

At spille sammen

*En undersøgelse af
sociale normer,
kompetencer og
positioneringer i spil*

Speciale i IT, læring og
organisatorisk
omstilling af
Emil Ludvigsen



Abstract

This thesis will investigate the role of video games in the social life of children and explore whether the premises for interacting with and around video games can be changed in order to afford more girls the ability and willingness to participate. Through the use of Hubert Hermans *Dialogical Self Theory*, Irving Goffman's *Interaction Tension* and Bourgonjons *Video Game Literacy* it will be revealed how the social norms surrounding video games have predominantly been – and continuously are – shaped by boys making it more difficult for girls to position themselves as fully involved, accepted and capable gamers without considerations of gender or altering their way of playing or interacting.

Using ethnography as the methodological framework for this thesis allowed for confidentiality with both the involved children and adults, and the data has been gathered through a couple of months of participant observation and seven semi-structured interviews with 4th grade pupils from a Danish public school in Copenhagen.

The results of the study show that social norms regarding video games and video game playing have a large effect on girls' ability to participate, and that parents' involvement and interest in the gaming habits of their children does not by itself explain the gender-specific differences in video game activity. The harsh language and primary focus on *aim*, *kills* and generally raw mechanical skill as a measure of video game competence are of particular importance in regard to understanding the lack of video game participation among girls. Therefore, pedagogical initiatives like girls only gaming sessions appear to be a good place to start in bridging the gap and help girls become more confident in their abilities as gamers and more poised to play with and against the boys.

The study was limited in scope because of time constraints and only addressed one particular group of pupils from one particular public school, which prevents comparative testing of the findings. Furthermore, a greater focus on the competences and opinions of the adults surrounding the children could have led to other interesting conclusions. Lastly, further studies of video game participation among girls and women in different age groups might help underline the importance of active pedagogical involvement in securing better access to gaming for all genders throughout childhood and adolescence.

Thesis in Master of Science in Information Technology, specializing in: ICT, Learning and Organizational Change by Emil Ludvigsen

1 INDLEDNING	5
1.1 PROBLEMFELT.....	6
1.2 PROBLEMFORMULERING OG TESER.....	7
1.3 FORSKNINGSOVERSIGT.....	8
2 LOKATIONER FOR EMPIRIINDSAMLINGEN	11
2.1 OBSERVATION PÅ FOLKESKOLEN I KØBENHAVN	11
2.2 OBSERVATION PÅ FRITIDSKLUBBEN.....	12
2.3 INTERVIEW MED ELEVER PÅ MELLEMTTRINNET	15
3 FORSKNINGSTILGANG	16
3.1 ONTOLOGI	16
3.2 EPISTEMOLOGI.....	17
3.2.1 Hermeneutikken.....	19
3.2.2 Den hermeneutiske cirkel.....	20
3.3 METODOLOGI.....	20
3.4 EMPIRIINDSAMLINGSMETODE	24
3.4.1 Deltagerobservation	24
3.4.2 Interview	25
3.4.3 Præsentation af informanter	27
3.5 ANALYSESTRATEGI	28
4 TEORETISK PERSPEKTIV.....	31
4.1 DIALOGICAL SELF THEORY	32
4.2 VIDEO GAME LITERACY.....	36
4.3 INTERACTION TENSION OG SOCIALE NORMER I SPIL.....	39
4.4 OPSUMMERING AF FORSKNINGSTILGANG OG TEORETISK PERSPEKTIV	42
5 ANALYSE	43
5.1 BAGGRUNDSVIDEN OM BØRNEBESKÆFTIGELSE OG -RAMMER.....	44
5.1.1 Digitale dage – børnenes skærmtid	44
5.1.2 Spil og platforme.....	45
5.1.3 Forældrenes spilvaner og involvering	47
5.1.4 Delkonklusion.....	49
5.2 SOCIALE RELATIONER I OG OMKRING SPILLENE	50
5.2.1 At spille alene eller sammen	50
5.2.2 Forskelle mellem at spille hjemme eller på klubben	51
5.2.3 Konflikter i spilfællesskaberne	52
5.2.4 At spille med de voksne.....	53
5.2.5 Kønsbestemt mulighed for at deltage i spilfællesskaber	54

5.2.6	<i>Stedets betydning for spilfællesskaber</i>	58
5.2.7	<i>Delkonklusion</i>	59
5.3	FORSKELLE/LIGHEDER MELLEM DRENGENE OG PIGERNE	59
5.3.1	<i>Hvordan er man god til Valorant?</i>	60
5.3.2	<i>Pigernes overvejelser om drengene</i>	62
5.3.3	<i>Drengenes overvejelser om pigerne</i>	64
5.3.4	<i>Det sjove og mindre sjove ved Valorant</i>	66
5.3.5	<i>Pigernes spilkyndighed</i>	67
5.3.6	<i>Drengenes spilkyndighed</i>	68
5.3.7	<i>Kønsspecifikke præmisser i Valorant</i>	70
5.3.8	<i>Delkonklusion</i>	71
6	DISKUSSION	71
6.1	DISKUSSION AF ANALYSERESULTATER	72
6.1.1	<i>Diskussion af hypotese 1</i>	72
6.1.2	<i>Diskussion af hypotese 2</i>	73
6.1.3	<i>Diskussion af hypotese 3</i>	75
6.2	DISKUSSION AF UNDERSØGELSESMETODEN	78
6.2.1	<i>Undersøgelsens omfang</i>	78
6.2.2	<i>Empiriindsamlingen</i>	79
6.2.3	<i>Valget af lokationer</i>	80
6.2.4	<i>Min egen forskerrolle</i>	81
6.2.5	<i>Projektets teoretiske perspektiver</i>	81
7	KONKLUSION	83
8	PERSPEKTIVERING	84
9	LITTERATURLISTE	86
10	BILAGSLISTE	91
10.1	<i>SØGETERMER TIL LITTERATURSØGNING</i>	91
10.2	<i>INTERVIEWGUIDE</i>	91
10.3	<i>INTERVIEW MED JESPER</i>	93
10.4	<i>INTERVIEW MED BENJAMIN</i>	103
10.5	<i>INTERVIEW MED FREJA</i>	116
10.6	<i>INTERVIEW MED EMILIE</i>	127
10.7	<i>INTERVIEW MED NADIA</i>	138
10.8	<i>INTERVIEW MED SILKE</i>	148
10.9	<i>INTERVIEW MED DENNIS</i>	164

1 Indledning

Da jeg ankom til skolen, henvendte jeg mig på kontoret og forklarede, hvem jeg var, og at jeg havde ringet nogle dage før. Jeg blev anvist til lærerværelset, hvor jeg fik en kop stukket i hånden og en hurtig vejledning til kaffemaskinen med besked om, at jeg bare kunne tage løs. Da jeg kom op i klassen, hvor Sebastian og Camilla skulle have matematik med klassen, spurgte mange af eleverne, hvem jeg var, og jeg præsenterede mig selv. – skolen, 22. februar 2022

Børnene spurgte, om jeg ville spille med. Jeg loggede ind med min account på voksencomputeren, og vi snakkede alle om vores skins. Oliver fik fire kills i én runde og blev rost af os andre. Der er ikke mikrofon på de headsets, der er i gamerrummet, så vi skulle råbe lidt. Oliver sagde noget grimt til Esben, da han tabte en afgørende 1v1, men efter vi snakkede lidt om konstruktiv kritik, vendte Oliver tilbage til Esben med "Ja, okay. Godt forsøg, Esben." – fritidsklubben, 30. marts 2022

De to ovenstående udsnit er baseret på mine feltnoter, der gennem godt to måneder blev indsamlet på en folkeskole i København, på den tilknyttede fritidsklub og på gåturene mellem de to, når eleverne havde fri. Jeg satte mig for at undersøge, hvilken rolle spil har i børns sociale liv, og om køn har noget at sige i hverdagen på klubben og derhjemme, når der spilles. For at undersøge dét, lavede jeg feltarbejde og interviews med eleverne i en fjerdeklasse på skolen, og jeg fulgte dem i timerne såvel som på fritidsklubben, når de havde fri. I løbet af undersøgelsen ændrede fokus sig til at handle mere om køn og spilkultur, og efter mange besøg på både skole og klub og syv interviews med elever i klassen, vil jeg her præsentere min undersøgelse, mine resultater og mine bud på, hvad man kan gøre for at styrke de kønsspecifikke muligheder og afhjælpe de kønsspecifikke begrænsninger, børn på mellemtrinnet oplever i forhold til at positionere sig i spilfællesskaber.

Min interesse for emnet kommer dels af mine tidligere projekter på uddannelsen, herunder "Micro:bit: at skabe plads til diversitet mellem kønnene i Teknologiforståelse i Folkeskolen", "Transformational Play som teoretisk fundament for læringsspil", "Globalisering og 21st century skills: en undersøgelse af Scratch" og "Den spilkompetente lærer", der alle har arbejdet med forskellige teoretiske og praktiske dele af spil, gaming, børn og unge. Derudover kommer min interesse for emnet af mit arbejde som

projektmedarbejder og specialkonsulent hos Center for Digital Pædagogik gennem knap 3 år, hvor jeg holder oplæg om gaming for elever, studerende, fagpersoner og forældre og generelt arbejder med børn og unges digitale trivsel.

1.1 Problemfelt

I løbet af de seneste årtier er computerspil steget i popularitet – både som hobby og som mulig karriere for de allerdygtigste udøvere. På nogle af hovedkanalerne i fjernsynet har man kunnet se turneringer i Counter Strike: Global Offensive i bedste sendetid, og fra at være en aktivitet, der kostede lommepenge på den lokale netcafé, har videospil nu vundet indpas i de fleste hjem, hvad enten der er tale om Candy Crush på mobil eller tablet i sofaen, virtual reality med Beat Saber, FIFA på spillekonsollen foran fjernsynet eller Valorant foran gaming-PC'en ved skrivebordet inde på værelset.

Som med alle andre nye aktiviteter, der forholdsvis pludseligt vinder indpas og bliver en stor del af børn og unges liv, har flere forskellige diskurser under tiden hersket, og usikre forældre har haft brug for at forstå, hvad spillene kan, der er så spændende for børn og unge, og hvor meget skærmtid, der er for meget. For mange år tilbage handlede det i stedet om, om voldelige spil nu gjorde børnene voldelige, hvilket selvfølgelig hurtigt blev forkastet, og nogle eksperter har råbt vagt i gevær overfor de formodede risici ved, at det traditionelle ansigt-til-ansigt møde mellem børn og unge og den "fysiske" socialisering nu for mange er helt eller delvist erstattet med virtuelle fællesskaber og mødesteder. (DR, 2017)

Mens disse diskurser kommer og går, er der dog dén gennemgående virkelighed at spotte, at spillene har taget langt mere fat i drenge og mænd, end de har taget fat i piger og kvinder. En nyere undersøgelse viser, at drenge spiller både oftere og længere end pigerne, og at drengene oftere spiller sammen med andre. (Medierådet for Børn og Unge, 2020) Statens Institut for Folkesundheds *Skolebørnsundersøgelsen 2018* kan også fortælle os noget om forskellen mellem kønnene. Og den er ikke ubetydelig. Undersøgelsen fokuserer på henholdsvis 11-, 13- og 15-årige elever i folkeskolen, og her ser vi, at problemet er dobbelt. Ud over, at spillene ikke i lige så høj grad fanger pigerne, falder de også tidligere af på videospillene end drengene. Andelen af de 11-årige piger, der spiller fire timer eller mere i weekenden, er 7%, og for de 15-årige piger er det kun 4%. For drengene er det 36% af de 11-årige og 38% af de 15-årige, der spiller mere end

fire timer i weekenden. Der er tale om, at andelen af drenge, der spiller meget, er et sted mellem 5 og 9,5 gange større end andelen af piger, der spiller meget, og at drengenes spilvaner derudover tager til op gennem teenageårene, mens de aftager for pigerne. (Statens Institut for Folkesundhed, 2019)

Indeværende projekt har til formål at forsøge at afdække nogle dynamikker, der kan være en del af forklaringen på, hvorfor pigerne ikke i lige så høj grad som drengene begynder at spille, og hvorfor de i højere grad falder af på spillene med alderen. Med et fokus på elever i 4. klasse undersøger projektet en gruppe børn, der befinder sig på dét stadie, hvor drengene begynder at spille meget, og pigerne begynder at falde fra, hvilket kan give et interessant perspektiv på mulige løsninger.

Ud over at undersøge mængden af gaming blandt henholdsvis piger og drenge, vil projektet afdække, om forældres involvering og engagement i deres børns spilvaner kan siges at være afgørende for de muligheder, børnene har for at deltage i spilfællesskaber og interaktioner omkring spil.

1.2 Problemformulering og teser

Med udgangspunkt i empiri indsamlet gennem deltagerobservation og interviews og anskuet gennem Dialogical Self Theory og teori om Game Literacy, Interaction Tension og sociale normer vil jeg undersøge følgende problemstilling:

Hvilken rolle har digitale spil i børns liv, sociale normer og positioneringer, og hvordan kan præmisserne for spillene ændres, så flere piger har lyst til at være med?

På baggrund af undersøgelsen og analyserne er en række teser blevet opstillet med henblik på at kunne sammenfatte resultaterne og foretage videre undersøgelser. Hypoteserne vil blive behandlet i projektes diskussion og lyder:

- Forældres engagement og holdninger til spil samt eventuelle regler for skærmtid forklarer ikke børnenes muligheder for at indgå i spilfællesskaber
- Der er forskel på drenge og pigers spilkultur, og de kønsspecifikke spilnormer påvirker børnenes mulighed for at involvere sig i interaktioner omkring spil
- Pædagogiske rammesætninger af interaktioner omkring spil kan åbne for nye deltagelsesmuligheder og positioneringer blandt især piger på mellemtrinnet

1.3 Forskningsoversigt

For at undersøge, hvad der tidligere er lavet af forskning i computerspils rolle i børns sociale liv, lavede jeg en *building block search* for at afdække så meget relevant litteratur som muligt, og den endelige liste af søgeord kan findes i bilag 10.1 *Søgetermer til litteratursøgning*. Søgningen foregik via Primo, Academic Search Premier, Research Library, PsycInfo og Scopus samt andre databaser, og de artikler, der dannede min forforståelse for emnet, vil blive præsenteret her:

Dét at spille computer kan være en risikomarkør for lavere kvalitet i venne- og kæresterelationer (Blais, Craig, Pepler, & Connolly, 2007), og mens gaming sammen med offline-venner viste sig at styrke spillerens sociale liv, kan en høj grad af indlevelse – *immersion* – i spillet uden offline-venner medføre en splittelse mellem spilverdenen og den fysiske verden. (Snodgrass, Lacy, Francois Dengah, & Fagan, 2011) I tråd med dén konklusion fandt et nationalt survey i USA, at spilfællesskaber påvirker både ansigt-til-ansigt social kapital og samfundsdeltagelse positivt (Molyneux, Vasudevan, & Gil de Zúñiga, 2015), og både gamere med høj og lav livskvalitet søger disse fællesskaber. Gamere med umødte behov viser dog øget engagement men oplever også mere negativ affekt ved at deltage i fællesskaberne. (Reer & Krämer, 2020)

Sociale online-gamere adskiller sig ikke signifikant fra andre gamere og ikke-gamere i antallet af gode venner, og at skifte mellem at mødes i online- og offline-sfærerne lader til at styrke sociale relationer (Domahidi, Festl, & Quandt, 2014). Samtaler om spil har umiddelbart en signifikant sammenhæng med højere kvalitet af venskaber (De Grove, 2014), og I forhold til at reflektere over spillene, viste en undersøgelse, at 8- og 9-årige piger deler ud af deres viden om Minecraft for at opnå anerkendelse i skolen og hjemme (Dezuanni, O'Mara, & Beavis, 2015).

I relation til mængden af penge, der bliver brugt på mikrotransaktioner, blev pengeforbruget hos spilleres tætteste venner blandt andet identificeret som markør (King, Russell, Delfabbro, & Polisena, 2020), og baseret på 705 unge fandt et studie, at en spillers eksponering til voldeligt indhold i spil kan forudse hans bedste vens niveau af aggresion et år senere (Verheijen, Burk, Stoltz, Berg, & Cillessen, 2018), mens et senere studie fra Kina i samme tråd viste, at unges spilvaner både direkte og indirekte har en effekt på aggressiv adfærd. (Sun & Sun, 2021)

Online gaming har ikke i sig selv nogen negative konsekvenser for spilleres offline-relationer eller sociale liv uden for spillet generelt (Domahidi, Breuer, Kowert, Festl, & Quandt, 2018), og for nogle gamere kan medspillere i onlineuniverset føles som en del af det sociale støttenetværk (O'Connor, Longman, White, & Obst, 2015). Gamere er mere tilbøjelige til at etablere venskaber med andre gamere (Eklund & Roman, 2017), og spillene bliver ofte brugt som kommunikationskanaler i det digitale. (Wiklund, 2005)

En undersøgelse af en række gamere i alderen 11-18 år viste, at venskaber havde en større effekt på drengenes end pigernes selvværd (Huang, Yang, & Chen, 2015), og også i Danmark under corona havde gaming en vigtig rolle i at bevare det sociale liv og håndtere kedsomhed under lockdown. (Bengtsson, Bom, & Fynbo, 2021) En ny undersøgelse fra i år fandt også frem til, at gaming kan fungere som mere end bare kommunikationskanaler og facilitere rum for at danne og vedligeholde venskaber. (Mittmann, Woodcock, Dörfler, Krammer, & Pollak, 2022)

Et studie kiggede på, hvordan henholdsvis drenge og piger spiller sammen med henholdsvis andre med samme køn og i grupper med blandede køn. Undersøgelsen blev lavet med 64 børnehavebørn og konkluderede, at drengene var mere konkurrence-prægede i deres spillestil end pigerne. Når pigerne spillede mod andre piger, lavede de færre såkaldt "strategic moves", men når de spillede med både drenge og piger, udviste de samme niveau af strategiske træk og forståelse for spillet. Der var en forskel på, hvordan drenge og piger havde lyst til at spille, hvilket bedst kunne komme til udtryk, når kønnene ikke var blandet. (Weinberger & Stein, 2008)

Motivation i fritiden, behovstilfredsstillelse i fritiden og relationer til jævnaldrene er blevet identificeret som stærke markører for unges brug af spil (Huang, Yang, & Chen, 2015), og manglende tilknytning til jævnaldrende var en risikofaktor i relation til at udvikle et skadeligt internetforbrug. (Reiner, et al., 2017) Andre forskere fandt frem til, at et stort forbrug ikke nødvendigvis er skadeligt, idet der ikke var nogen signifikant forskel mellem dem, der var blevet klassificeret som afhængige og dem, der ikke var (Seok & DaCosta, 2014), og generelt lader det til, at unge selv har en kulturel forståelse for, hvad der er acceptabelt og problematisk i spillene. (Aarsand, 2012)

Andre markører for et potentielt større forbrug af internettet eller gaming, er sociale relationer, og her er der en sammenhæng hos drengene mellem øget spilletid for ældre

elever og efterfølgende øget spilletid hos de yngre elever, der deltog. (Amialchuk & Kotalik, 2016). Både 1) social overtalelse imellem gaming-venner, 2) sociale forpligtelser i organiserede og hierarkisk strukturerede gaming-grupper og 3) social tvang i meget konkurrenceprægede gaming-grupper er blevet identificeret som typer af socialt pres, der kan medføre et overforbrug. (Krassen & Aupers, 2022)

Ud over de artikler, den brede *building block search* afdækkede, og som dannede min umiddelbare forståelse for feltet, da undersøgelsen gik i gang, er der en række artikler, der er blevet søgt frem, efterhånden som projektets fokus på køn er blevet tydeligt. De vil blive fremlagt her og i særdeleshed blive genbesøgt i løbet af projektet:

En nyere undersøgelse baseret på 385 informanter vidner om, at de samme videoer af gameplay bedømmes forskelligt på spilkompetencer afhængig af, om informanterne får at vide, at det er en dreng eller en pige, der spiller (Kelly, Easpaig, & Castillo, 2022), hvilket giver et interessant perspektiv på vurderingen af piger og kvinder i spillene. Gaming i fysiske rum på tværs af køn viser også, at spilkompetente piger får at vide, at de er gode af piger at være, men at fysiske mødesteder såsom netcaféer lader til at være gode arenaer for at rykke ved den binære forståelse af drenge og piger indenfor gaming. (Beavis & Charles, 2007)

Nogle undersøgelser tyder også på, at karakterers køn inde i spillet har en relevans, idet spillere med kvindelige karakterer vurderes mindre kompetente end spillere med mandlige karakterer (Kaye, Gresty, & Stubbs-Ennis, 2017), og at spillere kommer med op til tre gange så mange negative ytringer om gameplay, når de sidder og styrer en in-game karakter med en kvindelig stemme. (Kuznekoff & Rose, 2013) En undersøgelse fra sidste år foretaget for Det Kriminalpræventive Råd viser også, at der er en forskel i, hvordan forældre involverer sig anderledes i henholdsvis drenge og pigers digitale liv (Thorhauge & LG Insight, 2021), hvilket giver et nuanceret blik på forældrerollerne omkring de børn, der er blevet undersøgt i dette projekt.

En norsk undersøgelse fra 2021 baseret på 5.607 surveys og fem fokusgruppeinterviews identificerede henholdsvis drenge og pigers holdninger til spil samt nogle deltagelsesbarrierer, der dog ifølge forskerne skal undersøges nærmere. Undersøgelsen viste, at børn har en tendens til at associere gaming med drenge og sociale medier med piger, og drengene mente, at gaming var en central del af både barndom og

ungdomskultur, hvor pigerne mest associerede gaming med barndom og mindre børns hverdagsliv. Både drenge og piger var kritiske over for repræsentationen af køn i spil og mente, at videospil henvender sig mere til drenge end piger. Slutteligt viser undersøgelsen, at gaming for drengene er en central del af sammenholdet i både skole- og fritiden, mens det for pigerne i højere grad er sociale medier, der har social relevans, og at pigerne har svært ved at finde andre piger at spille med og snakke om spil med. At spil ofte henvender sig til drenge med mandlige hovedroller og letpåkledte kvinder i biroller blev af forskerne identificeret som kønsbestemte barrierer, der afholder piger fra at spille. (Leonhardt & Overå, 2021)

Hvor drenge spiller for at være sociale og konkurrere, spiller pigerne ifølge Thorhauge og Gregersens undersøgelse fra 2019 for at få et afbræk fra deres meget sociale liv, og forskellige mønstre i socialiseringen, konkurrence og fortrukne titler kan forklare de forskelle, der ses blandt drenge og piger i gaming. (Thorhauge & Gregersen, 2019)

2 Lokationer for empiriindsamlingen

I dette afsnit vil jeg præsentere de tre primære kontekster, jeg har indsamlet empiri i, og som dermed udgør undersøgelsesfeltet for projektet. I afsnit 2.2 *Observation på fritidsklubben* vil de forskellige lokaler blive visualiseret, og billederne kan bruges som reference i løbet af analysen, når de forskellige interaktioner om spil på klubben bliver fremlagt og behandlet.

2.1 Observation på folkeskolen i København

Varighed af forløb: Syv uger

Målgruppe: Eleverne og lærerne i 4. klassen på folkeskolen, dog primært eleverne

Det første sted, jeg begyndte at samle empiri, var i en klasse på fjerde årgang på en folkeskole i København. Klassen rummede 25 elever. Under observationerne deltog jeg i flere forskellige fag med flere forskellige lærere for bedre at kunne få indblik i eventuelle forskelle i klassen dynamikker. En enkelt dag var jeg med til flere undervisninger, men derudover prioriterede jeg at være til én dobbeltlektion per dag, så jeg kunne samle data på tværs af så mange forskellige dage som muligt.

Ud over observationer i selve klassen, havde jeg samtaler med mange elever og lærere på gangene, på udendørsarealer, på kontoret, i forberedelseslokalet og ikke mindst på

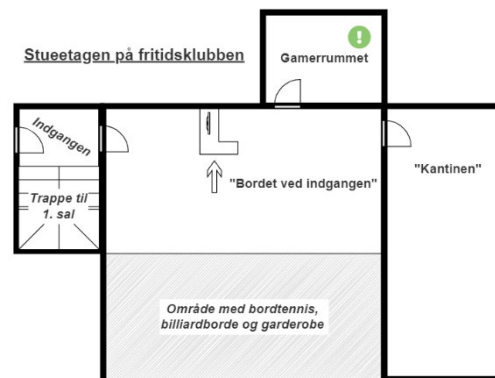
lærerværelset, hvor jeg også fik indblik i forskellige holdninger til børnene og spil generelt.

2.2 Observation på fritidsklubben

Varighed af forløb: Syv uger

Målgruppe: Børn og pædagoger på klubben, dog primært eleverne fra 4. klassen

Både under og efter feltarbejdet i klassen på folkeskolen, besøgte jeg fritidsklubben mange gange. Fra 4. klasse begynder eleverne at komme i fritidsklub, hvor de i indskoling går i SFO, og derfor observerede jeg klassen fra efter kun et halvt år i klub. På klubben er der børn fra alle klassetrin på mellemtrin og i udskoling, og der er børn fra tre forskellige skoler i området, hvoraf eleverne fra dén klasse, jeg fokuserede på, dog er mest repræsenteret.



Figur 1: Stueetagen på fritidsklubben

Mine observationer er delt op mellem flere forskellige kontekster på klubben, der gav adgang til noget forskelligt. I dette afsnit har jeg skitseret fritidsklubbens stueetage og



Figur 2: Førstesalen på fritidsklubben

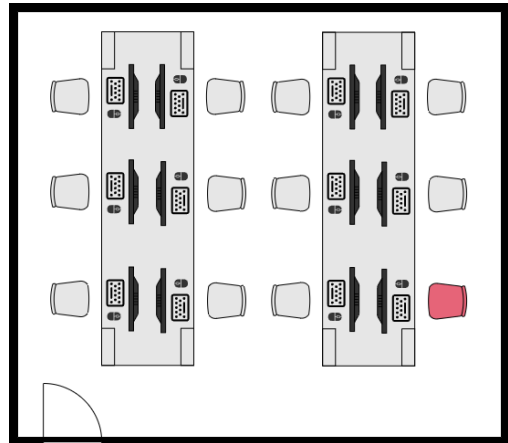
førstesal for at give et indblik i rummenes placering i forhold til hinanden.

I de næste afsnit vil jeg forklare nærmere om dem, og lokaler i anførselstegn er navngivet af mig og har ikke i daglig tale på klubben bestemte navne, børnene og lærerne er fælles om.

Fordi denne undersøgelse i høj grad handler om, hvordan børnene interagerer med hinanden og indgår i relationer, vil jeg beskrive, hvordan man sidder i lokalerne, hvordan – eller om – man har mulighed for at samtale og andre ting, der kan vise sig at være relevante for undersøgelsen.

Gamerrummet

Gamerrummet er beliggende på stueetagen af klubben tæt på "Bordet ved indgangen" og har 12 ret gode gamer-PC'ere med tilhørende tastatur, mus og headset, hvor eleverne spiller. I gamerrummet er der fokus på at spille sammen, så man sidder ikke alene med for eksempel Valorant men spiller med nogle venner eller får hjælp af pædagogerne til at komme på et hold.

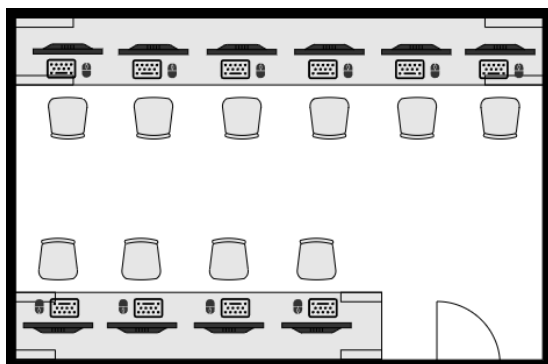


Figur 3: Gamerrummet

Én af pladserne er visualiseret i rød, og det skyldes, at det er "voksenpladsen", hvor eleverne ikke må sætte sig. Ved at have en voksenplads, forsøger klubben at sikre, at der altid er plads til, at en pædagog kan være med og mediere sammenspillet og en ordentlig tone i gamerrummet.

Oftest sidder børnene og spiller sammen med andre, der sidder ved samme bord som dem, så man enten sidder overfor eller ved siden af hinanden, og på dén måde kan de skabe øjenkontakt. De headsets, der er i gamerrummet, har ingen mikrofoner, og derfor kan man kun kommunikere ved at tale højt nok til at overdøve spillet og nå ind gennem de andres headsets. Og dét er kun tilfældet, hvis man er ét hold, der spiller sammen derinde. Ellers må børnene også overdøve hinanden.

Ofte er der flere hold i gang, der alle forsøger at kommunikere, og dét kan betyde, at støjniveauet bliver ret højt. For at kunne interagere på trods af, at der ikke er mikrofoner, går børnene ofte lidt rundt, snakker med hinanden og ser hinandens skins mellem runder, men når der er fyldt i lokalet, og folk spiller på kryds og tværs, skal man enten råbe eller skrive inde i spillet, hvis man ønsker at kommunikere.



Figur 4: Mediehuset

Mediehuset

Mediehuset ligger på førstesalen på klubben og er mere moderne med lidt bedre computere fra mærket Alienware samt bedre stole, tastaturer, headset og mus – og her er fokus ofte på decideret e-sport. Hvor man i gamerrummet "skal" spille sammen, bygger

Mediehuset ovenpå med, at der også reflekteres over, *hvordan* man spiller sammen. Én af de lokale e-sportsforeninger bruger derudover lokalet til deres træninger.

Mediehuset er dér, hvor jeg primært har observeret pigerne spille, når de har haft Girl Gaming. I de situationer sidder de – sammen med pædagogen Caroline – langs én af væggene i rummet og spiller sammen, så de alle kan se hinanden. Der er ikke på samme måde som i gamerrummet en fast voksenplads.

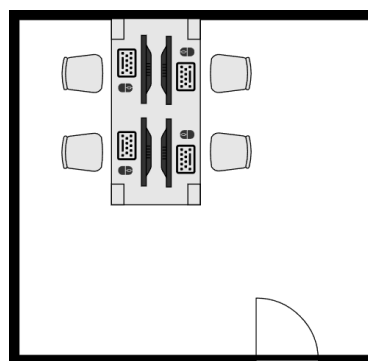
De headsets, der er i Mediehuset, har heller ikke nogen mikrofoner, og derfor er der samme praktiske omstændigheder her, som der er i gamerrummet. Forskellen på de to rum er dog, at der ikke er samme mængde gennemgang og samme antal aktiviteter i Mediehuset – når pigerne har Girl Gaming med Caroline, er det for eksempel kun dem, der er der, og derfor skal der ikke snakkes særlig højt, før de kan høre hinanden.

Ude foran Mediehuset er der nogle sofaer med fladskærme, hvor drengene spiller FIFA på PlayStation, men det skete kun få gange, at bølgerne gik så højt, at det forstyrrede pigerne igennem døren.

Sims-rummet

På førstesalen (dog langt væk fra Mediehuset) ligger et rum med fire ældre computere, hvor der udelukkende spilles Sims. Dette rum ligger tæt på Krea, hvor børnene laver perleplader, lærer at sy, hækler, maler og så videre.

En enkelt gang måtte nogle af eleverne fra klassen opgive at spille, fordi de ikke kunne få det til at fungere, og i løbet af feltarbejdet var der ofte tale om, at noget ikke virkede, eller at computerne i rummet var langsomme.

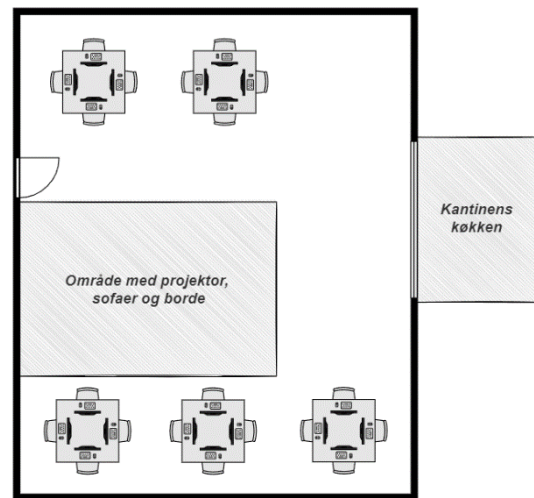


Figur 5: Sims-rummet

Når pigerne sidder derinde, har de nogle gange headset på, men som oftest har de ikke, og de sidder og spiller sammen om én computer, hvor de kan snakke sammen ubesværet. Derudover ligger Sims-rummet – som det kan ses på plantegningen i *Figur 2* – langt fra de støjende aktiviteter på klubben, så Sims-rummet er et sted, hvor der ikke er larm, og hvor pigerne kan interagere med hinanden under rolige forhold.

"Kantinen"

Et af de større rum i stueetagen på klubben har forskellige muligheder for aktiviteter. Dels er der en kantine, hvor børnene henter mad. Dels er der forskellige "computer-ø'er" med fire computere om et bord, hvor man kan spille forskellige ting, og hvor børnene ofte sidder for sig selv. Derudover er der et "lounge-område" med lærred, projektor, sofaer, stole og borde, hvor der tit kører enten serie, film eller musik. Her har jeg haft samtaler med eleverne ved computer-ø'erne, samtaler med elever og lærere



Figur 6: Kantinen

i lounge-området, og det var også her, klubbens leder Paula præsenterede mig for alle lærere og pædagoger ved undersøgelsens begyndelse.

I kantine snakkede både børn og voksne meget med hinanden. Når børnene sad ved computer-ø'erne og spillede, var der ofte andre børn, der gik rundt og snakkede og kiggede med. Det var primært Roblox, der blev spillet i kantine. De fleste af børnene spillede uden headset og spillede desuden alene inde i spillet, og nogle snakkede med andre ved samme computer-ø som dem selv.

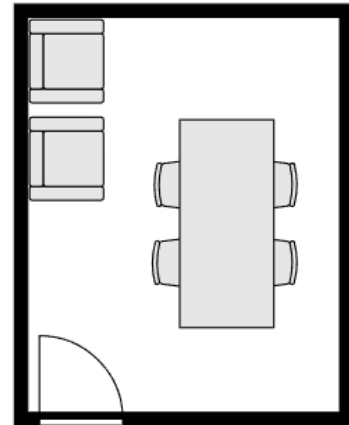
"Bordet ved indgangen"

Inde for døren til fritidsklubben er der en form for reception, hvor en lærer altid står, og forældre henvender sig. Ofte stod jeg og snakkede med i pauserne mellem de andre rum, og her var der mulighed for at få indblik i nogle af de andre pædagoger og børns hverdagsliv, fordi de kom hen og ville snakke. Især drengene kom forbi og snakkede her, fordi det lå lige ved indgangen til gamerrummet, og fordi det var tæt på bordtennis, der næsten udelukkende blev spillet af drenge. "Bordet ved indgangen" er skitseret på plantegningen over stueetagen, der kan ses i *Figur 2*.

2.3 Interview med elever på mellemtrinnet

Ud over at foretage observationer med eleverne i klassen og på klubben og have samtaler på gange, i kantiner, på lærerværelset og i mellemrum, foretog jeg interview med syv af børnene oven på klubben. Alle børnene er elever på folkeskolen og går i samme klasse på

fjerde årgang, hvilket giver mig muligheden for at trække mit feltarbejde ind over analysen. Interviewene blev foretaget i *Trivselsrummet* på klubben. Da lederen af fritidsklubben tilbød mig netop dét lokale som rum for samtalerne, begyndte jeg at overveje de implikationer, det ville give, men det var tydeligt, at ingen af eleverne havde været derinde før eller vidste, hvor det var. Da jeg sagde, at vi skulle snakke sammen "i trivselsrummet", kunne de ikke vise vej, og de kiggede interesseret rundt på væggene, da vi kom ind i lokalet, fordi de ikke havde set det før.



Figur 7: Trivselsrummet

3 Forskningstilgang

Forskningstilgangen er en redegørelse for, hvilket syn på mennesker og sociale fænomener, man som forsker har, hvordan man mener, at verden kan undersøges, hvilke måder viden kan frembringes på, og hvordan denne viden kan analyseres for at give nye indsigter. I dette afsnit vil jeg redegøre for min ontologi og epistemologi som forsker for at afdække, hvilket syn jeg har på sociale fænomener, hvordan viden produceres, og hvad der tæller som gyldig viden. Derefter vil jeg præsentere min metodologi og empiriindsamlingsmetode for at forklare, hvordan jeg på baggrund af min ontologiske og epistemologiske forståelse har indsamlet data til undersøgelsen, og derefter vil jeg redegøre for min analysestrategi. Afsnittet *Teoretisk perspektiv* fremlægger de teoretiske begreber, jeg vil bruge til at anskue dén viden, jeg frembringer gennem min forskningstilgang.

3.1 Ontologi

Spørgsmål om social ontologi forsøger at besvare, hvilket syn en forsker har på sociale fænomener. På sin vis er ontologien den grundlæggende byggeklods i forskningstilgangen, fordi en given ontologisk positionering udelukker nogle tilgange og gør andre relevante. Overordnet set kan social ontologi deles op i to generelle strømninger: én, hvor sociale fænomener ses som objektive og afskåret fra sociale aktører, og én, hvor sociale fænomener ses som en funktion af forforståelser og handlinger hos sociale aktører. De to

retninger kaldes for objektivisme og konstruktivisme, og I indeværende projekt tilskriver jeg mig et konstruktivistisk ontologisk synspunkt. (Bryman, 2012)

Konstruktivismen udfordrer objektivismens præmis om, at sociale fænomener er afskåret fra dén kontekst, de opstår i, og mener i stedet, at sociale fænomener og deres betydninger konstant er til forhandling blandt sociale aktører. Fænomenerne skabes af aktører, og de bliver også hele tiden taget op til revidering. I nyere tid er der også begyndt at være en videreførsel af konstruktivistisk samfundsforskning, hvori det antages, at forskerens udlægning tilmed kun giver indblik i en specifik version af den sociale virkeligheden fremfor at give viden om verden som sådan. Som underkategori tilskriver jeg mig social-konstruktivismen, der foreskriver, at verden er socialt konstrueret (Bryman, 2012)

I undersøgelsen har jeg dog ikke tilskrevet mig det ekstreme konstruktivistiske synspunkt, at intet på forhånd eksisterer og kan findes uden først at skulle skabes. Min erkendelsesteoretiske påstand er ikke, at alt er subjektivt, men at en mere moderat forståelse af forforståelser og sociale aktørers påvirkning af sociale fænomener kan give en mere valid skildring af de sociale fænomener, der undersøges. For eksempel behandler jeg det ikke som udelukkende socialt konstrueret, hvis et barn fortæller, at de har prøvet at spille Roblox, men jeg har en forståelse for, at ytringer om, hvor godt man kan lide spillet, kan påvirkes af, om det siges i en gruppe, hvor der er andre, barnet gerne vil komme godt ud af det med, der holder meget af Roblox. Det er en vurdering fra gang til gang og fra situation til situation, hvor stor en grad af social påvirkning der ligger bag de sociale fænomener.

3.2 Epistemologi

Hvor ontologien er en grundlæggende overvejelse om synet på den sociale verden og sociale fænomener, beskæftiger epistemologien sig på dén baggrund med, hvordan viden produceres, og hvad der tæller som gyldig viden. Centralt i debatten om epistemologien står spørgsmålet om, om den sociale verden bør undersøges på samme måde, som man undersøger den fysiske verden i naturvidenskaberne. Med en konstruktivistisk ontologi som grundlag for forskningstilgangen i dette projekt er det selvfølgelig ikke antagelsen, men så bliver en første vigtig overvejelse i stedet, hvilket socialkonstruktivistisk paradigme, man tilskriver sig på baggrund af den grundlæggende konstruktivistiske

ontologi. Som paradigme ønsker socialkonstruktivismen at gøre op med den traditionelle forståelse, at der er én materiel virkelighed, der kan afdækkes, og at vi så deler en fælles oplevelse af dén. Det er derimod sproget og sociale relationer, der danner kategorier og objekter i samfundet – sproget bruges ikke bare som spejl til at beskrive en bagvedliggende, allerede eksisterende materiel verden. (Brier, 2019)

På dén måde er socialkonstruktivismen antiessentialistisk, idet den – som det også er fremlagt i afsnit 3.1 *Ontologi* – tilskriver sig den ontologiske opfattelse, at der ikke findes nogen forudgiven natur eller struktur. (Brier, 2019) Der er ikke nogen konstruktioner, der skal findes, lige så meget som der er konsturerende relationer, der skal afdækkes.

Fordi én af socialkonstruktivismens epistemologiske antagelser er, at både fænomener og subjekter er flydende, er det oplagt at vælge en tilgang til undersøgelsen, der afdækker *flertydighed* og virkelighedens *dynamiske kompleksitet* (Brier, 2019), og det er netop grunden til valget af metoderne i dette projekt, der vil blive fremlagt nærmere i afsnittene 3.3 *Metodologi* og 3.4 *Empiriindsamlingsmetode*. Kort fortalt giver feltarbejdet – nærmere bestemt deltagerobservation – og interview mulighed for at få øje på mange forskellige sociale relationer og fænomener og giver plads til flydende definitioner og nye forståelser.

Forlængelsen af synet på fænomener og subjekter som flydende leder socialkonstruktivismen til interaktionisme, der så fører til et fokus på analyser af magt og ideologi som påvirkende faktorer i konstruktionen af subjekt og virkelighed. (Brier, 2019) I afsnit 3.7 *Opsummering af forskningstilgang* vil det nærmere blive forklaret, hvordan projektets ontologi og epistemologi kan ses i relation til valget af teoretiske perspektiver, men projektet tilskriver sig ikke den ekstreme socialkonstruktivisme, der også kunne kaldes for *antiessentialisme*. Brier præsenterer Collins (2003) fire grundlæggende hovedtyper af socialkonstruktivisme, og den ene af dem, *den erkendelsesteoretiske variant for samfundet*, bygger på, at erkendelsen alene eller overvejende bestemmes af den sociale kontekst (Brier, 2019), og her passer projektets moderate socialkonstruktivistiske epistemologi med, at sociale fænomener, identitet, roller og normer *overvejende* ses som afhængige af en given social kontekst, samtidig med at der er plads til at anskue og afdække enkelte gennemgående strukturer i dén interaktion, der kendetegner de forskellige lokationer. Derfor gør undersøgelsen også

brug af teoretiske perspektiver, der overvejende er socialkonstruktivistiske, men som giver plads til at identificere gennemgående eller bagvedliggende sociale normer og positioner, hvilket igen vil blive belyst i de kommende afsnit.

Det socialkonstruktivistiske perspektiv på sociale relationer og fænomener er afgørende for, hvordan det undersøgte defineres, og hvordan empirien indsamles, og centralt er det, at det sociale i fraværet af en objektiv sandhed nødvendigvis må fortolkes. Projektet anvender en interpretivistisk tilgang, der søger at forstå problemfeltet gennem en empatisk forståelse af menneskers handlinger snarere end en forklaring af de kræfter, der påvirker dem. (Bryman, 2012)

At sociale fænomener kræver indlevelse og indblik i subjektive opfattelser, og hvordan de forstås og fortolkes løbende, er grundlæggende for det etnografiske arbejde, jeg har foretaget i undersøgelsen. At de sociale aktører skal mødes, hvor de er, og at det er gennem løbende dialog over længere tid, at jeg kan nærme mig en forståelse for, hvad de tænker, mener og føler.

Hvor den socialkonstruktivistiske epistemologi har været afgørende for synet på mennesker og fænomener, og hvad der er muligt at undersøge, har jeg igennem feltarbejdet haft en hermeneutisk tilgang, der vil blive beskrevet i de kommende afsnit.

3.2.1 Hermeneutikken

Som epistemologisk perspektiv lægger hermeneutikken vægt på, at man gennem bevidsthed om forforståelser og gentagne møder med verden forsøger at nærme sig en forståelse for de sociale aktørers forståelser, hvor det endelige mål er horisontalsammensmeltning imellem de to. Og netop forforståelserne er centrale som begreb indenfor hermeneutikken og har været relevante for undersøgelsen – vi møder ikke verden forudsætningsløst, og over tid kan ens forforståelser blive nedbrudt, så nye kan opstå. (Kristiansen, 2017)

Fordi undersøgelsen trækker på socialkonstruktivismen som ontologisk standpunkt, er det forståelsen, at sociale fænomener i høj grad skabes i relationerne mellem mennesker og kan være forskellige fra tidspunkt til tidspunkt og fra sted til sted. Undersøgelsens metodologi og empiriindsamlingsmetode vil blive gennemgået i de kommende afsnit, men et vilkår for undersøgelsen er, at de fænomener, der undersøges, analyseres og

fortolkes allerede er fortolket af de sociale aktører selv, og dét vilkår kalder Giddens for en dobbelt hermeneutik, der samtidig er med til at adskille samfundsvidenskaberne fra naturvidenskaberne. (Kristiansen, 2017)

3.2.2 Den hermeneutiske cirkel

Centralt i hermeneutikkens begrebsapparat står den hermeneutiske cirkel, der foreskriver, at sociale fænomener forstås og fortolkes i en konstant vekselvirkning mellem del og helhed. Forståelsen for et fænomen som helhed giver os indsigt i, hvordan delene kan fortolkes, mens undersøgelsen af de enkelte dele så kan kvalificere synet på helheden – det er i denne vekselvirkning, at forforståelser kan nedbrydes, etableres eller videreføres. (Fuglsang, Olsen, & Rasborg, 2004) I forlængelse af perspektivet på mødet med sociale fænomener som en vekselvirkning mellem del og helhed beskriver hermeneutikken, at der dermed opstår en rejse frem og tilbage mellem *erfaring* og *forståelse*. (Fuglsang, Olsen, & Rasborg, 2004)

Især fordi jeg ikke har brugt feltarbejde som metode før, har det været vigtigt at have mine forforståelser for øje, så jeg nemmere har kunnet have blik for, hvornår jeg har læst noget ud af konteksten, og hvornår jeg har puttet mine forforståelser ind i konteksten. Mine forforståelser vil kort blive nævnt i afsnit 3.7 *Opsummering af forskningstilgang*.

3.3 Metodologi

Metodologien siger noget om, hvilken undersøgelsesstrategi der ligger til grund for empiriindsamlingen. Jeg har valgt at benytte mig af etnografi – nærmere bestemt feltarbejde – som grundlaget for min indsamling af empiri. Nogle mener, at det er lige så vigtigt med en åben og detaljeret beskrivelse af de metodologiske overvejelser, som det er at opholde sig ved og fremlægge resultater (Gulløv & Højlund, 2007). For at kunne varetage undersøgelsen, brugte jeg Eva Gulløv og Susanne Højlands bog *Feltarbejde blandt børn – Metodologi og etik i etnografisk børneforskning*, og selvom jeg kun vil fremlægge væsentlige pointer fra bogen her, har bogen i sin helhed været en god forberedelse på at tage ud og bedrive feltarbejde og reflektere over fund.

Feltarbejdet har som formål at udforske børns hverdagsliv, hvilket både rummer deres handlinger og deres fortolkninger, hvor begge skal ses i lyset af den kontekst, de har og skaber i en given sammenhæng. Antropologisk børneforskning er ikke en række metoder

til at afdække eller afsløre virkeligheden, men en forskningsmæssig tilgang til at konstruere nye fortolkninger om børns liv. (Gulløv & Højlund, 2007)

Noget af det vigtigste at holde sig for øje er, hvordan man som forsker farver feltet på mange forskellige måde – gennem sin tilstedeværelse, gennem sit fokus og gennem sin efterfølgende frasortering af empiri i analysen. Det kan være ubetydelige ting, som at jeg ikke valgte at skrive ned, at børnenes kasser til bøger er blå, men det kan også være, at man uden at reflektere over det frasorterer de mindre larmende og mere introverte børn til fordel for dem, der i højere grad opsøger én, fordi det letter empiriindsamlingen. (Gulløv & Højlund, 2007) Jeg genkendte hurtigt i mit arbejde, at nogle af eleverne – både drenge og piger – kom op og stillede spørgsmål og fortalte, mens andre intet sagde i hverken timer eller til mig i pauser. Ved at være bevidst om de dynamikker, kan man begynde at reflektere videre over metode og prøve at afdække indgange til de mindre udadvendte elever. I løbet af undersøgelsen interviewede jeg Benjamin og Silke, som var nogle af de mest opsøgende og umiddelbart interesserede elever. Men jeg interviewede også Jesper, der var mere stille både i forhold til mig og i klassen generelt, og med Emilie var jeg næsten i tvivl om, om hun kunne være interesseret i at lade sig interviewe. Under interviewene fandt jeg ud af, at alle syv elever – uanset om en relation var bygget op over tid forud for samtalerne – havde lige meget at byde på og var lige glade for at blive inviteret til samtalen.

Det er vigtigt i antropologisk børneforskning, at man er bevidst om, at man konstruerer et barneperspektiv. Man kan komme til at udlede noget viden eller nogle opfattelser, der ikke stemmer overens med børnenes egne, og man kan have en tendens til at have mere blik for konsensus end uenighed. Den fortrolighed, der opbygges gennem feltarbejdet, kan ikke fås med andre metoder, men det er vigtigt at huske, at børnene stadig kan komme til at udtrykke sig på en måde, der ikke er sigende for deres hverdagsliv generelt. Derfor kan der være problemer med at gøre børn til genstand for videnskaben. Af førnævnte årsag giver selv en loyal fremstilling af børnenes udtalelser ikke nødvendigvis børnene en fair repræsentation. (Gulløv & Højlund, 2007) For at mindske risikoen for, at involveringen af børnene blot bliver min egen "pseudo-etiske legitimering" af projektet (Gulløv & Højlund, 2007, p. 31), har jeg haft blik for, om de ting, børnene sagde, kunne genkendes i deres handlinger og deres udtalelser fra andre samtaler tidligere.

Da jeg tog ud på skolen første gang, havde jeg det for øje, at det kan være svært at ændre den indledende forståelse, deltagerne får af én. Det betyder, at både børn og voksne danner sig et indtryk af, hvad min rolle er, og hvad mine intentioner med feltarbejdet er, som det er vigtigt, at jeg er med til at forme fra starten. (Gulløv & Højlund, 2007) For at sikre en rigtig forståelse, fik jeg lov af lærerne til selv at gå op til tavlen og præsentere mig selv og projektet, hvilket i det mindste gjorde, at jeg vidste, hvad børnene fik at vide.

Det er svært at sige, om det lykkes at positionere sig på en bestemt måde, og i det hele taget handler metodologien i denne undersøgelse ikke om at være en flue på væggen eller ikke at påvirke dén praksis, jeg er en del af. Tværtimod er styrken netop, at jeg er en aktiv del af kommunikationen og kan være med til at påvirke den for at afdække nye perspektiver og få adgang til viden om dét, der er interessant for undersøgelsen. Mine overvejelser om min forskerrolle som ikke-tyssende, atypisk voksen handler ikke om, at jeg ikke var interesseret i at indgå i relationer med børnene, men at det skulle gøres på andre præmisser, end hvis jeg var lærer. En del af dét er også en rent praktisk overvejelse om, at der er vidensdeling mellem lærerne, så hvis børnene har sagt noget til én lærer, så formoder de, at de andre lærere får det at vide. Det var vigtigt for mig at positionere mig på en måde, hvor de vidste, at jeg kun ved dét, de selv vælger at fortælle mig.

I bogen skriver forfatterne også om vigtigheden af, at man som forsker forholder sig til både steder og mellemrum. *Steder* kan fx være klubben – især et konkret lokale – og *mellemrum* kan fx være gangen i frikvarteret på skolen eller turen fra skolen til fritidsklubben, når børnene har fri. (Gulløv & Højlund, 2007) Jeg har sørget for også at placere mig i mellemrummene i løbet af undersøgelsen, hvilket har givet mig indblik i, hvordan børnene på forhånd aftaler, hvilke aktiviteter de vil involvere sig i, når de kommer over på klubben. Ud over de indbyggede barnesyn, klubben rummer, er mellemrummene også rum, hvor der træffes beslutninger om, hvem man vil være på klubben, og hvad man vil lave. Nogle observationer om stedernes betydninger og indbyggede barnesyn vil blive gennemgået i afsnit 5.2.6 *Stedets betydning for spilfællesskaber*.

Det sidste, jeg vil knytte en note til i gennemgangen af undersøgelsens metodologi, er de etiske overvejelser i etnografisk børneforskning. Videnskab bliver i nyere tid – især indenfor humanvidenskaberne – set som konstruktionen af nogle typer viden blandt

mange potentielle eller mulige, og det er netop opgøret med forståelsen for denne type forskning som neutral, der gør det relevant at overveje det etiske udgangspunkt for undersøgelsen. I bogen nævner forfatterne Priscilla Aldersons 10 retningslinjer for, hvordan man tager hensyn til børnene, og jeg vil gennemgå enkelte af dem med mine overvejelser her. (Gulløv & Højlund, 2007)

Overvejelser om forskningsprojektets formål og Konsekvenserne for børnene er to retningslinjer, jeg særligt har haft for øje i arbejdet med undersøgelsen. Formålet med undersøgelsen har været at afdække spillenes rolle i børnenes sociale liv og prøve at forstå, hvordan forskellen i spilvaner mellem køn kan forklares og måske afhjælpes. Først og fremmest indeholder dén indgangsvinkel en fordom fra mig om, at det er et problem, at pigerne spiller mindre og hurtigere holder op med at spille – at det ikke er dét, de helst vil, men at nogle barrierer for positionering og interaktion forhindrer dem i at udleve deres spilvaner, som de ønsker. Der måtte jeg i løbet af undersøgelsen være åben overfor, hvis jeg fandt ud af, at det var et spørgsmål om manglende interesse snarere end begrænsende faktorer. Derudover kan min undersøgelse have direkte konsekvenser for de børn, jeg har interageret med under feltarbejdet. Jeg ved fra pædagogerne og ledelsen på klubben, at de glæder sig til at høre, hvad jeg finder ud af, og jeg tror, mine konklusioner og perspektiver kunne få en konsekvens for, hvordan man fremover italesætter spil på klubben. Derfor har jeg et ansvar for – så vidt det er muligt – at lave saglige fortolkninger af børnenes udsagn og handlinger, så de ikke bliver et værktøj for at understøtte mine egne holdninger til, hvordan rammerne på klubben bør være.

Derudover er *Udvælgelse, inklusion og eksklusion* af informanter relevant, og som det tidligere er beskrevet, har jeg haft fokus på ikke kun at vælge de umiddelbart engagerede, udadvendte og frembrusende elever, men også at holde mig for øje at få snakket med og interviewet nogle af de elever, der træder mere i baggrunden i de større forsamlinger. Derudover har feltarbejdet givet mig mulighed for at have korte samtaler med og få indblik i mange børns liv på én gang, mens de måske ikke har været bevidste om, at deres handlinger eller indbyrdes samtaler er blevet observeret til brug i et forskningsprojekt. I de situationer har jeg været klar over mit ansvar som forsker og har undladt at notere mig det, når børnene har fortalt hinanden eller mig private eller følsomme ting, der ikke vedkommer andre uden for klassens eller klubbens fire vægge.

På baggrund af de metodologiske overvejelser, der er blevet fremlagt i dette afsnit, vil jeg i de næste afsnit redegøre for de konkrete metoder, der er blevet anvendt i indsamlingen af empiri til undersøgelsen.

3.4 Empiriindsamlingsmetode

I løbet af undersøgelsen har jeg indsamlet empiri på overordnet to forskellige måder. Først og fremmest gennem feltarbejdet, herunder deltagerobservation, snakke på lærerværelset og samtaler med elever. Derudover gennem interviews med elever undervejs i processen. I de næste afsnit vil jeg præsentere de forskellige empiriindsamlingsmetoder, samspillet mellem dem og projektets informanter.

3.4.1 Deltagerobservation

Ofte forholder det sig sådan ved feltarbejde, at metoder udvikles undervejs. Jeg startede med at tage afsted med en notesblok og en blyant og skrive feltnoter, mens jeg passivt observerede. Herefter begyndte jeg i pauser og på gangen at have korte, ustrukturerede samtaler med eleverne, og til sidst havde jeg mere dybdegående samtaler med eleverne, lærerne og pædagerne. Ved at lade mine erfaringer styre mine metoder, sad jeg ikke fast i et bestemt metodevalg og kunne skifte mellem dem, som konteksten krævede og lagde op til det. Det genererede også nye spørgsmål, der så igen krævede andre metoder, og der opstod en vekselvirkning mellem empiri og overvejelser om den fortsatte indsamling deraf.

Deltagerobservation er også nøjet beskrevet af forfatterne, der forklarer, at feltarbejde beror "på en vekselvirkning mellem deltagelse i andre menneskers hverdagsliv kombineret med observation og systematisk refleksion over det iagttagede" (Gulløv & Højlund, 2007, p. 21). I mit konkrete tilfælde kom det for eksempel til udtryk ved, at jeg deltog i nogle matematiktimer om formiddagen og derefter sad for mig selv med en kop kaffe på lærerværelset og læste mine noter igennem og reflekterede, før jeg så igen observerede klassen nogle dage senere. Den dobbelte tilgang, hvor man som forsker både skal leve sig ind i og distancere sig fra det observerede er således dynamisk. At være klar på at samle data, når det dukker op, og at reflektere over det, når der opstår tanker, udgør en erkendelsesproces, som etnografen må igennem under tiden i felten (Gulløv & Højlund, 2007).

Det er også vigtigt for metoden, at man først prøver at forstå, før man begynder at vurdere. Hvis man fra starten begynder at vurdere, vil man kun kunne tolke ud fra dén erfaring man har fra andre møder med andre praksisser, hvilket gør, at man risikerer at overse væsentlige ting. (Gulløv & Højlund, 2007) Det er essentielt for den efterfølgende refleksion og analyse, at det er tydeligt, hvad der foregik, og hvad man selv som forsker mener, der foregik, eller hvordan man tolkede det. Hvis der er meget larm i klassen, er det dét, jeg observerer. At der er et problem med larm i klassen generelt ville være en tolkning, og som forsker er det mig, der har ansvaret for, at mine forforståelser eller tolkninger farver materialet så lidt som muligt. Derfor noterede jeg det med tydelig forskel i mine feltnoter, når noget var en formodning eller tolkning. Samtidig kan man ikke som forsker vide, hvad der vil vise sig at have betydning for undersøgelsesområdet, uanset hvor velkendt et emne eller område, man undersøger. (Gulløv & Højlund, 2007) Af dén grund nedfældede jeg fra starten så meget, jeg overhovedet kunne nå at skrive ned. Med tiden, efterhånden som undersøgelsens problemfelt begyndte at vise sig, kunne jeg være mere selektiv i, hvad jeg tog noter på, og hvilke samtaler jeg involverede mig i, så jeg kunne få mere fokuseret empiri.

Af hensyn til GDPR har jeg valgt ikke at vedlægge mine feltnoter som bilag. Feltnoterne indeholder desuden følsomme og private oplysninger om børn, lærere og pædagoger, der er sagt i fortrolighed, og som har hjulpet med at danne overblik og retning på projektet, men som ikke bliver brugt i analysen. Når jeg fremlægger empiri fra deltagerobservationerne, vil jeg tydeligt kontekstualisere, hvilke rammer de er indsamlet under.

3.4.2 Interview

Som den primære empiriindsamlingsmetode i undersøgelsen har jeg valgt at supplere feltarbejdet ved at foretage interviews med en række elever på mellemtrinnet. Hvor feltarbejdet kan give et helt særligt indblik i hverdagslivet hos de observerede og kan give adgang til de spontante samtaler om dét, der i øjeblikket fylder hos dem, kan interviewet tilbyde en mere målrettet afprøvning af fundene fra observation i klasse og på klub, undersøgelse af børnenes liv set fra det teoretiske perspektiv og en bedre mulighed for komparation imellem de forskellige informanter. Til at støtte overvejelserne om interviews har jeg valgt at bruge Lene Tanggaard og Svend Brikmanns bog *Kvalitative metoder – en grundbog*.

For at kunne sammenligne fundene fra de forskellige interview, gjorde undersøgelsen brug af det *semistrukturerede interview*. Forud for samtalerne udarbejdede jeg en interviewguide (bilag 10.2), og på den måde sikres det, at alle forskningsinteresser bliver husket under samtalerne. Det semistrukturerede interview giver dog samtidig plads til variation fra samtale til samtale, hvis der er noget, der særligt interesserer en bestemt informant. Det *løst* strukturerede interview ville som alternativ have dén styrke, at det kan komme tættere på informantens livsverden, men her har jeg haft mulighed for at supplere med deltagerobservation og feltarbejde for at danne et samlet indblik i børnenes hverdagsliv omkring spillene. (Brinkmann & Tanggaard, 2015)

Som det også er tilfældet med feltarbejdet blandt børn, kan interview – uanset om de foretages med børn eller voksne – ikke ses som en neutral teknik, der uden påvirkning af informanterne giver indblik i deres liv. Som andre kvalitative metoder afhænger svarene af konteksten, og samtalen foregår også her som en social forhandling mellem interviewer og informanten. I afsnittet skriver forfatterne, at interviewet – blandt andet fordi metoden ikke er neutral – bedst egner sig til at give viden om ”de relationelle, konversationelle, sproglige og narrative områder.” (Brinkmann & Tanggaard, 2015, p. 33)

Forud for et interview er det vigtigt, at man har overvejet, hvad man gerne vil undersøge, hvordan man dermed vil udarbejde interviewguide, og hvilke analysestrategier, man vil bruge. (Brinkmann & Tanggaard, 2015) Jeg valgte at bruge tematisk analyse som strategi, hvilket vil blive gennemgået i afsnit 3.5 *Analysestrategi*.

I alt foretog jeg syv interviews med elever på mellemtrinnet, som blev afholdt i det såkaldte trivselsrum på klubben, hvor der var mulighed for at lukke en dør og være i ro. Jeg ville gerne afholde alle interviews på så få dage som muligt for at mindske risikoen for, at eleverne begyndte at snakke med hinanden om spørgsmålene og reflektere forud for interviewet. Alle interview blev således afholdt indenfor en uge af hinanden, og det var ikke umiddelbart mit indtryk, at nogen af eleverne var mere forberedte på spørgsmålene end andre. Ved at starte mit feltarbejde knap to måneder forud for afholdelsen af interviewene, havde eleverne god tid til at blive tryggere ved at tale med mig, og jeg havde god tid til at nuancere min interviewguide gennem den eksplorative tilgang til feltet.

3.4.3 Præsentation af informanter

Som netop beskrevet i forudgående afsnit, supplerer feltarbejde og interviewsamtaler hinanden som empiriindsamlingsmetoder i projektet, og derfor valgte jeg også informanter til interviews fra dén gruppe af børn, jeg lavede feltarbejde iblandt. Hvert interview varede 30-45 minutter, afhængig af hvor mange ekstra ting, børnene havde lyst til og brug for at snakke om. I alt har jeg som sagt interviewet syv elever fra klassen, og heraf er tre drenge, og fire er piger. I dette afsnit vil jeg kort introducere dem:

- **Jesper** er 11 år gammel og går til fodbold på talenthold 5 gange om ugen. Han er på fritidsklub én dag om ugen, fredag. Når han spiller, spiller han et par timer på en dag, og hans yndlingsspil er Roblox, hvilket han spiller på sin bærbar. Han spiller især meget med Benjamin.
- **Benjamin** er 10 år gammel og er på fritidsklub mange dage om ugen. Benjamins yndlingsspil er også Roblox, men han er også glad for Valorant, og det er primært telefon og PC, han spiller på. Han spiller meget med Jesper.
- **Dennis** er 10 år gammel, og han spiller primært Valorant og Fortnite. Når han spiller, er det på PC, og han spiller et par timer om dagen. Derudover spiller han forskellige skydespil i Roblox med de andre drenge fra klassen. Jesper spiller med Malik og Daniel men også med Jesper og Benjamin.
- **Freja** er 11 år og spiller oftest sit yndlingsspil Roblox. Når hun gør dét, er det oftest med nogle venner fra gården, men ovre på klubben spiller hun også med dem fra klassen. Hun spiller på iPad, telefon og computer.
- **Emilie** er 10 år gammel og spiller primært Valorant på sin PC derhjemme. Hun spiller ofte, og hun kan især godt lide at spille med Nadia og Silke. Derudover spiller hun Roblox, men det er ikke lige så meget som Valorant.
- **Nadia** er 11 år gammel og kan især godt lide Valorant, som hun spiller ovre på klubben. Derhjemme spiller hun Roblox på sin telefon, og i begge tilfælde nyder hun at spille med Emilie og Silke.
- **Silke** er 10 år gammel og nævner Valorant som sit yndlingsspil. Hun spiller det ofte på klubben med Emilie og Nadia, men hun spiller også Roblox med dem derhjemme på sin iPad.

Projektets analyserende del er primært baseret på udtalelser fra de interviews, der er blevet gennemført med de syv elever, men derudover vil observationer fra feltarbejdet i løbet af projektperioden blive brugt for at nuancere udsagnene i afsnit 4 *Analyse*.

3.5 Analysestrategi

Da den primære empiriindsamlingsmetode har været interview, sad jeg med en masse rå data, der skulle analyseres, og til dét valgte jeg at gøre brug af en tematisk analyse. I gennemførslen af den tematiske analyse har jeg støttet mig op ad dén arbejdsplan, der blev bragt i tidsskriftet *Qualitative research in psychology*. Forfatterne bag artiklen *Using thematic analysis in psychology* Virginia Braun og Victoria Clarke har en baggrund i psykologien, men deres beskrivelser af tematisk analyse som greb kan anvendes indenfor andre områder også. (Braun & Clarke, 2006)

Efter mine interview med eleverne på mellemtrinnet, transkriberede jeg dem alle, og de transkriberede interviews kan findes i bilagene. Da alle interviews var transkriberede, kunne jeg gå i gang med den tematiske analyse. Det gav et godt indblik i dataen at have afholdt og transskriberet alle interviews selv, men før den egentlige tematiske analyse, læste jeg alle interviews igennem igen for at opbygge fortrolighed med materialet. Det er ifølge forfatterne vigtigt, at man gentagne gange læser sit materiale i løbet af analysen, og det er også her, man kan begynde at overveje, om man har idéer til kodningen, man kan vende tilbage til senere. (Braun & Clarke, 2006)

En analysestrategisk overvejelse, der ifølge forfatterne er vigtig i også denne del af processen, er, om man identificerer temaer *semantisk* eller *latent*. Analyserer man primært ud fra et semantisk niveau, hvor man kigger på den eksplicite betydning af dataen, og man som forsker ikke kigger *bag*, hvad informanten har sagt, eller analyserer man primært ud fra et latent eller fortolkende niveau, hvor man identificerer de underliggende idéer og koncepter. Ideelt set vil en tematisk analyse gå fra den *beskrivende* samling af data i semantiske kategorier til den *fortolkende* proces i at afdække de underliggende koncepter eller ideologier, hvor begge tilgange til analysen tages i brug. (Braun & Clarke, 2006)

Overvejelserne om den semantiske overfor den latente analysestrategi i tematisk analyse kan også ses overfor data- og begrebsdrevne koder. I teksten *Interviewet: Samtalen som forskningsmetode* skriver Lene Tanggaard og Svend Brinkmann kort om kodning af

interview. Her skriver de, at koder kan være både datadrevne og begrebsdrevne. De datadrevne koder kendetegnes ved, at de opstår af selve materialet, når forskeren går til det uden at have besluttet sig for koder på forhånd. Omvendt kendetegnes de begrebsdrevne koder ved, at man på forhånd har besluttet sig for nogle koder, man vil afprøve. De begreber, koder af denne art dannes ud fra, kan komme fra teori, eksisterende litteratur eller bestemte hypoteser. (Brinkmann & Tanggaard, 2015)

De anbefaler også kodning af materiale som et værktøj til senere at sammenligne, kontrastere eller tælle op. Her nævner forfatterne den tematiske analyses styrke i også at kvantificere rådataen, hvilket Braun og Clarke ikke nævner. I mit tilfælde er det en styrke i forhold til fx at kunne afdække spilvaner på antallet af timer, eleverne spiller. (Brinkmann & Tanggaard, 2015)

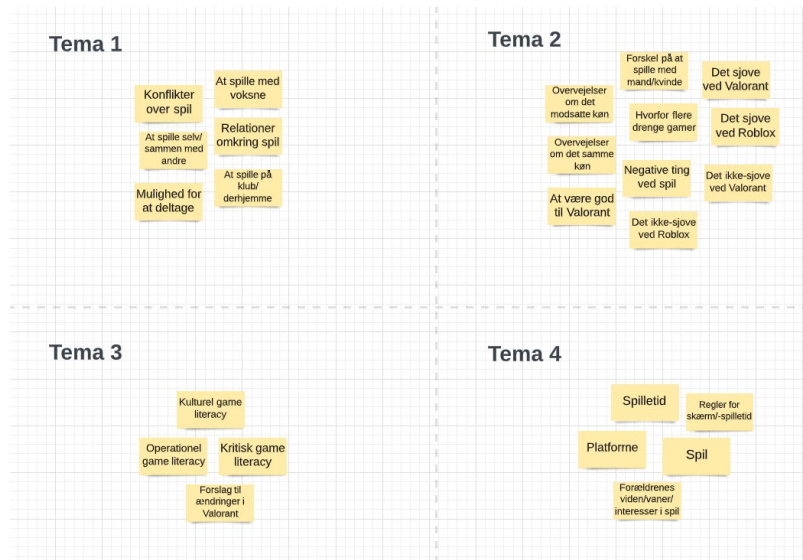
Den tematiske analyse i denne undersøgelse gør brug af både begrebs- og datadrevne koder, og den egentlige kodning af materialet i løbet af processen foregik i en vekselvirkning mellem både et semantisk/beskrivende og latent/fortolkende blik.

I næste fase begynder man som forsker at kode materialet og danne de første datadrevne koder. Første gang en ny kode viser sig i et interview, bliver denne oprettet, og tekststykket kodes, og i løbet af resten af materialet kan flere tekststeder så tilføjes. Resultatet er, at man til sidst har en lang række forskellige koder, der med ofte svingende hyppighed viser sig i dataen. (Braun & Clarke, 2006) På billedet nedenfor ses de første 25 koder, der blev dannet i gennemgangen af materialet.

At spille med voksne	At spille selv/sammen med andre	Mulighed for at deltage	Det ikke-sjove ved Valorant	At være god til Valorant
At spille på klub/derhjemme	Det ikke-sjove ved Roblox	Spil	Spilletid	Det sjove ved Valorant
Forslag til ændringer i Valorant	Hvorfor flere drenge gamer	Forskel på at spille med mand/kvinde	Det sjove ved Roblox	Relationer omkring spil
Forældrenes viden/vaner/interesser i spil	Konflikter over spil	Operationel game literacy	Kulturel game literacy	Regler for skærm-/spilletid
Platforme	Overvejelser om det samme køn	Overvejelser om det modsatte køn	Negative ting ved spil	Kritisk game literacy

Figur 8: De 25 oprindelige koder

Den tredje fase i den tematiske analyse kalder forfatterne for *Searching for themes*, og her indordnes koderne i grove temaer. Ved at skrive koderne ind i et værktøj til at lave diagrammer, kunne jeg prøve at arrangere dem på forskellige måder og se, hvad der umiddelbart gav bedst mening (Braun & Clarke, 2006)



Figur 9: Indordning af koder i umiddelbare temaer

Den fjerde fase i den tematiske analyse hedder *Reviewing themes*, og her overvejes temaer kritisk, så man kan sikre, at man har lavet en rigtig inddeling. Indholdet i temaerne skal være tydeligt adskilte fra hinanden, og der skal være nok indhold i et tema til, at det kan stå alene. (Braun & Clarke, 2006) Her kan man også beslutte at lade enkelte koder udgå, hvis de ikke har nok tyngde til at danne et tema og indgå i analysen. For begge koderne "Det sjove ved Roblox" og "Det ikke-sjove ved Roblox" under *Tema 2* er der kun ét tekststed, fordi det kun var under interviewet med Freja, jeg spurgte om det, så de koder er ret svage i forhold til, at andre indeholder mere end 30 tekststeder. Men de udgør en lille del af det samlede *Tema 2*, og overordnet set er der omrent den samme tyngde af materiale i alle temaerne.

Sidste fase hedder *Defining and naming themes*, og igennem netop navngivningen bliver det tydeligt, om temaerne er dannet på en meningsfuld måde, eller om nogle af de tidligere faser skal genbesøges. Ifølge forfatterne skal man kunne definere de enkelte temaer på en kort og præcis måde, der giver en god forståelse for, hvilke koder – og dermed hvilken type data – de indeholder. (Braun & Clarke, 2006) På billedet nedenfor ses de endelige, navngivne temaer.

Sociale relationer	Forskelle/ligheder mellem køn	Game literacy	Rammer for spillene
Konflikter over spil	Overvejelser om det modsatte køn	Kulturel game literacy	Spilletid
At spille med voksne	Overvejelser om det samme køn	Kritisk game literacy	Regler for skærm/-spilletid
At spille selv/sammen med andre	At være god til Valorant	Operationel game literacy	Platforme
Mulighed for at deltage	Negative ting ved spil	Forslag til ændringer i Valorant	Spil
At spille på klub/derhjemme	Det ikke-sjove ved Roblox		Forældrenes viden/vaner/interesser i spil
Relationer omkring spil	Hvorfor flere drenge gamer		
	Forskel på at spille med mand/kvinde		
	Det sjove ved Valorant		
	Det sjove ved Roblox		
	Det ikke-sjove ved Valorant		

Figur 10: De endelige og navngivne temaer

De fire temaer vil blive behandlet i projektets analyserende del, og i diskussionen vil projektets problemstilling og hver tese blive behandlet med analyseresultater på tværs af temaer for at give en nuanceret behandling af hvert emne.

4 Teoretisk perspektiv

Hvor forskningstilgangen siger noget om, hvordan man forholder sig til det undersøgte, og hvordan man indsamler og anskuer empirien, er det teoretiske perspektiv vigtigt for at arbejde med undersøgelsens fund og sætte dem ind i en kontekst af større forståelse.

For at undersøge de forskellige positioneringer hos eleverne, har jeg valgt at bruge Dialogical Self Theory. Med denne teori, har jeg en række begreber, der kan bruges til at afdække, hvornår eleverne blandt andet indtager forskellige *jeg-positioner*, hvilket giver en indgang til at forstå de dynamikker og roller, der kommer til udtryk i og omkring spillene.

For at kunne kigge på de kundskaber, eleverne har *i* og *omkring* spillene, har jeg valgt at bruge Jeroen Bourgonjons model over *video game literacy*, som han har adapteret fra

Greens (1988) oprindelige model, der deler literacy op i tre dimensioner. Med denne ramme for at forstå *game literacy*, kan jeg bedre undersøge, om forskellige typer af viden om spil – eller manglen på samme – fungerer som adgangsbillet og/eller barrierer i relation til gaming.

Som et vigtigt led i at kunne forstå dén data, der er blevet indsamlet i løbet af undersøgelsen, har jeg også valgt at bruge elementer af Sebastian Deterdings sociologiske model om opmærksomhed og følelser i spil, som er udviklet på baggrund af Erving Goffmans (1961) model om interaktionsprocesser og hans måde at anskue normer på. Teorien giver en mulighed for at undersøge, hvilke sociale normer der er interaktionerne omkring spillene, og hvilke normer forskellige rum og måder at spille på præsenterer spillerne for.

4.1 Dialogical Self Theory

For at kunne få indblik i, hvordan børnene positionerer sig overfor hinanden og de voksne, og hvilke indre positioneringer, de veksler mellem, vil jeg tage inspiration fra teorien om det dialogiske selv, som den er blevet fremsat af Hubert Hermans 1990'erne og udviklet af samme siden. I dette afsnit vil jeg kort præsentere teorien overordnet, hvorefter de forskellige begreber i teorien vil blive præsenteret, og det vil blive forklaret, hvordan de passer ind i konteksten af nærværende undersøgelse.

Dialogical Self Theory (herefter DST) blev først præsenteret i journalen *American Psychologist*, da Hubert Hermans sammen med Rens van Loon udgav artiklen "The Dialogical Self: Beyond Individualism and Rationalism". (Hermans & van Loon, 1992)

I teksten lægger forfatterne ud med at forklare, at *selvet* ikke er udgjort af én rationel bevidsthed men mange forskellige *selver*, der kan gå i dialog med hinanden, og at man dermed har en indre, dialogisk fortæller. Hvor tidligere teorier i højere grad lagde vægt på *selvet* som noget internt og *dialog* som noget eksternt, binder teorien de to elementer sammen og forklarer, hvordan *selvet* også kan ses som et samfund i samfundet, hvor flere stemmer kan gå i dialog med hinanden. Disse stemmer kalder han for *jeg-positioner*. (Hermans & van Loon, 1992)

Mange af disse *jeg-positioner* kan optages af den samme person, og internt kan de gå i konflikt med hinanden, støtte hinanden og udveksle idéer, sådan at *selvet* som helhed er

i konstant udvikling og overvejelse. *Selvet* som sådan er desuden altid bundet til et bestemt sted i tid og rum, og nogle *jeg-positioner* kan kun indtages under bestemte forudsætninger. (Hermans & van Loon, 1992)

Også i den senere artikel *The Dialogical Self: Toward a Theory of Personal and Cultural Positioning* fra 2001 forklarer Hermans videre om, hvad DST tilbyder med sit nye syn på *selvet*, og han gennemgår teoriens ophav fra både James og Bakhtin. Det primære, Hermans låner fra James, er hans teori fra 1890 om, at selvet er delt op i et *Jeg (I)* og et *Mig (Me)*, hvor *Jeg*'et er selvets subjektive natur og også kaldes for selvet-som-vidende (*self-as-knower*), og *Mig*'et kaldes for selvet-som-vidst (*self-as-known*). Førstnævnte, selvet-som-vidende, giver følelsen af, at man er selvstændig og individuel, og at man er et menneske, der gennem sin personlige identitet oplever kontinuitet over tid. Selvets anden dimension, selvet-som-vidst, er derimod konstitueret af alt det, der tilhører én. Det skyldes, at James var bevidst om, at der er en glidende overgang mellem *Mig* og *mit*. Miljøet omkring et menneske tæller også med i *selvet* i kraft af, at det føles som "mit", og det er svært fx at adskille, at *Jeg* er søn, og at en mand er far til *Mig*. (Hermans H. J., 2001)

De forskellige karakterer, man gennem James kan etablere som tilhørende *Mig*'et – fx mine venner, mine modstandere og mine forældre – ses også i metaforen om polyfoni i Dostojevskijs værker, som Bakhtin udfolder. I værkerne gør det sig gældende, at flere af karaktererne snakker med forfatteren, og der på dén måde opstår en dialog, der kan siges at være indre hos forfatteren. Denne transformation fra en karakters indre tanker til et svar rettet mod forfatteren giver plads til dialogiske relationer mellem en udtalelse og udtalelser fra forestillede andre. (Hermans & van Loon, 1992)

Inspireret af både James og Bakhtin etablerer Hermans idéen om selvet som en dynamisk flerhed af relativt autonome *jeg-positioner*. *Jeg*'et kan flytte sig mellem disse mange forskellige positioner og kan tildele hver position en stemme, så der kan opstå dialog mellem dem. Disse forskellige stemmer udveksler derefter informationer om deres respektive *Mig*'er, og ifølge Hermans er det dét, der udgør et komplekst, narrativt struktureret selv. (Hermans H. J., 2001)

Positioner som begreb rummer hos Hermans både *indre* og *eksterne* positioner. *Jeg*'et kan som nævnt bevæge sig mellem flere forskellige positioner, der internt kan være i dialog, være uenige, enige og så videre, og alle disse positioner er *indre*. De indre positioner er

de dimensioner af selvet, der føles som en del af én selv. Over for dem står så de *eksterne* positioner, der føles som en del af *miljøet*. (Hermans H. J., 2001) Som i det tidligere eksempel er en indre position fx *mig som søn*, hvor en ekstern position kan være *min far*. På dén måde trækker Hermans henholdsvis James' *Me* og *mine* ind i sin teori.

Selvom Hermans skelner mellem indre og eksterne positioner, er det vigtigt at forstå, at begge kategorier af positioner er en del af ens *Jeg*, og at forståelsen af selvet dermed bliver, at det udvides til også at indeholde ting fra miljøet, der opfattes som tilhørende én. Og den dialogiske proces mellem positioner finder sted overalt, mellem indre↔indre, indre↔eksterne og eksterne↔eksterne positioner. (Hermans H. J., 2001) Et eksempel på en indre↔indre-proces kan være, hvis et barn får 30 minutter i slutningen af timen til at lave lektier eller spille computer, og deres *gamerbarn*-position går i dialog med deres *skolebarn*-position.

En vigtig pointe fra Hermans er, at de indre jeg-positioner ofte træder frem i bevidstheden på grund af en påvirkning fra en ekstern jeg-position, der gør dem relevante. (Hermans H. J., 2001) Et eksempel på en indre↔eksterne-proces kan for eksempel være, at en pædagog på fritidsklubben giver anledning til, at en bestemt jeg-position hos barnet træder frem.

Nye eksterne positioner er også ofte dét, der etablerer nye indre positioner (Hermans H. J., 2001), hvilket projektets analyserende del vil vise eksempler på. Disse indre positioner, der hører sig til en bestemt ekstern position – en bestemt ydre påvirkning – kan som regel være i baggrunden længe, når der ikke er brug for dem, uanset om det skyldes en mangel i behovet for at bruge dem eller en pause i dialogen mellem dem og andre jeg-positioner.

Det er vigtigt for Hermans, at der med *dialog* ikke nødvendigvis menes sprog – eller i det hele taget nogen form for kontakt til andre mennesker. Han nævner tiden i børns liv, før sproget udvikler sig, hvor flere forskere har valgt at kalde kontakten mellem fx mor og spædbarn for *pseudodialog*. Ifølge Hermans kan man ikke snakke om, at dialog nogensinde er *pseudo*, bare fordi den foregår uden ord, og han bryder med den traditionelle indstilling om, at dialog nødvendigvis må antage verbal kommunikation. (Hermans H. J., 2001)

En ekstern position, der til enhver tid er til stede for selvet, er kulturen. At selvet på tværs af både tid og rum er underlagt kultur, sociale normer og andre strømninger er relevant

for forståelsen af, at selvets jeg-positioner kan være placeret to forskellige steder: i sociale og personlige positioner. Et eksempel fra Hermans er, at hvis en person kulturelt er defineret som kvinde, så vil hun have en social position, hvor hun er underlagt nogle stereotyper – fx at hun skal eller bør være feminin. Hendes personlige position kan så være en anden, at hun i nogle situationer føler sig feminin, mens hun i andre situationer har behov for at være mere traditionelt maskulin. Hvis én eller flere af en persons personlige positioner er i strid med én eller flere af vedkommendes sociale positioner, vil der opstå en anstrengelse mellem de to. (Hermans H. J., 2001)

I en senere artikel fra 2013 med et mere uddannelsesrettet fokus kaldet *The Dialogical Self in Education: Introduction* introducerer Hermans tre nye begreber, der er særligt interessante for at forstå, hvordan personer kan tackle dialogen mellem de mange indre/eksterne og personlige/sociale positioner, selvet består af. Han introducerer *tredjeposition*, *metaposition* og *promotorposition* som begreber. En tredjeposition kan aktiveres for at imødekomme og afhjælpe en konflikt mellem to positioner. Den tredje position er kendetegnet ved, at den styrkes af intentionerne bag begge de positioner, den forsørger af inkludere. (Hermans H. J., 2001) Det skal ikke forstås som et kompromis men en helt ny position, der til fulde indfrier ønskerne eller intentionerne bag de oprindelige to positioner, der var i konflikt.

En *metaposition* er omvendt en betegnelse, Hermans bruger for at anlægge et fugleperspektiv på selvet og alle de jeg-positioner, der eksisterer sammen. Metapositionen tillader, at man træder ud af specifikke indre/eksterne positioner og kan reflektere over dem. Hvor indre positioner ofte aktiveres af eksterne positioner fra øjeblik til øjeblik, giver metapositionen anledning til fordybelse, så man kan planlægge, hvem man vil være fremover, og hvilke positioner man vil styrke og lytte mere til. Metapositionen giver et værktøj til en stedslig eller rumlig sortering i eksisterende positioner. (Hermans H. J., 2001)

Slutteligt er en *promotorposition* dét, der sikrer organiseringen af selvet over tid og en tidslig sortering af positioner. Promotere kan i dén sammenhæng være egne indre positioner, der taler for en bestemt sag, men ofte, skriver Hermans, er det eksterne positioner såsom betydningsfulde mennesker i éns liv, der hjælper med den tidslige organisering af selvet. Ved at give udtryk for – eller tilmed argumentere hårdnakket for –

hvordan de mener, man bør være, kan man kritisk reflektere over sine jeg-positioner, hvilket sammen med metapositionen er et væsentligt element i den dialogiske udvikling af selvet. (Hermans H. J., 2001)

I sin artikel fra 2010 kaldet *Dialogical Relationship between Identity and Learning* skriver M. Beatrice Ligorio om henholdsvis DST og *Communities of Learning model*, som de relaterer sig til undersøgelser af læring og undervisning. I artiklen remser hun nogle af de samme pointer op, som jeg har fremført her, men hun konkluderer slutteligt, at DST kan fungere som et godt værktøj til at undersøge forholdet mellem læring og identitet i læringssammenhænge. Som noget af det sidste i artiklen opfordrer hun til flere undersøgelser af, hvilken rolle internet-baserede miljøer spiller i dannelsen af identitet. (Ligorio, 2010) For denne undersøgelse bliver det interessant at se på, hvilken rolle spillene og det digitale generelt har i børnenes dialogiske selv, og hvilke indre positioner spillet som ekstern position kan fremkalde hos dem.

DST som formuleret af Hermans på baggrund af tanker fra James og Bakhtin kan forstås som en ramme for at forstå selvet, der lægger vægt på selvet som produkt af en lang række indre og eksterne positioner, der kan indgå i dialog med hinanden og som organiseres i både tid og rum. Til at hjælpe med strukturering og organisering kan individer bruge metapositioner og promotorpositioner for henholdsvis rumligt og tidsligt at afdække, hvordan man kan arbejde med forskellige jeg-positioner, og endeligt kan tredjepositioner trækkes ind som mødested og grobund for intentionerne bag to positioner, der er i konflikt. Som ramme for selvets positioneringer står kultur, der pålægger individer nogle sociale positioner, der kan understøttes af eller gå i konflikt med personlige positioner, og uanset hvilken type konflikt eller dialog, der foregår, behøver den ikke være verbal eller indbefatte andre mennesker i det hele taget.

4.2 Video Game Literacy

For at kunne undersøge de forskelle, der kan være mellem børnene i relation til deres viden om spillene, kompetencer i spillene og kritiske refleksion over spillene, vil jeg som sagt anvende modellen om *video game literacy*, som den er fremsat af Jeroen Bourgonjon i artiklen *The Meaning and Relevance of Video Game Literacy*. (Bourgonjon, 2014) I dette afsnit vil jeg kort redegøre for modellens ophav og præsentere de tre dimensioner af den,

der vil fungere som indgang til at forstå børnenes *game literacy*. I løbet af projektet vil *spilkyndighed* blive brugt som substitut for *game literacy*.

Bourgonjon forklarer, at begrebet "literacy" har været på en lang rejse, før det er endt som det brogede begreb, vi kender i dag. Engang var literacy en betegnelse for den ene, rigtige kulturelle forståelse, der kunne medføre opadgående social mobilitet. Da James Paul Gee for første gang introducerede *video game literacy* som begreb i 2003, blev det derfor mødt af skepsis. Nogle forskere mente, at det kun var gennem læsning og skrivning, at literacy kunne opnås, og at spillene var et medie, der trak unge mennesker væk fra at læse bøger eller involvere sig i mere traditionelle – og efter deres mening bedre – medier. I dét brud med den traditionelle forståelse af literacy, der fulgte, gjorde forskellige forskere også op med den tanke, at literacy er et neutralt begreb, og at én form for universel literacy kan tilegnes af alle med de samme metoder. (Bourgonjon, 2014)

I sin tidligere publikation fra 1990 skriver Gee, at det ikke er tilfældet, og at literacy i stedet skal ses som noget, der springer ud af specifikke kontekster uadskilleligt fra sociale grupper og sociale klassers praksisser. At besidde literacy handler ifølge Gee om at mestre de tegn og koder, der hører sig en bestemt kontekst til, som når man bliver akademisk alfabetiseret ved at afkode, hvad det betyder af være akademisk. Gee konkluderer, at vejen til et succesfuldt liv er at være i stand til at omstille sig og tilegne sig flere forskellige diskurser – at afkode forskellige sociale gruppers sprog. (Bourgonjon, 2014)

At argumentere for, at literacy-begrebet tidligere har været for snævert, er ikke det samme som at sige, at literacy-begrebet bare skal overføres til andre teksttyper og for eksempel bruges til at undersøge spil uden justeringer. Kurt Squire skrev fx, at der slet ikke findes et spil uden spilleren, og at man derfor står over for at skulle tackle en analyse af et medie, der måske kun eksisterer i kraft af, hvem der bruger det, og hvordan de gør det. De fleste forskere mener derfor nu, at en undersøgelse af spil som minimum skal tage højde for den legende relation mellem spilleren og spillet. (Bourgonjon, 2014)

I studier af børn og unges *game literacy* finder man frem til, at mange unge har en naiv forståelse for spillene, og at gamere ikke nødvendigvis er klædt på til at forholde sig kritisk til et spil. For eksempel kan man gennemføre et spil uden på noget tidspunkt at

reflektere kritisk over processen, og nogle beskriver kun spil ved at nævne de ting, man kan se på skærmen – uden at tænke bagom spillet og forklare, hvad det så gør ved spilleren, eller hvordan man interagerer med det. (Bourgonjon, 2014)

I sin artikel tilbyder Jeroen Bourgonjon derfor en model for at forstå game literacy, og den vil blive gennemgået her. Modellen er inspireret af Bill Greens tredimensionelle model, der blev introduceret i 1988, og den indeholder en *operationel*, *kulturel* og *kritisk* dimension. (Bourgonjon, 2014)

Den operationelle dimension handler om det semiotiske system, hvilket siger noget om spillerens evne til at spille og/eller designe spil. I denne undersøgelse vil jeg kun fokusere på dén dimension, der handler om at spille spillene. At spille handler ikke kun om evnen til at installere og åbne spillet og at kunne styre sin karakter – det handler om at afkode sprog og praksis i det semiotiske domæne, spillet er placeret i. (Bourgonjon, 2014) Hvis der fx er tale om spillet Valorant, som både drenge og piger spiller på fritidsklubben, hvor jeg har foretaget min undersøgelse, er der tale om, om børnene evner at installere spillet, logge ind med deres profil og åbne det. Men der er også tale om, om de forstår de forskellige dynamikker med, at nogle fra holdet skal gå til ét bombsite, mens andre skal gå til et andet, og hvad det vil sige, at man har en "eco round", hvor man ikke køber våben, så man kan købe endnu bedre våben i starten af næste runde. At have en viden om de betydninger, der tillægges forskellige ord og handlinger i en spillesession, er et vigtigt element af at udvise operationel spilkyndighed.

Den anden dimension i Bourgonjons model – den *kulturelle spilkyndighed* – handler om betydningsdannelse og evnen til at forstå spillet i relation til konteksterne, det optræder i. Dimensionen trækker især på José Zagals pointe om, at forståelsen for videospil handler om evnen til "at forklare, diskutere, beskrive, rammesætte, situere, fortolke og/eller positionere spillere i kontekst af menneskets kultur (spil som kulturelle artefakter), i kontekst af andre spil (sammenligne spil med andre spil og genre), i kontekst af den teknologiske platform de bruger, og i kontekst af at kunne dekonstruere dem og forstå deres delelementer, hvordan de interagerer, og hvordan de faciliterer forskellige oplevelser hos spillerne." (Bourgonjon, 2014, p. 7) (*min oversættelse*) I eksemplet med Valorant kan *kulturel* spilkyndighed siges at være forståelsen for, hvordan man er social på en bestemt måde i spillet, hvordan det adskiller sig fra andre spil i samme genre som

Counter Strike eller spil i helt andre genre som fx Rocket League. Derudover kan det også blandt meget andet være evnen til at forstå, hvordan spilmekanismen med at købe våben i starten af hver runde tilbyder spilleren en bestemt oplevelse.

Den tredje og sidste dimension i modellen handler om den *kritiske spilkyndighed*, og dén dækker over evnen til at forstå videospil som sociale konstruktioner, at have adgang til samtaler om spilkultur, evner til at kunne deltage i debatterne og en kompetence til at kunne overveje og rumme de forskelligartede holdninger til spil, der kommer til udtryk i dén slags samtaler. Den kritiske spilkyndighed opnås ved ikke kun at have en forståelse for, hvordan spillere påvirkes i spillet men også at forstå, hvordan de snakker om spil, og hvordan de fortolker snakken om spillene. (Bourgonjon, 2014) Hvis et barn på klubben for eksempel reflekterer over en samtale, de har haft med et andet barn og kan gennemskue, hvorfor der opstod uenighed, kan det være et tegn på kritisk game literacy. Det kan det også, hvis en pædagog forklarer forskellen i evner mellem drengene og pigerne med, at drengene spiller mere, eller at det er mere socialt accepteret at spille skydespil, hvis man er dreng. På dén måde udvises en forståelse for magtrelationerne i diskursen om spil og en evne til at gennemskue dem, så man kan tackle udfordringer ved spillene i konkrete spilsituationer.

4.3 Interaction Tension og sociale normer i spil

Som nævnt i introduktionen til dette afsnit, har jeg valgt at bruge Sebastians Deterdings artikel *Interaction Tension: A Sociological Model of Attention and Emotion Demands in Video Games* for at inkorporere nogle begreber fra især Erving Goffman, der kan bruges til at belyse sociale krav og normer i spil. (Deterding, 2019)

Overordnet set handler artiklen om, at videospil aktivt stiller krav til spilleres opmærksomhed, samtidig med at de tilbyder positive oplevelser som flow og adgang til sociale relationer. Gennem et stort interviewstudie af spillere, skriver han dog også frem, at gaming indebærer en lang række sociale normer, og at det kan have negative psykologiske konsekvenser for spillerne, når deres oplevede involvering karambolerer med den forventede involvering, normerne for spillene opstiller. (Deterding, 2019)

Deterding forklarer med udgangspunkt i Csikszentmihalyis tekst *Flow – The Psychology of optimal experience* fra 1990, at vi som mennesker foretrækker, at der er *orden i vores bevidsthed*, men at vi ofte glider mod uorden på grund af behov, der ikke bliver mødt,

bekymringer og selvbevidsthed, der deler vores opmærksomhed mellem dét, vi laver, og dét vi vil eller skal lave. Af dén grund søger mennesker mod *flowaktiviteter*, fordi aktiviteter af denne art både har meget præcise krav og opsluger al vores opmærksomhed. (Deterding, 2019, p. 226)

Med udgangspunkt i blandt andet flowteori har fokus i lang tid været på at definere krav i videospil som de kognitive og fysiske belastninger, spillere oplever, men Deterding fremlægger, at undersøgelsen af spil kræver en social dimension. Bowman (2018a) fremsætter, at sociale krav er "dén udstrækning med hvilken et system udløser implicit eller eksplicit respons i brugeren til tilstedeværelsen af andre sociale aktører," (*egen oversættelse*) (Deterding, 2019, p. 226), men andre mener, at gaming altid i forvejen er socialt, og at man ikke kan tænke en spilsituation, der ikke er social. På baggrund af disse teoretiske overvejelser fremsætter Deterding i sin artikel Erving Goffmans sociologiske model for at forsøge at forene forståelser af spil som *krævende medier* med forståelsen af dem som *sociale*.

Goffman fremsætter i sin teori, at sociale grupper udvikler et fælles repertoire af *frames*, der har nogle indbyggede forventninger til deltagelse. Som eksempel nævner han *at gå til lægen* eller *forelæsning* (*egen oversættelse*), og hver ramme består af nogle sociale roller, deltagerne skal påtage sig, og som kræver indbyrdes og lige involvering. Ifølge Goffman er det gennem socialiseringen, at børn både internaliserer disse rammer og roller og bliver bevidste om, at der er nogle bestemte spilleregler, der skal overholdes, når man færdes i de forskellige rammer. Følelsen af at være stolt eller flov er derfor ifølge Goffman vores markører på, hvordan andre vurderer vores deltagelse i disse frames eller sociale normer. (Deterding, 2019) I forhold til min undersøgelse af de sociale relationer omkring spil for børn på mellemtrinnet, kan *frames* ses som de konkrete situationer, hvorunder spillere involverer sig i spil og med hinanden. Én frame kan fx være *Valorant på klubben*, mens en anden kan være *Roblox derhjemme*, og disse frames tilbyder forskellige ting men stiller også forskellige krav. Derudover er *Valorant* også i sig selv en frame, der indebærer nogle sociale normer om, hvordan de fleste andre spiller *Valorant*, eller hvordan man *bør* spille *Valorant*, og *på klubben* kan også være en *frame*, fordi der er nogle tværgående sociale normer på klubben om, hvordan man opfører sig. Frames skabes og forhandles i mødet mellem mange rum og mennesker, og hver frame kan tilbyde forskellige muligheder for at positionere sig som spiller.

Fordi interaktionen i de sociale normer afstedkommer enten positive eller negative reaktioner fra andre, bliver vi som mennesker motiverede til at vise en god side af os selv, men det kræver også en respekt for den eller de andre involverede i en given aktivitet, at interaktionen som helhed foregår uden problemer. Med andre ord er gensidig involvering et krav for, at interaktionen kan finde sted, og at den ikke bryder sammen. Goffman definerer involvering som "kognitiv og affektiv optagethed" (*egen oversættelse*) (Deterding, 2019), hvilket betyder, at man både skal reflektere over og være følelsesmæssigt investeret i *rammen* eller aktiviteten og de sociale normer.

For at sikre interaktionen i *frames*, udvikler sociale grupper derfor normer for, hvordan man bør involvere sig. Det forhandles, hvornår man må indgå i en interaktion, hvornår det er okay at trække sig, og hvor intens en involvering, der kræves. Men nogle gange kræver en situation *spontan involvering*, hvor vi forventes at involvere os uden varsel, samtidig med at denne involvering ikke må virke påtvunget eller uoprigtig for dem, vi interagerer med. Og netop den diskrepans mellem rammens forventede involvering og vores egen kognitive og affektive involvering kan føre til spændinger i interaktionen. Goffman forklarer, at interaktioner ideelt fører til "euphoric ease" (Deterding, 2019, p. 228), hvilket vi kunne kalde euforisk lethed, men at de også kan føre til "dysphoric tension" (Deterding, 2019, p. 228) eller dysforisk spænding. I værste konsekvens kan deltagere føle, at de bliver fremmedgjort i interaktionen, og hvis ikke man kan fjerne sig fra den givne situation, befinder man sig i en ubehagelig situation, hvor man bliver tvunget til at lade, som om man er investeret. (Deterding, 2019)

Goffmans teori, som den er fremlagt af Deterding, giver begreber til dels af forstå sociale normer som *frames*, der konstrueres i en gruppe, men også at forstå den interaktion, der foregår i dem, og som enten kan gøre, at børnene i skolen og på klubben føler sig tilpas og får lyst til at involvere sig, eller at de føler ubehag, fordi deres involvering ikke stemmer overens med de normative regelsæt, der gælder. Især i undersøgelsen af eventuelle forskelle mellem kønnene er det relevant at overveje, om piger, der gerne vil begynde at game, skal involvere sig i frames, der er konstrueret af drenge og på drenges præmisser, og om pigerne har lige så nemt ved at træde ind i de rum med euforisk lethed. Og det var netop gennem 19 interviews med folk, der spiller computer, at Deterding undersøgte, hvordan Goffmans begreber kan bruges til at belyse de sociale normer

omkring spil, og overordnet passede resultaterne af undersøgelsen med Goffmans sociologiske model. Spillerne forventede af hinanden en passende involvering, hvor man kunne leve sig ind i andres glæde og fejre det, når der var succeser, men hvor man ikke var så affektivt involveret, at man lod sine frustrationer gå ud over andre. Informanterne lagde vægt på den spontante lyst til at spille, og hvor involveringen ikke stod mål med de normative forventninger i *frames*, førte det til dysforisk spænding og gik ud over lysten til at spille. Deterding skriver dog også, at nogle resultater ikke passede på modellen, for eksempel at de sociale normer afhænger meget af forskellige spil, omstændigheder og involverede parter, hvilket Goffman ikke fremlægger i sin oprindelige teori. (Deterding, 2019) At de sociale normer om "spil" afhænger af, hvilket spil, der spilles, og hvilken kontekst det spilles i, stemmer overens med mine observationer fra at se, når pigerne spillede Valorant i henholdsvis Unrated – en mode, der udspiller sig ligesom et Ranked game, men uden at det påvirker ens rang – og Spike Rush eller Custom Game, der begge er mindre seriøse måder at spille på, hvor der i højere grad er plads til leg, der går imod spillets indbyggede præmisser. Goffmans begreber om *frames*, involvering og anspændt interaktion, som de er fremlagt af Deterding, vil blive brugt i projektets analyserende del.

4.4 Opsummering af forskningstilgang og teoretisk perspektiv

At undersøgelsen tager udgangspunkt i en social-konstruktivistisk ontologi og en interpretivistisk epistemologi har en betydning for valg af den overordnede metodologi, de konkrete empiriindsamlingsmetoder og de teoretiske perspektiver.

Først og fremmest er det relevant at afdække arbejdet med mine egne forforståelser. Gennem mit arbejde som specialkonsulent og oplægsholder indenfor gaming har jeg opbygget nogle forforståelser om, hvordan børn og unge gamer, og hvilken rolle gaming har i deres liv. Fordi jeg arbejder meget med økonomisk kriminalitet i computerspil, og jeg ved, at det påvirker mange børn og unge, havde jeg som én af mine forforståelser troet, at jeg i løbet af min empiriindsamling ville støde på fortællinger om dét, men dét var ikke tilfældet. I stedet endte fokus med at være forskellene mellem køn i spilfællesskaber, hvilket jeg ikke havde fundet uden brugen af feltarbejdet som især indledende fase af undersøgelsen.

Og det er netop den primære styrke ved etnografien og feltarbejdet i projektet, at mine forforståelser har kunnet blive nedbrudt og etableret i løbet af den eksplorative fase med

deltagerobservationer. Først har jeg observeret uden at samtale med børnene, hvorefter de begyndte at henvende sig med deres fortællinger om spil. Disse fortællinger nuancerer så forforståelserne og umiddelbare tanker om retningen for undersøgelsen, hvilket ændrer de opfølgende spørgsmål til børnene, og på dén måde opstår der en vekselvirkning mellem delene, fx enkelte samtaler og observationer, og helheden som værende undersøgelsens vinkling.

Da jeg efter nogle måneders feltarbejde havde afdækket nogle centrale sociale dynamikker hos børnene, kunne jeg så som afslutning på empiriindsamlingen gennemføre mine interview, der på dét tidspunkt havde et klarere fokus, fordi mit indgående kendskab til børnene og de kontekster, de spillede i, havde ændret mit ståsted.

For at behandle min empiri har jeg som nævnt valgt at gøre brug af Dialogical Self Theory, Video Game Literacy og Interaction Tension. Disse teoretiske perspektiver passer ind i forskningstilgangen ved at give perspektiver på, hvordan sociale fænomener opstår og forandres i sociale interaktioner og relationer, samtidig med, at der er elementer af dem, der samtidig giver plads til det strukturelle. Både Hermans begreber om positionering og Goffmans syn på sociale normer som beskrevet af Deterding lægger vægt på, at henholdsvis selvet og sociale normer er socialt konstituerede og opstår i sociale interaktioner. For Hermans er der blandt andet begrebet om *self-as-knower*, der giver selvet en følelse af kontinuitet over tid, og hos Goffman taler Deterding trods den umiddelbart konstruktivistiske vinkel om *frames*, der er fastlagt og forudbestemt af sociale grupper og ikke er underlagt den konstante forhandling, som social-konstruktivismen ellers ville mene, der finder sted. På baggrund af den fremlagte forskningstilgang, vil jeg med næste afsnit indlede projektets analyserende del.

5 Analyse

I gennem analysen vil jeg fremlægge de fund, der har været i de syv interview samt feltarbejdet på skolen og i fritidsklubben. Med udgangspunkt i den indsamlede empiri, vil projektes analyserende del identificere forskellige dynamikker, positioner og sociale normer hos børnene i forlængelse af de teoretiske begreber og perspektiver.

5.1 Baggrundsviden om børnenes spilvaner og -rammer

I dette analysetema vil det blive præsenteret, hvad børnene fortalte om rammerne for deres brug af spil – hvor meget de spiller, hvilke platforme de spiller på, og om forældrene involverer og engagerer sig i deres liv med spillene. En forståelse for eventuelle ligheder og forskelle mellem børnene, når det kommer til spillene, kan blandt andet hjælpe med at nuancere diskussionen. Rammerne om spillene fungerer derfor som demografisk baggrundsviden for at afdække, hvilke spilvaner og -mønstre, der er hos de børn, der udgør informationskilderne til analysen.

5.1.1 Digitale dage – børnenes skærmtid

De første spørgsmål i interviewene handlede om, hvilke platforme børnene spiller på, hvor mange timer de spiller, og hvilke spil de bedst kan lide. Jeg vil først gennemgå empirien fra disse spørgsmål, og så vil jeg afdække forældrenes vaner med spil, involvering i spil og eventuelle regler for skærmtid til sidst.

Benjamin fortalte, at han spiller cirka en halv time derhjemme om dagen (bilag 10.4), Dennis fortalte, at han spiller cirka tre timer (bilag 10.9), og Jesper spiller cirka otte timer om ugen. Det er kun fire dage om ugen, han spiller, og de dage spiller han to timer. (bilag 10.3)

Freja fortalte, at hun nok spiller omkring halvanden time i hverdagen og to timer i weekenden (bilag 10.5), og Emilie spiller omkring tre timer om dagen (bilag 10.6). Nadia har tidligere spillet tre timer om dagen, forklarede hun, men nu er det nok nærmere mellem én og halvanden time (bilag 10.7), og Silke spiller to timer, når hun er på klubben (bilag 10.8), medmindre der er Girl Gaming, hvor det godt kan blive mere. Derhjemme spiller hun meget lidt og ser mest YouTube og andet på sin iPad.

For både drengene og pigerne er det tilfældet, at de spiller et par timer om dagen. Nogle af dem spiller mest på klubben, og andre spiller mest derhjemme, men hverken mine interview med dem eller løbende samtaler i løbet af projektperioden har vist nogen nævneværdig forskel i spilletid mellem kønnene. Benjamin ligger nok lavest med en halv time derhjemme, men han spiller til gengæld på klubben, og nogle gange har han lange sessioner med spillene. Han fortalte blandt andet, at "Det er bare så fedt, når man har sådan en hel gamerdag, hvor man bare kan sidde sammen med sine venner, og ... ja, hygge sig." (bilag 10.4). Deltagerobservationerne på fritidsklubben viste desuden, at der er

gamer-fredage, hvor de spiller hele natten og tager hjem klokken 9:00 næste morgen, og dér skulle i hvert fald Benjamin og Jesper deltage, da jeg var på klubben for at interviewe de sidste af pigerne om fredagen.

5.1.2 Spil og platforme

For at få indblik i, hvad de mange timer så går med, spurgte jeg børnene ind til, hvad de spiller, og hvilke platforme de gør det på. Med spil som Valorant, der kun kan spilles på computer, er begge spørgsmål ikke nødvendige, men spil som for eksempel Roblox kan spilles på en masse forskellige enheder.

Benjamin fortæller, at han for det meste spiller på PC eller telefon. Når han spiller, er det primært Roblox, hvilket også er dét, han nævner som sit yndlingsspil. Han er dog også blevet glad for Valorant. I Roblox spiller han nogle anime-spil med især Jesper – fx et spil, der hedder *Anime Battlegrounds X* – og nogle skydespil, hvoraf han nævner *Arsenal*. Derudover spiller han *Minecraft* med sin søster på computer. (bilag 10.4)

Dennis forklarede, at han mest spiller på computer, men at han nogle gange spiller PlayStation, hvis han vil spille *FIFA*. Dennis spiller *Fortnite* og startede med at spille det på PlayStation men har rykket over til at spille det på computeren nu. Derudover nævner han, at han spiller *Valorant*, og at han nogle gange spiller nogle spil i Roblox – her nævner han *Counter Blox*, som minder meget om *CS:GO*. Han forklarer, at han engang spillede rigtig meget *Counter Blox*, fordi de kørte nogle "cups" – turneringer – i det i skolen. Som det sidste nævnte Dennis, at han vistnok havde *League of Legends* på sin computer og synes, det er sjovt, men han kunne ikke huske det helt. (bilag 10.9)

Jesper sagde, at han spiller på bærbar, og at han derudover kun har en PlayStation 3, som han ikke bruger. I rækkefølge nævner han Roblox som sit yndlingsspil, og derefter kommer *Valorant* og så *Fortnite*. I Roblox spiller han, som Benjamin også nævnte, anime-spillet *Anime Battlegrounds X*, og derudover spiller han tre skydespil, der hedder *Counter Blox*, *Aimblox* og *Arsenal*. (bilag 10.3)

Fra mine observationer i klassen på folkeskolen ved jeg, at både Dennis og Jesper også spiller et spil, der hedder *Rocket League Sideswipe*, fordi de spillede sammen på deres mobiltelefoner i en pause ude på gangen. De spillede mod andre spillere over internettet i en 2v2-mode. Helt generelt vil der være nogle spil, der ikke bliver nævnt, fordi jeg

spurgte børnene om "Hvilke spil kan du bedst lide?" (bilag 10.2) og ikke, hvilke de fx spiller meget eller nogensinde har spillet. Svarene fra drengene giver dog et godt indtryk af, at det især er Roblox, der fylder, og at de generelt foretrækker skydespil. Både i Roblox med *Arsenal*, *Counter Blox* og *Aimblox* men også med *Fortnite* og *Valorant*, og at de primært spiller på computer.

Freja forklarede, at hun spiller på iPad, telefon og computer, og at hun primært spiller Roblox. Derudover spiller hun *Sims* og *Minecraft*, men det er primært Roblox, der fylder, hvor hun spiller spil som *Adopt Me!*, *Murder Mystery*, *Tower Fun* og nogle *obby'er*, som det hedder, hvilket kommer af "obstacle course" og er betegnelsen for spil i Roblox, hvor man skal klare sig igennem én eller flere forhindringsbaner. Derudover forklarede hun, at hun godt kan lide spil i Roblox, hvor man skal bygge noget – for eksempel en båd eller et hus. (bilag 10.5)

Emilie nævnte, at hun primært spiller på dén computer, hun fik, da hun blev 10 år. Hun forklarer, at den er stor, og at hun godt kan lide at sidde foran den, fordi den mindre telefon kan være irriterende. Hun spiller primært *Valorant*, men derudover kan hun godt lide at spille Roblox, fordi det er mange forskellige spil. Hun nævner *Royale High* som spil i Roblox, hun nyder at spille. Derudover kender hun til *Flag Wars* og *Adopt Me!* i Roblox, men hun gav ikke udtryk for, at hun spiller dem meget. (bilag 10.6)

Nadia forklarer, at hun spiller på sin telefon, når hun er hjemme, og at hun så spiller computer på klubben. Da jeg spurgte, hvad hun bedst kunne lide, nævnte hun kun *Valorant*, og det er også dét, hun mest spiller på klubben. (bilag 10.7) Jeg ved dog fra løbende samtaler og andre interviews, at hun også spiller Roblox. Fx nævner Emilie i relation til Roblox, at hun "ringer til Silke og Nadia. Og så spiller vi nogle gange (...)" (bilag 10.6)

Silke fortalte, at hun derhjemme spiller mest på sin iPad, men også på computer ovre i klubben. De spil, hun spiller mest, er *Sims* og *Valorant*, og så spiller hun nogle gange *Minecraft* med sin søster. Hun fortalte også, at hun nogle gange spiller *Call of Duty* med sin søster og en mand, der bor over for dem i dén kolonihave, hvor forældrene har kolonihavehus, men det er kun *Sims* og *Valorant*, hun nævner som sine yndlingsspil. (bilag 10.8)

Overordnet viser empirien, at drengene i højere grad har adgang til at spille på computer derhjemme, fordi de selv har PC eller bærbar, hvor pigerne i højere grad spiller på telefon eller iPad. Undtagelsen er Emilie, der kan spille på samme måde derhjemme og på klubben. Drengene foretrækker i højere grad skydespil, som de både spiller gennem Roblox – for eksempel *Counter Blox* – og uden for Roblox med *Fortnite* og *Valorant*, mens pigerne med undtagelse af Freja også nyder *Valorant* men til gengæld spiller andre typer spil ved siden af. Her viser dataen i højere grad *Sims*, *obby'er* og oplevelsesspil i Roblox samt *Minecraft*.

5.1.3 Forældrenes spilvaner og involvering

Det sidste, jeg vil præsentere i dette første analysetema, er forældrenes involvering i børnenes liv omkring spillene, og her vil jeg først kigge på skærmtid.

Benjamins forældre har lavet en regel om, at han kun må spille, efter han har spist aftensmad (10.4), så han må gerne spille ovre på klubben om eftermiddagen, men derhjemme er han i hverdagene begrænset af, at han skal tidligt i seng. Dennis har ingen faste regler for skærmtid, men nogle gange bliver han bedt om at slukke, hvis forældrene vurderer, han har siddet der længe (bilag 10.9). Jesper må højst spille i to timer, og det er de dage, hvor han ikke har sen fodboldtræning. (bilag 10.3)

Freja har ikke har regler for skærmtid, men ligesom Dennis får hun nogle gange besked på, at hun skal finde på noget andet at lave efter længere tid foran skærmen (bilag 10.5). Emilie har ikke skærmtid på sin computer, men hun har på sin telefon og iPad. Hun forklarer dog, at hun selv ville stoppe med at spille, fordi hun ikke har lyst til at spille i rigtig mange timer i træk (bilag 10.6). Det samme gælder for Nadia, der ikke har faste regler men kan blive bedt om at stoppe (bilag 10.7), og Silke forklarer også, at hendes mor nogle gange siger, at de skal gå en tur eller lave noget andet, men at der ikke er deciderede regler for skærmtid (bilag 10.8)

Der er en forskel på skærmtid mellem drengene og pigerne. Dennis har ikke faste skærmtider i forhold til at spille, men det har både Benjamin og Jesper. Ingen af pigerne har faste regler. Med undtagelse af Benjamin lader det dog til, at de alle får lov til at spille meget, og at de ikke føler, deres regler for skærmtid er uretfærdige, og at de ikke ville kunne nå at spille meget mere alligevel, når de har så mange ting, de skal nå. Derudover ved jeg fra samtaler med dem på klubben, at det for dem alle er tilfældet, at forældrene

er mere overbærende i weekenden, eller når de for eksempel deltager til gaming-arrangementer på klubben.

For at kunne få adgang til indsigter om, om der var noget interessant at undersøge i forhold til forældrenes rolle i børnenes liv omkring spillene, stillede jeg dem følgende spørgsmål, og i dette afsnit vil jeg behandle svarene samlet:

- *Spiller dine forældre videospil?*
- *Snakker I om, hvilke spil du spiller? (bilag 10.2)*

Benjamin fortæller, at han engang fik lokket sin far med til Roblox, men at han ikke var så god til det, og at hans forældre nogle gange spørger lidt ind til, hvad han spiller (bilag 10.4)

Dennis fortæller, at han ville ønske, hans forældre ville spille, så de kunne spille sammen. Faderen spiller en lille smule *FIFA*, men moderen spiller slet ikke. Til spørgsmålet om, om de spørger ind til hans liv med spillene, svarer Dennis, at de ikke gør, men at han nogle gange siger, hvis han gerne vil købe noget for rigtige penge i spillet, og at de så snakker om det. (bilag 10.9)

Jesper forklarer, at hans storebror og ham er begyndt at spille en lillebitte smule med deres far, hvor de lærer ham spillet, men at forældrene ikke derudover spørger ind. Han sagde ”jeg snakker ikke med dem om det”, og da jeg spurgte, om de spørger ind, rystede han på hovedet (bilag 10.3)

Freja fortæller, at hendes mor spiller et slik-spil på telefonen, og da jeg spurgte, om det var *Candy Crush*, sagde hun, at det lød rigtigt. Hendes far spiller et spil, hvor man skal erobre lande. Nogle gange, sagde hun, kan hun godt sige til sine forældre, hvis hun har fået et bestemt dyr i *Adopt Me!* eller har klaret en bane. Forældrene spørger dog ikke ind til, hvad der bliver spillet, men nogle gange kigger hendes mor hurtigt over på skærmen, hvis de sidder i sofaen sammen. (bilag 10.5)

Emilies forældre spiller ikke videospil, og det er mest hende, der tager initiativ til sankken. Hvis hun får noget i spillet, eller hvis hun har oplevet noget sjovt, fortæller hun det, og så kan forældrene også finde på at følge op og spørge ind. (bilag 10.6)

Nadia fortæller, at forældrene slet ikke spiller videospil, og at de snakker lidt om, hvad hun spiller. Igen lader det til, at det var Nadia der tog initiativ, og at de for noget tid siden

snakkede om, at forældrene skulle se hende spille, hvilket ikke er blevet til noget endnu. (bilag 10.7)

Silke forklarede, at hendes mor spiller Sims, men at hendes far ikke spiller. Igen er det Silke, der tager initiativ og fortæller om, hvad hun spiller, og hun forklarer blandt andet, at "jeg har fortalt min mor om Valorant tre gange, men så har hun glemt det". (bilag 10.8)

Det har ikke været et stærkt fokus i min undersøgelse, så derfor kan jeg ikke med sikkerhed sige noget generelt om forældrenes involvering i børnenes liv med spil, men umiddelbart tyder det på, at det for både pigerne og drengene er tilfældet, at forældrene ikke spiller eller ikke spiller særlig meget, og at de ikke tager initiativ til snakken om, hvad eller hvordan der spilles. Ofte er det børnene, der nævner spillene, og mens nogle få af forældrene udviser engagement og prøver at spille, glemmer de fleste, hvad der er blevet nævnt eller følger ikke op senere. Som det er nævnt i afsnit 3.3 *Metodologi* var børnene ivrige efter at snakke med mig om spillene, og det skyldes måske blandt andet, at de savner engagement fra de voksne omkring dem generelt.

5.1.4 Delkonklusion

Empirien viser, at der er overvejende samme spillemønstre på tværs af køn, når det kommer til spilletid, foretrukne spil og forældres involvering. Der bliver spillet cirka det samme antal timer, selvom drengene i højere grad har deciderede regler for skærmtid, og både drengene og pigerne nyder at spille *Roblox* og *Valorant*. En forskel ligger i, hvilke spil de spiller inde i Roblox, hvor drengene overvejende spiller kamp- og skydespil, mens pigerne holder sig til oplevelsesspil eller andre spil, der ikke i samme grad er konkurrenceprægede. Drengene spiller mest på computer derhjemme, hvor pigerne spiller på telefon og iPad, men for begge køn udgør klubben dét rum, hvor der bliver spillet mest, og her er forældrene mere overbærende. Når det kommer til forældrenes spilvaner og -interesser, er der ikke umiddelbart særlig meget snak om spillene i hjemmene, og forældrene spiller ikke særlig meget, hvilket kan være en del af forklaringen på, at de igennem projektets empiriindsamling var så villige til at snakke om spillene og i mange tilfælde uopfordret startede samtaler med mig om de forskellige aspekter af livet med spil.

5.2 Sociale relationer i og omkring spillene

I dette analysetema vil jeg behandle dén del af min empiri, der specifikt siger noget om børnenes og pædagogernes sociale relationer omkring spillene. Det vil blive belyst, hvad børnene kan og ikke kan lide ved at spille, hvordan det er at spille med voksne, og hvordan det for pigerne er at træde ind i en arena, der historisk har været og stadig er meget drengedomineret. Med udgangspunkt i Hermans og Goffmans begreber, som er blevet fremlagt i afsnittene *4.1 Dialogical Self Theory* og *4.3 Interaction Tension og sociale normer i spil*, vil jeg dermed forsøge at opstille nogle analytiske kategorier, der kan bruges til at anskue positioneringerne og rammesætninger i spilfællesskaberne.

5.2.1 At spille alene eller sammen

Først og fremmest var det i løbet af mine interviews tydeligt, at det for både drengene og pigerne er tilfældet, at de alle sammen bedst kunne lide at spille sammen med andre, og at det især var det sociale rundt om spillene, der motiverede dem.

Benjamin sagde, at "det er meget sjovere" (bilag 10.4) at spille sammen med andre, og Jesper sagde, at "det er sjovest at snakke med nogen" (bilag 10.3). Også hos pigerne så jeg samme tendens, og Freja sagde, at "jeg kan bedst lide at spille sammen med andre" (bilag 10.5). Silke nævnte også en situation i Valorant, jeg observerede til Girl Gaming en onsdag, hvor en fremmed holdkammerat skrev "You suck" i chatten, og hun sagde, at "hvis jeg havde spillet alene, tror jeg, jeg var gået meget mere op i det". (bilag 10.8). Emilie beskriver, hvordan man med sine veninder kan spille "sådan nogle stille og rolige spil. Nogle hyggelige spil" (bilag 10.6). Børnenes lyst til at spille med andre skyldes både, at man bedre kan støtte hinanden, at det er hyggeligere, og at det giver mulighed for at spille andre typer spil.

Som en del af feltarbejdet observerede jeg adskillige sessioner af Girl Gaming. Det var under én af de sessioner, at Nadia og Silke spurgte Caroline om, hvordan man slår chatten fra, fordi holdkammeraten havde skrevet grimt til Silke. I løbet af samtalen talte de også om, at sådan nogle kommentarer kan være ubehagelige, når man sidder derhjemme og spiller. Frygten for de hårde kommentarer i spillet kommer både til udtryk i interviewene og i de spillesessioner, jeg overværede. Så én ting er, at det fylder så meget, at det bliver nævnt for mig i interviewet, men også i øjeblikket tænkte pigerne med det samme på, hvordan det ville være at få sådan nogle kommentarer, hvis man spillede hjemme alene.

For pigerne medfører det dysforisk spænding, når de bliver tvunget ind i en spontan involvering, hvor der ikke er enighed om de normative forventninger til interaktionen. Med Goffmans begreber er involvering som sagt både en kognitiv og affekt optagethed, og Silke fremlægger her, hvordan det gjorde hende nervøs og mere forsigtig, og at den spontane involvering med fremmede kan have en negativ konsekvens for involveringen med veninderne under en spillesession.

Netop dét, at børnene kategorisk foretrækker det sociale spil fremfor at spille alene, understreger nødvendigheden af at forstå, hvordan de spiller sammen, hvornår det er sjovt, og hvornår der kan opstå konflikter.

5.2.2 Forskelle mellem at spille hjemme eller på klubben

Ud over at forholde sig til, om det er sjovest at spille alene eller sammen med andre, blev de også bedt om at reflektere over, hvad der er særligt sjovt eller fedt ved at spille på klubben. På trods af de velkendte rammer, og at hjemmet ifølge børnene gav en følelse af tryghed, var det tydeligt fællesskabet på klubben, der blev vægtet højest, og én af de udslagsgivende grunde er muligheden for at kommunikere med hinanden, mens man spiller.

I løbet af samtaler med børnene kom det frem, at de ikke er begyndt at bruge kommunikationsværktøjer som Discord, når de spiller, og derfor giver klubben dem mulighed for nemmere at kommunikere og at føle, de spiller sammen. Nogle af pigerne og drengene bruger deres mobiltelefoner til at snakke, mens de spiller, men som regel skriver de sammen. Og det kan gå ud over spillet. Emilie siger for eksempel, at "hvis jeg nu spillede med nogen online, så skulle jeg hele tiden skrive" (bilag 10.6), og Nadia nævner, at "Det er sådan, så sidder du ikke alene og du ved ... så kan man snakke mere om det og være et hold." (bilag 10.7) Det var et tilbagevendende tema i løbet af samtalerne fra mange af børnene, at man *skriver* med folk, når man ikke sidder med dem fysisk. I nogle spil indebar det at skrive på sin telefon sideløbende med spillet, men Freja nævnte fx, at "hvis nu man spiller hver for sig, skal man logge ud af spillet og så skrive til dem", og de andre børn nævnte også svingende irritation over at skulle kommunikere på dén måde.

Med Goffmans begreber kan man sige, at der i *At spille computer* som frame er nogle normative forventninger om – og ikke mindst en gensidig lyst til – at kommunikere, men

at måden, hvorpå børnene kommunikerer, kan give anspændthed i interaktionen. Børnene skal veksle mellem af være kognitivt og affektivt investeret i spillet og i hinanden på skift og opnår ikke den euforiske lethed i interaktionen, man fx kan, hvis man som de ældre børn på klubben snakker over Discord, mens man er fuldt investeret i både kommunikation og gameplay. Selvom børnene ikke satte ord på det, skyldes modviljen mod at skrive formentlig, at det er svært at koordinere en ligeværdig, gensidig involvering over skrift, hvis det skal passe ind i hvert enkelt barns spilrytme at svare, og man derfor risikerer at sidde og vente længe på at høre tilbage.

Mine observation viste, at pigerne ligesom drengene snakker rigtig meget, når de spiller. Både om selve spillet – hvordan de placerer sig i runden og hvilke våben, de køber – men også om andre ting, der er sket på skolen, hvordan karakterer ser ud og så videre, og det er også mit indtryk, at samarbejdet om at vinde og samtaler omkring spillet betyder mere for dem, og at rigtig meget derfor går tabt, når de sidder hjemme under rammer, hvor de ikke kan snakke sammen samtidig.

5.2.3 Konflikter i spilfællesskaberne

Dét, at følelsen af fællesskab er stærkere på klubben gør dog også, at der er mere på spil i relationerne, nævner flere af børnene. Silke snakker om en situation, hvor der opstod en konflikt på holdet, og at "så kom der lige den der underlige akavede ubehagelige stemning. Så det er jo det, der er lettere ved at sidde derhjemme". (bilag 10.8) Da jeg spurgte Nadia, hvad der er mindre sjovt ved at spille på klubben, forklarede hun, at "det er fx hvis de ikke lytter, når man siger noget, og man bliver ved med at sige til dem, at de skal gøre det." (bilag 10.7) Der kan også opstå en anspændthed i interaktionen, når der i det fysiske møde opstår uenigheder om den gensidige involvering.

Og netop konflikterne i spillet var noget af dét, der fyldte hos især pigerne. Nogle konflikter kan skyldes uenighed om, hvilke spil der skal spilles, som da Freja forklarede om en ven, at "han ville jo spille nogle andre spil, end jeg ville", og at nogle spil kan være uhyggelige og have "sådan nogle ret klamme lyde", eller at man må give sig og "spille det, når de er gået". (bilag 10.5) Andre konflikter kan være mere alvorlige. "Altså det er jo nederen at blive lidt uvenner over det", forklarede Emilie og fortsatte med "nu tager vi bare én af mine bedste veninder og mig, og så er vi blevet uvenner over spillet, og så har jeg ikke rigtig specielt meget lyst til at spille det, fordi så snakker vi ikke sådan, og så er

der bare helt stille.” (bilag 10.6). Her trækker begge børn sig både kognitivt og affektivt fra dén frame, de var i, hvilket gør i hvert fald Emilie *selvbevidst*, som Goffman kalder det, og skaber anspændthed i interaktionen. (Deterding, 2019) Silke forklarer omkring Sims, at det kan være sjovere at spille alene, fordi der kan opstå ”uenigheder om, hvordan simmere skal se ud og sådan”. (bilag 10.8)

Her er der igen tale om, at der kan være nogle forskellige forventninger til, hvordan involveringen og interaktionen skal foregå, når man aftaler med en ven, at man skal spille Roblox, eller at man skal spille Sims. I Roblox skal børnene forhandle, *hvilket* spil de skal spille, som vi hører fra Emilie, hvorimod Silke forklarer, at der i Sims kan opstå uenigheder om, *hvordan* spillene skal spilles. Når konflikterne opstår på grund af manglende enighed om framens præmisser, kan det føre til en anspændt interaktion, men børnene giver samtidig udtryk for, at de som regel får løst disse uenigheder ret hurtigt. Freja nævner, at ”hvis de så ikke lige gider spille dét spil, så siger jeg bare ”Okay”, og så må jeg spille det, når de er gået” (bilag 10.5).

5.2.4 At spille med de voksne

Nede i fritidsklubben er det ikke kun til Girl Gaming med Caroline, at de voksne er med til at spille. Inde i gamerrummet er der som nævnt én plads, der er reserveret til voksne, og her er der ofte mulighed for at spille med – eller mod – en voksen. Overordnet gav alle børnene udtryk for, at det er sjovt at spille med voksne, men der var en forskel på, hvordan drengene og pigerne beskrev, hvad der er fedt ved at spille med især mændene på klubben.

Benjamin nævnte, at ”det er meget sjovt, selvom de er meget bedre end én”, og at det er sjovt, til de dør, for ”så har man alt presset på sig”. (bilag 10.4) Dennis nævnte, at ”En voksen, der spiller video games. Det er meget sjovt.” (bilag 10.9), og Jesper sagde ”hvis man ikke kigger på vedkommende ... er det ligesom hvis man spiller med et barn”. (bilag 10.3) Drengene giver ikke udtryk for, at deres dialogiske processer i spillet med voksne ændres i kraft af aldersforskellen men i højere grad i kraft af niveauforskel. Anderledes er det for pigerne, der bemærker forskellene mellem at spille med børn og voksne – og mellem at spille med mænd og kvinder.

Emilie nævner, at det er rart at spille med pædagogen Caroline, fordi hun er sød til at være støttende og konstruktiv, hvor veninderne måske ville have en tendens til at blive

sure. Hun forklarer også, at pædagogen Thomas er rigtig positiv, og at det samme er tilfældet for pædagogen Adam (bilag 10.6). Nadia forklarer, at det kan være fint at spille med voksne, men at hun skal kende dem på forhånd. "Det skal ikke bare være én eller anden, der kommer, og så siger du lige "Hej", og så er de med", og forklaringen er, at hun havde en dårlig oplevelse med én af de mandlige pædagoger, da hun havde spillet sammen med ham og én af drengene på klubben. Da nogle af pigerne lavede en fejl, "så var de lidt, at det var vores skyld, at vi døde" (bilag 10.7). Silke nævner nogle situationer, hvor Nadia, Emilie og hende har spillet med Adam, og "han var der også lidt til at hjælpe os undervejs". Pigerne beskriver i højere grad en forskel mellem dem selv og de voksne på klubben, der især beror på forskelle i niveau. Adam bliver beskrevet som en dygtig Valorant-spiller, der kan hjælpe dem med at blive bedre, hvor Caroline bliver beskrevet som en venlig pædagog, der er god til at nedtrappe konflikter. Mine observationer på klubben viste – blandt andet til Girl Gaming – at Caroline også hjælper pigerne med, at de skal huske at købe Shield, at de ikke alle skal gå samme sted hen og så videre, men i pigernes udlægning af de forskellige voksne, er det ikke noget, de nævner i lige så høj grad, som de gør, når der er tale om en mandlig pædagog.

Med Hermans begreber om jeg-positioner kan vi se, at pigerne positionerer sig over for mændene som *mindre dygtige* spillere eller *nybegyndere*, fordi de bemærker, at de træder ind i en frame, hvor de sociale normer og regler for involvering er blevet bestemt af de drenge og mænd, der kom før dem, hvorimod de over for Caroline positionerer sig som *pigegamere* eller på anden vis ikke bliver anledt til at positionere sig afhængigt af deres niveau i forhold til andre. Og hvis vi ser på gaming på klubben som frame, er der nogle tydelige sociale normer for, hvor henholdsvis drengene og pigerne befinder sig, og hvad de laver, hvilket især pigerne taler ind i i mine samtaler med dem. Noget lader dog til, at pigerne gennem Caroline får mulighed for ikke blot at positionere sig som de kønsspecifikke *pigegamere* men bare *gamere*, hvilket næste afsnit skal kigge på.

5.2.5 Kønsbestemt mulighed for at deltage i spilfællesskaber

I dette analyseafsnit vil jeg afdække de *muligheder for deltagelse*, man som pige har, når man vil begynde at spille nede på klubben. Jeg spurgte Jesper, om han havde snakket med nogen piger om Valorant, og det havde han ikke. Han forklarede, at "hvis jeg gjorde, så tror jeg også, de heller ikke ville være så interesserede i det". (bilag 10.3) Der kan være

nogle misforståelser om pigernes interesse for spil, der afholder dem fra at blive delagtiggjort i samtaler om spil med drengene, når der er tale om dén frame, vi kunne kalde *At snakke om spil*. Ifølge Goffman (Deterding, 2019) bliver frames netop skabt af sociale grupper, og derfor kan to forskellige sociale grupper, fx drengene og pigerne, have vidt forskellige sociale normer og dermed forventninger til involvering og interaktion i den ellers umiddelbart samme aktivitet. Emilie nævner for eksempel, at "så ville jeg nok ikke have lyst til at være den eneste pige dér" (bilag 10.6), og selvom hun ikke kan sætte ord på det, var det tydeligt, at det var idéen om at være eneste pige i en gruppe af drenge, der virkede skræmmende, hvilket igen understreger forståelsen af, at dét *At spille computer* som frame kommer forskelligt til udtryk afhængig af konteksten og den sociale gruppe, der har forhandlet de normative præmisser for den.

Og i forhold til netop kontekster nævnte Nadia og Silke uafhængigt af hinanden den samme ubehagelige situation, hvor de skulle op i Mediehuset for første gang for at aflevere et maleri til pædagogen Adam:

"Og så når vi går der, så kigger alle bare, og man går og føler, der er bander, der kigger på én og alt muligt. Man føler, man ikke skal være et sted, hvor man er." – Nadia, bilag 10.7

"Og så skulle vi over til ham, og han var ovre i Mediehuset, og vi gik bare sådan på række i sådan en slangegang, for det var sådan ... det var sådan et sted, der var bare ingen piger."

– Silke, bilag 10.8

Citaterne viser tydeligt, at Mediehuset – hvor pigerne nu uden problemer har Girl Gaming hver onsdag – engang var et rum, de ikke følte, de måtte være i. Silke forklarer også, at hun og de andre piger blev overraskede, "da Caroline første gang kom over og sagde, at der faktisk var en dag kun for piger. Fordi det vidste vi ikke noget om, så dét gjorde det lidt mere tilpas". (bilag 10.8)

Der har med Carolines tiltag om Girl Gaming været en udvikling fra, at pigerne har positioneret sig som *uvelkomne* eller *fremmede* i Mediehuset til, at de nu kan begynde at føle, at de har ret til at være i Mediehuset sammen med alle drengene, og Nadia og Silke forklarer tydeligt dén udvikling.

"Og så når man har spillet, så går man jo bare derop og siger ... hvis der er én, der er ved at tage ens stol ... det har jeg prøvet ... så siger man bare "Det er altså lige min stol". Så ja, så

må de blive sure. Men hvis man ikke havde været deroppe før, ville man bare sige sådan [gør sin stemme lav og skræmt] "Undskyld, det er min stol", (...) og så ville man bare finde en anden" – Nadia, bilag 10.7

"Nu kan jeg bare gå derover, og de tænker jo ikke "Hun må ikke være der" og sådan, for jeg må jo være der lige så meget, som de må." – Silke, bilag 10.8

Pigerne forklarer selv dén udvikling, der har været fra en tidligere positionering til den nuværende situation, hvor de ikke har et problem med at befinde sig i dét rum, der før i tiden var ubehageligt for dem, og de har tilmed ingen problemer med at bede drengene om at smutte, hvis det er deres tur til at bruge computeren. Dét står i skarp kontrast til tidligere situationer, hvor Nadia forklarer, at "vi skulle op og have en computer, men så kom der bare alle mulige drenge løbende, og så var man bare "Okay, jeg tror ikke, der er nogen computere alligevel"" (bilag 10.7).

Som nævnt er det med Hermans teori om det dialogiske selv ofte nye *eksterne* positioner, der giver rum for etableringen af nye *indre* positioner. Da Caroline henvendte sig til pigerne med tilbud om Girl Gaming, faciliterede hun som ekstern position, at pigerne kunne etablere en ny jeg-position, hvor de med myndighed kunne have adgang til Mediehuset på lige vilkår med drengene. Den tidligere, skræmmende dialogiske *indre↔ekstern* proces mellem pigernes jeg-positioner og drengene som eksterne positioner bliver nu afmonteret og erstattet af en ny dialogisk proces, hvor pigerne positionerer sig som *gamere* på lige fod med drengene og derfor kan indgå i en ny kontekst. Bag denne nye mulighed for positionering ligger formentlig dels en ny *indre↔ekstern* proces, hvor pigerne forhandler deres nye position over for hinanden men også en ny *indre↔indre* proces, hvor de med deres nye selvsikkerhed ind i Mediehuset kan lade tidligere jeg-positioner træde i baggrunden.

I denne sammenhæng er det relevant at belyse forskellen mellem pigernes *personlige* og *sociale* positioner. Pigernes tidligere position, hvor de ikke følte, de havde ret til eller mulighed for at indgå i fællesskabet i Mediehuset, har formentlig været *social* og er blevet etableret af de sociale normer, der dels bredt er omkring gaming men også specifikt har hersket på fritidsklubben og især omkring Mediehuset. Forud for mødet med Caroline og de nye sessioner til Girl Gaming, har pigerne måske slet ikke reflekteret over, at deres *personlige* positioner er blevet skubbet i baggrunden, hvorimod de nu er bevidste om, at

der var en tidligere personlig position i deres *selv*, der ikke kunne komme frem på grund af omstændighederne – dét vi med Goffmans frame-begreb kan kaldes *Gaming i Mediehuset*, der tidligere har været bestemt af sociale normer for kønsspecifik involvering. Nadia giver også udtryk for, at hun løbende har indtaget en *metaposition* og reflekteret over, hvordan forskellen mellem den tidligere og nuværende positionering har påvirket hende, og hun forklarer, at nogle af drengene kommer og spørger, om de må spille med, hvor de før sagde til pigerne, at *de* ikke måtte være med. ”Det er på en måde en rar følelse, at der nu er nogen, der gjorde det”, forklarer hun. (bilag 10.7)

Der er nogle observationer fra feltarbejdet i klassen, der også er interessante i denne sammenhæng. En onsdag, hvor jeg var inde for at observere eleverne i klassen under Understøttende undervisning (UUV), kom Silke uopfordret op til mig og spurgte, om det ikke var rigtigt, at jeg undersøgte noget med det sociale og computer. Herefter forklarede hun, at der skulle være Girl Gaming ovre på klubben om eftermiddagen, som kun er for piger, og at jeg var velkommen til at komme med. Nadia og Emilie stemte i. Da jeg kom over på klubben, sagde Caroline også, at jeg var velkommen. At Silke inviterer mig med til Girl Gaming viser, at det er noget, hun er stolt af, og at hun gerne vil dele det med mig. Derudover viser det, at hun og de andre piger formentlig ikke længere har den samme modvilje mod at spille sammen med en voksen mand, som de i interviewene giver udtryk for, at de havde tidligere.

Under selve Girl Gaming fik Viktor fra klassen lov til at være med i et stykke tid, og her gjorde jeg også nogle observationer. Først og fremmest sagde Viktor hele tiden, at han fik kills, men jeg sad bag ham og kunne se, at han ikke gjorde. Han fik færre kills end nogle af pigerne men forsøgte at bilde dem ind, at det var en fejl. Han sagde fx ”Jeg har fået sådan 15 kills nu”, men han havde kun fået de 5, der også stod på scoreboard.

Når andre pædagoger kom ind, eller når andre drenge stillede spørgsmålstejn ved, hvorfor Viktor måtte være med, forklarede han, at det var fordi han lærte pigerne at spille, og han positionerer sig på dén måde som *ekspert* over for dem. Det var tydeligt, at han ikke kunne acceptere, at pigerne var bedre, og at han med omskrivninger af sandheden måtte forsøge at bevare rollen som lærer eller dygtigere end pigerne, fordi han måske havde en forventning om, at han ville brillere, når han trådte ind i et gamingrum med pigerne. Hvis ikke Viktor havde haft mulighed for at spille med pigerne, ville han måske

stadig tro, de var væsentligt dårligere, og det kan have en betydning for pigernes mulighed for at deltage, hvis han så for eksempel ikke ville have lyst til at invitere dem med på sit hold nede i gamerrummet en anden dag.

Ugen efter, da jeg igen var på klubben, fortalte Caroline mig også, at tre andre piger havde sluttet sig til Girl Gaming, efter jeg var taget hjem, og at de havde snakket om, at de skulle spille mod drengene, når de er blevet dygtigere og har mod på det. Caroline har en forståelse for, at pigerne har brug for at hvile mere i deres evner, men også at de rent faktisk bare skal blive dygtigere først. Ifølge Caroline er der noget om niveauforskellen, men mine samtaler tydede på, at det især handler om pigernes manglende tro på dem selv, at de skal arbejde lidt mere frem imod, at pigerne kan spille mod drengene.

5.2.6 Stedets betydning for spilfællesskaber

I forhold til feltarbejdet, er det centralt for undersøgelsen at reflektere over stedets betydning (Gulløv & Højlund, 2007), og i løbet af mine besøg på især fritidsklubben har jeg studset over nogle ret afgørende valg i indretningen af lokalerne. I dette afsnit vil jeg afdække nogle af de zoner, der er på fritidsklubben, og de forskellige kontekster kan ses på plantegningerne *Figur 1* og *Figur 2* i afsnit 2.2 *Observation på fritidsklubben*.

På fritidsklubben kan man vælge at lave Krea, hvor kvindelige pædagoger laver perleplader, syer, maler og hækler, og dét er altså beliggende på førstesalen – langt væk fra gamerrummet i stueetagen og Mediehuset på samme etage, hvor især drengene spiller *FIFA* og *Valorant*. Til gengæld ligger Sims-lokalet i et tilstødende lokale med en åben dør, og elevkøkkenet danner med Sims-lokalet og Krea en trekant. Der opstår nogle zoner omkring pigernes aktiviteter og nogle zoner omkring drengenes, der sjældent blandes, og dét afholder pigerne fra at kunne involvere sig i og fatte interesse for de ting – for eksempel *Valorant* og *FIFA* – drengene laver.

Opdelingen gør, at det er et aktivt – og ud fra undersøgelsens deltagerobservationer at vurdere ualmindeligt – valg for en pige at gå ned i gamerrummet og den drengede zone, og omvendt ville det også være ualmindeligt, hvis en dreng gik ind i den pigedominerede zone. I min tid på klubben så jeg ikke en eneste pige i gamerrummet eller en eneste dreng i Sims-rummet, og det peger på nogle indbyggede barnesyn i lokalerne, som børnene skal kæmpe imod eller lade sig drive af, når de færdes rundt omkring på klubben.

5.2.7 Delkonklusion

Gennem analysen af de sociale relationer omkring spillene, de mulige konflikter i spilfællesskaberne og pigernes muligheder for at deltage som gamere er det tydeligt, at der i kraft af deres deltagelse i Girl Gaming er sket en udvikling hos pigerne frem mod, at de nu føler, at de har ret til at spille på lige vilkår med drengene. For alle børnene gælder det, at man foretrækker at spille sammen, og at konflikter kan opstå på grund af både uenigheder om, hvordan man spiller, og hvad man skal spille, men at konflikterne hurtigt bliver løst, uanset om det er med blandede køn og/eller med voksne. Drengenes positionering over for pædagogerne er ikke tydeligt anderledes fra deres positionering over for hinanden, men for pigerne er der tydelig forskel afhængig af især køn men også alder. At begynde at spille computer som pige – især de traditionelt drengede spil som *Valorant* – kræver et opgør med de frames, der er etableret af drengene, ligesom at det kræver henholdsvis nye eksterne positioner som Caroline og *metapositioner* for at åbne op for nye dialogiske *indre↔indre* processer og positioneringsmuligheder og en løbende refleksion om at være pige, der gamer. På dén måde kan de to sociale grupper, pigernes og drengenes, forståelse af *At spille computerspil* måske konvergere over tid, så der opstår enighed om forventninger til interaktionen og involveringen i de sociale normer omkring spillene.

Noget af dét, Carolines initiativ om Girl Gaming kæmper imod, er fritidsklubbens egen indretning, der ret tydeligt opdeler drengene og pigerne i zoner, hvor kønnene ikke naturligt blandes, og dét er én af hovedårsagerne til, at det først er med Caroline som ekstern position, at pigerne føler, de får anledning til at positionere anderledes og indgå i frames i de drengede zoner.

5.3 Forskelle/ligheder mellem drengene og pigerne

Som det sidste i projektets analyse vil jeg fremlægge de ting, jeg i løbet af undersøgelsen fandt frem til af forskelle mellem kønnene. De tidligere analyseafsnit har også søgt at sammenligne kønnene og finde forskelle og ligheder, men dette afsnit vil især handle om, hvordan forskellene opleves af børnene selv, og hvordan de bevidst reflekterer over kønnene.

5.3.1 Hvordan er man god til Valorant?

Dette spørgsmål stillede jeg børnene, og selvom det ikke i sig selv siger noget om deres spilkyndighed, afslører svarene noget om, hvilken spilkyndighed, der af børnene vurderes vigtigst for at være god til Valorant. Derudover viser svarene en tydelig forskel mellem, hvad drengene og pigerne fokuserer på, når de spiller.

Benjamin mente, at evnerne i Valorant afhænger af "ens aim", "hvordan man kender banerne" og "hvordan man bruger sine kræfter og sin ult". (bilag 10.4) Dennis forklarer, at en kammerat ifølge ham er god til Valorant, hvis han kan slå ham i en 1v1 – et custom game, hvor de spiller mod hinanden. Derudover skal man "spille spillet i mange timer, så man bliver bedre og bedre." Han forklarer også, at "strategierne" og "et godt aim" er vigtige. (bilag 10.9). Jesper er enig med Benjamin og Dennis, idet han siger, at man skal være god til at sigte, kende til sine kræfter og til de maps, man spiller. Han uddyber med, at en god Valorant-spiller ved, "hvor de [modstanderne] cirka kan bevæge sig hen" (bilag 10.3)

Overordnet er drengene enige om, at dét at være god til Valorant handler om aim, forståelse for baner, mestring af kræfter og øje for strategierne. Helt så direkte forklarer pigerne ikke, hvad det vil sige at være god.

Nadia forklarer, at man "skal kunne figuren godt", og hun skelner mellem dét, hun kalder *held* og at være dygtig. Ifølge hende handler det "ikke bare om at dræbe flest", men om "hvordan du gør det", så det ikke "bare er held, at du rammer" (bilag 10.7)

Silke gav et meget nuanceret svar og lagde vægt på, at de – hende, Emilie og Nadia – er gode til forskellige ting. Silke siger, at hun selv er god til pludselig at komme frem og skyde. Emilie kan sætte sig ned "på knæ", hvilket gør hende god, og derudover er hun "meget god til at skyde." Nadia kan ifølge Silke lidt af hvert, men især er hun god til "at snakke med de andre." (bilag 10.8) Da jeg spurgte Silke om, om hun tænker over, at der er én af dem, der er bedre end de andre, svarede hun:

"Nej, overhovedet ikke. Fordi jeg tænker bare sådan, at hun kan måske noget, som jeg ikke kan, men så kan jeg også ét eller andet, hvor jeg er lidt bedre, end hun kan. Og så på dén måde så sammensætter vi det lidt." – Silke (bilag 10.8)

Emilie nævner også, at hun har lært at "gå ned i knæ". Hun forklarer, at hun sad derhjemme og spillede alene, hvor hun "spectatede" nogle andre og så, at de gjorde det, og at hun så øvede sig, til hun kunne. (bilag 10.6) Da jeg spurgte, om man kan være god må andre måder end ved at gå ned i knæ, svarede Emilie, at "Jaja, det kan man sagtens". (bilag 10.6)

Freja spiller ikke *Valorant*, og derfor spurgte jeg i stedet hende, hvad hun mener, hvis hun siger, at en ven eller veninde er god til at spille *Roblox*. Hun forklarede, at det er "hvis nu hun klarer banerne ret hurtigt", eller hvis hun klarer opgaver inde i spillet hurtigt. (bilag 10.5)

I forlængelse af teorien om spilkyndighed er der overvejende en tendens til, at drengene nævner den operationelle dimension, idet de fokuserer på, hvor mange kills, man får, hvor godt et aim man har, om man kan vinde en 1v1, om man har styr på banerne, og om man har styr på kræfterne. Pigerne nævner også nogle af de operationelle elementer, men de har i højere grad fokus på, at man kan være god på flere forskellige måder. Silke er i stand til at reflektere over, at pigerne indbyrdes er lige gode men på forskellige måder, og hun giver udtryk for, at der ikke er en bestemt måde, der er bedst at være god på. Nadia og Emilie er ifølge hende lige gode til *Valorant*, selvom førstnævnte primært er god til at kommunikere, og sidstnævnte er god til at få kills. I vurderingen af de to, lader det til, at drengene klart ville vurdere Emilie til at være bedst.

Det kan have en konsekvens for samspillet på tværs af køn, hvis drengene vurderer pigerne på aim og ikke tilskriver kommunikation og sammensætning af evner nogen værdi, og omvendt kan det lede til frustration for pigerne, hvis de ikke oplever samme grad af kommunikation, eller hvis de bliver bevidste om, at drengene ikke synes, de er gode til at ramme. På grund af uenigheder om præmisser for at spille, kan der opstå dysforisk spænding i interaktionen. Hvis interaktionen tilmed er spontan – fordi drengene pludselig kommer og spørger, om de må være med – kan pigernes jeg-position som *gamer* og deres følelse af at være lige gode på holdet træde i baggrunden for at give plads til en positionering som *pige* i kontrast til de dygtigere og højlydte drenge, der nu ændrer dynamikkerne og interaktionerne omkring spillet.

5.3.2 Pigernes overvejelser om drengene

I dette første afsnit vil jeg præsentere, hvad pigerne gjorde sig af overvejelser omkring drengene med særligt fokus på deres måde at spille på.

Pigerne blev spurgt om, hvordan de tror, drengene spiller, og hvad de synes om deres måde at spille på, og det er lidt forskelligt, hvad de lægger vægt på. Nogle af pigerne snakker om forskellige præferencer i forhold til de spil, der spilles, mens andre nævner niveauforskelle, og nogle nævner støjniveau.

Freja nævner en situation, hvor hun var uenig med en dreng om, hvad de skulle spille, fordi han ville spille et spil med uhyggelige lyde. Derudover nævner hun, at hun tror, drengene kan finde på at snakke grimt til hinanden, hvis de for eksempel dør, og at hun ikke selv kunne finde på at tale sådan til sine venner. (bilag 10.5)

Emilie giver ikke udtryk for, at hun har noget imod at spille med drengene, men hun siger, at det er sjældent, de spiller sammen. De gange, hun har spillet med drenge, fortæller hun, har niveauet været nogenlunde det samme mellem hende og drengene. Emilie fortæller dog også, at "hvis nu jeg så en gruppe, der spillede sammen og ringede og sådan, så ville jeg nok ikke have lyst til at være den eneste pige dér" (bilag 10.6), men hun kan ikke sætte ord på, hvorfor det er sådan.

Nadia forklarer, at hun godt kan spille med drengene, men at det er sjovere, hvis de drenge, man spiller med, også er nybegyndere, ligesom hun selv er. Hun forklarer, at drengene "er jo lidt mere vant til computerspil nogle gange." Nadia føler også ligesom Freja, at drengene nemmere bliver sure på hinanden, og at de desuden råber meget mere. (bilag 10.7)

Som den sidste af pigerne nævner Silke, at hun har oplevet en ubehagelig situation med drengene, hvor hun blev bagtalt. Derudover forklarer hun, at "hvis jeg ser de drenge fra min klasse spille, så råber de og skriger og bliver sure." Hun har samme holdning som de andre piger om, at drengene kan være mere højlydte og sure sammenlignet med pigerne. Derudover nævner hun ligesom Nadia, at "de kender altid spillet godt", og at de er lidt bedre end Silke føler, hun selv og de andre piger er. (bilag 10.8)

Overordnet er der en tendens til, at pigerne især ser drengene som nogen, der spiller meget anderledes, end de gør. Det er især lydniveauet og tonen, der er udslagsgivende

for pigerne, der oplever drengene som mere råbende – og skrigende – og som nogle, der kan tale grimt og lettere bliver vrede. Silke nævner direkte, at ”Vi tager det lidt mere stille og roligt, føler jeg” (bilag 10.8) og taler både ind i en bedre håndtering af konflikter i spillene og et lavere lydniveau, fordi de ikke råber. Der er også en rent praktisk omstændighed på fritidsklubben, der begrænser pigernes lyst til at deltage – at ingen af deres headsets har mikrofoner, og at der af dén grund må råbes eller snakkes meget højt, når rummet er fyldt, før man kan høre hinanden.

Af pigernes refleksioner over drengenes måde at spille på, afsløres også nogle normer for deres egne spil, der kan ses i forlængelse af Goffmans begreber. Når pigerne indgår i dén frame, der kan kaldes *At spille computer*, er der en fælles forståelse for de normative rammer for involvering og interaktion, hvor der især lægges vægt på at tale pænt til hinanden, ikke at råbe og at løse konflikter fremfor at eskalere dem. Hvor afsnit 5.2.3 *Konflikter i spilfællesskaberne* handlede om uenigheder om, hvilke spil der skal spilles, viser empirien også nogle problemer med de normative forventninger, pigerne oplever i dén frame omkring *At spille computer*, drengene har forhandlet sig frem til, og dét afholder dem fra at have lyst til at deltage. Især, som Emilie forklarede, kan det være afskrækkende at skulle være eneste pige indenfor de normer, der adskiller sig så meget fra pigernes egne sociale normer og forventninger til at spille sammen.

I forlængelse af dét er det relevant, at pigernes deltagelse dermed ville medføre, at nogle af deres jeg-positioner ikke kunne træde frem. Som det tidligere er beskrevet, træder indre jeg-positioner ofte frem på grund af mødet med eller påvirkningen fra eksterne positioner (Hermans H. J., 2001), og *drengene* som ekstern position lader til i disse sammenhænge kun at give plads til kønsbestemte indre positioner som *pigegamer* hos pigerne, hvorfor de ikke føler, at de med drengene kan spille, som de gerne vil. Det hårde sprog og larmen er en dialogisk indre↔ekstern proces, hvor pigerne mister myndighed.

Dette kommer dog ikke i samme grad til udtryk, når pigerne skal spille med voksne mænd. For Emilie er det ikke afgørende for glæden ved at spille, om en voksen på klubben er mand eller kvinde, ”så det ville mere være deres personlighed” (bilag 10.5), og for Nadia er der heller ikke nogen forskel (bilag 10.7). Silke forklarer, at der kan være en forskel mellem at spille med de forskellige voksne, men at det ikke er ”kønsmæssigt” (bilag 10.8).

Jeg spurgte både drengene og pigerne, hvorfor de tror, flere drenge end piger spiller, og pigernes svar afslører også noget om, hvad de tænker om drengene. Freja nævner som forklaring, at der er flest skydespil, og at det er dém, drengene er gode til (bilag 10.5), og Emilie tror, det skyldes, at drengene har et forspring over pigerne. Hun nævner, at drengene har kunnet lide spil længe, og "så har pigerne først opdaget det nu" (bilag 10.6). Nadia nævner selv situationen, hvor hun skulle op i Mediehuset for at aflevere et maleri til Adam, og hun lægger vægt på de rent praktiske omstændigheder, der kan afholde piger fra at gå i gang med at game.

Fælles for pigernes opfattelser af drengene er, at de lægger vægt på, at drengene spiller de populære spil, at nogle rum er domineret af drenge, og at drengene har nogle års forspring. De forklarer ikke forskellen med, hvad drenge og piger synes er sjovt. I forlængelse af Bourgonjons begreber, udviser pigerne kritisk spilkyndighed, idet de reflekterer over de omstændigheder, spillene er situeret i, og som skaber en barriere for dem. (Bourgonjon, 2014) Det viser dog også konkvensen af, at *At spille computer* som frame er forhandlet af drenge, og at involvering i den i høj grad foregår på drengenes præmisser og er domineret af drenge, hvilket som tidligere beskrevet fjerner nogle af pigernes muligheder for at positionere sig uafhængigt af køn.

5.3.3 Drengenes overvejelser om pigerne

Ligesom at pigerne havde nogle overvejelser om drengenes måde at spille på, fik drengene også mulighed for at reflektere over pigernes måde at spille på, hvilket vil blive fremlagt i dette afsnit. Hvor pigerne fokuserede meget på drengenes måde at kommunikere på, mens de spiller, uden egentlig at sammenligne sig med dem, lagde drengene meget vægt på niveauforskelle.

Benjamin lagde ud med at forklare, at pigerne ikke er "så gode til at spille Valorant, og så dør de hele tiden", og at "De skal bare lige have lidt mere styr på det." Det kunne ifølge ham være sjovt at spille med pigerne, "hvis de fik et kill". Han nævner også, at pigerne ikke ved, "hvilken gun de bruger", og at de så bliver irriterede, når de prøver at noscope med en sniper, fordi de tror, det er en fuldautomatisk riffel. I forhold til, hvordan pigerne spiller sammen, tror Benjamin, at de ville pjatte mere med det. Hvor drengene ville tage det mere seriøst, ville pigerne ifølge Benjamin sige "Nå, jeg døde ... ups". (bilag 10.4)

Dennis lægger også vægt på forskellen i niveau. Han har tidligere spillet med Silke, Nadia og Emilie, og han forklarer, at de er nybegyndere, og at han hjælper dem med at købe våben og shields. Han snakker dog ikke lige så direkte ind i, at pigerne er dårlige, og han er glad for, at de er begyndt at spille, så de kan spille sammen. (bilag 10.9)

Jesper giver udtryk for, at han slet ikke tror, pigerne er interesserede i skydespil eller spiller dem. Tidligere i analysen blev det nævnt, at han ikke tror, pigerne ville være interesserede i at snakke om spillene, men derudover siger han, at "Der er ingen af pigerne i min klasse, der spiller skydespil." Da jeg spurgte ham ind til, hvad de så spiller, forklarede han, at "jeg tror, de spiller sådan noget som *Adopt Me!*, hvor du åbner æg, og så har du, hvor du skal adoptere dem", og at de spiller Roblox (bilag 10.9)

Der er en tydelig forskel på, hvordan pigerne snakker om drengene, og hvordan drengene snakker om pigerne. Pigerne lægger vægt på, hvordan drengene internt behandler hinanden, og hvordan den hårde tone og det høje støjniveau gør, at de ikke har så meget lyst til at involvere sig. Omvendt fokuserer drengene meget på, at pigerne ikke interesserer sig for skydespil, og at dem, der gør, er dårlige og har brug for vejledning fra drengene.

Som sagt spurgte jeg også drengene om, hvorfor de tror, der er flere drenge end piger, der spiller videospil. Benjamin forklarer, at han tror, der er flere drenge og politikere, der siger, "at det er drenge, der skal game, og piger skal bare snakke om heste og ting og sager." (bilag 10.4) Da jeg spurgte ind til, om han tænkte, der var en forskel mellem drenge og piger, sagde han "Nej, det tror jeg overhovedet ikke. Jeg tror også, de ligesom kan være med" (bilag 10.4). Dennis bedste bud var, at drengene er til spil, og at pigerne er til barbie girl, og han forklarede det med, at drengene bedre kan lide, når ting går hurtigt. (bilag 10.9). Jesper pegede på, at flere piger end drenge går op i makeup, og at mange piger synes, det er barnligt at spille. Han nævnte også, at andre piger måske ville grine af piger, hvis de gik i gang med at spille skydespil, men at der ifølge ham ikke er drengespil og pigespil. (bilag 10.3)

Drengene lægger også overvejende vægt på nogle omstændigheder omkring gaming og køn, der afholder pigerne fra at deltage fremfor at tænke, at det udelukkende skyldes en manglende interesse. Igen tyder det på kritisk spilkyndighed at have øje for de

omkringliggende strukturer og kunne vurdere deres effekt på spil og spilfællesskaber, hvilket er dét, drengene gør i denne situation. (Bourgonjon, 2014)

5.3.4 Det sjove og mindre sjove ved Valorant

At pigerne overvejende fokuserede på, hvordan samtalen foregår rundt om spillene, mens drengene fokuserede på niveau, kom også til udtryk, da jeg spurgte dem om, hvad der henholdsvis er sjovt og mindre sjovt ved at spille Valorant. Spørgsmålene var meget åbne, så der var mulighed for at tolke spørgsmålet på forskellige måder, og dét gjorde børnene.

Drengene lagde overvejende vægt på, hvad der er sjovt inde i spillet. Benjamin nævnte, at det er sjovt, at det er anderledes, fordi man har kræfter, hvilket ikke er tilfældet i andre skydespil (bilag 10.4), mens Dennis lagde vægt på, at det sjove ved spillet er at spille med venner og "så med min yndlingsgun [peger på Phantom]" (bilag 10.9). Jesper nævnte ligesom Benjamin, at det er anderledes, fordi "du skyder, men du har også kræfter" (bilag 10.3).

Emilie, Silke og Nadia nævner de forskellige figurer og kræfter som det sjove ved Valorant, men det er især sammenspillet mellem dem og sammensætningen af holdet, der gør spillet sjovt for dem – og de nævner samarbejdet. Det første, Emilie svarer, er "jeg kan meget godt lide princippet med, at man så kommer på et hold sammen og skal arbejde sammen på den måde" (bilag 10.6), mens Nadia også især nævner de forskellige figurer, og hvordan de supplerer hinanden (bilag 10.7) Silke forklarer, hvilke figurer holdet med Nadia, Emilie, Caroline og nogle gange Hannah består af, og at hun snakker med de andre om, at "så kan vi gøre sådan her med vores kræfter." (bilag 10.8)

Det sjove for drengene er i høj grad, hvordan de kan positionere sig selv som spillere på grund af forskellige våben og kræfter, mens pigerne fokuserer på sammenspillet og positioneringer indbyrdes, når de arbejder sammen som et hold.

Da jeg spurgte dem ind til, hvad der er mindre sjovt ved at spille Valorant eller spil i det hele taget, nævnte pigerne også kommunikationen med andre. Nadia nævner situationen, hvor Silke fik at vide i chatten, at hun var dårlig, og derudover nævnte hun, at det ikke er rart, hvis man spiller med andre, og de snakker om, at de har dræbt hende mange gange, eller at de har flere point. (bilag 10.7) Silke nævnte samme situation og forklarede

derudover, at det er ærgerligt, når folk skriver, man er dårlig, eller at man skulle have gjort noget anderledes i stedet for at tænke, at man gjorde, hvad man kunne. (bilag 10.8) Tidligere i interviewet nævnte Silke også, at selvom de andre piger opmuntrede hende, da vedkommende svinede hende til, så vidste hun ikke, ”om han lige pludselig ville skrive igen ... så følte jeg, at jeg var lidt mere forsigtig, og så var der lige et tidspunkt, hvor jeg følte mig lidt utilpas”. (bilag 10.8)

På tværs af pigernes overvejelser om drengene og deres refleksioner over det sjove og mindre sjove ved Valorant, er det holdfølelsen, samarbejdet og den ordentlige tone, de værdsætter, og det er manglen på samme, der kan afholde dem fra at have lyst til at deltage. Omvendt lægger drengene mere vægt på deres eget spil og vurderer primært pigerne ud fra deres – i nogle tilfælde formodede – lavere niveau.

5.3.5 Pigernes spilkyndighed

Som nævnt i afsnit 4.2 *Video Game Literacy* har jeg valgt at anvende Jeroen Bourgonjons model om game literacy til at belyse spilkyndigheden hos børnene og afdække, om der er nogen nævneværdige forskelle kønnene imellem. I interviewguiden inkorporerede jeg nogle spørgsmål med dét formål at forsøge at få blik for deres spilkyndighed over de tre dimensioner, nemlig *operationel*, *kulturel* og *kritisk* game literacy. For at kvalificere analysefundene, vil jeg støtte mig op ad mine iagttagelser fra feltarbejdet, hvor jeg har haft mulighed for at observere en række af børnenes snak om spil og måder at spille på.

Først og fremmest viser empirien, at pigerne har godt styr på, hvad Valorant går ud på, og at de kan sætte ord på det. Det blev fremlagt i det tidligere afsnit 5.3.1 *Hvordan er man god til Valorant?*, men også Freja, der ikke spiller Valorant, var god til at forklare de forskellige spil og funktioner i Roblox.

Det var tydeligt, at pigerne ikke havde så stor en forståelse for de forskellige kategorier af eller navne på våben i *Valorant*, og at de ikke reflekterede så meget over at købe shields. Empirien viser, at de i forhold til den operationelle spilkyndighed giver udtryk for nogle mangler i forhold til at kunne afkode praksis. Observationerne til Girl Gaming-sessionerne viste også, at der ikke blev købt shields, og at pigerne i mindre grad end drengene placerede sig strategisk i forhold til deres våbens styrker og svagheder – for eksempel om det var godt på lang eller kort afstand.

I forhold til den kulturelle spilkyndighed, nævnte pigerne forskellige spil, der mindede om Valorant. Emilie nævnte *Fortnite* og et spil i *Roblox*, der hedder *Flag Wars* (bilag 10.6), Nadia nævnte *Fortnite* og *Counter Strike* (bilag 10.7), og Silke hentyder til *Call of Duty* (bilag 10.8). Det er med undtagelse af Nadia skydespil generelt, der bliver nævnt, og forklaringen er netop, at det også er spil, hvor man skyder. Der er ikke på samme måde refleksioner om præmissen med attackers og defenders eller en bombe, der skal plantes, hvilket formentlig skyldes pigernes begrænsede viden om de spil, der er mest udbredte blandt drengene. Når det kommer til spil, der ikke minder om Valorant, nævner pigerne andre spil, de selv spiller. Emilie nævner *Adopt Me!*, Nadia nævner ridespillet *Star Stable*, og Silke nævner *Minecraft*.

I næste afsnit vil drengenes spilkyndighed blive analyseret for at anskue de forskelle og ligheder, der i forlængelse af Bourgonjons begreber kan ses mellem kønnene.

5.3.6 Drengenes spilkyndighed

I forhold til drengenes spilkyndighed, nævnte både Benjamin og Dennis nogle ændringer, de gerne ville have i *Valorant*. Benjamin var især irriteret over "de der mure" i spillet, der blokerer attackers i starten af en runde. Murene er til for, at defenders kan nå at sætte op på bombsites, inden attackers så angriber, og de er dermed essentielle for, at en runde forløber, som den gør. Benjamin synes dog, at man burde kunne ødelægge dem, så man ikke skal "vente på, at de går ned. Det er bare irriterende." (bilag 10.4) Benjamins ændringsforslag viser især en mangel på dét, Bourgonjon ville kalde kulturel spilkyndighed – forståelsen for, hvordan forskellige delelementer i spildesignet eller -universet påvirker spiloplevelsen som helhed.

Dennis fokuserede mest på, at Valorant burde tilføje nye maps og guns, men derudover nævnte han, at det kunne være fedt med *minis* eller *shields* på gulvet, man kunne drikke, så man kunne få mere liv i løbet af en runde. (bilag 10.9) Med *minis* refererer han til de små shields i *Fortnite*, der giver 25 ekstra liv, og *shields* giver så 50. Igen siger udtalelsen mest noget om en manglende kulturelle spilkyndighed, idet en ændring som denne ville være meget udslagsgivende for spiloplevelsen som helhed. Til gengæld var Dennis den eneste, der uopfordret nævnte, at han køber shields, hvilket vidner om en grad af operationel spilkyndighed, der mangler hos de andre, idet shields konventionelt er noget af det vigtigste at købe i starten af en runde.

I forhold til den operationelle dimension, udviste drengene større spilkyndighed end pigerne. Ligesom pigerne kunne de let forklare, hvad Valorant går ud på, men især i deres udlægninger af overvejelser om at købe våben, evner og shields i starten af en runde, viste de, at de har godt styr på det semiotiske system. For eksempel udviser Benjamin en forståelse for, at der er forskellige kategorier af våben:

"Altså, for hvis det er en sniper, skal jeg jo stå langt væk. Hvis det er en rifle, skal jeg stå sådan middel. Og hvis det er en shotgun, skal jeg stå tæt på." – Benjamin (bilag 10.4)

For både drengene og pigerne er det tilfældet, at de brugte mit papir med billeder af *Valorant* til at pege på, når de ville sige noget om bestemte våben, og de skulle alle læse navnene, fordi de ikke kunne huske dem. Noget tyder på, at de bruger billederne til at identificere de forskellige ting *in-game*, men det siger ikke nødvendigvis noget om lav operationel spilkyndighed, da paratviden er mindre vigtig, end at man kan afkode praksis og har en forståelse for de muligheder, man har som spiller.

Drengene havde en god kulturel forståelse og evnede at drage paralleller mellem *Valorant* og andre spil, ligesom at de kunne nævne spil, der ikke mindede om *Valorant*. Fordi drengene spiller skydespil sammen i Roblox, udviste de en forståelse for, at *spiken* i *Valorant* kunne sidestilles med *bomben* i fx *Counter Blox*, samtidig med at de reflekterede over, at man dog ikke har kræfter på samme måde, og at der var andre væsentlige forskelle. Benjamin forklarer ligheden med *Counter Blox* som "at man køber våben på B i hvert fald. Man croucher det samme sted. Og så skal man også enten skyde alle på det andet hold for at vinde eller plante bomben for at vinde" (bilag 10.4) Da de skulle nævne et spil, der så ikke mindede om *Valorant*, nævnte Benjamin og Jesper spil, der primært spilles af piger, såsom *Hayday* og *Sims*, mens Dennis nævnte *Among Us*. Det er interessant, at deres tanker med det samme gik på pigernes spil fremfor andre spil, de selv spiller, og her adskiller de sig fra pigerne.

Opsummerende viser analysen, at drengene overordnet besidder nogenlunde samme operationelle spilkyndighed, og at de nogle gange formår at reflektere over kulturen i og omkring spillene, hvorimod de ikke udviser kritisk spilkyndighed. Pigerne har umiddelbart samme grad af spilkyndighed, men hvor drengene besidder stor viden om våben og strategier, har pigerne fokus på kommunikation, konflikthåndtering og samarbejde. Som nævnt opstod modellen om *video game literacy* som et værktøj til at

undersøge, om børn og unge har den fornødne viden om spil og evne til kritisk at reflektere dét, der foregår bagom skærmen, og hvordan interaktionen med spillet påvirker spilleren. I dét henseende udviser hverken drengene eller pigerne spilkyndighed og kritisk refleksion på et nævneværdigt niveau, og det er heller ikke fokus fra de voksne omkring de unge, når der spilles sammen i klubben.

5.3.7 Kønsspecifikke præmisser i Valorant

Igennem afdækningen af, hvordan man ifølge børnene er god til Valorant, og hvordan henholdsvis pigernes og drengenes spilkyndighed kommer til udtryk, er det blevet tydeligt, at der er nogle kønsspecifikke normer for, hvordan man kan – og bør – spille.

I forhold til hvordan man *kan* spille, mestrer drengene i højere grad end pigerne evner som reaktionstid, *aim* og andet, der gør, at de lettere kan få kills – og især mod pigerne ender de med rigtig mange kills. Blandt andet udtaler Benjamin, at "(...) men de [pigerne] er jo ikke så gode til at spille *Valorant*, og så dør de hele tiden, og så laver de drengene mod pigerne. Og så er det bare så nemt." (bilag 10.4) Omvendt mestrer pigerne især at forstå sammensætningen af et hold, og de har blik for de forskellige karakterers kræfter i *Valorant*, ligesom forstår konsekvensen af god kommunikation i interaktionerne omkring spillet, og hvordan konflikter håndteres.

Med Deterdings begreber fra Goffman opstår der naturligt nogle sociale normer for dét at mestre *Valorant*, der går på *aim* og evnen til at dræbe så mange som muligt, der karambolerer med dén måde, pigerne kan spille på. Fordi pigerne ikke historisk har været med i forhandlingerne om præmisserne for involveringen i *At spille computer*, bliver der ikke skabt et rum, hvor pigerne roses for deres evner – men derimod vurderes som dårlige på grund af de evner, de mangler i forhold til drengene.

Dermed etableres der en norm for, hvordan man *bør* spille, som pigerne ikke bliver mødt af, og det medfører selvbevidsthed i involveringen og anspændthed i interaktionen, når de bliver bevidste om, at de har andre forventninger til mødet end drengene. Med Csikszentmihalyis begreber om *flow*, der udgør den anden side af Deterdings model for at forstå de sociale aspekter af spil, bliver pigerne altså bevidste om, at der er en diskrepans mellem, hvad de skal, og hvad de vil, hvilket medfører uorden i deres bevidsthed og skaber bekymringer, der tager fokus fra spillet.

5.3.8 Delkonklusion

Når det kommer til forskellen mellem kønnene, er det særligt kommunikation, der fylder hos pigerne, der synes, at drengene både larmer mere og snakker hårdere og grimmere til hinanden, når de spiller. Én af grundene til, at pigerne ikke har lyst til at spille med drengene, kan af dén grund være, at de selv snakker roligere og er bedre til at løse konflikter. Når drengene skal sætte ord på pigernes måde at spille på, lægger de mere vægt på pigernes lavere niveau og mener, at pigerne måske slet ikke interesserer sig for skydespil, og for drengene er det sjove i *Valorant* at kunne klare sig godt med figurer, kræfter og våben, mens pigerne bliver motiveret af sammenspillet og sammenholdet med veninderne. Både drenge og piger nævner særligt omstændighederne omkring pigerne som mulig forklaring på, hvorfor flere drenge end piger spiller.

Drengene udviser en ret god operationel spilkyndighed, når de forklarer præmisserne for *Valorant* og reflekterer over køb af våben, kræfter og shields, ligesom at de forstår, hvad forskellige våbens styrker og svagheder kræver af tilgang til gameplay. Her køber pigerne sjældnere de vigtige shields, og køb af våben er mere vanebetonet og uden refleksioner over, hvad de forskellige våben kan. Når det kommer til at udvise kulturel spilkyndighed ved at kunne drage paralleller og se forskelle mellem *Valorant* og andre spil, nævner drengene andre spil med samme mekanikker om attackers og defenders, en bombe der skal plantes og så videre, og de nævner særligt de spil, pigerne spiller, når de skal nævne anderledes spil. Som modsætning nævner pigerne andre skydespil som *Fortnite*, og de nævner også andre spil, de spiller, når de skal reflektere over anderledes spil. Drengene har – dog formentlig ubevidst – kulturel viden om, at *Valorant* er en *team shooter* eller *tactical shooter*, hvor pigerne ser *Valorant* som primært et skydespil og sammenligner på baggrund af dét. Hverken drengene eller pigerne reflekterer kritisk over spil som medie eller spillets indflydelse på spilleren, og det er heller ikke noget, pædagogerne lægger vægt på i arbejdet med spillet.

6 Diskussion

I dette afsnit vil projektets hypoteser blive diskuteret med udgangspunkt i analysefundene med dét formål at besvare problemstillingen, og derefter vil undersøgelsesmetoden og projektets teoretiske perspektiver blive diskuteret.

6.1 Diskussion af analyseresultater

Formålet med dette første afsnit af diskussionen er at sammenholde fund fra projektets analyserende del på tværs af temaer for at afdække mere nuancerede perspektiver på problemstillingen gennem diskussioner af de opstillede hypoteserne. Som nævnt i afsnit 1.2 *Problemformulering og teser* er hypoteserne blevet opstillet på baggrund af analyserne med henblik på at kunne sammenfatte resultater på tværs af temaer og foretage videre undersøgelser. Undervejs i diskussionen vil der blive henvist til de analyseafsnit, der især har dannet grundlag for opstillingen af teserne.

6.1.1 Diskussion af hypotese 1

Projektets første hypotese forsøger at afdække, hvor stor en rolle i børnenes hverdagsliv med spillene, hjemmet har. Med hjemmet menes de praktiske omstændigheder i forhold til, hvilke platforme de har tilgængelige og hvor mange timer de spiller – men også om forældrenes egen involvering i spil og engagement i børnenes spilvaner kan forklare eventuelle forskelle mellem kønnene.

Det er især analyser i afsnittene 5.1.1 *Digitale dage – børnenes skærmtid*, 5.1.2 *Spil og platforme* og 5.1.3 *Forældrenes spilvaner og involvering*, der danner grundlag for første hypotese, der lyder:

Forældres engagement og holdninger til spil samt eventuelle regler for skærmtid forklarer ikke børnenes muligheder for at indgå i spilfællesskaber

Som det blandt andet er blevet fremlagt i analysen, oplever pigerne og drengene cirka samme grad af engagement fra forældrene, og alle børnenes forældre spiller nogenlunde lige meget. Forældrenes engagement kan altså ikke i sig selv forklare dén kønsforskel der er omkring spillene. Drengene har bedre adgang til computere og bærbare, hvor pigerne spiller på telefon og iPad, hvilket giver drengene en lille fordel i forhold til at spille spil som *Valorant* på klubben, der kræver en computer, men denne lille forskel udhviskes hurtigt, når det holdes for øje, at både drengene og pigerne spiller langt mere på klubben end hjemme. Derudover opstår problemer mellem drenge og piger mest på klubben, fordi gaming blandt børnene som regel er kønsopdelt, når den foregår derhjemme.

For både drengene og pigerne er det tilfældet, at forældrene ikke engagerer sig eller kun engagerer sig meget lidt, og kun få forældre spiller selv nogen former for videospil.

Omvendt har det formentlig en betydning, om der er andre klassekammerater, der spiller. Forskning om spil og socialisering i folkeskolealderen tyder på (Eklund & Roman, 2017), at gamere er mere tilbøjelige til at etablere venskaber med andre gamere, og dét ses både med Emilie, Nadia og Silke som gruppe og Jesper, Benjamin og Dennis, der også alle spillede sammen indbyrdes.

Opsummerende har undersøgelsen ikke fundet nogen tegn på, at forældres engagement og holdninger til spil *eller* regler for brugen af spil i hjemmet skulle have nogen nævneværdig effekt på børnenes mulighed for at indgå i spilfællesskaber derhjemme såvel som i skolen og i fritidsklubben, hvorimod mulighederne for at spille og venskaber med andre gamere lader til at have en større effekt.

I en ny rapport konkluderes det, at børn på mellemtrinnet er tilfredse med graden af deres forældres involvering, at fædre ofte gamer med deres børn, og at drenge spiller langt mere end pigerne. (Thorhauge & LG Insight, 2021) I min undersøgelse forholder det sig helt anderledes, men drengene og pigerne spiller stadig cirka lige meget, og der er ikke samme forskel i, hvad de spiller. Det vidner om, at det ikke er en bestemt forælderrolle, der kan udligne kønsforskelle. Min undersøgelse har heller ikke afdækket de kønsspecifikke forventninger til børnene, som andre undersøgelser har identificeret (Thorhauge & Gregersen, 2019).

6.1.2 Diskussion af hypotese 2

Projektets anden hypotese handler om, om der er forskel på drenge og pigers spilkultur og spilnormer, der kan forklares i forlængelse af køn. Spilkulturen undersøges både i forhold til, hvordan den kommer til udtryk og beskrives af kønnene selv, og hvordan den af modsatte køn formodes at være.

Der er kønsspecifikke forskelle at spotte i næsten hele analysen, men især analyseafsnittene *5.2.3 Konflikter i spilfællesskaberne*, *5.3.1 Hvordan er man god til Valorant?*, afsnit *5.3.2+5.3.3* om børnenes overvejelser om det modsatte køn og *5.3.7 Kønsspecifikke præmisser i Valorant* har dannet grundlag for at opstille anden hypotese, der lyder:

Der er forskel på drenge og pigers spilkultur, og de kønsspecifikke spilnormer påvirker børnenes mulighed for at involvere sig i interaktioner omkring spil

I løbet af undersøgelsen er det blevet tydeligt, at kulturen omkring spillene er væsentligt anderledes hos pigerne, end den er hos drengene, og at der dermed er nogle kønsspecifikke spilnormer at spotte i aktiviteter såvel som samtaler om spil. Dette ses også i forskningen, der viser, at der er forskelle på, hvilke spil drenge og piger spiller, hvordan de spiller dem, hvor nemt det er at finde andre at spille med, og hvornår i løbet af livet, computerspil fylder meget i henholdsvis drenge og pigers hverdagsliv. (Leonhardt & Overå, 2021). I løbet af denne undersøgelse er det dog især kommunikationen, de sociale normer og børnenes indbyrdes positioneringer, der har været afgørende for variationerne i børnenes spilvaner, og i dette afsnit vil forskellene blive præsenteret.

Først og fremmest er der forskelle på de spil, børnene vælger, hvor drengene overvejende spiller skydespil som *Valorant* og *Fortnite* eller skydespil i Roblox, mens pigerne spiller *Valorant* ovre på klubben men derudover foretrækker andre genrer af spil – både inde i Roblox og generelt. Drengene snakker også mere sammen gennem forskellige apps, når de sidder fysisk adskilt og spiller, mens pigerne enten ringer over FaceTime eller blot skriver i spillene i løbet af spilsessionerne, men for begge køn udgør spillene altså en væsentlig del af børnenes daglige kommunikation, hvilket øvrig forskning med fokus på 10-15-årige også har fundet frem til (Wiklund, 2005).

Når børnene sidder fysisk sammen, er pigerne klar over, at de nogle gange må underkaste sig drengenes spilnormer – både når det kommer til at vælge, hvad der skal spilles, og hvordan det skal spilles. Især pigerne nævner de konflikter, der kan opstå i interaktionen omkring spillene, og pigerne bliver mere påvirket af konflikterne, end drengene gør.

Ud over, at de foretrækker forskellige spil og lægger forskellig vægt på konflikter, er der også kønsbestemte forskelle i spillene, hvilket især ses igennem børnenes forskellige forventninger til, hvordan man er god til *Valorant*, hvilket anden forskning som sagt også har vist i andre spil (Weinberger & Stein, 2008).

Drengene vurderer overordnet hinanden på operationel spilkyndighed og rent tekniske – eller mekaniske – evner såsom *aim* og at få mange kills, mens pigerne i højere grad har blik for forskellige måder at være god på. Én, der har styr på at sigte og én, der kommunikerer godt, kan ifølge pigerne være lige gode til spillet, hvilket viser en højere grad af refleksion og spilkyndighed men stiller pigerne i en dårlig situation, når de skal

spille sammen med drengene, der ikke har en lige så nuanceret holdning til, at man kan være god til *Valorant* på flere måder.

Den største forskel mellem pigerne og drengene, når de sidder og spiller, er ifølge pigerne, at drengene råber meget, og at de taler grimt. Omvendt synes drengene, at pigerne er mere pjattede og tager det mindre seriøst. De vidt forskellige måder at være sammen om spillene på sætter nogle barriere for, hvordan især pigerne har mulighed for at positionere sig, og de føler i høj grad, at de skal give køb på, hvordan de helst vil spille, når de skal forsøge at passe ind med drengene. Derudover går drengene som nævnt meget rundt og ser på hinandens profiler og skins, og denne snak om skins kan måske have en selvforstærkende effekt på, hvor mange penge de begynder at bruge i fremtiden (King, Russell, Delfabbro, & Polisena, 2020).

Undersøgelsen har fundet tydelige tegn på, at der er nogle kønsspecifikke normer i spilskulturen mellem drenge og piger, som det er vigtigt at have for øje for at forstå de interaktioner og positioneringer, der finder sted hos børnene. Børnene udtaler ikke eksplicit køn i deres praksis omkring spillene, men deres socialisering omkring dem lader stadig til at være meget kønsbestemt, hvilket andre undersøgelser også har fundet (Thorhauge & Gregersen, 2019). Næste afsnit vil fremlægge, hvordan man kan forsøge at bygge bro mellem drengene og pigerne og imødekomme de forskelle i sociale normer, der afholder dem fra at interagere på lige vilkår og samme præmisser.

6.1.3 Diskussion af hypotese 3

Fordi der som ovenstående afsnit fremlægger er forskelle på drenge og pigers spilskultur, vil den tredje og sidste fremsatte hypotese undersøge adgangen til spilfællesskaberne for pigerne. Som det sidste afsnit i projektets diskuterende del, vil det blive behandlet, hvordan en pædagogisk rammesætning kan være med til at sikre pigerne bedre adgang til spilfællesskaberne.

Med rammesætning menes, at en pædagogisk medarbejder har blik for, at pigerne implicit bliver holdt uden for spilfællesskaberne, når der ikke bliver reflekteret over de sociale normer, der gør sig gældende, og som også kommer til udtryk i den fysiske indretning af rummene, der adskiller kønnene. I tilfældet med Carolines *Girl Gaming* er kernen i rammesætningen, at hun tog fat i pigerne og gjorde dem opmærksomme på, at der var et sted, hvor de kunne få lov at spille *Valorant*, men den pædagogiske

rammesætning kan også være mere konkret og omfattende, hvilket jeg vil diskutere senere i dette afsnit og i konklusionen.

Især analyseafsnit 5.2.5 *Kønsbestemt mulighed for at deltage i spilfællesskaber* dannet grundlag for dette perspektiv, men også afsnittene 5.3.4 *Det sjove og mindre sjove ved Valorant*, 5.3.5 *Pigernes spilkyndighed* og 5.3.6 *Drengenes spilkyndighed* danner fundament for den tredje hypotese, der lyder:

Pædagogiske rammesætninger af interaktioner omkring spil kan åbne for nye deltagelsesmuligheder og positioneringer blandt især piger på mellemtrinnet

I løbet af undersøgelsen er det blevet tydeligt, at der er behov for at overveje, hvordan piger på mellemtrinnet kan få bedre mulighed for at deltage i spilfællesskaber, uden at det skal være på andres præmisser, eller at de skal positionere sig som *nybegyndere* eller kønsbestemte *pigegamere*. For at besvare projektets sidste hypotese vil "Pædagogiske rammesætninger" først blive defineret.

Med pædagogiske rammesætninger menes også fysiske rammer. Som det blev fremlagt i afsnit 5.2.6 *Stedets betydning for spilfællesskaber* er der nogle tydeligt opdelt zoner på fritidsklubben, hvor Sims-rummet, det kreative hjørne og køkkenet udgør en zone, der næsten udelukkende er besøgt af piger, mens drengenes bordtennis, gamerrum, Mediehuset, rollespilsrum med flere udgør en zone, der sjældent ser piger. Som tidligere nævnt har de fysiske rammer en så stor betydning, at pigerne følte, de gik igennem en mørk gyde med bander og ikke var velkomne, og de fysiske rammer kunne derfor med fordel genovervejes og i højere grad skabe mulighed for naturlige interaktioner og involveringer mellem kønnene.

Den anden side af pædagogisk rammesætning er de pædagogiske tiltag, fritidsklubben laver. Og her viser empirien særligt, at pædagogen Carolines tiltag med Girl Gaming har haft en gennemgående effekt på, hvordan pigerne har mulighed for at positionere sig, og at de kan være med til genforhandlingen af nogle sociale normer, der historisk har været domineret af drengene. Fra at føle sig uvelkomne og definere sig som *fremmede*, *pigegamere* eller *nybegyndere*, begyndte pigerne med Girl Gaming at føle autoritet over Mediehuset, de før var bange for, og gennem positioneringer som *gamere* har de tilmed fået mod på at spille med og mod drengene.

For at skabe lyst til, at pigerne og drengene spiller sammen, er det vigtigt at have blik for de forskellige spilkulturer, hvor især den larmende og sårende kommunikation fra drengene har konsekvenser for pigernes lyst til at deltage, og en eventuel indbyrdes forhandling af de sociale normer omkring computerspillene mellem drenge og piger bør derfor fokusere meget på kommunikation. Derudover skal fokus være på, at der er flere måder at være god til *Valorant* på, så pigerne ikke vurderes på baggrund af deres antal af kills, mens deres refleksion over holds sammensætning ikke udløser dén ros, det bør. Som det blev nævnt i min *Forskningsoversigt*, tyder andre undersøgelser også på, at pigers interaktioner omkring spillene foregår anderledes, når det er sammen med drenge, og det er væsentligt at overveje, om drengene og pigernes i fællesskab kan forhandle nogle præmisser for interaktionen omkring spillene, der ikke kræver denne omstilling.

Dels spiller piger som nævnt mere konkurrencepræget, når kønnene blandes (Weinberger & Stein, 2008), fordi de affinder sig med at spille på drengenes præmisser, hvilket også kan genkendes i dette projekt. Derudover bliver pigerne vurderet som gode eller dårlige i forhold til, at de er piger (Beavis & Charles, 2007), og da piger kan opleve at blive bedømt som mindre spilkyndige ved at spille med kvindelige in-game karakterer (Kaye, Gresty, & Stubbs-Ennis., 2017) er det vigtigt, at der tales eksplicit om køn, hvis pædagogiske rammesætninger skal give pigerne bedre mulighed for at deltage. Silke, Emilie og Nadia spiller alle med kvindelige karakterer i *Valorant*, og det skal undersøges nærmere i konteksten af også fritidsklubber, om dét kan give anledning til endnu mere af dén hårde tone, der i forvejen afskærer pigerne fra gaming.

Det er også interessant, at pigerne generelt vurderer Caroline som støttende og sød, mens de vurderer de mandlige pædagoger som gode til *Valorant* og eksperter, selvom der ikke er nogen tydelig forskel i spilkompetencer mellem Carolines og hendes mandlige kolleger. Det kunne være interessant at undersøge videre, om dét er et tegn på den kønsspecifikke vurdering af spilkompetencer, andre studier også har fundet. (Kelly, Easpaig, & Castillo, 2022)

Undersøgelsen har vist, at pædagogiske rammesætninger af spilfællesskaber kan åbne op for nye muligheder for positioneringer hos især piger og nedbryde nogle sociale barrierer, der indtil nu har afholdt dem fra at have lyst til at deltage. For at sikre pigernes lyst til at deltage på længere sigt, er det dog nødvendigt med en pædagogisk facilitering,

hvor samtaler, normer for kommunikation og præmisser for spillene forhandles med fokus på begge køn, så pigerne ikke trækker sig på grund af det nuværende støjende og barske rum, drengene har etableret. Derudover viser undersøgelsen, at pigerne ikke er helt afvisende over for at involvere sig i spillene som konkurrencepræget miljø, men at de ønsker at gøre det på andre måder end drengene. Anden forskning viser det samme (Thorhauge & Gregersen, 2019), og dét er også et vigtigt element af at forhandle præmisserne for spil med blandede køn.

6.2 Diskussion af undersøgelsesmetoden

I dette afsnit vil jeg diskutere projektets metodiske og teoretiske tilgang samt min egen rolle i de undersøgelser, der udgør fundamentet for analysen. Fokus vil primært være på, hvad det eventuelt kunne have givet af interessante perspektiver at tilrettelægge undersøgelsen på en anden måde.

6.2.1 Undersøgelsens omfang

For at undersøge fænomenet om spillets rolle i børnenes sociale liv, valgte jeg at bruge flere forskellige metoder i forskellige kontekster. Formålet var at kunne få en bedre indgang til først og fremmest at anlægge et fokus for undersøgelsen og at nå ind på livet af eleverne forud for de samtaler, der udgør den primære empiri i projektet. På trods af, at både feltarbejde, spontane samtaler og deciderede interviews med lærere, pædagoger og elever er blevet anvendt, har undersøgelsens fokus været eleverne i én klasse på én skole. Dette har givet en dyb forståelse for de sociale dynamikker i den sammenhæng, men det gør også, at generaliseringsgrundlaget er mindre, end hvis fx flere skoler og fritidsklubber var inddraget. Det var ikke muligt i denne undersøgelse, fordi jeg gennem feltarbejdet først skulle lære børnene at kende og finde et konkret fokus for undersøgelsen, men i fremtidige undersøgelser ville jeg have mulighed for at gå mere direkte til feltarbejdet i andre fritidsklubber – altså uden først at afsøge i klassen på folkeskolen – og lave flere interviews for at opnå mere bredde i undersøgelsen.

Der var også nogle praktiske omstændigheder omkring, at min undersøgelse i skolen og på klubben kun kunne løbe i godt to måneder, og det kunne være spændende med et longitudinelt studie, der også undersøgte gamingvaner og udviklingen af dem mere indgående over længere tid.

6.2.2 Empiriindsamlingen

Som supplement til længere tid i felten – som beskrevet i ovenstående afsnit – kunne jeg have inddraget andre former for data end interviews og observationer. Jeg overvejede blandt andet en form for survey i klassen, der kunne sige noget generelt om spilvaner, og et sådant survey kunne også have været afprøvet på hele 4. klassesårgangen på skolen eller andre skoler og fritidsklubber. I relation til videre undersøgelser, kunne survey især give en bredde og en mulighed for at afprøve nogle nye teser, inden de så blev undersøgt gennem for eksempel interview. Derudover ville survey kunne laves anonymt, så børn på trods af mindre fortrolighed med mig ville have lyst til at give indsigter i noget af dét, der er svært ved at være barn og spille computer.

Ud over surveydata kunne jeg have lavet fokusgruppeinterview for at få adgang til nogle af de erkendelser, der opstår, når børnene er samlet. Jeg valgte individuelle interview, fordi jeg på anden vis havde adgang til at observere dem i fællesskaberne gennem feltarbejdet, men andre former for data kunne måske have blotlagt andre perspektiver, som projektet ikke har arbejdet med.

Derudover kunne valget af andre informanter potentielt have givet helt andre resultater. I dette projekt blev valget af informanter delvist styret af, at jeg valgte at stille skarpt på Girl Gaming med Caroline som ét af de primære undersøgte fællesskaber, men inddragelsen af endnu flere informanter eller af andre børn på fritidsklubben kunne have tilbudt undersøgelsen noget andet. Som det blev vist med citatet i indledningen, observerede jeg også et aldershierarki adskilt fra de forskelle, empirien har vist mellem køn. En sammenligning på tværs af årgange ved at interviewe de ældre drenge og piger, der også var på fritidsklubben, kunne have givet noget andet.

Derudover kunne det potentielt have givet nogle interessante perspektiver på undersøgelsen at lave interviews med nogle af de lærere og pædagoger, der er omkring børnene, og som dermed i svingende grad er en del af de sociale rum, børnene spiller i. Her kunne det især have været spændende at interviewe Erik, Caroline, Adam og Thomas og præsentere dem for undersøgelsens konklusioner.

Især Erik havde holdninger til gaming og spils rolle i børnenes liv, og han italesatte ”progressionen” fra computer-ø’er i Kantinen til gamingrummet og så til Mediehuset, hvor børnene går fra solo-gaming til hold-gaming og så til decideret e-sport. Hans

overvejelser om Girl Gaming, drenge og piger kunne være interessante, og særligt spændende kunne det have været at interviewe Caroline for at få et dybere indblik i hendes motivationer og mål for Girl Gaming, end jeg kunne få gennem løse samtaler og deltagerobservation.

6.2.3 Valget af lokationer

Jeg har i løbet af undersøgelsen valgt at bevæge mig mellem så mange lokationer som muligt for at kunne undersøge eventuelle forskelle i dynamikker på tværs af situationer og interaktioner, men der vil altid være til- og fravalg på grund af praktiske omstændigheder og teoretisk blik. I starten af projektet overvejede jeg, om jeg også skulle bede om lov til at besøge nogle af børnene hjemme og se, hvordan de spiller. Derudover overvejede jeg, om jeg skulle holde ét af de gamingoplæg for børnene, jeg laver i mit arbejde, fordi jeg så efterfølgende kunne observere, hvordan børnene arbejdede med nogle øvelser, jeg havde lavet, og hvordan de reflekterede over spillene.

At jeg primært har valgt at basere min undersøgelse på interview på klubben skyldes en række ting. Først og fremmest er det allerede fra fjerde klasse, at pigerne begynder at falde af på gaming, mens drengene begynder at spille mere. Derudover er det fra fjerde klasse, at børnene begynder at gå på fritidsklub, og derfor kan de rammer, der etableres på det undersøgte alderstrin potentielt være udslagsgivende for, hvordan deres næste 5 år på klub bliver. Slutteligt er fritidssklubben placeret mellem skolen og hjemmet i dén forstand, at børnene selv italesætter, at de har fri, men at de stadig er sammen med lærere og pædagoger, så jeg kunne trække på mine feltnoter for at give undersøgelsen dybde, fordi de ikke var helt hjemme hos sig selv endnu.

Det er min forventning, at klubben er dér, hvor min tilstedeværelse ændrede mindst ved dynamikkerne. I afsnit 3.3 *Metodologi* er det blevet fremlagt, hvordan undersøgelsens metodiske tilgang er blevet etableret, men særligt én årsag er væsentlig i forhold til valget af klubben som primær lokation for empiriindsamlingen: I klassen er børnene vant til én lærer eller voksen, så dér var der tydeligt en forskel, når der med mig var endnu en voksen. Derhjemme ville det være helt uvant for børnene at sidde og spille med en fremmed voksen på værelset, selvom der var opbygget relativ fortrolighed, og de egentlig ville føle sig trygge ved det. Børnene er nemlig ikke vant til at spille med voksne derhjemme, som analysens afsnit 5.1.3 *Forældrenes spilvaner og involvering* og 5.2.4 *At*

spille med voksne har vist. På klubben er der omvendt mange voksne, og det er forskelligt fra dag til dag, hvilke voksne der er, og hvem de interagerer med, og derfor dannede jeg mig hurtigt indtrykket af, at jeg bedre kunne få adgang til dem dér. Og netop min rolle i projektet skal næste afsnit handle om.

6.2.4 Min egen forskerrolle

Som afslutning på diskussionen vil jeg diskutere den rolle, jeg har haft i projektet – og betydningen heraf. Som jeg også skriver frem i afsnittene om projektets ontologiske og epistemologiske afsæt, er jeg bevidst om, at jeg som forsker præger informanterne og den viden, der skabes, når jeg går ud og foretager feltarbejde, observerer drengene og pigerne der gamer eller foretager løse samtaler og interviews med dem.

Derudover er det mig, der som forsker bearbejder al dataen, hvilket jeg gør med udgangspunkt i et bestemt teoretiske perspektiv, der også er forklaret i tidligere afsnit. Både min tilstedeværelse i øjeblikkene for empiriindsamlingen og mit arbejde med empirien efterfølgende former dataen på en bestemt måde, og derudover er det min tilrettelæggelse af projektet, der afgør, hvad jeg har mulighed for at undersøge, og hvad jeg ikke har. For eksempel er det udslagsgivende for empiri indsamlet under interviews, hvordan man spørger ind, og selvom jeg har brugt semistrukturerede interviews for at give plads til perspektiver, jeg ikke har overvejet, ville en anden interviewguide kunne ændre empirien væsentligt. Nogle spørgsmål kan også tolkes som ledende, men dét var jeg bevidst om under interviewene, og denne type spørgsmål skyldes mest det naturlige flow i en samtale, og at jeg ville give udtryk for, at jeg mødte børnene i de ting, de beskrev som svære. Empiri indsamlet gennem de mere ledende spørgsmål er ikke blevet brugt til at fundere analysen.

Efter at have diskuteret projektets analysefund og metodiske overvejelser, vil jeg i det følgende afsnit reflektere kort over projektets teoretiske perspektiver før konklusionen.

6.2.5 Projektets teoretiske perspektiver

Som det blev beskrevet i afsnit 3.2 *Epistemologi* og især underafsnittene om hermeneutikken, har jeg i den metodiske adgang ladet mine forforståelser blive nedbrudt og nuanceret for at kunne gå åbent til problemfeltet. Den hermeneutiske epistemologi kritiseres for at være for personligt præget (Fuglsang, Olsen, & Rasborg, 2004), men i

denne undersøgelse har jeg netop brugt hermeneutikkens tilgang til at holde mig bevidst om mine egne antagelser og refleksioner. Idealet om horisontalsammensmeltning tilskriver jeg mig ikke, og ligesom Habermas gav udtryk for under *Habermas-Gadamer-debatten* mener jeg ikke, at to personer nogensinde er helt ligestillede og kan nå til enighed på dén måde (Fuglsang, Olsen, & Rasborg, 2004). Den hermeneutiske vekslen mellem del og helhed skal ses i relation til forholdet mellem mig og problemfeltet.

Generelt kunne jeg have valgt perspektiver, der mere traditionelt for socialkonstruktivismen fokuserer på magt eller diskurs (Brier, 2019). Valget om at fokusere på sociale normer som interaktioner og relationer i stedet for underliggende strukturer har dog givet undersøgelsen dén styrke, at jeg har haft mulighed for at undersøge, hvordan børnene forholder sig til hinanden.

Brugen af Hubert Hermans begreber har gjort, at undersøgelsen ville kunne kritiseres for at degradere drengene til at figurere mere som eksterne positioner for pigerne (Hermans & van Loon, 1992) end som egne individer, fordi jeg især har haft blik for pigernes situation som fremmede i interaktioner omkring spil. En undersøgelse af drengenes problemer set ude af kontekst af pigerne kunne være interessant for så efterfølgende at sammenligne kønnene. I et sådant komparativt studie af henholdsvis drenges og pigers problemer med gaming, kunne et større fokus på *spillet* som ekstern position være interessant.

I samme tråd er Goffmans begreber fra Deterding (Deterding, 2019) blevet brugt til at forstå særligt pigernes frustrationer snarere end at afdække de sociale normer og interaktioner omkring spil ligeværdigt for begge køn.

Teorien om spilkyndighed giver mulighed for at behandle spil på et meget højt abstraktions- og refleksionsniveau, hvor børnene i hvert fald ikke er endnu. Som tidligere nævnt er én af motivationerne bag modellen, at børn og unge ikke er klædt på til at reflektere kritisk over spillene (Bourgonjon, 2014), men for de undersøgte børn i dette projekt er der først og fremmest tale om, at de er ved at prøve at finde hinanden, positionere sig indbyrdes og forhandle sociale normer. Teorien har dog givet mulighed for at konstatere, at drengene og pigerne er gode på forskellige måder, hvilket har vist sig at være en vigtig del af den pædagogiske rammesætning af spillene.

7 Konklusion

På baggrund af analysefundene og diskussionen vil jeg forsøge at besvare projektets problemstilling, der lyder:

Hvilken rolle har digitale spil i børns liv, sociale normer og positioneringer, og hvordan kan præmisserne for spillene ændres, så flere piger har lyst til at være med?

Som det er blevet fremlagt igennem projektets analyserende del og diskussionen af undersøgelsens hypoteser, er spil en stor del af hverdagslivet for børnene på mellemtrinnet. Især blandt drengene går meget af tiden på fritidsklubben med at spille, og både drengene og pigerne spiller videospil på telefon, iPad, computer og konsol, når de er derhjemme. Forældrene udviser tilsyneladende intet eller en meget lille grad af engagement, men det lader ikke til at være udslagsgivende for børnenes mulighed for at indgå i spilfællesskaber eller for den kønspecifikke spilkultur, der kommer til udtryk i interaktionerne omkring spil.

Børnene indgår overvejende i spilfællesskaber med andre børn af samme køn, og yndlingsspillene er forskellige for henholdsvis drengene og pigerne. Noget tyder dog på, at spil såsom Valorant, der traditionelt er blevet spillet af drenge, også er tiltalende for pigerne, men at spillenes medfølgende spilkultur, der er forhandlet af drengene, begrænser deres muligheder for at positionere sig, som de gerne vil. En inklusion af pigerne i spilfællesskaber på tværs af køn må derfor have blik for, at de sociale normer på forhånd er forhandlet af drengene, og at det begrænser pigernes muligheder for at involvere sig. Især skræmmer den larmende og barske kommunikation dem væk, og pigerne skal have medbestemmelse i forhold til at definere præmisserne i spilfællesskaberne, såfremt de skal have lyst til at give gaming en chance og have lyst til at involvere sig over længere tid. Drengene fremstår også stærkere på rent mekaniske evner i spillene, hvorimod pigerne formår at reflektere bedre over samarbejde og kommunikation, og pigernes spilkompetencer vurderes på drengenes præmisser, hvilket er en del af forklaringen på, at pigerne fremstår som dårlige, når kønnene blandes.

Pædagogiske rammesætninger såsom Carolines *Girl Gaming* har en stor effekt på pigernes involvering i interaktionerne omkring computerspil og tilbyder dem nye muligheder for at positionere sig som myndige gamere i efterfølgende møder med drengene. Den pædagogiske rammesætning er også vigtig i det fysiske rum, hvor de

nuværende kønsopdelte zoner forhindrer en naturlig interaktion mellem kønnene på fritidsklubben og holder pigerne adskilt fra al dén gaming, der *ikke* foregår i Sims-rummet på forældede computere, og hvor de manglende mikrofoner påkalder sig netop dén type larmende kommunikation, der begrænser pigernes mulighed for og lyst til at deltage.

Hvis en fritidsklub eller anden kontekst ønsker at arbejde med at gøre gaming mere attraktivt for pigerne, er der igennem analysen dukket særligt fire perspektiver op, der er vigtige at have blik for: *For det første* er de fysiske rammer vigtige, da de kan medføre en implicit afvisning af pigerne eller ikke-udtalte barrierer for deres deltagelse. Især opdelingen af aktiviteter i zoner, hvor gamerrummene ligger i de drengede zoner er vigtigt at reflektere over, men også praktiske omstændigheder som manglende mikrofoner på headset, der medfører et højere støjniveau, kan afskære pigerne fra at have lyst til at deltage. *For det andet* skal drengenes fordomme italesættes, og dialog mellem kønnene skal faciliteres, så drengene ikke antager, at pigerne er dårligere eller uinteresserede. *For det tredje* skal kommunikationen aftales og udvikles med begge køn in mente, så videospillets velkendte barske tone ikke får lov at diktere det fysiske rum også. Pigerne har et større fokus på konflikthåndtering og holdfølelse, og de trækker sig, hvis tonen bliver for hård, eller hvis drengene begynder at se intern konkurrence på holdet som en mulighed for selviscenesættelse. *For det fjerde* skal præmisserne for at spille forhandles. Hvordan er man god til Valorant? Hvordan bliver man bedre? Dette projekts analyse og diskussion viser ligesom øvrig forskning, at piger indordner sig drengenes måde at spille på og giver afkald på egne tilgange til spil, når kønnene blandes, og dét skal en pædagogisk rammesætning af gaming for piger have blik for.

På trods af de nye indsigter, undersøgelsen har givet om spillenes rolle i børns sociale liv og kønspecifikke normer for interaktionen omkring spil, er der nuancer i problemfeltet og helt andre problematikker, der kunne have været interessante, og som kan give inspiration til fremtidige undersøgelser, hvilket næste og sidste afsnit skal handle om.

8 Perspektivering

Dette speciales resultater peger på en række perspektiver i forhold til at forstå og støtte gaming blandt drenge og piger på mellemtrinnet. I dette afsnit vil jeg kort opremse nogle af de umiddelbart interessante perspektiver, der med fordel kunne undersøges videre eller overvejes i den pædagogiske praksis omkring børn og spil.

Først og fremmest undersøgte dette projekt ikke indgående forældrenes rolle for børnenes liv omkring spillene, men det formodes, at en øget involvering fra forældrenes side ville kunne være ét af de værktøjer, der kan bruges for at give flere piger en umiddelbar interesse for gaming, holde flere piger fanget i gaming som hobby og ikke mindst sikre en dialog, der kan give både drenge og piger et mere reflekteret forhold til spillene. En fremtidig undersøgelse kunne forsøge at afdække forældrenes rolle mere.

Derudover fandt undersøgelsen ud af, at tiltag som Girl Gaming er et vigtigt pædagogisk værktøj, der som ramme for især pigernes gaming kan åbne op for nye muligheder for positioneringer og kan rykke ved de traditionelt drenge- og mandedominerede frames og tilbyde en ny arena, hvor pigerne trækkes med ind i forhandlingerne om de sociale normer i og omkring spillene. Det kunne være interessant at lave et komparativt casestudie og finde ud af, om lignende tiltag har haft samme effekt andre steder, eller om man kunne starte lignende tiltag i andre fritidsklubber og undersøge, hvordan de bedst udvikles for at rumme og give plads til pigerne.

Som det sidste oplæg til en fremtidig undersøgelse, jeg vil fremsætte her, kunne det være spændende at anlægge et longitudinelt blik på problemfeltet. Som det blev beskrevet tidligere, er der et problem med dels at vække spilinteresse hos pigerne og dels at bevare denne interesse op gennem teenageårene. Denne undersøgelse blev foretaget i 4. klasse for at fange dem lige dér, hvor de går fra SFO til klub, men en undersøgelse, der sammenlignede flere klasser – eller endnu bedre fulgte den samme, større gruppe op gennem folkeskolen – kunne give interessante perspektiver på, hvorfor pigerne falder fra, og hvad vi kan gøre for at undgå det. Jeg ved også fra mine aktiviteter i diverse fora på fx Facebook, at nogle *voksne* kvinder gør forskel på kønnene i forhold til at indgå i spilfællesskaber. Jeg ser ofte kvinder, der skriver, at de er en gruppe, der fx har en server i *Minecraft*, og at de søger andre kvinder til at være med. Det kunne være interessant at bringe disse kvinder i spil også og høre, hvad bevæggrundene er for kun at invitere kvinder med.

Fælles for alle disse potentielle undersøgelser er, at det kunne være givende at skelne mellem forskellige niveauer af gaming-interesse eller -involvering. Ikke kun hvorfor færre piger går i gang med at game, eller hvorfor de helt holder op, men også om de tager

det mindre seriøst end drengene, om begynder at spille mere eller mindre over tid, og om der er helt nye perspektiver, fremtidige undersøgelser af problemfeltet kunne afdække.

9 Litteraturliste

- Aarsand, P. (2012). The ordinary player: teenagers talk about digital games. *Journal of youth studies*, 15(8), 961-977.
- Amialchuk, A., & Kotalik, A. (2016). Do Your School Mates Influence How Long You Game? Evidence from the U.S. *PloS one*, 11(8).
- Bartle, R. (u.d.). *HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO SUIT MUDS*. Hentet fra mud.co.uk: <https://mud.co.uk/richard/hcds.htm#rBartle,%201990a>
- Beavis, C., & Charles, C. (2007). Would the 'real' girl gamer please stand up? Gender, LAN cafés and the reformulation of the 'girl' gamer. *Gender and education*, 19(6), 691-705.
- Bengtsson, T. T., Bom, L. H., & Fynbo, L. (2021). Playing Apart Together: Young People's Online Gaming During the COVID-19 Lockdown. *Young*, 29(4), 65-80.
- Blais, J. J., Craig, W. M., Pepler, D., & Connolly, J. (2007). Adolescents Online: The Importance of Internet Activity Choices to Salient Relationships. *Journal of youth and adolescence*, 37(5), 522-536.
- Bourgonjon, J. (2014). The Meaning and Relevance of Video Game Literacy. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 16(5).
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3, 77-101.
- Brier, S. (2019). *Tværvidevidenskabsteori*. København: Samfundslitteratur.
- Brinkmann, S., & Tanggaard, L. (2015). Interview: Samtalen som forskningsmetode. I *Kvalitative metoder - en grundbog* (s. 533-550). Hans Reitzels Forlag.
- Bryman, A. (2012). *Social Research Methods*. Oxford: Oxford University Press.
- De Grove, F. (2014). Youth, Friendship, and Gaming: A Network Perspective. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 17(9), 603-608.

- Deterding, S. (2019). Interaction Tension: A Sociological Model of Attention and Emotion. *Media and Communication*, 7(4), 226-236.
- Dezuanni, M., O'Mara, J., & Beavis, C. (2015). 'Redstone is like electricity': Children's performative representations in and around Minecraft. *E-learning and digital media*, 12(2), 147-163.
- Domahidi, E., Breuer, J., Kowert, R., Festl, R., & Quandt, T. (2018). A Longitudinal Analysis of Gaming- and Non-Gaming-Related Friendships and Social Support among Social Online Game Players. *Media psychology*, 21(2), 288-307.
- Domahidi, E., Festl, R., & Quandt, T. (2014). To dwell among gamers: Investigating the relationship between social online game use and gaming-related friendships. *Computers in human behavior*, 35, 107-115.
- DR. (26. januar 2017). *Danske unge sætter europarekord i sociale medier*. Hentet fra DR Indland: <https://www.dr.dk/nyheder/indland/danske-unge-saetter-europarekord-i-sociale-medier>
- Eklund, L., & Roman, S. (2017). Do adolescent gamers make friends offline? Identity and friendship formation in school. *Computers in human behavior*, 73, 284-289.
- Emen Parlattan, M., & Sığirtmac, A. D. (2021). Preschool children's behaviours in competitive games: are these games really harmful to social-emotional development? *Early child development and care*, 1-13.
- Fuglsang, L. O. (2004). *Videnskabsteori i samfundsvidenskaberne*. Roskilde Universitetsforlag.
- Fuglsang, L., Olsen, P. B., & Rasborg, K. (2004). *Videnskabsteori i samfundsvidenskaberne*. København: Samfundslitteratur.
- Gulløv, E., & Højlund, S. (2007). *Feltarbejde blandt børn - Metodologi og etik i etnografisk børneforskning*. København: Gyldendal.
- Hanghøj, T., Heller Lützen, P., & Lysholt Geer, S. (2018). Positioning students as game journalists: Transforming everyday experiences into professional discourse. *Nordic Journal of Literacy Research*, 6(1), 67-85.

- Hau, Y. S., & Kim, Y.-G. (2011). Why would online gamers share their innovation-conducive knowledge in the online game user community? Integrating individual motivations and social capital perspectives. *Computers in human behavior*, 27(2), 956-970.
- Hermans, H. J. (2001). The Dialogical Self: Toward a Theory of Personal and Cultural Positioning. *Culture & psychology*, 7(3), 243-281.
- Hermans, H., & van Loon, R. (1992). The Dialogical Self: Beyond Individualism and Rationalism. *American Psychologist*.
- Huang, C.-L., Yang, S. C., & Chen, A.-S. (2015). Motivations and Gratification in an Online Game: Relationships Among Players' Self-Esteem, Self-Concept, and Interpersonal Relationships. *Social behavior and personality*, 43(2), 193-203.
- Jessen, C. (1999). *Computerspil og legekultur - En skitse til tolkningsramme*. Hentet fra DIVA: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1535809/FULLTEXT01.pdf>
- Kaye, L. K., Gresty, C. E., & Stubbs-Ennis, N. (2017). Exploring Stereotypical Perceptions of Female Players in Digital Gaming Contexts. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 740-745.
- Kelly, D., Easpaig, B. N., & Castillo, P. (2022). 'You Game Like a Girl': Perceptions of Gender and Competence in Gaming. *Games and culture*.
- King, D. L., Russell, A. M., Delfabbro, P. H., & Polisena, D. (2020). Fortnite microtransaction spending was associated with peers' purchasing behaviors but not gaming disorder symptoms. *Addictive behaviors*, 104.
- Krassen, C., & Aupers, S. (2022). Pressure to play: Social pressure in online multiplayer games. *The Information society*, 38(1), 13-24.
- Kristiansen, S. (2017). Fortolkning, forforståelse og den hermeneutiske cirkel. I M. Järvinen, & N. Mik-Meyer, *Kvalitativ analyse: Syv traditioner* (s. 153-). København: Hans Reitzels Forlag.
- Kuznekoff, J. H., & Rose, L. M. (2013). Communication in multiplayer gaming: Examining player responses to gender cues. *New Media & Society*, 15(4), 541-556.

- Leonhardt, M., & Overå, S. (2021). Are there differences in video gaming and use of social media among boys and girls?—a mixed methods approach. *International journal of environmental research and public health*, 18(11).
- Ligorio, M. B. (2010). Dialogical Relationship between Identity and Learning. *Culture & Psychology*, 16(1), 93-107.
- Medierådet for Børn og Unge. (2020). *Børns spillevaner 2020*. Hentet fra Medierådet: https://www.medieraadet.dk/files/docs/2021-02/B%C3%B8rns_spillevaner_2020_rapport_1.pdf
- Mittmann, G., Woodcock, K., Dörfler, S., Krammer, I., & Pollak, I. (2022). “TikTok Is My Life and Snapchat Is My Ventricle”: A Mixed-Methods Study on the Role of Online Communication Tools for Friendships in Early Adolescents. *The Journal of early adolescence*, 42(2), 172-203.
- Molyneux, L., Vasudevan, K., & Gil de Zúñiga, H. (2015). Gaming Social Capital: Exploring Civic Value in Multiplayer Video Games. *Journal of computer-mediated communication*, 20(4), 381-399.
- O'Connor, E. L., Longman, H., White, K. M., & Obst, P. L. (2015). Sense of Community, Social Identity and Social Support Among Players of Massively Multiplayer Online Games (MMOGs): A Qualitative Analysis. *Journal of community & applied social psychology*, 25(6), 459-473.
- Reer, F., & Krämer, N. C. (2020). Investigating psychological causes and consequences of playing in online gaming communities: The roles of offline and clan-based need satisfaction. *Journal of gaming & virtual worlds*, 12(2), 201-212.
- Reiner, I., Tibubos, A. N., Hardt, J., Müller, K., Wölfling, K., & Beutel. (2017). Peer attachment, specific patterns of internet use and problematic internet use in male and female adolescents. *European child & adolescent psychiatry*, 26(10), 1257-1268.
- Seok, S., & DaCosta, B. (2014). Distinguishing Addiction From High Engagement: An Investigation Into the Social Lives of Adolescent and Young Adult Massively Multiplayer Online Game Players. *Games and culture*, 9(4), 227-254.

- Snodgrass, J. G., Lacy, M. G., Francois Dengah, H., & Fagan, J. (2011). Enhancing one life rather than living two: Playing MMOs with offline friends. *Computers in human behavior*, 27(3), 1211-1222.
- Statens Institut for Folkesundhed. (2019). *Skolebørnsundersøgelsen 2018*. Hentet fra https://www.sdu.dk/da/sif/rapporter/2019/skoleboernsundersoegelsen_2018
- Steam. (31. 3 2022). *ELDEN RING*. Hentet fra Globale spilstatistikker: <https://steamcommunity.com/stats/1245620/achievements>
- Sun, Y., & Sun, M. (2021). How peer influence mediates the effects of video games playing on adolescents' aggressive behavior. *Children and youth services review*, 130.
- Thorhauge, A. M., & Gregersen, A. (2019). Individual pastime or focused social interaction: Gendered gaming practices among Danish youth. *New media & society*, 21(7), 1444-1464.
- Thorhauge, A. M., & LG Insight. (februar 2021). *Forældres rolle i børns digitale liv - Forebyggelse af børn og unges risikoadfærd på nettet*. Hentet fra LG Insight: https://lg-insight.dk/wp-content/uploads/2019/02/Foraeldres-rolle-i-boerns-digitale-liv_DKR_LG-Insight_marts-u-bilag-7.pdf
- Verheijen, G., Burk, W., Stoltz, S., Berg, Y. v., & Cillessen, A. (2018). Friendly fire: Longitudinal effects of exposure to violent video games on aggressive behavior in adolescent friendship dyads. *Aggressive behavior*, 44(3), 257-267.
- Weinberger, N., & Stein, K. (2008). Early Competitive Game Playing in Same- and Mixed-Gender Peer Groups. *Merrill-Palmer Quarterly*, 54(4), 499-514.
- Wiklund, M. (2005). Game mediated communication: Multiplayer games as the medium for computer based communication. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views - Worlds in Play*.

10 Bilagsliste

10.1 Søgetermer til litteratursøgning

Blok 1: spil	"video gaming" OR "online gaming" OR "virtual gaming" OR esports OR e-sport OR "internet gaming" OR "computer game*" OR "video games" OR "multiplayer game*" OR "online game*" OR "League of Legends" OR "lol" OR "Counter strike" OR "Counter Strike: Global Offensive" OR "CS:GO" OR "Fortnite" OR "Roblox" OR "Competitive game*" OR "MOBA" OR "NBA2K" OR "FIFA" OR "Rocket league" OR "MMORPG" OR "Wow" OR "World of warcraft" OR "Digital game*"
Blok 2: børn	children OR youth OR "young kids" OR "young adults" OR "young people" OR kids OR "primary school" OR "secondary school" OR school* OR kindergarten OR adolescent* OR girl* OR boy* OR juvenile* OR minor* OR youngster* OR teenager* OR daughter* OR son* OR "grade school" OR childhood OR puberty
Blok 3: social	peer* OR community OR communities OR unity OR friend* OR friendship OR relationship* OR group* OR together OR dyad OR tryad OR mate* OR identity OR "identity formation" OR connected OR connection OR clan* OR companion OR association* OR commonality OR class OR classes OR faction* OR clique OR sociali*e

10.2 Interviewguide

Forskningsspørgsmål	Interviewspørgsmål
Introduktion af informant	- Hvad er dit navn? - Hvor gammel er du? - Hvilken klasse går du i?
Indblik i informantens vaner og interesser ifm. gaming	- Hvilke platforme spiller du normalt videospil på? - Hvor mange timer om dagen tror du cirka, du spiller? - Hvilke videospil kan du bedst lide? - Kan du bedst lide at spille alene eller sammen med andre? I så fald hvem? - Hvad er sjovt ved at spille Valorant? - Hvad kan være mindre sjovt ved at spille Valorant?

At spille derhjemme vs ovre på klubben	- Hvad er fedt ved at spille med andre i klubben? - Er der noget ved at spille med andre i klubben, der er mindre fedt? - Hvad er fedt ved at spille derhjemme? - Hvad er fedt ved at spille derhjemme sammen med andre? - Hvornår er det ikke så fedt at spille?
Afdækning af informantens game literacy (Bourgonjons game literacy-begreb)	<i>Operationel game literacy</i> - Hvad vil det ifølge dig sige at være god til at spille Valorant? - Med dine ord, hvad går Valorant så ud på? - Hvilke overvejelser gør du dig, når du køber i starten af en runde? <i>Kulturel game literacy</i> - Er der et andet spil, der minder om Valorant? <i>Hvorfor?</i> - Er der et andet spil, der virkelig ikke minder om Valorant? <i>Hvorfor?</i> - Ved du, hvem der har lavet Valorant? <i>Har de lavet andre spil? Spiller du dem?</i> <i>Kritisk game literacy</i> - Snakker du med dine holdkammerater om spillet, mens du spiller? <i>Hvad?</i> - Snakker du med [modsatte køn] om Valorant? <i>Hvorfor (ikke)?</i>
Spørgsmål om at spille med drenge, piger og/eller begge samtidig	- Er der nogen, du godt kan lide at spille videospil sammen med? - Hvad er sjovt ved at spille med andre [samme køn]? - Hvad er sjovt ved at spille med andre [modsatte køn]? - Hvordan er det at spille sammen med både drenge og piger samtidig? - Hvorfor tror du, at flere drenge end piger gamer? - Hvad tænker du om [modsatte køns] måde at spille på? - Hvordan tænker du, at [modsatte køn] spiller?
Spørgsmål om forældres engagement i og erfaringer med spil	- Spiller dine forældre videospil? - Snakker I om, hvilke spil du spiller? - Har I regler for, hvor meget du må spille?

Pædagogerne	- Hvad synes du om at spille sammen med én eller flere voksne? - Er der forskel på, om den voksne er mand eller kvinde? <i>Hvis ja, hvilken?</i>
Spørgsmål om venners interesse i spil	- Har du venner, der spiller videospil? - <i>Hvis ja: Spiller de de samme spil som dig?</i>

10.3 Interview med Jesper

Emil: Jeg ved jo godt, hvad du hedder, men vil du ikke starte med lige at fortælle, hvad du hedder, hvor gammel du er, hvilken klasse du går i og sådan lidt om dig selv?

Jesper: Jeg hedder Jesper. Jeg er 11 år. Jeg går i 4. klasse i XXX. Jeg spiller fodbold. Eller jeg går til fodbold.

Emil: Ja? Hvor mange gange om ugen?

Jesper: Mandag, tirsdag, onsdag, torsdag, lørdag ... fem gange

Emil: Fem gange? Hold da op, det er meget

Jesper: Jeg er også på talent, så det er noget andet

Emil: Okay, cool, nå. Jamen det er også godt at bevæge sig og spille fodbold, selvom det ikke nødvendigvis er dét, vi skal snakke så meget om her. Du spiller computer en gang imellem. Når du spiller, hvad er det så for nogle platforme? Altså er det på computer, eller er det ...

Jesper: Altså, bærbar.

Emil: Bærbar? Har du en konsol? Spiller du Playstation?

Jesper: Nej, jeg har kun en Playstation 3, så nej

Emil: Okay, så det er på den bærbare. Ja. Hvis du skulle komme med et bud på, hvor mange timer du spiller om dagen eller om ugen, hvor meget er det så cirka?

Jesper: Om dagen er det max 2 timer, og dér får jeg lov til at spille onsdag og fredag. Og så nogle gange lørdag og søndag.

Emil: Okay. Hvilke videospil kan du bedst lide?

Jesper: Sikkert Roblox. Og så kommer Valorant, og så kommer Fortnite

Emil: Og hvad er det for nogle spil inde i Roblox, du godt kan lide at spille?

Jesper: Der er sådan tre skydespil og så ét sådan kopieret af anime. En anime-serie. Det er de fire spil, jeg spiller

Emil: Og hvad hedder skydespillene?

Jesper: Counter Blox, Aimblox og Arsenal

Emil: Okay. Kan du bedst lide at spille alene eller sammen med andre?

Jesper: For eksempel mens jeg snakker med nogen?

Emil: Imens du snakker med nogen, eller er sammen med dem inde i spillet, eller ...

Jesper: Så er det for eksempel hvis, at så ringer jeg til én eller anden, og så snakker vi sammen.

Emil: Og synes du, det er sjovest, eller synes du det er sjovest at sidde alene og ikke snakke med nogen?

Jesper: Det er sjovest at snakke med nogen.

Emil: Og når du spiller sammen med nogen, hvem er det så, du spiller sammen med?

Jesper: Det er forskelligt.

Emil: Okay, men det er nogle af dine venner?

Jesper: Jaer

Emil: Okay. Og hvis vi så skal snakke om Valorant, hvad er det så du synes, der er sjovt ved at spille Valorant?

Jesper: At det ikke kun er, at du skyder, men du har også kræfter. Og at det er anderledes end alle de skydespil, jeg spiller

Emil: Hvad er mindre sjovt ved at spille Valorant, hvis du skulle nævne noget, der er lidt træls, eller dårligt, eller ... er der noget, der irriterer dig?

Jesper: At jeg ikke sådan set er lige så god som andre. Jeg er lige begyndt på det.

Emil: Okay, så noget der er mindre godt ved det er, at det er svært, eller at man skal øve mange timer?

Jesper: Jaer

Emil: Når du så er herovre på klubben, hvad synes du så er fedt ved ved at spille med andre i klubben? Altså, hvad er federe ved dét end at sidde og snakke med dem, mens du er der hjemme?

Jesper: For eksempel er der flere end bare én, jeg snakker med, og det er noget andet, når man sidder lige ved siden af ham og kommunikerer

Emil: Er der noget ved at spille med andre herovre i klubben, der så er mindre fedt end at sidde derhjemme?

Jesper: Ikke rigtig. Kun hvis der fx ikke er nogen fra klassen herovre.

Emil: Så hvis der ikke er nogen herovre, du kender. Ja, okay. Hvad er fedt ved at spille derhjemme så? Hvis dét, der er fedt ved at spille i klubben er, at folk er her fysisk, hvad kunne så være det fede ved at sidde derhjemme?

Jesper: At man spiller

Emil: Så det er bare dét, at spillet er sjovt, okay. Og er der så noget ved at spille derhjemme sammen med andre, du synes er fedt? Altså hvad er det, der gør, at det er federe at snakke med folk, når du spiller, end at spille alene.

Jesper: Jamen for eksempel så sidder man bare dér og der er ikke noget andet end ... i stedet for at man også godt kan kommunikere og snakke sammen, og så har man det lidt mere sjovt.

Emil: Hvornår er det ikke så fedt at spille? Er der nogle gange, hvor du spiller, hvor du ikke synes, det er sjovt, eller du bliver i dårligt humør, eller?

Jesper: Ja, for eksempel hvis jeg ikke har humøret nok til at spille de spil, der er, jeg kan spille. Så slukker jeg bare og ser et eller andet.

Emil: Okay, og så kan du godt finde ud af at stoppe? Du bliver ikke ved og bliver i dårligt humør over det?

Jesper: Ja.

Emil: Med dine ord, hvad vil det så sige at være god til at spille Valorant?

Jesper: Du har godt aim. Du kender spillet ret godt. Du ved fx alle kræfterne og hvad aimet er. Og hvor hurtigt du skal bevæge dig. Og maps. Og hvor de cirka kan bevæge sig hen.

Emil: Og hvis nu vi sagde, at jeg ikke havde spillet Valorant. Det har jeg jo, og jeg har været med til at spille hernede i klubben. Men hvis nu vi sagde, jeg aldrig havde spillet det, og du skulle forklare mig, hvad Valorant går ud på, hvordan ville du så forklare dét?

Jesper: At man kan være personer, som har kræfter. Og når du kommer ind, så når du trykker B, kan du se pistoler og sådan noget, og så kan du købe dem. Så er det, du hopper på space og går på W, D, A, C ... eller ... S. Og så hvor han skal gå hen. Hvis det er første gang, han spiller det. Prøve at forklare det på en god måde.

Emil: Ja, helt sikkert, og når du så har været inde og trykket B og købt et våben og kan finde ud af, hvordan du styrer din karakter, hvad går en runde så ud på? Altså hvordan vinder man en runde?

Jesper: Det er ved fx oppe i toppen, kan man se personerne. I den grønne ... eller ... blå side så kan du se dit eget hold, og i den der røde, det er dine modstandere. Og når der ikke er flere billeder af modstanderne deroppe, så har I vundet.

Emil: Okay, så det gælder om at dræbe de andre spillere?

Jesper: Ja.

Emil: Når du går ind i starten af en runde og trykker B og skal købe. Hvilke overvejelser gør du dig så, altså hvad afgør hvad du vælger at købe? Eller hvad tænker du over, når du køber?

Jesper: Jeg går ikke så meget med den der, man starter med. Den der pistol, man starter med. Men så går jeg bare ind og køber mest den der eller den der [peger på Phantom og Vandal]. Så Phantom eller ... ja ... Vandal. Én af de to.

Emil: Okay, og hvad med shields? Køber du dét nogle gange?

Jesper: Ikke så mange gange. Jeg lægger ikke mærke til det. Men ellers køber jeg den bedste shield. [peger og læser på papiret] Heavy shield.

Emil: Er der et andet spil ... nu har du jo nævnt, at du spiller nogle andre skydespil ... så hvis du bare skulle nævne ét andet spil, du synes minder om Valorant. Eller lidt er det samme som Valorant. Hvad kunne dét så være?

Jesper: Øh, Counter Blox, fordi man kan ikke sige Fortnite, for det er et kæmpestort map, og der er over 100 players med, og ... sådan noget.

Emil: Så hvad er det, der gør, at Counter Blox og Valorant minder om hinanden?

Jesper: Øh, Counter Blox er det samme med, at der er players deroppe i toppen, og så er der tid på, og så kan du plante én eller anden bombe, og så trykker du også B og klikker på guns, og så kan du også købe skins, men bare ikke characters. Men skins til gunnen kan du også. Og shields ... men det er lidt udueligt i dét spil.

Emil: Okay, og så nu kommer der et lidt underligt spørgsmål. Men hvis du skulle nævne et spil, der virkelig ikke minder om Valorant. Altså som overhovedet ikke er det samme som Valorant. Hvad kunne du så nævne fx?

Jesper: Altså af skydespil?

Emil: Nej af alle spil i hele verden, du kender. Hvad minder så ikke om Valorant?

Jesper: Øh ... i hvert fald Sims i hvert fald.

Emil: Ja, og hvorfor ikke?

Jesper: Øh, det er kun en lillebitte smule, hvor jeg går over og så ser jeg nogen af pigerne spille. Med drengene. Og så, ja ... der er ikke noget skyde noget, der er ikke noget pistoler, der er ikke noget health. Der er bare, at du skal danne en familie.

Emil: Ja, og det skal man ikke i Valorant eller hvad?

Jesper: Nej

Emil: Helt sikkert. Ved du, hvem der har lavet Valorant?

Jesper: Øh, nej

Emil: Jeg kan sige, at de hedder Riot Games. Siger det dig noget, når jeg så siger Riot Games?

Jesper: Nej.

Emil: De har sådan et rødt logo ...

Jesper: Ja med en hånd eller en knytnæve

Emil: Ja, præcis. Kender du til andre spil, de har lavet?

Jesper: Øh, nej ...

Emil: Okay, hvis jeg så siger, at de har lavet League of Legends. Kender du det?

Jesper: Har de dét?

Emil: Ja

Jesper: Okay, det kan man måske også lige se på formen og skinsene [peger på Agents]

Emil: Man kan nemlig godt se det lidt. Spiller du League og Legends?

Jesper: Øh, nej, men jeg har set en lillebitte smule af det, og så på Netflix har de også deres egen serie.

Emil: Nårh, ja, den der Arcane?

Jesper: Ja, den har jeg også set.

Emil: Hvad synes du om dén?

Jesper: Også lidt skydeagtigt. Altså bumbumbum.

Emil: Så der er noget action, og det går hurtigt?

Jesper: Ja, men der er ingen lykkelig ende. Fordi det sidste der er det bare hende der med blåt hår, bare skyder et supermissil eller sådan noget, som kan dræbe det hele, og så ryger den igennem glasset, og så stopper det hele.

Emil: Nå, okay

Jesper: Man får ikke at vide, hvad der sker.

Emil: Det lyder da lidt fjollet. Når du sidder og spillet Valorant, og du snakker, snakker du så med dine holdkammerater om spillet, mens du spiller? Altså både hvis du spiller med venner eller dem, der er på dit hold inde i spillet, eller ...

Jesper: Der er det fx, at hvis jeg chatter inde i spillet, så er det ... fx i Counter Blox så "Gå A" osv på engelsk, for der er ingen, der snakker dansk. Og så hvis jeg spiller med mine venner, så er det også "Hvor skal vi gå hen" og sådan noget.

Emil: Har du snakker med nogen piger? Måske fra klassen eller nogle andre piger om Valorant?

Jesper: Øh, nej. Jeg tror også, hvis jeg gjorde, så tror jeg også, de heller ikke ville være så interesserede i det.

Emil: Så du tror ikke, de er interesserede i det?

Jesper: Der er nogle piger, der er interesserede i det. Der er også nogle piger her på klubben, som spiller Fortnite, men de kan måske godt være interesserede.

Emil: Men du har ikke snakket med dem om det?

Jesper: Nej

Emil: Vi skal nemlig også snakke lidt om det med piger og drenge og det med at spille med piger og drenge. Og det er fint bare at sige det ved jeg ikke, men hvis vi starter helt overordnet, er der så nogle, du godt kan lide at spille med? Videospil med eller computerspil med? Hvis nu du skulle nævne nogle navne, nogle fra klassen eller udenfor klassen?

Jesper: Fx Benjamin, Malik meget, og så Dennis. Og Elliot

Emil: Hvad er sjovt ved at spille sammen med andre drenge?

Jesper: Fx at de kender til Valorant mere end jeg gør. Fx hvis det var Counter Blox, ville jeg sikkert kende mere end dem, men så kan de også hjælpe mig, hvis jeg ikke forstår, hvad jeg skal. Hjælpe mig med, hvor jeg skal gå hen.

Emil: Okay, og så tænker du, at du kunne hjælpe dem den anden vej, hvis det var ...

Jesper: Counter Blox, ja

Emil: Ja, okay. Har du spillet sammen med piger før?

Jesper: Nej, ikke rigtig.

Emil: Okay, for jeg havde nemlig et spørgsmål om det. Har du prøvet at spille sammen med både piger og drenge samtidig på et hold?

Jesper: Øh, nej

Emil: Har du prøvet at snakke med piger, mens du har spillet? Altså over fx Discord eller mobil?

Jesper: Nej

Emil: Vi ved, at der desværre er flere drenge end piger, der spiller computerspil. Hvis du skulle komme med dit bud på, hvorfor der er flere drenge end piger, der spiller, hvad tænker du så, det kunne være?

Jesper: Øh, fx der er jo mange flere piger, der går op i makeup og sådan noget end drenge. Og så tror jeg, mange piger synes, at det fx er alt for barnligt at spille. Sådan nogle videospil ... skydespil. Øh, og fx tror jeg, at hvis de kommer til at spille det, så griner andre piger af dem og siger "Haha, du spiller drengespil" og sådan noget. Men der er jo ikke nogen drengespil og pigespil. Fx en dreng kan da godt spille Sims.

Emil: Helt sikkert, ja. Du siger, du ikke har spillet så meget med piger, men tror du, de spiller på en anden måde, end I drenge gør. Hvis du skulle prøve at forestille dig dét? Tror du, de spiller nogle andre spil, eller at de snakker på en anden måde?

Jesper: Øh, ja. Det tror jeg.

Emil: Det tror du?

Jesper: Ja, jeg tror de spiller sådan noget som Adopt Me, hvor du åbner æg, og så har du, hvor du skal adoptere dem. Det er det, de spiller på Roblox i hvert fald.

Emil: Okay, så du tænker ikke, de spiller så mange af de der skydespil?

Jesper: Nej. Der er ingen af pigerne i min klasse, der spiller skydespil

Emil: Og nu kommer det lidt til dine forældre. Spiller de computerspil eller konsolspil dine forældre?

Jesper: Nej, men jeg er begyndt, mig og min storebror er begyndt en lillebitte smule, når vi får lov at spille med min far, så lærer vi ham lidt hvordan man går og sådan noget

Emil: I hvilket spil?

Jesper: I Roblox

Emil: Og snakker du med dine forældre om de spil, du spiller. Altså fortæller du om det? Ved de, hvilke spil du spiller?

Jesper: Ja, men jeg snakker ikke med dem om det.

Emil: Okay, spørger de ind til det nogle gange?

Jesper: [ryster på hovedet]

Emil: Nej, okay, og du går ikke bare ud til dem og siger, at du lige har fået et sejt win i Valorant eller Roblox?

Jesper: Nej. Fx hvis jeg får noget sindssygt godt eller ét eller andet skin, så siger jeg det sikkert til min storebror.

Emil: Okay, og kunne du også sige det til nogle af drengene, altså nogle af dine venner?

Jesper: Det kunne jeg godt, men der er ikke så meget, jeg har sagt til drengene om, at jeg har fået. Altså fx Dennis han havde lige sådan sagt et nyt skin, han havde fået i Valorant. Det havde han snakket om sidste gang, vi spillede Valorant.

Emil: Har I regler for derhjemme, dine forældre og dig, hvor meget du må spille?

Jesper: Max to timer.

Emil: Max to timer. Er det om dagen?

Jesper: Ja.

Emil: Ja, okay, men du sagde også, at det kun er onsdag, fredag og måske lørdag og søndag, du spiller, så er det fordi, du ikke må spille mandag tirsdag.

Jesper: Nej, det er fordi, at hvis man spiller to timer hele ugen, hver eneste dag, er det sådan ... cirka 14 timer om ugen. Og det er lidt for meget.

Emil: Er det noget de synes, eller er det noget, du synes?

Jesper: Det er mig, der synes det. Og de synes det også.

Emil: Men de to timer om dagen, tæller det også med, hvis du spiller hernede?

Jesper: Nej

Emil: Eller er det dét, du må spille derhjemme?

Jesper: Ja.

Emil: Så hvis du medregner ... altså hvis vi både snakker om timerne derhjemme og hernede i klubben, hvor meget tror du så, du spiller?

Jesper: Cirka 8 timer om ugen, for jeg er kun i klubben én gang, og det er ikke alle gange, jeg er i klubben, hvor jeg spiller.

Emil: Så du er kun i klubben om fredagen?

Jesper: Ja, før var det om torsdagen, men nu har de rykket datoerne hvor jeg skal spille fodbold.

Emil: Ah, okay, men så var det jo heldigt, jeg kom i dag, så jeg kunne snakke med dig. Okay. Har du prøvet hernede i klubben at spille med en voksen? Nede i gamerrummet, hvor du har spillet med en voksen?

Jesper: Ja, det var med [fik ikke fat i navnet]

Emil: Okay, og hvad synes du om at spille med en voksen?

Jesper: For mig er det som ... hvis man ikke kigger på vedkommende ... er det ligesom hvis man spiller med et barn.

Emil: Ja, okay. Så det hverken helt vildt fedt eller nederen ... det er bare ligesom med alle andre?

Jesper: Ja.

Emil: Har du prøvet at spille, hvor det har været en kvindelig pædagog, fx Caroline, eller har du kun prøvet den der ene gang?

Jesper: Kun den ene gang.

Emil: Nu er vi ved det sidste spørgsmål, som måske lidt er tre spørgsmål, men du har nogle venner, der spiller videospil. Det er rigtigt forstået, ikke?

Jesper: [nikker]

Emil: Hvad for nogle videospil spiller de? Spiller de de samme videospil som dig, eller spiller de også nogle andre?

Jesper: Valorant har jeg ikke på min egen bærbare, så dér spiller jeg kun i klubben. Men det er kun én af drengene, som er Benjamin, han spiller Roblox med mig nogle gange. Men de andre, der spiller de Fortnite, Valorant og så ikke mere.

Emil: Okay, har du en idé om, hvor meget, altså, nogle af dine gode venner, du spiller med, hvor meget de spiller? Spiller de mere end dig eller mindre?

Jesper: Mere tror jeg nok, ja.

Emil: Du tror, det er mere? Okay. Er der nogle af dem, hvor du ved, at de spiller rigtig meget? Eller, snakker I om det, hvor mange timer, I spiller?

Jesper: Nej

Emil: Okay

Jesper: Vi snakker bare om de spil, vi spiller.

Emil: Jamen det er sådan set dét. Så er vi færdige

Jesper: 19 minutter!

Emil: Ja

10.4 Interview med Benjamin

Emil: Jeg ved jo godt, hvad du hedder, men vil du ikke starte med at sige, hvad du hedder, hvor gammel du er, hvilken klasse du går i og bare sådan præsentere dig selv?

Benjamin: Ja. Altså, jeg hedder Benjamin, og går i XXX, og jeg er 10 år.

Emil: Når du spiller computerspil eller videospil, hvilke platforme spiller du så på? Altså er det PC, er det Playstation?

Benjamin: For det meste PC og telefon.

Emil: Telefon? Mhm. Og har du en idé om cirka, hvor mange timer om dagen du bruger på at spille forskellige spil?

Benjamin: Altså lige for tiden er det en halv time. Fordi jeg går i seng rimelig tidligt. Og vi har en regel hjemme hos os om, at vi kun må spille, bagefter vi har spist aftensmad. Så kan jeg bruge resten af tiden her [altså på klubben] eller udenfor.

Emil: Men så du må ikke tage hjem, hvis du har tidligt fri en dag, så tage hjem og spille fire timer, til du skal spise?

Benjamin: Nej, det må jeg overhovedet ikke.

Emil: Nej, okay. Hvilke spil kan du bedst lide af dem, der spiller? Hvad er dine yndlingsspil?

Benjamin: Helt klart Roblox. Og Valorant er også blevet en af dem, selvom jeg ikke spiller det så meget. Så er det et fantastisk spil.

Emil: Og hvad er det for nogle spil i Roblox, du spiller?

Benjamin: For det meste så spiller jeg nogle spil sammen med Jesper. Sådan nogle anime-spil. Og sådan noget. Jeg kender én, der hedder ABX. Det er et ret godt spil.

Emil: Kan du bedst lide at spille, hvor du sidder alene, eller kan du bedst lide at spille sammen med andre?

Benjamin: Helt klart sammen med andre. Det er meget sjovere.

Emil: Og hvem er det fx med? Nu nævnte du Jesper

Benjamin: Jesper, Daniel, Malik nogle gange. Og nogle gange min storesøster.

Emil: Hun kan også lide at spille eller hvad?

Benjamin: Ja, men hun er så teenager og lidt irriterende

Emil: Okay. Så hun har nogle andre ting, hun laver.

Benjamin: Ja, og så spiller hun Minecraft. Nårh ja! Minecraft er også et af mine yndlingsspil.

Emil: Det kan du også godt lide?

Benjamin: Ja

Emil: Spiller du det på telefon eller computer?

Benjamin: Computer. Så spiller vi det sådan sammen.

Emil: Spiller I så på et Realm, eller hvordan spiller I sammen?

Benjamin: Vi spiller ... det er ret kompliceret. Min far kunne ikke finde ud af, hvordan vi spillede sammen. Men vi spiller i den sammen verden. I Minecraft. Min far sagde det var noget med en Firewall, men mig og min søster gad bare ikke at snakke sammen. Så der skulle lige dataopdateres og alt muligt.

Emil: Okay, okay. Og hvis vi så specifikt skal snakke om Valorant. Nu sagde du, at det også er blevet et spil, du rigtig godt kan lide, så hvad er sjovt ved at spille Valorant?

Benjamin: Det er helt klart nok at spille sammen med sine venner. For hvis man er helt alene, så spiller man bare med nogle random players. Men det var vist i går, så spillede vi 5 Valorant på en række. Der sad vi alle fem og spillede sammen på nogle gaming-PC'er. Det var ret sjovt.

Emil: Og når du så tænker på inde i spillet eller selve spillet, hvad er så sjovt ved spillet? Altså hvad kan du godt lide ved selve spillet, når du sidder og spiller det?

Benjamin: Det er nok fordi, det er anderledes end andre spil. Det er bare sådan nogle skydespil, og her har man også sådan nogle kræfter, og det er bare noget nyt

Emil: Helt sikkert, ja. Og er der så omvendt noget, der er mindre sjovt eller kan være mindre sjovt ved at spille Valorant?

Benjamin: Ja, altså, når man ikke spiller med sine venner, kan der være nogen, der prøver at dræbe én på sit eget hold. Det er ret irriterende.

Emil: Ja, okay

Benjamin: Det synes jeg, de burde slå fra

Emil: Okay

Benjamin: Så man ikke kunne dræbe dem på sit eget hold.

Emil: Nu har du også været herovre på klubben og spille med andre, ikke? Hvad er det, du synes er fedt ved at spille med andre herovre i klubben?

Benjamin: Det er nok, fordi vi bliver rigtig mange. Det tiltrækker flere. Og så bliver vi enige om, at vi skal spille dét her spil. Et helt bestemt spil. Og det er ret sjovt.

Emil: Er der så noget ved dét med at sidde fysisk og spille med folk i klubben, der er mindre fedt?

Benjamin: Ja, nogle gange. Men det er fordi, man sådan ikke er hjemme. Fordi man sidder et andet sted, og det kan være, man er vant til en kæmpe blød gamerstol, og så er der bare sådan nogle træstole.

Emil: Ja, okay. Så hvis jeg spørger dig, hvad der er fedt ved at spille derhjemme, hvad kunne det så være? Er det så det der med, at man ...

Benjamin: Det er nok, at man føler sig hjemme, og det er ens egne ting. Man føler sig tryk.

Emil: Hvad er fedt ved at spille derhjemme sammen med andre? Nu har du nævnt nogle af de ting, der kan være fede ved at spille på klubben sammen med andre, men hvad kan så være fedt ved at spille derhjemme sammen med andre?

Benjamin: Hvad hedder det nu. Det er nok mest i weekenderne, fordi så kan man bruge rigtig meget tid på sådan noget. Det er bare så fedt, når man bare har sådan en hel gamerdag, hvor man bare kan sidde sammen med sine venner, og ... ja, hygge sig. Med forskellige spil også.

Emil: Og er det fordi, du går senere i seng i weekenden, så? Så du har mere tid til at spille?

Benjamin. Ja, ja.

Emil: Men er reglen derhjemme stadig den samme med, at du ikke må spille før aftensmad? Også om lørdagen og søndagen?

Benjamin: Ja.

Emil: Hvornår er det ikke så fedt at spille? Er der nogle situationer, hvor du ikke synes det er så fedt, eller hvor du bliver ked af det eller irriteret over det?

Benjamin: Ja, det er nok, hvis man nu spiller sammen, ikke? Og det kan være, der er én, der driller én med, at man er dårlig til spillet og så bare skyder én. Jeg har også prøvet i et spil, der hedder Arsenal, så var der én af mine venner, der sagde til mig, at jeg skulle ... nårh, nej, det var i Fortnite. Så sagde mine venner, at jeg skulle trykke på sådan en knap, ik? så gjorde jeg det, og så var jeg i spectate mode, og så kunne jeg ikke spille. Og det var bare megairriterende. Og det blev de bare ved med at gøre.

Emil: Så noget af det, der ikke er så fedt ved at spille, det er når andre behandler én dårligt, måske? Eller driller?

Benjamin: Jaer.

Emil: For at vende tilbage til Valorant, hvad vil det så ifølge dig sige at være god til Valorant? Hvis du siger "Min kammerat er virkelig god til Valorant", hvad mener du så? Hvad skal man kunne for at være god?

Benjamin: Det er nok ens aim. I hvert fald, fordi hvis man ikke kan ramme, er det ret svært at spille. Og så er det nok også, hvordan man kender banerne. Sådan lidt forskelligt. For jeg har jo kun spillet det nogle par gange, og jeg kendte ingen af banerne, så jeg rendte bare lidt rundt. Det er nok dét. Og hvordan man bruger sine kræfter og sin ult, eller hvad det hedder.

Emil: Så hvis nu, vi legede, at jeg ikke havde prøvet at spille Valorant, og du skulle forklare mig, hvad det går ud på, hvordan ville du forklare det? Hvad går Valorant ud på?

Benjamin: Det man starter med, det er at få en intro-agtigt, hvor der kommer alt muligt med, hvordan man skal gøre og sådan noget. Så når man er igennem dét, skal man i gang med et rigtigt game, men det er utroligt forvirrende at finde rundt i, så når man er startet, synes jeg mest, man bare skal trykke play, for hvis man skal udforske alle de der ting, det må tage et år. Eller sådan noget. Og så ville jeg nok også sige, at de der blå mærkelige mure, dem kan man nok ikke komme igennem. For jeg prøvede at skyde dem, og der skete ikke noget, og så efter et halvt minut, så åbnede de.

Emil: Ja, okay. Så når man så er nået derhen, og man har været igennem den der lille læringsperiode, den der tutorial, og man går i gang med en runde, hvad går det så ud på, eller hvordan vinder man en runde? Hvad skal man?

Benjamin: Enten skal man dræbe alle fra det andet hold, ellers skal det andet hold sprænge Spiken. Og Spiken er sådan en bombe, hvis du har spillet Counter Strike. Det er bare ligesom dét. Og så skal man plante den. Og så skal det andet hold nå at difuse den. Og hvis de ikke når dét, vinder det andet team.

Emil: Når du står i starten af en runde. Der kan man jo trykke B, og så kan man åbne det her [peger på papiret] og købe våben og sådan noget. Hvilke tanker gør du dig, når du skal købe? Hvordan beslutter du dig for, hvad du vil købe og sådan?

Benjamin: Altså, jeg er jo ikke så god til spillet, så jeg køber bare ét eller andet.

Emil: Okay, og hvad kunne fx gøre, at du valgte at købe et bestemt våben?

Benjamin: Det er nok, om det var en shotgun, sniper eller en rifle. Altså, for hvis det er en sniper, skal jeg jo stå langt væk. Hvis det er en rifle, skal jeg stå sådan middel. Og hvis det er en shotgun, skal jeg stå tæt på. Hvis det er en spammer, er det lige meget, hvor man står, bare man rammer.

Emil: Okay, så du tænker lidt over, hvilken slags våben du gerne vil have?

Benjamin: Jaer

Emil: Ja, okay. Køber du nogensinde shields?

Benjamin: Shields? Øhm, ja!

Emil: Er der et andet spil, du kender, der minder om Valorant?

Benjamin: Ja.

Emil: Hvad kunne det fx være?

Benjamin: Counter Blox, Counter Strike, en smule Arsenal. Ikke så meget

Emil: Og hvis vi nu fx tager Counter Blox, hvad er det så, der gør, at det minder om Valorant?

Benjamin: Det er nok, at man køber våben på B i hvert fald. Man croucher det samme sted. Og så skal man også enten skyde alle på det andet hold for at vinde eller plante bomben for at vinde.

Emil: Okay, så der er flere ting, der gør, at de minder om hinanden. Nu kommer der et lidt mærkeligt spørgsmål, men er der et spil, der virkelig ikke minder om Valorant?

Benjamin: Øh ...

Emil: Af alle spil i verden, hvis du bare skulle nævne ét

Benjamin: Bare ét?

Emil: Èt, der ikke minder om Valorant.

Benjamin: Hayday.

Emil. Mhm. Hvorfor minder det ikke om Valorant?

Benjamin: Det er bare sådan et lille farmer-spil. Det er sådan et lille, fredeligt, hyggeligt farmer-spil. Og så det der Valorant, det er sådan et skydespil.

Emil: Spiller du Hayday?

Benjamin: Ikke sådan rigtig. Men der var en gang, hvor jeg tror jeg var 7 år eller ét eller andet. Så nørdede jeg det. Absolut.

Emil: Ved du, hvem der har lavet Valorant? Ved du, hvad det er for et firma?

Benjamin. Nej

Emil: Okay, men det er nogle, der hedder Riot Games.

Benjamin: Riot Games ...

Emil: Og de har også lavet et spil, der hedder League of Legends

Benjamin. League of Legends? Har de?!

Emil: Ja! Kender du det?

Benjamin: Ja

Emil: Og har du spillet det?

Benjamin: Nej, aldrig, men jeg har set nogen på TV spille det. Altså sådan turneringer og sådan. Ikke fordi, det interesserer mig, bare nok fordi jeg ikke havde noget at se

Emil: Okay, okay. Snakker du med dine holdkammerater om spillet, mens du spiller, når du sidder og spiller Valorant?

Benjamin: Ja.

Emil: Og hvad snakker I så om?

Benjamin: For det meste, hvad der skal ændres

Emil: Okay, så hvilke ting I gerne vil have ændret i spillet?

Benjamin: Ja, så vi snakker ikke om sådan gode ting. Bare dét, der skal ændres. Dét, der skal væk. Og det, der skal puttes til.

Emil: Og nu nævnte du fx det der med, at man ikke skal kunne drille sine holdkammerater så meget ...

Benjamin: Nej, det skal man ikke

Emil ... men er der andre ting, I snakker om, at det skal ændres, eller hvad snakker I fx om?

Benjamin: Vi snakker fx om, at de der mure, ikke? Dem burde man i hvert fald kunne ødelægge. I stedet for at vente på, at de går ned. Det er bare irriterende. Ellers skal de bare væk, i stedet for at man skal bruge tid på at vente. Og så synes vi også, der skulle bringes en økse eller noget man kan have i hånden, eller en knive selvfølgelig, men noget større eller ét eller andet. Måske noget, man kunne have i sin off-hand.

Emil: Og det er fordi, at du gerne ville have, at det faktisk var en strategi at melee folk eller hvad?

Benjamin: Jaer

Emil: Så du ville gerne gemme dig i et hjørne og så hugge én med en kæmpeøkse?

Benjamin: Ja, og så hugge dem, ja.

Emil: Okay, mhm. Snakker du med piger om Valorant? Har du snakket med nogle piger om Valorant?

Benjamin: Ja, nogle gange. De er ... de synes også, det er sjovt. Nogle gange spiller vi jo med dem.

Emil: Så du snakker med pigerne, fordi ... altså er det også sjovt at snakke med pigerne om det?

Benjamin: Ja. Altså fx kan jeg huske en gang, hvor vi spillede med nogen af pigerne, og så var der én af pigernes mor, der ringede, ik?

Emil: Mhm

Benjamin: Og så imens hun ringede, døde hun, og så sagde hun "Fuck" i telefonen, ikk? Så hendes mor var sådan "Hvad?!". Og vi var allesammen sådan "Nu er du på den".

Emil: Ja, man kan komme til at sige nogle uheldige ting, når man sidder og spiller.

Benjamin: Jaer, det var ret sjovt.

Emil: [peger på papiret] Jeg har jo taget alle de her forskellige karakterer med, der er i Valorant, og jeg ved godt, det ikke er i farve, så de ligner lidt hinanden, men navnene er der også. Er der nogle af dem der, du har prøvet at spille, eller er der nogle af dem, du godt kan lide, eller?

Benjamin: Altså, min yndlings er nok ham der Phoenix, ikk? Fordi jeg plejer at drille mine venner med ham. Fordi jeg er jo ikke så god til spillet, ikk? Så jeg ved godt, at ham her [peger på Phoenix] han kan heale sig selv, men han dræber jo andre af sine holdkammerater, ikk? Og så er det, at mine venner hele tiden siger til mig, at "Den healer din holdkammerat, smid den på Liam", og så gjorde jeg det, og så blev han så sur.

Emil: Ja, det er ikke så godt.

Benjamin: Nej.

Emil: Men du kan godt lide at spille Phoenix?

Benjamin: Jaer

Emil: Jamen det er godt. Han kan også blænde sine holdkammerater, så de ikke kan se noget. Det er også meget sjovt.

Benjamin: Ja, og hende der, hvad hedder det nu ... Jett

Emil: Ja? Hende med knivene?

Benjamin: Ja, jeg kan godt lide hendes Ult. Det er meget fedt.

Emil: Ja, det er den der, hvor hun holder hænderne oppe, og hun så har en milliard knive, hun kan skyde afsted, ikke?

Benjamin: Jaer

Emil: Okay. Nu sagde du det med, at du har prøvet at spille med pigerne, så der er også lige nogle spørgsmål til dét. Og så er der en lille smule om dine forældre, og så er vi sådan set færdige. Men er der nogen, du godt kan lide at spille video spil med?

Benjamin: Nogen jeg godt kan lide at spille videospil med ... ja. For det meste Daniel og Jesper.

Emil: Okay, det er dem, du spiller mest med?

Benjamin: Mhm

Emil: Okay. Hvad synes du er sjovt ved at spille sammen med andre drenge?

Benjamin: Det meste er nok, at så har man nogle at snakke med. Og dem, jeg nævner, det er også dem, der ikke bare er sådan nogle dumme nogen, der bare driller folk. Og ja. Sådan noget

Emil: Er de også lidt mere rolige og sådan?

Benjamin: Ja, de er også mere rolige.

Emil: Okay, okay. Og nu sagde du, du havde prøvet at spille sammen med pigerne også. Hvad er sjovt ved at spille sammen med pigerne?

Benjamin: Det er nok, fordi, altså, det er ikke for sådan med køn og sådan noget, men de er jo ikke så gode til at spille Valorant, og så dør de hele tiden, og så laver de drengene mod pigerne. Og så det er bare så nemt. Så plejer vi bare at dræbe dem med kniv, og så blive de så sure.

Emil: Men har du kun prøvet drengene mod pigerne, eller har du også prøvet at være på hold med dem, hvor I skulle arbejde sammen og vinde?

Benjamin: Nej, aldrig.

Emil: Det har du ikke prøvet?

Benjamin: [ryster på hovedet]

Emil: Nej, okay. Hvad kunne du så forestille dig kunne være sjovt ved også at have piger med på holdet og lave blandede hold med drenge og piger?

Benjamin: Det, der nok kunne være sjovt, det var nok, hvis de fik et kill.

Emil: Så det ville betyde noget for dig, at de stadig bidrog, eller at de sådan ...

Benjamin: Ja, i stedet for at man bare skal carry hele holdet.

Emil: Ja, okay. Der er flere drenge end piger, der spiller computerspil eller gamer. Hvis du skulle komme med dit bud, Benjamin, på hvorfor der er flere drenge end piger, der gamer, hvad ville du så tro, grunden er?

Benjamin: Grunden er nok, at der er nok flere drenge og politikere og alt det dér, der siger, at det er drenge, der skal game, og piger skal bare snakke om heste og ting og sager. Åh, jeg får spat.

Emil: Men det tror du ikke, pigerne er enige i eller hvad?

Benjamin: Nej, det tror jeg overhovedet ikke. Jeg tror også, de ligesom kan være med i det der spille-halløjsa.

Emil: Okay.

Benjamin: De skal bare lige have lidt mere styr på det.

Emil: Jeg har et spørgsmål om, hvad du tænker om pigernes måde at spille på.

Benjamin: Det er meget sjovt, for de ved ikke, hvilken gun de bruger. Så nogle gange køber de den der dyreste sniper [peger på papiret og læser] den der Operator. Og så noscoper de med den, som går helt galt.

Emil: Nej, det kan man ikke, nej.

Benjamin: For de kan ikke sigte. De ved ikke, hvordan man gør. De tror, det er sådan en rifle. Så brokker de sig over, at den kun skyder én ad gangen.

Emil: Ja, okay

Benjamin: Og det er bare dumt.

Emil: Og hvis nu du prøvede at forestille dig, at der er en gruppe på 5 piger fra en 4. klasse et sted i Danmark, der sidder og spiller Valorant sammen, hvordan forestiller du dig så, at de spiller? Altså hvordan tænker du, at de spiller sammen, og er den måde anderledes end fem drenge?

Benjamin: Ja, meget anderledes.

Emil: Og hvordan dét? Altså ud over det der med våbene

Benjamin: De vil nok mere sådan pjatte lidt med det. Og vil [altså drenge] vil nok bare være sådan "Nejnej, ikke dø ikke dø!", og de [altså pigerne] ville nok mere bare være sådan "Nå, jeg døde ... ups"

Emil: Så du tror, at selvom du sagde, at du og Jesper er nogle af de mere rolige, så tror du stadig, I er mere oppe at køre end pigerne, ...

Benjamin: Jaer

Emil ... eller tager det mere seriøst?

Benjamin: [nikker]

Emil: Når det kommer til dine forældre. Spiller de videospil? Konsol, PC, mobil.

Benjamin: Ja.

Emil: Ja, okay, hvad spiller de?

Benjamin: Min far spiller nogle gange med min lillebror om natten til at få ham til at falde i søvn. Så spiller de nogle gange sådan en båd. Willum ved ikke, hvad sjæle er, så de sejler rundt på sådan en sjælebåd og skal indfange sjæle, men det er sådan nogle glade farver, og ...

Emil: Og det er din lillebror, der hedder Willum eller hvad?

Benjamin: Jaer.

Emil: Ja, okay. Snakker du med dine forældre om de spil, du spiller?

Benjamin: Ja, og jeg har endda fået lokket min far lidt med på Roblox, men det kunne han ikke rigtig finde ud af.

Emil: Nej, okay. Men spørger dine forældre ind til, hvad du spiller, eller kommer du og fortæller det til dem?

Benjamin: Ja, de spørger lidt ind til det. Sådan "Hvad spiller du nu?".

Emil: Og har I regler for, hvor meget du må spille. Altså du sagde det der med ... er reglen, at du må spille fra aftensmad, til du skal i seng?

Benjamin: Ja.

Emil: Okay, så der er ikke noget bestemt timeantal?

Benjamin: Nej, og det bliver sådan måske en halv time eller sådan noget.

Emil: Ja, i hverdagene, og så måske lidt mere i weekenden?

Benjamin: Ja

Emil: Okay, og så du spiller jo også herovre, ikke?

Benjamin: Ikke så meget.

Emil: Nej, men når du er her til i morgen tidlig, så kommer du formentlig til at spille lidt i aften, ikke?

Benjamin: Ja, fredag ... fuld gaming

Emil: Fuld gaming, ja. Okay. Øhm, har du prøvet hernede fx at spille sammen med én af pædagogerne?

Benjamin: Jaja, masser af gange.

Emil: Ja, hvad synes du om dét?

Benjamin: Det er meget sjovt, selvom de er meget bedre end én. Så kan det godt være, man lige dræber dem med et noscope eller 360 eller sådan noget.

Emil: Men så hvis nu du har dem med på holdet, hvordan er det så. Hvordan er det at have en voksen med på holdet?

Benjamin: Det er ret sjovt, indtil han dør. Og man er alene. For så har man alt presset på sig.

Emil: Så det kan være sjovt nok at have dem med på holdet, men det kan også være lidt pres, hvis du så pludselig er alene tilbage, okay. Har du prøvet at spille, hvor det var én af de kvindelige pædagoger, fx Caroline, der var med?

Benjamin: Nej, det har jeg egentlig ikke.

Emil: Okay, helt fint. Nu har vi jo snakket om, at du har nogle forskellige venner ... du har nævnt især Daniel og Jesper som nogle af dem, du godt kan lide at spille med. Hvad er det for nogle spil, du spiller med dem? Spiller de de samme spil som dig?

Benjamin: Ja, for det meste.

Emil: Okay, så det er de der ... nogle skydespil i Roblox og sådan?

Benjamin: Ja. Daniel han kan godt lide Minecraft, Jesper kan godt lide de der anime-spil, og sådan ... ja.

Emil: Okay, og ved du hvor meget de spiller? Snakker I om det? Spiller de mere end dig?

Benjamin: Ja, meget mere!

Emil: De spiller meget mere?

Benjamin: [nikker]

Emil: Både Daniel og Jesper?

Benjamin: Det tror jeg

Emil: Okay, og er det noget, I snakker om, eller har du bare en idé om, at det gør de?

Benjamin: Jeg har en idé om det

Emil: Og hvorfor har du dét, tror du?

Benjamin: Nok fordi jeg kun spiller en halv time.

Emil: Okay, så du tænker bare, at de formentlig spiller mere end du gør?

Benjamin: Jaer

Emil: Jamen det var sådan set de spørgsmål, jeg har. Har du noget, du vil tilføje, eller synes du bare, at ...

Benjamin: Det var fint.

Emil: ... at det var fint. Tusind tak, fordi du ville snakke med mig.

10.5 Interview med Freja

Emil: Jeg ved jo godt, hvad du hedder, men vil du ikke lige starte med at fortælle, hvad dit navn er, hvor gammel du er, og hvilken klasse du går i?

Freja: Ja, jeg hedder Freja, og jeg er 11 år, og jeg går i XXX

Emil: Når du spiller videospil eller computerspil eller sådan, hvad er det så for nogle platforme, du gør det på? Er det på computer, eller er det på en konsol, eller mobil, eller ...

Freja: Det kan være på min Ipad eller på min telefon eller på en computer.

Emil: Okay, og kan du sige noget om, hvad du oftest spiller på, eller er det bare lidt forskelligt?

Freja: Det er lidt forskelligt

Emil: Ved du cirka, hvor mange timer du spiller om dagen, tror du?

Freja: Sådan i hverdagene eller i weekenderne?

Emil: Begge dele. Hvor meget spiller du i hverdagene, og hvor meget spiller du i weekenderne?

Freja: I hverdagene, der spiller jeg nok måske én time

Emil: Okay

Freja: Nej, nok lidt mere. Måske en time og en halv. Og så i weekenderne der spiller jeg to timer, tror jeg

Emil: Og hvad for nogle videospil kan du bedst lide?

Freja: Jeg kan ret godt lide ... eller skal jeg sige, hvad de hedder?

Emil: Det må du gerne, ja

Freja: Der er én af spillene, jeg ikke kan huske hvad hedder ... nårh, jo, det er Murder Mystery. Det er sådan, hvor man skal dræbe folk eller sådan noget. Og så kan jeg også ret godt lide sådan nogle obby'er, hvor man skal klare baner og sådan. Og så kan jeg også godt

lide sådan nogle spil, hvor man skal sådan fx bygge noget. Det er der nogle spil inde på Roblox. Så det er dét, jeg spiller

Emil: Og hvad kunne det fx være for nogle spil, dem hvor man skal bygge?

Freja: Der er et spil, hvor man skal bygge en båd. Så spiller jeg ret tit med mine venner, for dér kan man være sammen, og så er der også et spil, hvor man også kan være sådan venner sammen, hvor man skal bygge sådan et hus.

Emil: Ja, okay, ja. Og når du så spiller, hvis vi nu tager udgangspunkt i Roblox, fordi det er det, du spiller mest, kan du så bedst lide at sidde og spille alene, eller kan du bedst lide at spille sammen med andre eller spille med andre samtidig?

Freja: Jeg kan bedst lide at spille sammen med andre. Det synes jeg er ret sjovt. Dem, jeg spiller mest med, det er nogen, der bor nede i min gård.

Emil: Okay, så det er ikke fra klassen, det er nogen, du kender udenfor skolen?

Freja: Ja

Emil: Okay, og hvad synes du er sjovt ved at spille Roblox? Nu ved jeg godt, at Roblox er mange forskellige spil, men ...

Freja: Ja, altså jeg kan godt lide, hvis jeg har haft en dårlig dag, så kan jeg godt lide bare at finde et spil dér og så tænke på noget helt andet. Og så kan jeg også ret godt lide, at man kan spille sammen med vennerne. Sådan så kan man få venner i spillet, ja. Det er dét, jeg godt kan lide.

Emil: Så har du også prøvet at få nye venner, når du sidder og spiller? Altså møde nogen inde i spillet?

Freja: Ja, det har jeg prøvet. Da jeg var lidt mindre, tilføjede jeg dem, for jeg kendte det ikke rigtig, sådan, så jeg vidste ikke, hvordan man gjorde. Men nu har jeg så slettet de der, jeg ikke ved, hvem det var, og så bare har tilføjet mine venner.

Emil: Og hvorfor har du slettet dem, du ikke vidste hvem var?

Freja: Fordi, både fordi at jeg havde en oplevelse med én af mine venner. Det var ikke mig, det gik ud over, men hende vi spillede sammen hjemme hos hende, vi havde en soveaftale, og så blev der skrevet noget ret klamt til hende.

Emil: Nårh, okay

Freja: Så derfor slettede jeg dem, for jeg ved ikke rigtig, hvem det var. Så hvis nu der var én eller anden gammel mand.

Emil: Ja, det er en rigtig god idé. Det er rigtig godt. Og er der så noget, der kan være mindre sjovt ved at spille Roblox? Er der noget, der irriterer dig nogle gange, eller ... nu nævnte du dét med, at der er nogle fremmede, der kan skrive til én, men derudover er der så noget, der kan irritere dig, eller som kan gøre dig ked af det eller sådan, når du spiller?

Freja: Nogle gange kan jeg godt blive lidt irriteret over, hvis jeg ikke klarer banerne. Men der er også nogle gange, hvor det lige pludselig går i stå, og så ryger jeg ud, og så må jeg starte helt forfra. Det kan jeg også nogle gange blive ret irriteret over.

Emil: Okay, ja, så hvis en bane er meget svær, eller hvis der er nogle tekniske problemer.

Freja: Ja, præcis

Emil: Har du prøvet at spille med andre hernede i klubben? Altså hvor I har været her og spillet sammen?

Freja: Nej, det har jeg ikke

Emil: Det har du ikke?

Freja: Nej

Emil: Okay, så du spiller slet ikke, når du er hernede?

Freja: Der var ... jeg tror der har været to gange, hvor jeg har været alene her og så lige spillet lidt, fordi jeg har kedet mig

Emil: Men så det er ikke sket, at du har været her med nogen, og du så har spillet med dem, hvor I har siddet ved hver jeres computer eller sammen ved én computer?

Freja: Jo, altså, der spiller vi ... der er nogle gange, hvor jeg spiller Sims med nogle af mine venner, og så har der også været en anden gang, hvor vi har spillet Minecraft sammen. Og Roblox også.

Emil: Er der noget, du synes er særligt fedt, så, ved det der med når du sidder fysisk sammen med nogen ... og spiller med dem?

Freja: Ja, for så kan man ligesom sige sådan hvad man synes, der er irriterende, når man spiller sammen. For hvis nu man spiller hver for sig, skal man logge ud af spillet og så skrive til dem, men jeg vil nok hellere sige, at det er personligt, sådan ...

Emil: Så det er bare hyggeligt at snakke med dem og være sammen med dem?

Freja: Ja

Emil: Og er der så noget i det med at sidde fysisk sammen med nogen og spille, der er mindre sjovt end at sidde derhjemme eller bare snakke med dem over mobilen eller ...

Freja: Næ, egentlig ikke.

Emil: Det vil sige, at det meste af den tid, du bruger på at spille, der spiller du derhjemme?

Freja: Øh, ja

Emil: Og hvad synes du så, der er fedt ... nu har vi snakket lidt om det dér med at spille lidt hernede. Men hvad er fedt ved at spille derhjemme?

Freja: Derhjemme, det er, at så nogle gange sidder jeg i sofaen og slapper af og får noget at drikke. Det synes jeg er ret fedt, så kan man bare slappe lidt af, hvis det har været en lang dag i skolen.

Emil: Ja, det er dejligt. Og hvad er det så ... nu siger du, at du bedst kan lide at spille sammen med andre ved enten inde i spillet eller ved at snakke med dem samtidig ... og hvorfor er det? Hvad er det, der er fedt ved at spille sammen med andre i stedet for alene?

Freja: Det kan være, så kan man også snakke med dem, og så har man det lidt sjovere. Sådan, ja

Emil: Og er der så noget ved dét at spille i det hele taget, der ikke er så fedt? Eller ikke er så sjovt?

Freja: Der er nogle gange, hvor det ikke er så sjovt, hvis nu jeg har oplevet sådan ... eller, jeg har også oplevet på et tidspunkt, hvor der var nogen, der gerne ville tilføje mig som ven og skrev til mig "Skal vi ikke blive venner", og jeg vidste jo ikke, hvem det var. Men så fandt jeg ud af, at det bare var min veninde, der var flyttet til Tyskland.

Emil: Okay, så der er ikke så mange ting, hvor du tænker, at det gør dig ked af det eller sur? Det meste er, når folk skriver og er mærkelige?

Freja: Ja

Emil: Og så ... det er et lidt sjovt spørgsmål, fordi Roblox er så mange forskellige spil, men hvis nu du skulle sige, at nogen var gode til Roblox. Eller hvis du sagde, at "Jeg er god til Roblox". Hvad ville det så sige? Hvordan er man god til Roblox, eller hvad vil det sige at være god?

Freja: Altså, for mig, det kan være, hvis man siger til én af mine venner "Ej, du er virkelig god til Roblox", det kan være fx hvis nu hun klarer banerne ret hurtigt, eller hun finder ... nogle gange kan der være sådan nogle opgaver inde på Roblox i nogle af spillene ... så finder hun ret hurtigt ud af dem. Så dér kan jeg sige "Ej, hvor er du god".

Emil: Okay. Og hvis du skulle prøve med dine egne ord at vælge ét af de spil, du spiller i Roblox, og så med dine egne ord skulle forklare, hvad det går ud på, kan du dét?

Freja: Ja, jeg kan godt forklare ét af spillene, hvad det går ud på, men jeg kan ikke huske navnet på det. Men det er sådan, hvor man skal trykke på en knap, og så kommer der nogle forskellige baner ... så lad os sige, at jeg gik hen inde i roblox og trykkede på knappen, så kommer der sådan én bane frem, og så skal man så klare den, og så slutter banen på et tidspunkt, når der er gået nogle minutter. Lad os sige 5 minutter. Og så kommer knappen igen, og så har man en lille platform, hvor knappen er, og hvor der er andre mennesker – altså fremmede mennesker – der også er. Så skal man trykke på knappen, og så kommer der så en ny bane.

Emil: Okay, og hvad hvis du skal forklare ... nu nævnte du, at du spiller Murder Mystery. Og så nævnte du et spil mere ... hvad var dét?

Freja: Det kan jeg heller ikke huske navnet på, men dét er sådan et spil ... nårh, jo, jeg kan godt huske det. Det hedder Tower Fun. Det er hvor på nogle minutter ... 8 minutter ... der skal du nå at komme op til toppen, og så skal du klare nogle baner. Så fx så er der en bane, der er gul, og når du så har klaret den gule bane, kommer du op til den grønne. Og hvis du så falder ned i den grønne, så kommer du stadig op til den grønne i starten, og det synes jeg er ret fedt, så man ikke skal starte helt nede i bunden.

Emil: Ja, okay. Og når du så fx skal klare at komme op i tårnet eller skal klare at løse en bane, gør du dig så nogle overvejelser, eller kaster du dig bare ud i det? Tænker du over, hvordan du vil gribe en bane an, eller ...

Freja: Nej, jeg gør det bare sådan. Men der var én bane på et tidspunkt, hvor jeg lige skulle tænke "Okay, hvordan er det, man gør dén her?" Og så finder jeg så ud af det

Emil: Okay, så var det fordi, det var svært eller hvad, at du blev nødt til at stoppe op og sige "Jeg bliver lige nødt til at tænke lidt over det"?

Freja: Ja

Emil: Okay, og er der et andet spil, der minder om Roblox?

Freja: Øhm, dét ved jeg faktisk ikke helt. Øh, det tror jeg ikke, der er. Ikke hvad jeg ved

Emil: Ved du så, hvis vi zoomer ind i Roblox, er der så et andet spil inde i Roblox, der minder om Murder Mystery ... eller udenfor?

Freja: Ja, det er der. Nogle gange har været inde på App Store og kigget, om der er kommet nogle nye spil, og så har jeg så set, at der var et spil, der ret meget lignede det. Men jeg kan ikke huske, hvad det hed

Emil: Nejnejnej, okay, men så der er nogle andre spil, der minder om nogle af de spil, du spiller, tror du?

Freja: Jaer

Emil: Er der så et andet spil, hvis du skulle nævne et hvilket som helst spil i hele verden, der ikke minder om nogen af de spil, du spiller på Roblox?

Freja: Øhm ... så er det nok sådan et spil, der hedder Hayday. Jeg har ikke set sådan et spil inde på Roblox før

Emil: Nej, okay, og hvordan er Hayday anderledes fra fx Tower Fun eller Murder Mystery, eller?

Freja: Det ved jeg ikke

Emil: Dem, der har lavet Roblox. Ved du, hvordan de tjener penge?

Freja: Øh, nej. Det ved jeg ikke

Emil: Hvad med dem, der fx laver Tower Fun eller Murder Mystery. Tror du, de tjener nogen penge?

Freja: Det gør de nok, fordi så kan de fx dem der har lavet Murder Mystery, så kan det være, de har sendt det ind til Roblox, og så har Roblox købt det. Og så tjener de ligesom penge på dét

Emil: Har du oplevet i de forskellige spil, du spiller, at du har haft mulighed for at bruge Robux? Eller at du har haft mulighed for at købe ting?

Freja: Ja, det er der i ret mange spil, men jeg har ikke Robux, hvis det er dét, det hedder. Det har jeg ikke, for jeg sparer sådan ... det er fordi, der er nogle penge, man kan spare op til hvert spil. Ikke rigtige penge, men sådan nogle penge inde i spillet. Og så kan man købe noget for dét.

Emil: Okay, så du bruger ikke rigtige penge, du spiller dig bare frem til tingene?

Freja: Ja

Emil: Snakker du ... når du sidder og spiller Roblox sammen med dine venner, snakker I så om spillet, mens I snakker sammen?

Freja: Ja, det gør vi nogle gange.

Emil: Og hvad snakker I så fx om?

Freja: Så snakker vi om, hvordan man klarer dén bane, eller hvad synes vi om spillet. For der kan godt være gange, hvor vi prøver et nyt spil, og så snakker vi om, hvad vi synes om det

Emil: Okay, jaer. Og har du snakket med nogen drenge om Roblox? eller snakket om spil med nogle drenge, enten i klassen eller gården eller?

Freja: Ja, jeg har faktisk snakket med én af mine venner fra klassen om det, og så har vi faktisk spillet sammen

Emil: Ja, okay, og det har du ikke noget imod? At snakke med drenge om spil?

Freja: Næ

Emil: Er der nogen, du godt kan lide at spille videospil med fra klassen, eller er det mest dem fra gården, du spiller med?

Freja: Det er mest dem fra gården

Emil: Nu ved jeg godt, du sagde, det ikke betyder noget for dig, om du snakker med drenge. Men hvis nu du skulle overveje, hvad det er, du synes er sjovt ved at spille med andre piger, hvad er det så, der kan være sjovt ved dét?

Freja: Det kan bare være, hvis nu man har en legeaftale, og så er man sammen. Det kan være ret sjovt. Så nogle gange om aftenen kan vi godt sidde og lige spille lidt Roblox.

Emil: Og har du spillet sammen med nogle drenge på et tidspunkt?

Freja: Ja, det har jeg. Så var der én af mine venner, han ringede så og spurgte, om vi skulle spille. Det var en fredag. Så ringede vi på FaceTime, imens vi spillede. Man kunne ligesom ikke se os imens, vi sad og spillede

Emil: Og var der så noget, der var anderledes sjovt ved at spille sammen med en dreng, eller ... er det anderledes?

Freja: Ja, det kan det godt være. For han ville jo spille nogle andre spil, end jeg ville. Han ville spille sådan nogle skydespil, og jeg kan godt lide at spille det, men så var der sådan noget med, det synes jeg var lidt uhyggeligt, hvor det var sådan rigtigt, så man kunne høre, når man døde. Sådan nogle ret klamme lyde

Emil: Og kan du huske, hvad det var for nogle spil eller hvad de hed?

Freja: Nej, det kan jeg ikke

Emil: Okay, for jeg ved, at nogle af drengene godt kan lide at spille AimBlox, Counter Blox og Arsenal – og det er jo netop skydespil, hvor der også er blod med og sådan noget. Men det bryder du dig ikke så meget om?

Freja: Nej

Emil: Nej, okay. Har du prøvet på et tidspunkt så at spille sammen med både piger og drenge samtidig?

Freja: Nej, det har jeg ikke

Emil: Okay. Og der er jo flere drenge end piger, der spiller computer eller gamer. Hvis du skulle komme med dit bud på, hvorfor det er sådan, hvorfor tror du så, der er flere drenge end piger, der spiller?

Freja: Jeg tror nok, det er fordi, at der er lidt flere skydespil. Det er ikke, fordi jeg siger, piger ikke kan lide skydespil, men der kan drenge ret godt lide skydespil, og så spiller de ret tit dét. Og så er der ikke så mange spil til pigerne. Men så tror jeg også bare, at pigerne vil være mere udenfor eller sådan snakke sammen i stedet for at spille.

Emil: Okay, så du tænker, at de hellere vil være udenfor som i ude at lege?

Freja: Jaer

Emil: Okay. Når du forestiller dig, hvordan ... enten fordi du har set det, eller fordi du har en idé om, hvordan drenge spiller ... hvordan tror du så, det er anderledes, end når du spiller med dine veninder?

Freja: Jeg tror godt, de kan finde på at sige nogle lidt grimme ord nogle gange, hvis de sådan dør. Og så tror jeg også, de taler lidt grimt til hinanden nogle gange, hvis de ringer sammen. Og dét ville jeg ikke kunne finde på at sige til én af mine venner

Emil: Så det synes du ikke lyder rart, at spille på dén måde?

Freja: Nej

Emil: Har du hørt, at der har været nogle drenge, der har været meget oppe at køre eller snakket grimt, eller tænker du bare, at det er på dén måde?

Freja: Det er bare noget, jeg tænker, at det er

Emil: Hvad så med dine forældre? Spiller dine forældre videospil?

Freja: Ja, min mor hun spiller sådan et spil med hvor man skal få ... så skal der være tre på stribe af de rigtige. Det kan hun godt lide. Det er sådan et slik-spil.

Emil: Candy Crush?

Freja: Ja, det tror jeg, det er dét, det hedder. Jeg er ikke helt sikker, men jeg tror, det er dét, det hedder. Min far spiller et eller andet, hvor man skal erobre lande. Hvor at der er sådan forskellige farver, og så skal han så bombardere ét eller andet. Det forstår jeg ikke helt, men ...

Emil: Så de spiller altså begge to, og snakker du så med dine forældre om det spil, du spiller?

Freja: Nogle gange, så kan jeg godt finde på at sige fx hvis nu jeg har spillet Adopt Me, så kan jeg godt sige "Jeg har fået det der dyr" eller "Det der var jeg god til, og jeg klarede det" og sådan noget

Emil: Og spørger de også nogle gange ind? Siger "Hey, hvad har du spillet i dag", eller "Hvad spiller du lige nu" eller?

Freja: Næ, egentlig ikke. Men min mor kan nogle gange finde på, hvis vi sidder i sofaen, og hun lige kigger over til mig og min lillesøster sådan "Hvad sidder de og spiller?" eller ser

Emil: Men så du siger, at du også spiller Adopt Me eller hvad? Har du brugt penge i dét?

Freja: Nej, der sparer jeg også selv op, og så bytter jeg. Så kan man trade nogle dyr for nogle dyr

Emil: Har du nogensinde lavet en trust trade?

Freja: Hvad er trust trade?

Emil: Det er bare, om du har givet nogen ét af dine kæledyr uden at få noget igen, fordi de har sagt, at de bare lige hurtigt skal låne dét, og så får du det tilbage igen. Eller har du mistet et kæledyr, fordi du er blevet snydt, eller?

Freja: Nej, men der var én af mine venner, hvor jeg skulle have hjælp til at passe det. Så tog hun det lige, og så fik jeg jo ikke noget igen.

Emil: Men det var én, du kendte, og som du stolede på.

Freja: Jaer, og så fik jeg det så tilbage. Og jeg kan også godt nogle gange finde på, hvis der er et dyr, jeg ikke så godt kan lide, så må de gerne få det. Så giver jeg det bare til dem.

Emil: Har I regler derhjemme for, hvor meget du må spille?

Freja: Nej, men det har vi ikke, men der er nogle gange, hvor mine forældre godt kan finde på at sige "Nu skal I ikke spille mere. Nu skal I finde på noget andet", og så stopper vi så

Emil: Og dét siger de så til både dig og din lillesøster eller hvad?

Freja: Ja

Emil: Okay. Har du prøvet hernede eller derhjemme at spille sammen med en voksen? Fx en pædagog hernede i klubben?

Freja: Nej, eller derhjemme har jeg, men det var min mor, der skulle prøve at spille Roblox. Det gik ikke så godt.

Emil: Hvad synes du om det? At spille med en voksen?

Freja: Hvis det er én, jeg ikke kender, så synes jeg nok ikke, det er så sjovt. Men hvis det er én, jeg kender, så vil jeg nok ... jeg har ikke prøvet at spille med en voksen, som var én af mine venner. Men jeg har kun prøvet at spille med min mor.

Emil: Okay, og tror du, der ville være forskel på, at du så prøvede at spille med din far? Altså tror du, der er forskel på, om det er en voksen kvinde eller en voksen mand?

Freja: Ja, det tror jeg. For jeg tror ikke, da min mor var yngre, tror jeg ikke, hun spillede så meget på computer, men det tror jeg, min far gjorde, så der ville være en lille forskel måske

Emil: Og du tænker så, at forskellen ville være, at han er bedre eller hvad?

Freja: Ja

Emil: Ja, okay. Har du nogen venner, der spiller videospil. Nu nævnte du dem nede i gården. Spiller de samme spil som dig, eller spiller I forskellige?

Freja: Ja, der er nogle af spillene, hvor vi spiller det samme, men der er også nogle af spillene, hvor vi ikke spiller det samme, og så kan vi ligesom vise det til hinanden, hvis nu de har fundet et nyt spil. Det synes jeg er ret sjovt

Emil: Okay, så er der nogen hjemme fra gården, hvor hvis du vil spille ét spil, så spiller du med dem, og hvis du vil spille et andet spil, så spiller du med nogen andre?

Freja: Nej, det er faktisk sådan ... jeg spiller kun ... det er fordi jeg spiller kun med de samme. Jeg kender faktisk kun to nede fra gården, og så spiller jeg med dem. Og hvis de så ikke lige gider spille dét spil, så siger jeg bare "Okay", og så må jeg spille det, når de er gået

Emil: Okay ... har du nogen idé om, hvor meget de spiller? Om de spiller mere end du gør eller mindre? Nu siger du, at du spiller 1,5 time i hverdagen og 2 timer i weekenden.

Freja: Jeg tror, de spiller lidt mere, end jeg gør. Men ikke meget.

Emil: Okay, og er det noget, I har snakket om, eller er det bare en fornemmelse, du har?

Freja: Det er en fornemmelse, for de er jo søskende, og så nogle gange hvis jeg har fået en legeaftale med den ene, så sidder den anden og spiller på iPad, og så kan jeg godt tænke, at de spiller nok lidt mere.

Emil: Okay, ja. Jamen dét var de spørgsmål, jeg havde. Mange tak, fordi du ville snakke

10.6 Interview med Emilie

Emil: Vil du ikke lige starte med at sige, hvad dit navn er, hvor gammel du er, og hvilken klasse du går i?

Emilie: Jo, jeg hedder Emilie, og jeg er 10 år gammel, og jeg går i XXX

Emil: Når du spiller videospil eller computerspil, hvilke platforme gør du det så på? Er det på PC eller på din telefon eller konsol, eller?

Emilie: Øh, jeg gør det mest på min computer, jeg fik til min 10-års fødselsdag. Fordi den er rigtig stor, og jeg kan godt lide at sidde foran den, for når man sidder på en lille telefon, er det nogle gange lidt irriterende nogle gange

Emil: Og hvor mange timer tror du cirka, du spiller om dagen?

Emilie: Jeg tror i hvert fald, jeg i gennemsnit spiller 3 timer.

Emil: Og hvad for nogle videospil spiller du så? Hvad kan du godt lide at spille?

Emilie: Jeg kan rigtig godt lide at spille Valorant og et spil, der hedder Roblox. For så kan man spille en masse spil på dét spil, så

Emil: Ja, og hvad er det så for nogle ... hvad er nogle af dine yndlingsspil i Roblox, eller hvad spiller du i Roblox?

Emilie: Jeg kan rigtig godt lide sådan noget, der hedder Royale High. Det går egentlig bare ud på at få nogle diamanter. Og så for de diamanter kan man købe nogle ting. Og så kan man komme alle mulige steder hen og bytte med nogen og alt muligt andet sjovt. Og dét er mit favoritspil på det

Emil: Og når du spiller, kan du så bedst lide at spille alene, eller kan du bedst lide at spille sammen med andre?

Emilie: Jeg kan nok bedst lide at spille med andre, fordi jeg synes, at jeg er gladere med andre nogle gange. Men det er også dejligt nogle gange at spille alene

Emil: Okay, og hvem er det så, du spiller med, hvis du spiller sammen med andre?

Emilie: Det er meget tit mine bedste veninder Nadia og Silke, og ellers spiller jeg bare med min storesøster

Emil: Okay, og du nævnte, at Valorant er ét af de spil, du godt kan lide. Hvad er det, der er sjovt ved at spille Valorant?

Emilie: Øh, jeg kan meget godt lide princippet med, at man så kommer på et hold sammen og skal arbejde sammen og den måde, man skal dræbe hinanden, ikke? Og så have kræfter på dén måde, for det er ikke alle spil, der har sådan nogle kræfter og gør så meget ud af det, vel? Men jeg kan rigtig godt lide Valorant, fordi de også har kræfter, og ... ja

Emil: Nu nævner du kræfterne, og jeg har jo taget et papir med her [peger på papiret], hvor både butikken er med, hvor man køber våben, og hvor de forskellige karakter er. Er der én, du spiller meget, eller er der nogen, du godt kan lide at spille af karakterne?

Emilie: Ja! Min aller-favorit er hende dér [peger på papiret] ... Raze. Hun har en masse seje kræfter. Hendes ult ... altså den der ekstraspecielle kraft ... den der kæmpestore pistol, hun har på ryggen, som så er rigtig sej, synes jeg ... så, ja.

Emil: Og er der så noget, der kan være mindre sjovt ved at spille Valorant?

Emilie: Altså mindre sjovt ... det er jo nederen at tabe, og det er også lidt nederen at vente på, at man kommer ind i et unrated i sådan 10 minutter, ikke+

Emil: Okay, men når du så er i gang med en runde og sidder og spiller, så er der ikke noget ved spillet, du synes er dårligt lavet, eller som ikke er sjovt?

Emilie: Nej

Emil: Okay, og når du så er herovre ... nu ved jeg jo, at du er til Girl Gaming sammen med Silke og Nadia ... hvad er det, der er fedt ved at spille med andre her på klubben, hvor du sådan sidder sammen med dem?

Emilie: Det jeg synes er fedt, det er, at hvis jeg nu spillede med nogen online, så skulle jeg hele tiden skrive, men på en måde synes jeg det er meget nemmere, at man lige kan sige sådan "Du skal lige gå her hen" eller "Der kommer nogen dér". Og så kan man ligesom tale om det ... det kan man jo også, hvis det er med onlinevenner, men så kan man ligesom sige "Ej, det var fedt, det skud du lavede" eller et eller andet, ikke? Det synes jeg er rigtig fedt

Emil: Okay, og er der noget ved at sidde fysisk hernede sammen med andre på klubben, der kan være mindre fedt så?

Emilie: Altså det er jo nederen at blive lidt uvenner over det, hvis nu "Hey, du skulle have været gået derovre", og så bliver den anden lidt sur over dét. Det er også lidt nederen. Men der er ikke rigtig noget ellers

Emil: Nej, okay, når du så sidder derhjemme, hvad er så sjovt ved at sidde derhjemme i stedet for at sidde herovre på klubben?

Emilie: Det jeg synes, der er sjovest derhjemme, det er at det er lidt det samme, men når jeg spiller alene, og når jeg ikke spiller med nogen, så kender jeg jo ikke dem på mit hold. Og så skriver jeg ikke rigtig med dem. Og det er lidt en fordel, fordi hvis nu jeg ikke spillede med nogen hele tiden, heller ikke online, så skulle jeg ikke sidde og skrive, hvis nu de spurgte mig om alle mulige ting, eller "Du skal lige gå herover". Så kunne man bare fokusere på spillet måske.

Emil: Okay, så der er mindre af din opmærksomhed, der går med at snakke om kommunikere og sådan noget. Okay. Og hvad så når du sidder derhjemme og spiller sammen med andre. Gør du dét nogle gange? Hvor det er nogle af pigerne eller drengene, eller nogen du kender, der er med på holdet, eller I sidder og snakker sammen?

Emilie: Altså, så er det med Roblox, at jeg så ringer til Silke eller Nadia. Og så spiller vi nogle gange sådan nogle stille og rolige spil. Nogle hyggelige spil. Og det synes jeg bare ... hvad var det nu, spørgsmålet var?

Emil: Jamen spørgsmålet var bare, om du nogle gange sidder og snakker med nogen, når du sidder derhjemme og spiller. Og spiller sammen med nogle

Emilie: Nårh, jamen dét gør jeg

Emil: Og ringer I så sammen på altså telefonen, eller hvad bruger I til at snakke med?

Emilie: Ja, det er mest på telefonen, for jeg er ikke så meget til at skrive hele tiden. Det er selvfølgelig okay, hvis jeg spiller med nogen, jeg lige har mødt, og de er online, ikke? Men hvis jeg kender nogen så godt, at jeg har deres telefonnummer, så synes jeg bare, det er nemmere at tale over telefonen

Emil: Og hvornår er det ikke så fedt at spille? Er der nogle gange, hvor så er du blevet sur eller ked af det, eller ... altså hvor det bare ikke er sjovt at spille videspil?

Emilie: Ja, det sker nogle gange, hvor så kan det være, at jeg ... så kan det være, at fx nu tager vi bare én af mine bedste veninder og mig, og så er vi blevet uvenner over spillet, og så har jeg ikke rigtig specielt meget lyst til at spille det, fordi så snakker vi ikke sådan, og så er der bare helt stille. Så kommer der bare sådan nogle enkelte ord sådan "Okay" og "Er du okay" og sådan, og det er ikke så fedt. Så nogle gange så skriver jeg "Jeg tror ikke, jeg har lyst til at spille, så jeg leaver lige". Og det er sådan ... jaer

Emil: Okay, så det kan være, hvis man bliver uvenner med dem, man spiller med, så ...

Emilie: Er det ikke så sjovt

Emil: ... er det ikke så sjovt. Nej, okay. Og hvis så vi fokuserer på Valorant igen, hvad vil det så sige for dig at være god til Valorant?

Emilie: Altså hvad der gør mig god?

Emil: Hvad der gør dig god, eller hvis nu fx at du så på én af dine venner, der spillede, og du sagde "Årh, han eller hun er virkelig god". Hvordan er man god til Valorant?

Emilie: Altså jeg har jo lært at gå ned i knæ, for til at starte løb jeg, mens jeg skød, og det er jo ikke så godt, vel? Og så så jeg én ... altså så spillede jeg lidt alene, fordi jeg har det på min computer derhjemme, og så så jeg nogen, fordi så døde jeg, og så kiggede jeg på nogen andre, og de stoppede så, og så gik de ned i knæ og fik rigtig mange, og deres hold vandt altid, og så synes jeg, det var rigtig sejt, og så ville jeg selv prøve det. Men de første par gange det gik ikke så godt, men så lærte jeg det, og dét var én af de ting, der hjalp mig rigtig meget med bare at dræbe folk og sådan noget og vinde, for det synes jeg er godt, for hvis man løber og bare står stille, er det jo også lidt nemt at dræbe én, ikke?

Emil: Okay, så er det kun dét, at man kan gå ned i knæ, der kan gøre, at man kan være god til Valorant, eller kan man også være god på andre måder?

Emilie: Jaja, det kan man sagtens.

Emil: Det kan man sagtens, okay. Hvad gør det at gå ned i knæ? Gør det noget anderledes?

Emilie: Altså, hvis nu jeg mødte én, der bare kom lige imod mig eller bare lige havde set mig, så de var klar til at skyde lige på mit ansigt eller på min krop fra maven af og op, hvis

nu de lige havde set mig, og de så ikke skød på mine fødder, fordi det er måske sådan lidt ... og så bukkede jeg mig ned, så skal de lige sige "Hov, hun gik lige ned", og så skal de dreje ned, og det kan også tage nogle sekunder, og så imens kan man skyde dem, og så kan man dræbe dem. Det synes jeg ... fordi det har jeg prøvet en masse gange, og det hjælper.

Emil: Det er også smart. Og med dine ord, hvad går Valorant så ud på?

Emilie: Hvis det bare er kort og præcist, så er det ...

Emil: Hvis vi fx tager udgangspunkt i Unrated

Emilie: Okay, Unrated det er ... du er på et hold, du skal samarbejde, det er til 13 runder, og du skal dræbe de andre.

Emil: Ja, og kan man kunne vinde ved at dræbe de andre?

Emilie: Nej, du kan også ... man kan også plante Spiken i Unrated. Den der Spike, så kan man plante den et sted, og så hvis det andet hold jo ikke når det, så ... så sprænger det jo

Emil: Hvis de ikke når hvad?

Emilie: At sådan ... når man placerer Spiken, så går der noget tid, og hvis det andet hold ikke kommer ... og så skal de ned til Spiken og så trykke F, og så gør de noget, hvor at de ... så ... hvad er det nu, det hedder? Så afbryder de den, tingen, som Spiken er i gang med, så de ligesom ... ja

Emil: Så den ikke sprænger?

Emilie: Ja, så den ikke sprænger. Ja.

Emil: Okay, og nu har jeg jo taget det her billede med af butikken, man køber våben i og så videre. Når du står i starten af den runde, og du har nogle penge, du skal bruge, hvad er det så for nogle overvejelser, du gør dig, når du køber?

Emilie: Altså hvis nu at jeg har rigtig mange, og vi giver den gas den her runde, så ville jeg nok tage det der heavy shields [peger på papiret] ... det der ekstraskjold eller det der superskjold. Og den dér, der hedder [peger på papiret] ... Planton?

Emil: Phantom, ja

Emilie: Ja, Phantom. Fordi det er sådan min favorit. Og jeg synes, jeg skyder ret godt med den, for så skal man ikke stå dér ... fordi jeg har set lidt på den, at den er hurtigere til at

lade op, så jeg bruger tit dén. Og så hvis det er, køber jeg fx også en anden, så jeg hurtigt kan switch til dén, men én jeg ikke er god til, det er den der ... den der ...

Emil: Operator? Sniperen?

Emilie: Ja, Operator.

Emil: Okay, så når du siger, at du køber noget andet for at have noget at skifte til, mener du så, at du køber en pistol også eller hvad?

Emilie: Ja, det gør jeg

Emil: Og er der så én af dem, du bedst kan lide?

Emilie: Jeg kan meget godt lide dén, der hedder [peger på papiret] Frenzy. Ja, jeg har ikke rigtig prøvet de andre, så ... jeg har kun prøvet den, men den der Short [hun mener Shorty] er også god.

Emil: Okay, mhm. Og er der et andet spil ... og det behøver ikke kun at være et spil, du spiller, men bare ét, du har hørt om eller kender ... er der så et andet spil, der minder om Valorant?

Emilie: Altså jeg har spillet?

Emil: Nej, det behøver det ikke. Bare om du kender til et spil, der minder om Valorant?

Emilie: Jeg har faktisk set okay mange, men jeg ved ikke, om de har kræfter dér

Emil: Hvad kunne det fx være?

Emilie: Fx Fortnite på en måde. Og så kunne det også være et spil i Roblox, der hedder Flag Wars, tror jeg, hvor der er man også på et hold, og så skal man over til de andre og dræbe dem og tage deres flag. Men det minder ikke så meget om det. Ja

Emil: Og hvad er det ... nu sagde du, var det Flag Boss, det hed?

Emilie: Nej, Flag Wars

Emil: Flag Wars, okay, ja, i Roblox, at der er man på hold, og så minder det lidt om ... hvorfor minder Fortnite om, synes du?

Emilie: Altså på den måde, at man skal dræbe hinanden. Men selvfølgelig Fortnite, der er man jo ikke sådan på et hold. Der er man jo bare sådan alene, men i Valorant kan man

også være sådan ... i ... hvad er det nu, det hedder. Deathmatch. Der kan man jo også bare være alene. Og jeg synes mest, Deathmatch minder om Fortnite end de andre.

Emil: Og er der så et spil, der virkelig ikke minder om Valorant? Det er et lidt sjovt spørgsmål, men hvis nu du bare skulle nævne ét eller andet spil, du kender til, der ikke minder om Valorant

Emilie: Ja, jeg har et, der hedder Adopt Me. Det er hvor, der er små søde dyr, man skal tage sig af og fodre dem og gå i bad og sådan ... altså tage dem i bad og sådan, og det minder ikke om det

Emil: Okay, og hvorfor ... jeg ved det jo godt ... men hvorfor synes du ikke, det minder om, hvis du skulle sætte nogle ord på det?

Emilie: Øhm, jeg synes ikke, det minder om, for der er ikke noget lignende med pistoler i det spil, og der er ikke noget voldeligt med det. Heller ikke fordi Valorant er voldeligt, men sådan ... det er sådan lidt modsætningen af hinanden

Emil: Okay, så man kan ikke slå sine kæledyr ihjel i Adopt Me?

Emilie: Nej, nej det kan man ikke

Emil: Ved du, og dét er et svært spørgsmål, ved du, hvem der har lavet Valorant?

Emilie: Nej, det ved jeg ikke

Emil: Altså det firma, der står bag?

Emilie: Nåårh, nej, det tror jeg ikke, jeg gør.

Emil: Jeg kan så fortælle, at de hedder Riot Games

Emilie: Nårh, ja, nårh, ja, det står der ét eller andet sted, ikke?

Emil: Jo, det står nemlig, når man skal ind i Valorant

Emilie: Ja

Emil: Og de har nemlig også lavet nogle andre spil. Ved du, hvad for nogle andre spil, de har lavet, og har du spillet dem?

Emilie: Øh, Riot Games ... øh, nej?

Emil: De har fx lavet et spil, der hedder League of Legends. Har du hørt om dét?

Emilie: Nej.

Emil: Nej? Okay. Når du så sidder og spiller, snakker du så med dine holdkammerater om spillet ... altså om dét, der sker?

Emilie: Altså hvis jeg bare spiller med Nadia og Silke eller én eller anden anden, så kan jeg godt være sådan "Okay, nu gør vi dét her" og "Hvem er I?", så jeg sådan er sikker på det, ikke? Men jeg kan jo også bare sådan kigge på deres skærme, men det er også sådan med "Hvem er I?" og prøve at have kontakt, så man ikke bare sidder og kigger ind i ens skærm og ... ja

Emil: Og når du siger "Hvem er I?", tænker du så på de karakterer, de er, eller hvad?

Emilie: Ja, præcis, altså "Er du Rayna eller Viper eller Killjoy" eller én eller anden, ikke?

Emil: Okay, og nu Silke og Nadia, er der nogen karakter, de plejer at spille, eller?

Emilie: Altså, jeg plejer jo at spille Raze. Silke hun kan rigtig godt lide Rayna ... tror jeg i hvert fald. Nadia hun har unlocket Neon, men jeg tror, hendes favorit er Viper. For hun sagde i hvert fald, at hun rigtig gerne ville have Viper. Eller, hun har Viper, ikke? Men hun sagde, at hun rigtig gerne ville have Viper som hendes faste, ikke?

Emil: Og det har hun fået nu eller hvad?

Emilie: Ja, hun har fået Viper. Og jeg har også Neon, men jeg spiller ... altså som min første ... altså sådan min ... den jeg tit-tit spiller, det er så Raze

Emil: Og snakker du med drenge om Valorant?

Emilie: Altså der er jo nogen fra vores klasse, der spiller det, men så er det mere sådan en ting, fordi jeg plejer ikke at spille med drengene. Men det er jo hyggeligt nok, ikke, men ellers plejer jeg ikke rigtig at snakke med dem

Emil: Nej, okay, og hvorfor ikke?

Emilie: Der er ikke rigtig noget "hvorfor ikke", jeg får bare næsten aldrig gjort det. Og hvis jeg gør det, er det bare sådan "Hey, jeg har unlocket den her", og så er det bare lige hurtigt, ikke?

Emil: Nu skal det handle lidt mere om det her med drenge og piger. Og jeg har et spørgsmål om, om der er nogen, du godt kan lide at spille videospil med, og er det rigtig forstået, at det er Silke og Nadia, du godt kan lide at spille med?

Emilie: Ja.

Emil: Ja, og hvad synes du er sjovt ved at spille sammen med andre piger?

Emilie: Altså jeg kan godt se en forskellighed, men det er mest sådan, at ... jeg har ikke rigtig inviteret nogen at spille med. Ellers er det bare sådan, at "Skal du spille i dag?", og så spiller vi sammen, ikke? Men sådan ... jeg synes, det er sjovt at spille med begge, ikke? Altså drenge og piger.

Emil: Okay, men så er der ... fordi næste spørgsmål er nemlig, hvad der er sjovt ved at spille med andre drenge, så er der en forskel? Eller er der noget, der er sjovt ved at spille med pigerne, og er der noget, der er sjovt ved at spille med drengene, eller er det det samme?

Emilie: Altså jeg vil nok sige, at det er næsten det samme, fordi det kan jo godt være, at drenge kan lide ... nu er det bare et eksempel, men at de godt kan lide Fortnite, og så er der en pige, der også rigtig godt kan lide Fortnite, så tror jeg, de er sådan ... lidt sådan, jeg tror ikke, drengene er bedre til det end pigen, eller at pigen er bedre til det end drengene, men hvis jeg har spillet med nogle drenge, er det cirka nogenlunde det samme.

Emil: Okay, og har du så prøvet at spille sammen med både piger og drenge samtidig? Altså hvor du har haft både drenge og piger sammen på dit hold?

Emilie: Ja, det har jeg prøvet.

Emil: Ja, og hvordan var det?

Emilie: Det var godt, for så snakkede vi allesammen sammen i telefon. Men det var også lidt kaos, for så var der pludselig nogen, der skreg, og så alt muligt, hvor vi var i samme telefon.

Emil: Og hvad var det for et spil, I spillede? Kan du huske dét?

Emilie: Det var på Roblox, så var der sådan et uhyggeligt spil, vi spillede, der hedder Mimic, tror jeg, hvor skulle rundt og have en nøgle, før man sådan blev spist eller blev jagtet af nogen. Og det var ret sjovt

Emil: Okay, og så ... der er jo flere drenge end piger, der spiller computerspil eller videospil eller gamer. Hvorfor tror du, det er sådan?

Emilie: Jeg tror i princippet, det er, fordi ... jeg tror bare ... fordi jeg startede for lidt siden, eller da jeg var 8-9 år og kunne lide det. Men jeg tror, drengene har kunnet lide det før det. Og så har pigerne først opdaget det nu. Men det er jo bare ... det kan også være, at en pige kan lide at spille det også i en ung alder, så jeg ved ikke rigtig

Emil: Nej, okay, hvad tænker du om drengenes måde at spille på, når de spiller computerspil?

Emilie: Altså, nu ved jeg ikke rigtig, hvordan de spiller, men hvis jeg har spillet sammem med nogen, så er det mere, hvor de ringer på sådan nogle apps eller sådan ét eller andet ... og så sådan ... synes da, de spiller fint. Men hvis nu jeg så en gruppe, der spillede sammen og ringede og sådan, så ville jeg nok ikke have lyst til at være den eneste pige dér. Fordi at sådan, jeg ved ikke lige ... jeg har bare ikke så meget lyst til at være i en stor gruppe

Emil: Nej, okay ... og hvis vi så skal snakke om dine forældre. Spiller de så videospil?

Emilie: Nej, det gør de ikke.

Emil: Det gør de ikke? Okay, snakker I lidt om, hvad du spiller? Spørger de ind til dét, eller fortæller du dem det?

Emilie: Det er mest mig, der siger "Ej, jeg fik dén her" eller "Vil I høre noget? Så gjorde jeg det her, og så var det rigtig sjovt" og sådan alt muligt. Og nogle gange kommer de også ind, og så siger de "For jeg hørte tidligere, at du sagde, at det var rigtig sjovt, men jeg bliver også helt rundtosset af at se det, så jeg skal lige se, hvordan du gør", og så ... ja, det er ret hyggeligt nogle gange

Emil: Og har I regler for, hvor meget du må spille derhjemme?

Emilie: Altså på min computer, så har jeg intet skærmtid. Fordi jeg har skærmtid på min telefon. Og min iPad tror jeg nok. Men jeg har ikke rigtig noget skærmtid på min computer, men jeg spiller ikke ... jeg ville nok stoppe mig selv fra at spille, så jeg tror ikke, jeg har lyst til at spille 7-8-6 timer, så jeg stopper nok dér 4-3 timer, så

Emil: Når du siger, du har skærmtid på nogle ting og ingen skærmtid på noget andet, er det så ... altså fordi dine forældre har været inde og sætte en grænse i indstillingerne, eller

hvad mener du? Du siger fx, at du ikke har skærmtid på din computer ... det betyder, at så må du bruge den så meget, du vil, ikke?

Emilie: Jo. Altså, jeg har sådan en ... de har været inde i noget, jeg tror, der hedder Family Link, hvor man kan have sin familie derinde, og så har de trykket ind på mig og min storesøster, fordi på hendes fjernsyn har hun heller ikke noget skærmtid. Og så på vores telefoner og iPads har de sat skærmtid til, så hvis jeg har brugt to timer ... eller 1 time og 40 minutter, så kommer der en notification om, hvor der står "15 minutter tilbage" eller "20 minutter tilbage", og så kan jeg lade være med at bruge den eller bare sådan spille dét, ikke? Og så står der sådan 5 minutter og 1 minut, og hvis den så løber helt tør, fordi jeg har brugt to timer på den, fordi jeg har to timer på min telefon og iPad, så kommer der bare op "Skærmtiden er løbet op" eller "Du har ikke mere skærmtid", eller hvis nu det er sengetid, fordi det har vi også, så er det "Det er sengetid. Prøv igen klokken halv 7".

Emil: Og du er jo hernede i klubben og spiller, og jeg ved, at du har spillet sammen med Caroline. Og hvad synes du om det der med at spille med én eller flere voksne?

Emilie: Jeg synes, det er meget sjovt, og der er jo en forskel men ikke rigtig, for hvis nu man bare sidder inde i sin computer, og hvis én siger "Godt lavet" eller "Det var virkelig godt gjort", kunne det lige så godt være til et barn. Og jeg synes også, Caroline er rigtig sød til at spille med. For så hvis vi har tabt eller tabt det hele, så er hun også sådan "Nej, det er fint, vi har den næste gang" og sådan. Det er meget sjovt nogle gange. For hvis nu det var én af mine bedste veninder, så ville de nok blive sure. Og bare sådan ikke ville tale med mig, for det sker nogle gange, selvom hele holdet havde tabt, ikke? Men ja

Emil: Og har du prøvet også, at det har været én af de mandlige pædagoger, du har spillet med hernede, eller har du kun spillet med Caroline?

Emilie: Jeg har også spillet med Thomas, og én, der hedder ... Adam. Så har vi spillet. Thomas er også rigtig positiv og så ... hvis han blev dræbt, var det lige sådan "Øv", og så var det okay. Og det er lidt det samme med Adam.

Emil: Okay, så er der forskel på, om den voksne er en mand eller en kvinde, synes du? Når du sidder og spiller med en voksen?

Emilie: Nej, så ville det mere være deres personlighed eller sådan ét eller andet

Emil: Okay, og ud over Silke og Nadia, har du så andre venner, der spiller videospil?

Emilie: Ja, jeg har spillet med Hannah, hun spiller tit på mit hold i Valorant. Og så har jeg Malik. Og så én af de ældre, der går her, der hedder Oskar. Og så har jeg én, der hedder Daniel. Dennis. Og ... ja, det var dem

Emil: Og er det Valorant, de spiller allesammen?

Emilie: Ja, det er Valorant

Emil: Okay, og nu har du nævnt rigtig mange, men dem af dem, du er bedst venner med eller kender bedst, hvor meget spiller de? Spiller de mere eller mindre end dig, eller det samme, eller?

Emilie: Altså, jeg tror Hannah ... hun er også én af mine rigtig gode venner, hun spiller nok lidt mindre end mig, for så er det nogle gange sådan "Piger, jeg har ikke lyst til at spille lige så meget, som vi gjorde i onsdags", og så spillede hun ikke med dén dag. Så jeg tror, jeg spiller lidt mere end dem.

Emil: Super, jamen det var dét. Så er vi i mål. Tak, fordi du ville snakke.

10.7 Interview med Nadia

Emil: Vil du ikke lige starte med at sige, hvad dit navn er, og hvor gammel du er, og hvilken klasse du går i?

Nadia: Okay skal jeg også sige mit efternavn?

Emil: Dét behøver du ikke

Nadia: Okay, jeg hedder Nadia, og så er jeg 11 ... hvad skulle jeg mere sige?

Emil: Hvilken klasse du går i

Nadia: Nårh, ja, XXX

Emil: XXX, okay. Og når du spiller computerspil eller videospil, hvad er det så for nogle platforme, du gør det på? Altså er det computer, konsol, mobil

Nadia: Jeg spiller enten på min telefon, og ellers spiller jeg på computer herovre

Emil: Og hvad er det for nogle spil, du spiller, hvis det er på telefon, og hvad er det for nogle spil, hvis det er på computer?

Nadia: Hvis jeg er på telefon, er det lidt forskelligt, sådan, ja. Og hvis jeg er herovre, er det så Valorant

Emil: Og det er så på computer?

Nadia: Ja

Emil: Ja. Hvor mange timer om dagen, tror du cirka, du spiller?

Nadia: Altså, i starten, da vi lige var begyndt at spille, ikke? Der tror jeg nok, vi spillede, fra vi havde fri indtil aften. Men nu spiller vi bare lidt, og så aftaler vi med hinanden, når vi har fået nok

Emil: Så hvis du skulle komme med dit bud på, hvor mange timer det er om dagen?

Nadia: Altså, i starten kunne det nok være sådan noget ... måske sådan 3 timer. Nu er det måske sådan 1 time eller 1,5 time

Emil: Og hvilke videospil kan du bedst lide?

Nadia: Valorant

Emil: Valorant? Okay, og kan du så bedst lide at spille alene eller sammen med andre.

Nadia: Sammen med andre

Emil: Og hvem kan du godt lide at spille sammen med?

Nadia: Mine veninder ... venner og veninder

Emil: Og hvad er det for nogle veninder, du bedst kan lide at spille med eller spiller mest med?

Nadia: Emilie og Silke spiller jeg mest med og så Hannah.

Emil: Hvad synes du er sjovt ved at spille Valorant?

Nadia: Sådan ... at man spiller mod nogle rigtige. At det ikke bare er sådan nogle robotter, der sidder ... og at du kan få nogle forskellige figurer, og så kan de noget forskelligt, så det ikke kun handler om at skyde, men også at man ... så det handler om andet end at skyde hinanden.

Emil: Og de forskellige karakter ... [peger på papiret] jeg har dem jo også med her på billedet. Er der én af dem, du bedst kan lide at spille mest?

Nadia: Der er faktisk to. [peger på papiret] Det er Viper og Neon. Dem har jeg begge to, og det er sådan ... jeg kan også meget godt lide Jett [peger på papiret]. Jeg synes faktisk, at de alle er meget fede. Men jeg kan nok bedst lide af alle, så kan jeg nok bedst lide Viper. For jeg synes, hendes kræfter ... sådan alle hendes kræfter, de er lidt federe end Neon, fordi Neons ... jeg føler kun, jeg kan bruge hendes ult. Eller, jeg kan også bruge nogle af de andre, ikke? Men det er ikke på samme måde, og Vipers de er fede, for så kan jeg lave alt muligt med dem, så ja

Emil: Og nu nævnte du det med, at karakterne og evnerne er fedt ved at spille Valorant, men er der så noget andet, der er mindre fedt ved Valorant?

Nadia: For eksempel, når folk skriver ... eller, det kan alle gøre, men hvis man kan se chatten, og der er nogen, der skriver noget irriterende noget

Emil: Så hvis der er nogen, der skriver noget ubehageligt i chatten, eller hvad?

Nadia: Jaer, det har Silke fx prøvet. Så var der én, der skrev "You suck", bare fordi hun var den sidste, der var tilbage

Emil: Og når så du sidder hernede, når I fx har Girl Gaming, eller du bare sidder hernede og gamer, hvad er så fedt ved det med at sidde hernede fysisk med andre i klubben og spille?

Nadia: Det er sådan, så sidder du ikke alene og du ved ... så kan man mere snakke mere om det og være et hold. Mere sådan realistisk. Så er man lidt mere inde i spillet på én eller anden måde, fordi man ikke hele tiden skal sidde og skrive

Emil: Og er der så noget, der er mindre fedt ved, når du sidder med folk hernede i klubben og spiller?

Nadia: Det er fx hvis de ikke lytter, når man siger noget, og man bliver ved med at sige til dem, at de skal gøre det. For der var én på et tidspunkt, der blev ved med at stå, hvor vi alle sagde, at "Du skal lige rykke dig lidt, for ellers bliver vi allesammen skudt", for så kunne de se, hvor vi var. Så gad de ikke rykke sig, og så blev vi allesammen skudt. Så ja, det var ikke så godt

Emil: Og hvad så med, når du sidder derhjemme og spiller. Hvad er fedt ved dét?

Nadia: Faktisk synes jeg ikke, at det er fedt at spille alene. For så ringer jeg altid til Emilie eller Silke. Så så spiller jeg bare, mens jeg snakker med dem over telefonen

Emil: Okay, og hvad er det så, der er fedt ved at spille derhjemme sammen med andre, når du fx ringer til dem?

Nadia: Der er måske ikke lige så meget larm, og så kan man mere samtale agtig, i stedet for at alle mulige lytter på, hvad man siger.

Emil: Og hvornår er det så ikke så fedt at spille computer eller mobil eller videospil? Er der noget, der gør dig sur eller irriterer dig?

Nadia: Det kan godt være lidt irriterende, hvis man hele tiden ... der er faktisk også en ulempe ved at spille sammen med folk. Det er, hvis de fx har nogle point mere end én, og de skal sidde sådan "Ej, jeg har dræbt dig så mange gange", og så sidder man sådan "Okay". Altså sådan man behøver ikke vide det, for man ved det godt selv, ikke?

Emil: Okay, så hvis folk blærer sig eller sådan, tænker du?

Nadia: Ja, det kan godt være ret irriterende

Emil: Okay. Og hvad vil det ifølge dig sige at være god til Valorant?

Nadia: Det vil sige, at du skal kunne figuren godt. Jeg synes faktisk ikke, det handler om ... det handler om at kunne sigte. Og det handler ikke bare om at dræbe flest. Det handler om, hvordan du gør det, synes jeg. Og hvad for nogle metoder du har og alt muligt. Fremfor at det bare er held, at du rammer. Det er ikke sådan ... så er man ikke sådan ... god

Emil: Og hvis nu vi sagde, at jeg ikke havde set Valorant og ikke havde spillet Valorant, hvordan ville du så forklare, hvad Valorant går ud på?

Nadia: Så ville jeg forklare, at det er et skydespil, hvor du spiller mod nogen, og så er der forskellige figurer, som der har nogle forskellige kræfter. Og så kan man høre hinanden, om de fx går eller sådan, og så skal man have en bombe, som modholdet skal sætte, og den anden skal prøve at fjerne den. Og så ville jeg forklare, at der er nogen, man skal træne sig op til at få, og andre er gratis. Så der skal man lidt tænke ... [begynder at pege på papiret og tælle de Agents, man starter med] én, to, tre, fire og ... så er der fem. Og jeg tror faktisk, det er det, man ikke skal træne sig op til at få. Ja, det er det

Emil: Og når så du starter i starten af en runde og har nogle penge, du skal bruge, hvad tænker du så over, eller hvilke overvejelser gør du dig?

Nadia: Jeg starter med at købe beskyttelse [peger på shields], og hvis vi spiller Unrated eller ét eller andet, det er lige meget, hvad vi spiller, så starter jeg altid med at købe alle mine kræfter. Og så køber jeg beskyttelse, og så køber jeg pistol. Faktisk, men hvis jeg ikke har råd til det hele, så køber jeg kun dét [peger på kræfter] og dét [peger på shields], for dén der pistol [peger på Classic, som man har default] kan jeg godt finde ud af at bruge, så jeg gider ikke bruge mange penge på én eller anden anden pistol. Og så hader vi Odin-børn

Emil: Så du køber Odin eller hvad?

Nadia: Nej, vi hader Odin-børn

Emil: I hader Odin-børn, okay

Nadia: Vi bruger den kun, hvis vi virkelig har brug for ... sådan at bruge den

Emil: Så det var så første runde, men når der er gået et par runder, hvad for nogle våben ... altså

Nadia: Så køber jeg enten dén der [peger på Vandal] eller dén der [peger på Phantom] eller Bulldog. Og så kan jeg også godt finde på ikke at købe nogen, for jeg kan også godt finde ud af at bruge den klassiske ... eller, den dér [peger på Frenzy]

Emil: Frenzy, ja. Og hvad afgør så, om du køber [peger på forskellige våben] dét våben eller dét våben eller dét våben?

Nadia: Jeg køber ... jeg bruger mest dén der [Vandal], for den har jeg mere overhånd agtig. Der kan jeg meget hurtigt trykke ind på sigte, ikke? Eller, det kan man jo med de fleste, men jeg føler, at den er heller ikke så tung. Den er ikke så tung

Emil: Er der et andet spil, der minder om Valorant? Og det behøver ikke være ét, du spiller ... men bare ét, du kender til, der minder om Valorant

Nadia: Jeg tror faktisk godt ... sådan, nej. Jeg føler, der er nogle spil, der minder lidt om, men så er det jo ikke sådan med figurer.

Emil: Så hvad kunne det fx være? Kan du komme i tanke om ét, der kunne minde om Valorant?

Nadia: Jeg kan ikke sådan komme i tanke om én, der minder om sådan om at du har nogle kræfter, for jeg kender ikke så mange ... men jeg kender mange sådan skydespil, hvor du bare skyder, men det er jo ikke ligesom her

Emil: Men hvad kunne det så være for nogle skydespil?

Nadia: Der er fx Fortnite eller Counter Strike, eller hvad det hedder

Emil: Og så tænker du, at det minder om, fordi man skyder, men at der mangler de der evner

Nadia: Ja, men der er også ét eller andet spil, men det ved jeg bare ikke, hvad det hedder. Men hvis nu nogle gange går ind på den dér knytnæve, så kommer der sådan nogle figurer op, og det ved jeg er fra et spil, men jeg ved ikke, hvad dét spil hedder

Emil: Nej, okay, okay. Og nu kommer der et lidt sjovt spørgsmål, men er der et spil, der virkelig ikke minder om Valorant?

Nadia: Lad mig tænke. Ja?

Emil: Hvad kunne det fx være?

Nadia: Der er mange spil, men ... skal det være et computerspil eller bare sådan spil?

Emil: Altså, det skal være et digitalt spil, så på mobil eller computer, hvis du bare skal nævne ét

Nadia: Altså på Snapchat er der sådan et spil, som man kan spille ... det handler om, at du er i nogle runder, og så skal du klare en runde ved ... så er der fx en runde, hvor der er en ting, der drejer rundt, og så skal du ikke falde ned

Emil: Ah, okay. Og hvad hvis du så også skulle nævne et computerspil, der ikke minder om?

Nadia: Lad mig tænke ... tænke, tænke, tænke. Det der ridespil ... man også kan spille deroppe [i Mediehuset]. Det der ... Star Stable.

Emil: Og hvorfor minder det ikke om?

Nadia: Fordi der ridder du, i stedet for sådan at skyde

Emil: Ved du, hvem der har lavet Valorant?

Nadia: Nej

Emil: Nej, okay ... hvis så jeg fortæller dig, at de hedder Riot Games ...

Nadia: Så kender jeg dem ikke

Emil: Okay, men de har nemlig også lavet et andet spil, der hedder League of Legends. Har du hørt om det?

Nadia: Nej

Emil: Og så har du så heller ikke spillet det, kan jeg regne ud

Nadia: Nej

Emil: Når du sidder og snakker ... eller når du sidder og spiller og er sammen med folk, snakker du så med dine holdkammerater om spillet? Og hvad der sker inde i spillet?

Nadia: Mhm

Emil: Og hvad er det så, I snakker om?

Nadia: Altså når vi spiller sammen, så snakker vi, ikke? Og når vi så er færdige, så kan vi snakke om runden, og sådan hvad vi kan gøre bedre til næste gang og alt det dér ... hvor sjovt det er, og hvem vi vil købe og alt det er

Emil: Og snakke du med drenge om Valorant?

Nadia: Ja, nogle gange

Emil: Mhm, hvem fx? Nogle fra klassen?

Nadia: Ja, så kan vi fx snakke om, om de spiller det, og hvis de så gør, hvem de har, og hvor lang tid de har. Om de vil spille eller et eller andet

Emil: Er der nogen, du godt kan lide at spille videospil sammen med?

Nadia: Emilie, Silke, Hannah. Jeg kan også godt lide at gøre det med Anne-Nadia. Men hun spiller det ikke så meget. Men jeg har spillet én gang med hende. Og jeg kan også lide at spille med nogle af de voksne som fx Thomas, Adam og Caroline. Og ja, det er sådan dem. Og nogle af drengene, men det er lidt forskelligt med drengene

Emil: Og hvad er sjovt ved at spille sammen med andre piger?

Nadia: At du sådan kan se, at det ikke kun er drenge, der kan spille. Piger kan ... og man kan træne op sammen og blive gode og spille med nogle drenge

Emil: Og er der så noget, der er sjovt ved at spille med drenge?

Nadia: Der er det sådan, at der er de sådan lidt mere ... fx vi har jo spillet i noget tid nu, så det nogle gange når man spiller med nybegyndere, er det lidt sjovere, når man spiller med drenge, der også er nybegyndere, for de er jo lidt mere vant til computerspil nogle gange. Eller det er lidt forskelligt, men de fleste fra vores klasse af pigerne, de er ikke så vant til det, så

Emil: Okay, og har du prøvet at spille sammen med både drenge og piger samtidig, hvor du har haft både piger og drenge med på dit hold?

Nadia: Ja, jeg har spillet med Malik, Esben, Hannah, Emilie og mig. Vi spillede alle sammen samtidig, og der vandt vi faktisk, ja

Emil: Så hvordan er det at spille med både drenge og piger samtidig?

Nadia: Det er sjovt, og der havde vi også ... der var ikke nogen andre derinde. Okay, der var én anden dreng, men han sad bare og lavede jokes, så ... ja, det var sjovt. Men det er sjovt, når man spiller allesammen

Emil: Og der er jo flere drenge end piger, der spiller computer eller gamer eller sådan. Hvis nu du skulle komme med dit bud på det, hvorfor tror du så, der er flere drenge end piger, der spiller?

Nadia: Fordi sådan nogle piger, de vil hellere lave KREA agtig. Og som der også skete for os. Det er, når du kommer i gamerrummet, fordi du skal ét eller andet ... fx hente en voksen ... så er det også bare alle de der drenge, de sidder bare og kigger på én, sådan ... som om du går et sted, hvor der er virkelig mange kriminelle. Og så er du sådan lidt bange for at gå der igennem, for vi skulle aflevere et maleri til Adam, ikke? Og så når vi går der, så kigger alle bare, og man går og føler, der er bander, der kigger på én og alt muligt. Man føler, man ikke skal være et sted, hvor man er. Og så når man har spillet, så går man jo bare derop og siger, hvis der er én, der er ved at tage ens stol ... det har jeg prøvet ... så siger man bare "Det er altså lige min stol". Så ja, så må de blive sure. Men hvis man ikke havde været deroppe før, ville man bare sige sådan [gør sin stemme lav og skræmt] "Undskyld, det er min stol", og så ville de nok bare være sådan "Nå", og så ville man bare finde en anden agtig

Emil: Så tænker du, at nogle piger kan have svært ved at gå i gang med at spille, fordi der er mange drenge?

Nadia: Ja, det er meget svært. Det er også derfor, at så kommer de bare zoom. Vi har også prøvet, at vi skulle op og have en computer, men så kom der bare alle mulige drenge løbende, og så var man bare "Okay, jeg tror ikke, der er nogen computere alligevel".

Emil: Nej, okay. Og hvad tænker du om drengenes måde at spille på? Eller hvordan tænker du, drengene spiller, og hvad synes du om dén måde at spille på?

Nadia: Altså, de er sådan ... jeg synes, de råber meget mere. Og så kan de meget nemmere blive sure på hinanden

Emil: Okay

Nadia: Og jeg tænker også, at jo mere man spiller det, jo mere bliver man også sur, når folk ikke lytter til, hvad man siger. Så bliver man også lidt irriteret, for det gør jo også noget for andre på holdet, så ja

Emil: Ja, okay

Nadia: Men vi bliver ikke sure, hvis der er nogen, der laver en fejl, som der ikke er med vilje. Så er det bare "Kom igen", men vi har prøvet, hvor vi spillede med nogle drenge, ikke? Og der blev de også bare megasure, bare fordi man døde, og de havde sagt, man ikke skulle gå sådan ... vi spillede med en voksen, og så spillede vi med en dreng, og så spillede vi os. Og dér blev de sådan lidt ... de der to ... for den voksne var også en dreng, så blev de to drenge agtig lidt irriterede, fordi vi gik i en klump, men det gjorde vi ikke helt, men det er fordi nogle gange er det lidt forvirrende, og så var de lidt at det var vores skyld, at vi døde, men det var lidt vores alles

Emil: Okay, mhm.

Nadia: Så det var sådan lidt ... ja

Emil: Og hvad med dine forældre ... spiller de videospil?

Nadia: Nej, slet ikke. Slet, slet, slet ikke.

Emil: Snakker I lidt om, hvad du så spiller?

Nadia: Ja, det gør vi, og så siger de de vil gerne prøve at se mig spille det en dag

Emil: Okay, og var det noget, de selv kom og sagde, eller spurgte du, om de ville se det?

Nadia: Jeg spurgte, om de ville se det, og så sagde de ja

Emil: Okay, og spørger de nogle gange ind til, hvad du spiller, eller hvad du laver, når du sidder og spiller?

Nadia: Ja, det gør de, og så forklarer jeg, hvad det så handler om

Emil: Ja, okay. Har I regler for, hvor meget du må spille derhjemme?

Nadia: Nej, vi har ikke sådan regler, men når jeg har spillet noget tid, så siger min mor eller min far "Nu må du altså ikke spille mere". Og så skal jeg finde på noget andet. Og så kan det være, jeg må se lidt ... så må jeg gerne se lidt fjernsyn med dem om aftenen. Men fx min mor, mest min mor, for mine forældre er skilt, så siger min mor "Hvis du gerne vil se fjernsyn i aften, skal du ikke spille mere", og så siger jeg sådan "Okay".

Emil: Okay

Nadia: For hun er sådan mest sådan striks om det

Emil: Ja, okay. Nu har du nævnt, at du har spillet sammen med Caroline, og du har også nævnt, at du har spillet sammen med Thomas ...

Nadia: Og Adam

Emil: Og Adam. Hvad synes du om at spille sammen med én eller flere voksne?

Nadia: Det synes jeg er sjovt, fordi ... jeg synes ikke, det er sjovt, når man ikke sådan kender dem ... sådan, man spiller med. Man skal i hvert fald have snakket med personen. Det skal ikke bare være én eller anden, der kommer, og så siger du lige "Hej", og så er de med. For det var også dér, hvor vi spillede med de to drenge, hvor de sagde, at det var vores skyld, ikke? Der er det sådan, man kender ikke den voksne, så man ved ikke, om de gør det for sjov, så det er sådan lidt ... ja

Emil: Okay, og er der forskel på, om den voksne er kvinde eller mand?

Nadia: Nej

Emil: Nej, så der er ikke forskel på, om det fx er Caroline eller om det er Thomas?

Nadia: Nej, det er der slet ikke

Emil: Okay, og nu har du nævnt dine venner, der spiller videospil. Spiller de allesammen de samme spil som dig, eller ved du, om de også spiller nogle spil, du ikke spiller?

Nadia: Altså, jeg tror ... altså, jeg ved Silke og Emilie spiller ikke andre spil end mig, for jeg har spillet de spil før, de spiller. Men, jeg ved ikke med ... jeg tror drengene, de gør. De har spillet sådan noget Fortnite, men der er nogle af drengene der spiller de spil, og så er der andre, der synes, det er virkelig plat. Så spiller de sådan Counter Blox

Emil: Og hvis vi så fokuserer på dem, du spiller mest med, altså fx Silke og Emilie

Nadia: Og Hannah

Emil: Og Hannah. Hvor meget spiller de så?

Nadia: Vi spiller ikke så tit uden hinanden. Det er mest Hannah, der ikke har spillet så meget. Hun er den nyeste, der kom med i vores gruppe, og så mangler vi stadig én, der skal være med. Men mig, Silke og Emilie, vi har ikke spillet så meget uden hinanden, fx hvis den ene har været syg, har vi måske spillet lidt, og hvis den ene ikke gad på klub, så har vi aftalt, at det er ens egen skyld, hvis man ikke tager på klub. Altså man kan ikke sige til de andre, at "Nu må I ikke spille".

Emil: Nejnej, okay. Men så du tror ikke, at de hverken spiller meget mere eller meget mindre, end du gør?

Nadia: Nej

Emil: Nej, okay. Jamen, så er vi egentlig færdige ...

Nadia: Men Emilie hun har en gamer-computer derhjemme, så derfor spiller hun jo på en måde lidt mere ... hun spiller ikke det samme, men hun har det jo på en måde i hænderne agtig. Hvordan hun skal gøre, så dét er sådan dét. Det var bare dét.

Emil: Ja, okay, og du har ikke en gamer-computer?

Nadia: Nej, jeg sidder bare med min telefon.

Emil: Okay, jamen dét var det. Tak, fordi du gad snakke

10.8 Interview med Silke

Emil: Men du hedder jo Silke, og du går i XXX på XXX. Men vil du lige starte med at sige, hvor gammel du er?

Silke: Jeg er 10 år

Emil: Mhm

Silke: Er der mere, sådan ... noget mere, der skal ... om det?

Emil: Hvis du vil sige noget mere om dig selv, må du gerne dét, men ellers kommer vi også forbi meget i spørgsmålene

Silke: Så spiller jeg ... de spil, jeg mest spiller, det er ... altså på computer, det er jo nok Sims og Valorant. Og så laver jeg sådan ... altså jeg spiller mest Valorant om onsdagen og torsdagen, og så kan jeg spille de andre lidt, når jeg har lyst. Og så laver jeg også nogle ting. Jeg ridder, og jeg laver også mange andre ting end når jeg spiller. Så det har ikke noget at gøre med de ting, jeg laver og spil

Emil: Du nævnte lige computer, når du spiller Sims og Valorant, men når du spiller videospil normalt, hvad er det så for nogle platforme? Er det altid computer, eller spiller du også på iPad, eller har du en PlayStation, eller din mobil, eller?

Silke: For det meste spiller jeg mest på min iPad, for jeg har en iPad derhjemme, og dén har jeg det fint nok med at spille på

Emil: Og hvad spiller du på dén?

Silke: Jeg spiller ikke sådan ... jeg spiller ikke megameget på den. Nogle få gange kan jeg lige spille Roblox, men jeg ville ikke tænke på mig selv som en person, der spiller det, for jeg spiller det måske tre gange om måneden eller sådan. Det er virkelig få gange, jeg spiller det. For det meste ser jeg bare YouTube. Så det er mest herovre, jeg faktisk spiller computer

Emil: Og har du en idé om, hvor mange timer om dagen, hvis du skulle give et bud, hvor mange timer om dagen, du spiller videospil?

Silke: Altså bare på min iPad eller sådan?

Emil: Alle ...

Silke: På en skærm?

Emil: Ja, alle de videospil du spiller tilsammen. Hvad det måske cirka giver om dagen. Eller om ugen, hvis det er nemmere.

Silke: Øh, jeg tror om dagen er det måske sådan, at jeg bare sidder på den, sådan. Så kan det være, jeg tror fire timer måske. Altså bare sådan al skærm. Så er det nok over 4 timer. Måske 4-5 timer.

Emil: Og hvor stor en del af dét, tror du der er, hvor du sidder og spiller ... Valorant, Roblox, Sims, mobilspil? Altså, hvor du konkret spiller ét eller andet

Silke: Valorant, nårh, ja, herovre tror jeg, jeg spiller to timer. Sims der spiller jeg nok også 1-2 timer. Roblox, der spiller jeg overhovedet nærmest ikke. Der er det lige hurtigt måske. Der spiller jeg næsten ikke. Jeg sætter mig ikke ned og tænker "Nu skal jeg lige spille det her spil". Det kunne jeg gøre med Valorant eller Sims, men lige Roblox ... der er jeg altid sådan "Hmm, det er ikke lige det sjoveste i forhold til Valorant". Der er det lidt mere hvad jeg synes er sjovt. Og så har vi også et kolonihavehus, og dér er der nogle, der bor overfor os. Det er sådan én ... han har en PlayStation, så jeg kommer rigtig tid derover og spiller på dén. Dér spiller jeg et skydespil af en art.

Emil: Hvilke videospil kan du bedst lide? Du har nævnt Valorant og Sims. Er det dem, du bedst kan lide at spille?

Silke: Jaer

Emil: Og kan du lide dem lige meget, eller er der én, der er på førstepladsen

Silke: Jeg tror, jeg kan lide dem lige meget

Emil: Når du spiller, kan du så bedst lide at spille alene eller sammen med andre?

Silke: Sammen med andre, for jeg har prøvet at sidde inde og spille, hvor der var én, der skrev til mig i chatten sådan "Du er dårlig" på engelsk, og dér var jeg glad for, at jeg spillede sammen med nogen, for dér muntrede dig mig ligesom op og sagde "Nej du er ikke, det er bare fordi, vi tabte". Men hvis jeg havde spillet alene, tror jeg, jeg var gået meget mere op i det, så derfor tror jeg meget bedre, jeg kan lide at spille sammen med nogen. Til hvis nu der var nogen der sagde noget til mig eller sådan noget

Emil: Ja, okay, og hvem kan du godt lide at spille med, når du spiller sammen med andre?

Silke: Emilie og Nadia. Dem kan jeg godt lide at spille sammen med. Og så kan jeg godt lide nogle gange at spille med min søster. Og så spiller jeg faktisk også ... efter det her skal jeg ind og spille Sims med Anne-Nadia. Hun er ikke så meget til Valorant, men hun har

prøvet det, og jeg tror ikke, det er hendes boldgade, men hun kan godt lide Sims, og dét kan jeg jo også godt.

Emil: Ja, okay, men det er jo dejligt så. Og nu har du nævnt det her med, at Valorant er ét af de spil, du bedst kan lide. Så hvad synes du er sjovt ved at spille Valorant, når du sidder og spiller? Hvad er det, der gør det sjovt?

Silke: [peger på papiret, mens hun fortæller] Det er fx at, jeg kan jo rigtig god lide characteren Rayna, og jeg synes også, hun kan nogle rigtig fede ting. Så når mit hold på en måde består af ... jeg spiller også med Hannah, det havde jeg lige glemt. Vores hold består meget af mig, der er Rayna, Nadia der er Neon, Emilie der er Raze. Hannah er Sage. Hun har også købt Skye, men lige nu skal hun lige have styr på det, så vi mangler den sidste person på en måde. Vi har ikke spillet med den sidste person endnu. Men ellers er vores erstatning lige nu Caroline, og hun er normalt Skye. Så vores hold gør det også bare sjovere at spille, når vi bliver dén character, vi godt kan lide at være. Så bliver det lidt sjovere. Nadia er faktisk to. Hun er også Viper, men så ved vi, hvordan vi skal gøre, efter fx første runde, og så kan vi se "Ah, de gør sådan her, og så kan vi gøre sådan her med vores kræfter" og sådan noget. Det er dét, der også gør det sjovt, og når man så sidder sammen, så er det lidt mere hyggeligt.

Emil: Så noget af det, du synes er sjovt ved Valorant, er det der med, at der er flere karakterer, og at de har evner, og ...

Silke: Ja, og når man er sammen med nogen, så bliver det lettere, for så kan man kombinere det lidt. Og så er det sådan lidt sjovt

Emil: Og er der så noget, der er mindre sjovt ved at spille Valorant?

Silke: Det tror jeg er det der med, at der er nogen, der sidder der og synes, det er sjovt at sige til andre, at sådan ... ved selve spillet, der ... jo, måske at man kan blive banned, men ellers ikke. Og når man så spiller med nogen, så er det ærgerligt, at der er nogen, der kan sidde og skrive "Du er dårlig" eller "Hvorfor gør du ikke sådan" eller bare sådan skriver ét eller andet til én. I stedet for bare at tænke "Hun gjorde det, hun kunne" og så komme videre med det

Emil: Okay, og hvad er det så ... vi har snakket lidt om dét, der er fedt ved at spille sammen med andre ... men er der noget, du synes er fedt ved at spille sammen med andre her i

klubben, når du fx har Girl Gaming, eller du skal ind og spille Sims? Altså er det noget, der er fedt ved dét med, at man sidder fysisk sammen?

Silke: Ja, det er det med, at så bliver det også lettere, for så kan vi snakke med hinanden. I stedet for hvis vi hele tiden skulle sidde og skrive med hinanden. Hvis jeg skulle sidde derhjemme alene, ville jeg måske blive bedre til det, hvis jeg koncentrerede mig mere, men for mig er det vigtigere, at jeg sidder sammen med nogen og så lærer det på dén måde.

Emil: Okay, og er der så noget ved det dér med at sidde fysisk sammen herovre i klubben, der er mindre fedt ... end at sidde derhjemme eller bare sidde og spille sammen med nogen, uden man er sammen i samme rum?

Silke: Ja, der er jo dét med, at man kan være uenige, eller der skete en fejl. Og så er der nogle, der bliver lidt irriterede. Hvis nu jeg havde sagt, at hun skulle placere bomben, og dét gjorde hun så ikke, og så kom de og dræbte os, så er der en chance for, at jeg kunne blive irriteret, og hun kunne blive irriteret på mig. Altså så kom der lige den der underlige akavet ubehagelige stemning. Så det er jo det, der er lettere ved at sidde derhjemme. Men så løser vi det hurtigt ved at sige "Jamen så næste gang, så gør vi sådan her" og ellers tager en anden bomben

Emil: Og hvad er så omvendt fedt ved at spille derhjemme? Er der nogle fordele ved dét eller noget, der er sjovere ved at spille derhjemme?

Silke: Der er ikke andre, så jeg kan bare sidde sådan, hvis jeg gerne ville blive rigtig dygtig, så kunne jeg spille med nogle andre, og så kunne jeg se, hvordan de gjorde, og så kunne jeg øve mig. Og finde ud af "Okay, det var jo egentlig meget smart".

Emil: Hvornår er det ikke så fedt at spille computer- eller videospil? Er der nogle situationer, hvor ... der har gjort dig ked af det eller irriteret dig, eller hvor du har haft lyst til at slukke?

Silke: Sådan, lige dér med dén der, der tænkte jeg sådan lidt. Der var jeg glad for, at de muntrede mig op, men jeg tænkte stadig, at jeg spillede med den samme person, så jeg vidste ikke, om han lige pludselig ville skrive igen ... så følte jeg, at jeg var lidt mere forsigtig, og så var der lige et tidspunkt, hvor jeg følte mig lidt utilpas. Og hvad jeg gjorde og sådan. Og nogle gange, fx i går, der havde jeg brug for lige at slappe lidt af, og jeg ikke

behøvede at sidde foran ... det er hyggeligt nogle gange, men jeg føler ikke, det skal være altid

Emil: Okay, så noget af dét, der kan være mindre fedt ved spil, det handler mest om, hvis andre opfører sig dårligt?

Silke: Ja ... sådan hvor man tænker "Du må gerne synes dét, men jeg synes da ikke, du skal sige det til mig, for du ved da ikke, om det er en voksen mand eller dame, eller om det faktisk er et barn, eller hvordan personen tager det"

Emil: Helt sikkert. Og nu skal vi snakke lidt mere specifikt om Valorant. Og det første spørgsmål til dig, det er hvad det ifølge dig vil sige at være god til Valorant. Hvis du fx nævnte, at én af dine venner var god, eller at du så én, der var god, hvad betyder det så for dig? Hvordan er man god til Valorant?

Silke: Jeg synes, sådan ... med hvordan du gør det?

Emil: Det er op til dig. Hvis du tænker "Årh, hende der er god", hvad mener du så? Hvad er det, der gør hende god?

Silke: Så tænker jeg fx sådan, at folk er gode til nogle specifikke ting, og dét gør det så lettere for de andre ting, de gør. Fx så kan jeg se, der er jo nogle ... altså fx min veninde Emilie, hun er helt vildt godt til, at så går hun lige ned på knæ, og så sidder hun, og så tager hun sigtemålet og sådan noget. Og dét synes jeg er fedt, at så er hun god til dét. Jeg er mere sådan, at jeg løber rundt, og så kommer jeg pludselig frem og skyder. Jeg har også sigtemålet på, men jeg gør det på en anden måde. Og så er det fedt, at så kan hun dét, og så kan jeg dét her. Og så kan jeg nogle gange lidt bedre til at bruge min Ult fx. Jeg bruger nemlig min Ult, når jeg ... fordi nogle gange er vi rigtig gode, og så når jeg ikke at bruge min Ult, og det er jo sådan lige ulempe. Men ellers føler jeg, jeg er god til at bruge min Ult. Emilie er meget god til at skyde. Nadia kan på en måde lidt af hvert, eller sådan hvis jeg spiller med hende, føler jeg, det er lettere at sige, men hun er også god til ... føler jeg ... at snakke med de andre.

Emil: Okay, så du tænker ikke, at ... du tænker ikke så meget over, at der er én af jer, der er bedre end de andre ...

Silke: Nej, overhovedet ikke. Fordi jeg tænker bare sådan, at hun kan måske noget, som jeg ikke kan, men så kan jeg også ét eller andet, hvor jeg er lidt bedre, end hun kan. Og så på dén måde så sammensætter vi det lidt.

Emil: Okay, ja. Og hvis du skulle beskrive, hvad Valorant går ud på. Altså hvad man skal i spillet, og hvordan man vinder, og hvad det handler om, hvordan ville du så beskrive det? Hvis nu vi legede, at jeg ikke havde spillet Valorant?

Silke: Og jeg skulle sådan forklare dig, hvorfor jeg synes det var fedt, så ville jeg starte med at forklare, at det er et spil, hvor der er en masse character. Så tjener du dig op, så du kan få nye, der kan en masse forskellige ting. Så i Deathmatch, der spiller du bare alle mod alle. Så er der nogen, hvor du spiller sådan hold flere runder, hvor der er Spike Rush. Det er hvor de sådan bytter, men der bestemmer du ikke selv dine våben, og så er der Unrated. Unrated kan du ikke gå ud af. Så bliver du banned, og dét er lige dén ulempe, hvor man tænker, at så er man nødt til at spille det færdig i stedet for, at man kan gå ud med ens andre venner. Det er lidt ulempen. Og så er der ... hvad hedder det. Unrated er lidt det samme som Spike Rush. Du bestemmer bare selv, hvad du vil købe, og det varer lidt længere tid

Emil: Og hvis så vi siger, at jeg spiller en runde Unrated, og jeg går ind, og så starter vi nede i min ende af banen, og vi står dér som en klump. Hvad skal jeg så i løbet af dén runde for at vinde?

Silke: Så ville jeg råde ... sådan dén måde vi plejer at gøre det på, vi deler os sådan op. Der er nogle, der går til A, nogle går til B, og så kan vi se, hvor de kommer fra, og det er sådan ... det er lettere, at vi deler os op, eller at der er nogle, der går med dem, der har bomben, og der er nogle, der ikke gør. Så er der fx nogle, der kan finde dem og dræbe dem, og så er der nogle, der kan få sat bomben. Det er jo også en måde at gøre det på. Det gør det lidt mere overskueligt. Man kan også bare gå sammen i en klump. Men så skal man passe på, for så kan det være, der kommer nogen og dræber dem alle. Så det er lidt, hvad man føler. Man kan prøve lidt af hvert og finde ud af "Hvad er vi bedst til".

Emil: Og når du står i starten af en runde, så hvis nu vi tager udgangspunkt i Unrated igen, så skal man jo købe våben. Så man trykker B, og så [peger på papiret] kommer den her menu op, hvor man kan købe. Hvilke overvejelser gør du dig, når du køber i starten af en runde? Hvad tænker du over, når du sidder og klikker rundt og bruger dine penge?

Silke: Jeg tænker, at jeg ... jeg synes altid, det er en god idé at købe fx skjold [peger på papiret]. Jeg synes, det er en rigtig dårlig idé at købe ... hvor er den henne ... [peger på papiret] sniperen. Fordi dén er ... eller, jeg hader i hvert fald sniperen. Nogle kan godt bruge den. Én, jeg spiller med, jeg er god til er de her to. Jeg er ikke særlig god til at sige dén ders navn [peger på papiret]

Emil: Phantom

Silke: Jaer, og den der [peger på papiret]

Emil: Vandal, ja

Silke: Ja, og så kan jeg også godt lide Bulldog [peger på papiret] og af pistol, der er jeg rigtig glad for dén der [peger på papiret] Frenzy?

Emil: Frenzy, ja

Silke: For dén har sådan ... den har 13 skud ad gangen, og dén føler jeg er let for mig at skyde med. Og på et tidspunkt skød jeg rigtig meget med dén der [peger på papiret]

Emil: Med Odin

Silke: Ja, og dén fik jeg at vide jo var den værste idé, fordi den tog mig så lang tid at gå med den, så de andre, de kunne bare lige komme, dræbe mig ... så jeg fik at vide af Adam, jeg skulle simpelthen bare skifte til ... én af de her to [peger på Phantom og Vandal], og så prøvede jeg lidt dén der, og så bagefter dén der, og jeg startede med at bruge de der to, men så fandt jeg ud af, at dén her var bedre, og jeg kunne bedre lide sigtemålet, sådan, den var bedre til mig. Og så ... var den lidt let for mig, følte jeg, at bruge

Emil: Og hvem er Adam?

Silke: Dét er en ... på et tidspunkt havde vi sådan, i starten der havde vi ikke fundet en rigtig pædagog endnu. Så vi havde fundet sådan en agtig vikar-pædagog på en måde, som vi blev tætte med. Og jeg vidste faktisk ikke, at han ... han spillede jo også Valorant, så ham har vi også spillet med, og han var der også lidt til at hjælpe os undervejs.

Emil: Og er der et spil, der minder om Valorant?

Silke: Øh, ja. Det er dét, jeg spiller ude hos ham dér med min søster. Det minder på rigtig mange punkter om det. Der er det også sådan nogle hold i sådan noget terræn-noget. Og dér er det sådan ... der er det. Der er der ligesom, man kan jo spille dét der speciallavet

noget. Jeg kan ikke lige huske, hvad det hedder. Det der hvor du ... hvad hedder det nu ... det dér hvor du selv laver det. Du får ikke XP for det, men du laver det ligesom selv, hvor der er fx to på det ene hold og tre på det andet ...

Emil: Nårh, Custom Game?

Silke: Ja, Custom Game, dét er der på en ... det er der vist også i dét spil, hvor min søster og mig har prøvet at spille sammen, hvor vi spillede Deathmatch kun med to personer. Ja, og så er der også hold de andre steder. Der er også sådan nogle karakterer. Så har de bare ikke sådan nogle kræfter, men så har de ... så er der fx en mand, der har en hund, han kan sende afsted, og så er der én, der har pigtråd og sådan noget ...

Emil: Aaaah

Silke: ... så kan man kaste granater, og du kan kaste ting ned fra sådan ... en bombe tror jeg, du kan kaste ned fra sådan et fly eller sådan noget

Emil: Altså, kan det passe, at det er Call of Duty?

Silke: Ja!

Emil: Okay, jamen du er jo så god til at forklare. Så kan jeg regne ud, hvad det er for et spil

Silke: Dét spillede vi ... det var sådan det første skydespil, så derfor har jeg valgt, at jeg rigtig gerne vil have en PlayStation. Så kan jeg også spille mere og mere. Jeg kan rigtig godt lide sådan noget ... og så mig og min søster har prøvet, hvor ligesom i Deathmatch, så havde vi prøvet, at han bare ... for dét var dén gang, jeg var lille, at han viste mig det. Jeg var ikke særlig gammel. Så han gav mig ... ham der, han hedder Mathias, det er ham, der bor overfor os. Han er ... jeg tror ... jeg ved ikke. Jeg tror han er faktisk 22 eller sådan noget. Han har det og sidder altid inde på sit værelse, og så kommer mig og Karla, og vi siger altid vi vil jo gerne spille, og så havde han givet mig en bazooka, og så havde han givet Karla en skovl. Men det var jo alligevel Karla, der vandt, fordi hun nakkede mig bare ned med dén der skovl, kan jeg huske

Emil: Og er Karla din storesøster eller hvad?

Silke: Ja, så dét er derfor ... vi har også prøvet at spille mod ham. Der tabte vi, for han sidder jo altid dér og kan spille. Men han har også et arbejde, men han er helt vildt god til

det, så det var også ham, der lærte os, at "Så gør du dér og dér", og hvor vi nogle gange har sidder derovre og spillet i så lang tid.

Emil: Ja, okay. Og er der så et spil, der virkelig ikke minder om Valorant? Hvis du skulle nævne et spil? Og det behøver ikke kun at være dem, du spiller. Det kan også være et spil, du kender til. Altså er der noget, der ikke minder om Valorant?

Silke: Der er faktisk spil, jeg ikke har sagt, som mig og min søster spiller sammen en gang imellem. Det er Minecraft, og dét kan vi godt lide selv at spille, for det er ikke sådan noget, hvor man skal alt det dér men ... det minder jo overhovedet ikke om Valorant, synes jeg

Emil: Og hvorfor ikke?

Silke: Fordi det jo ... ét, det er ikke sådan, at du har lige pludselig. De har jo våben, men det er jo ikke sådan, at i Valorant der kommer der lige pludselig en Creeper. Ligesom i Minecraft. Og det kan man jo godt sådan ... man kan jo i hvert fald godt, hvis du sidder og spiller Valorant og så bagefter Minecraft, så kan du godt se forskel på, hvordan du kan ... du kan selv lave dine karakterer i Minecraft, det kan du ikke i Valorant. Og her der har du ikke ét eller andet våben, og her skal du bygge og sådan noget, det skal du ikke i Valorant. Altså det ene er et skydespil, det andet er sådan lidt et hyggespil. Det er sådan lidt fra hinanden

Emil: Okay, ja, og ... nu kommer der lidt et svært spørgsmål, men ved du, hvem der har lavet Valorant?

Silke: Nej, faktisk ikke

Emil: Det er nogen, der hedder Riot Games

Silke: Nårh, nårh, ja. Jamen jeg tænkte sådan specifikt på personnavne. Det er også derfor, vi nogle gange skal logge ind på den der ... det er sådan en knytnæve, der er hvid, og så er det sådan rødt rundt om, og dér kan man bare logge ind nogle gange. Så trykker du på Valorant, og så ...

Emil: Så det vidste du godt?

Silke: Ja

Emil: Men vidste du også godt, at det hed Riot Games, eller?

Silke: Ja, det står under spillet, men jeg troede, du mente personer.

Emil: Okay, og ... ved du, om Riot Games har lavet andre spil?

Silke: Ja, for når du kommer ind, så står der sådan ... så ligner det ... jeg tror vidst, de har lavet ... fordi helt oppe i toppen, der er det Valorant, og så er der vist også to andre. Det er også sådan noget fantasy-agtigt ligner det

Emil: Så vidt jeg ved, har de i hvert fald lavet League of Legends og Legends of Runeterra.

Silke: De har i hvert fald lavet tre spil. Det er i hvert fald nogle af dem, der står oppe i toppen. For det er jo nok nogle af dem, der bliver spillet mest, der står oppe i toppen

Emil: Har du prøvet at spille nogen af dem? Fx League of Legends?

Silke: Nej

Emil: Okay, snakker du med dine holdkammerater om spillet, mens du spiller? Altså når I ... du sidder fx sammen med pigerne eller ham der Mathias eller andre, snakker I så om dét, der foregår i spillet?

Silke: Hvad hedder det ... Mathias, når jeg spiller med ham, så siger han jo, hvordan det er godt at spille det, og hvad jeg ligesom ... nårh ja "Jamen så gør du lige sådan dér, Silke", og så siger jeg "Hvad?", og så forklarer han mig det. Og med pigerne, der når vi spiller spillet, der kan vi nogle gange ... sidde og snakke om spillet, når vi venter, fordi nogle gange tager det meget lang tid at komme ind i et spil. Nogle gange tager det sådan 5 sekunder, og andre gange har det taget 10 minutter, hvor vi har siddet og snakket om "Ej, de der karakterer er sjove" og sådan noget. Det er sådan dét ... og så kan vi sidde og kigge på nogle ting, vi kan få inde i spillet, og så kan vi sige "Ej, det der er fedt", og "Nu begynder spillet" og "Husk, vi køber allesammen dén der". Og så er der nogle gange, hvor vi er blevet sure, fordi de andre har været gode, hvor vi bare har tænkt "Nu køber vi Odin". Sådan lige dén, man ikke skal købe, men vi var bare ligeglade. Vi køber skjold, Odin og så skal vi dræbe dem. Så irriterede over, at de har vundet

Emil: Ja, okay, ja. Har du snakket med nogle drenge om Valorant?

Silke: Ja

Emil: Snakker du med dem om det nogle gange eller hvad?

Silke: Altså nogle af dem kommer faktisk nogle gange hen, altså ... sådan da vi spillede det meget sådan hele tiden "Ej, må vi spille med" og sådan noget, og det kan jeg godt lide. For

engang var der nogle, der var sådan "Hey piger, skal I ikke være med til at spille". Nu er det sådan dem, der kommer og spørger "Må vi ikke godt spille med jer" og sådan noget. Det er på en måde en rar følelse, at nu er der nogen, der gjorde det.

Emil: Så er vi nået til side to. Er der nogen, du godt kan lide at spille videospil sammen med? Hvis du bare skulle nævne de navne, du lige tænker på, når jeg spørger om dét. Hvem er det så, du godt kan lide at spille med?

Silke: Altså af Valorant, der tænker jeg jo selvfølgelig på Hannah, Emilie og Nadia. Især Emilie og Nadia. Og hvis jeg så tænker de andre spil, så spiller jeg nogle gange sammen med min søster, og ... men jeg spiller jo ikke så tit med ham Mathias. Det er jo få gange. Men de få gange, det var også sjove, for Karla og jeg kommer jo bare og skal irritere ham lidt og sådan "Ej, må vi ikke spille", men han har jo ... ligesom man kan gå til ridning, så kan man også gå til ét eller andet skydning, så han har sådan nogle pistoler, og så har han lært mig og Karla at skyde med dem. Så putter han nogle små gule bolde i, og så skal vi skyde efter noget. Når vi ... fordi nogle gange har vi siddet derovre i tre timer, og så er vi sådan "Vi skal lige ud og bevæge benene" eller sådan noget. For så har vi bare siddet inde i det der lille værelse og kigget ind på den der lille skærm

Emil: Og hvad er sjovt ved at spille med andre piger? Hvis du tænker på, at de også er piger. Er der noget, der gør, at det er fedt?

Silke: Det er bare ... der er stor forskel på at spille med piger og drenge. Jeg prøvede at spille med nogle fremmede drenge her på klubben, og jeg syntes egentlig ikke, det var særlig behageligt. Fordi ham dér, der sad, han slog ét eller andet høretelefon ned til, og så sagde han noget om mig, og jeg tænkte sådan "Okay, du kunne bare have sagt det til mig, men i stedet siger du det, så jeg hører det" sådan lidt på en måde, som om han ville sige det på en måde, hvor han ville bagtale mig. Altså, drenge de tager det ... altså, hvis jeg ser de drenge fra min klasse spille, så råber de og skriger og bliver sure. I stedet for os piger, vi siger "Okay, vi gør det bare sådan her næste gang". Vi tager det lidt mere stille og roligt, føler jeg.

Emil: Ja, okay. Og er der så noget, der er sjovt ved at spille med drenge? Altså hvor det er særligt sjovt, fordi det er drenge?

Silke: Jamen det er jo fordi, de er jo sat sådan ind i spillet. Så de kan jo "Så gør du lige sådan dér og sådan dér". Og så er det jo lidt mere sådan ... fordi de kender spillet og sådan. Og jeg synes også, jeg kender spillet okay, men de kender altid spillet godt, fordi de også spiller noget andet. Så dét synes jeg er sjovt.

Emil: Og har du prøvet at spille sammen med både drenge og piger samtidig, og kan du sige noget om, hvordan dét er? Hvis du har prøvet dét, at I har været blandet

Silke: Jeg husker, at jeg har på et tidspunkt spillet med nogle drenge, og så ved jeg, at du skal nok høre det, for Emilie og Nadia har også spillet med drenge fra klassen, og jeg synes, det er ... det er ikke et problem, føler jeg. At spille med drenge. Det er sådan ... der er det meget sådan. Så prøver man også noget andet nogle gange, og så kan man tage dét med sig. Fx Malik, han sagde, at det ville være smart at gøre sådan, og så tænkte jeg "Ah!". Jeg lærte fx også af én her på klubben, at man kunne løbe med kniven, og så kunne man tage pistolen frem, når man så ser nogen, og så kan jeg tage dét med. Og også at gå ned, når jeg føler, jeg er tæt på nogen, så de ikke rigtig kan høre mig. Sådan nogle ting kan jeg fx tage med, og så bliver jeg lidt bedre. Og så bliver holdet lidt sjovere, og så kan jeg sige "Hey, Hannah, husk lige dét her, for vi er på vej derhen" og sådan lignende

Emil: Okay, og der er jo flere drenge end piger, der spiller computer og spiller videospil. Hvorfor tror du, det er sådan? Hvorfor tror du, der er flere drenge end piger, der gamer?

Silke: Det er fordi. At ... Adam, han var bare "Det er vigtig viden". For mig og Nadia og sådan Emilie havde hjulpet, fordi mig og Nadia havde skullet lave et maleri til Adam, og så havde vi ikke fået gjort det færdigt, så Emilie hjalp os lige. Så hun havde jo også været med. Og så skulle vi over til ham, og han var ovre i Mediehuset, og vi gik bare sådan på række i sådan en slangegang, for det var sådan ... det var sådan et sted, der var bare ingen piger. Det var sådan et sted, der bare ikke var sådan ... det var bare totalt zonen, hvor pigerne ikke kom ind. Så vi blev også lidt overraskede, da Caroline første gang kom over og sagde, at der faktisk var en dag kun for piger. Fordi det vidste vi ikke noget om, så dét gjorde det lidt mere tilpas, da vi skulle derover, og jeg kan også huske, at mig og Dicte gerne ville ind og spille Sims på én af computerne, og det gjorde mig også lidt utilpas, for vi skulle ind til Thomas og alle de der drenge, og de sad bare og spillede og sagde "Nej!" og sådan. Og vi var sådan lidt ... i starten havde jeg det sådan. Nu kan jeg bare gå derover,

og de tænker jo ikke "Hun må ikke være der" og sådan, for jeg må jo være der lige så meget som de må.

Emil: Okay, ja. Hvad tænker du så om dén måde, drenge de spiller på, når de sidder og spiller?

Silke: Jeg synes, dén måde de spiller på, at de synes sikkert, at piger er lidt for meget sådan [gør sin stemme svag og lys] "Jamen nu gør vi lige sådan her" og sådan helt er alt for afslappet med det, men jeg synes, de tager det alt for seriøst nogle gange. Nogle gange også med fodbold og sådan noget, der spiller de det ikke for sjov. Det er fordi ellers bliver de helt mugne bagefter. Og sådan "Ej, det er din skyld!", kunne jeg forestille mig. Eller også råber de lige pludselig.

Emil: Så du tænker, at de larmer mere, eller ...

Silke: Jaer. De er sådan lidt mere højlydt

Emil: Og i forhold til dine forældre, spiller de så videospil eller computerspil?

Silke: Faktisk spiller min mor Sims. Så faktisk går vi ... hun har en arbejdscomputer, og vi går hele tiden og venter på hendes nye, som vi vil have Sims på. Og så tænkte jeg, om jeg kunne få Valorant på den. Og jeg går hele tiden og jeg tænker bare "Ej, hvorfor kommer den aldrig?". For vi har ventet på den i et år. Og det er så irriterende, fordi altså så skal jeg jo spille Sims herovre. Sims føler jeg er lettere at spille alene. Jeg kan også godt lide at spille med andre, men så kommer der uenigheder om, hvordan simmere skal se ud og sådan. Men dét spiller min mor

Emil: Og hvad med din far? Spiller han noget?

Silke: Nej, han er ikke sådan lige en person, der tænker "Nu sætter jeg mig lige ned og spiller". Nej. Eller jo, han spiller faktisk et spil på sin telefon, men det er ikke et rigtigt computerspil, men det synes jeg er lidt sjovt. Det er sådan et, man kan blive helt optaget af, hvor så har han siddet i helt vildt lang tid. Det er sådan et, hvor man skal sætte klodser. Og vi har jo kolonihave ude i Sundby ude på Amager, så når vi har taget, så har vi siddet med alle tre telefoner og spillet sådan noget, der hedder Sling Kong, og dét er jo sådan, der gør det hyggeligt. Bare sådan et normalt spil på telefonen. Men computerspil, der spiller min mor Sims. Min far spiller ikke rigtigt computerspil. Han spiller overhovedet

ikke computerspil. Han kan spille lidt på telefon, men det gør han heller ikke rigtig længere, for så bliver han irriteret over reklamer, så ... han spiller egentlig ikke rigtig

Emil: Okay, og snakker du med dine forældre om de spil, du spiller?

Silke: Ja, jeg har fortalt min mor om Valorant tre gange, men så har hun glemt det. Jeg må lige nogle gange genopfriske hende på det

Emil: Okay, men spørger dine forældre nogle gange ind og siger "Nå, Silke, hvad har du spillet i dag" eller

Silke: Ja, og så fortæller jeg altid min mor om fx ... jeg fortæller også meget om "Jeg spillede Sims i dag, og jeg brugte ikke snydekoder" eller sådan noget, for dét kan også nogle gange gøre spillene sjovere i stedet for at bruge det lette noget, som der er mange, der gør. Så synes jeg også nogle gange, det er sjovt, hvis man ikke gjorde. Men bare tænkte "Det lader vi lige være med den her gang og prøver selv"

Emil: Og har I regler for, hvor meget du må spille?

Silke: Nej. Eller jo lige nogle gange, hvis der lige er den der søndag, hvor vi bare har ligget i altså ... der er nogle gange, hvor vi bare ligger så utrolig lang tid, hvor så skal vi bare lige ned og gå med hunden, og så ligger vi tilbage igen. Altså der er nogle gange, hvor min mor siger fx om aftenen, hvor vi allerede har spillet. Hun kan godt nogle gange tænke, at vi har spillet for meget, men det er ikke så tit. Vi har ikke sådan noget skærmtid eller sådan.

Emil: Okay, så det er ikke sådan noget med, at det er en time om dagen fx

Silke: Nej overhovedet ikke. Vi har rigtig meget tid til at spille. Æn af mine rigtig gode veninder, hun har kun 45 minutter i stedet for mig, jeg kan spille ... og jeg kender også en anden. Jeg har to veninder, de har begge skærmtid. Den ene har 45 minutter, og den anden har ... da hun fik skærmtid på 3 timer, hvor hun begyndte at græde. Der tænker man sådan "Så er det måske derfor, det var en god idé, at du fik skærmtid ... fordi du måske så for meget".

Emil: Ja, det er en ret god pointe. Og hvad synes du om ... nu ved jeg jo, at du har Girl Gaming sammen med Caroline. Hvad synes du om at spille sammen med voksne. Altså når de voksne er med?

Silke: Det føler jeg bare gør mig lidt sådan, at jeg føler mig lidt tilpas nogle gange. Jeg kan godt lide at spille med voksne, for så kan de også lige hjælpe mig sådan ... de forstår lidt mere. I stedet for at der er én, der kan sidde og råbe og skringe og sådan, så ved en voksen jo, hvordan ... jeg kan godt lide at spille med fx Caroline eller Adam eller bare med Mathias. Han er jo også sådan sjov, eller sådan ... dér synes jeg også, det er sjovt at spille med ham de gange, jeg lige gør det. Men dér er det også ... der sidder han for det meste og kigger, hvor jeg spiller mod eller med min søster.

Emil: Hvis du prøver at tænke på Caroline og Adam, er der så forskel på, om den voksne er en mand eller en kvinde, når du spiller med dem?

Silke: Nej, det ...

Emil: Det er ikke anderledes?

Silke: Nej, det føler jeg egentlig ikke, for de skal jo opføre sig på samme måde egentlig. Altså, der er jo lige deres ... der er jo ikke kønsmæssigt, der er der ikke forskel

Emil: Så du har det fint med at spille sammen med en mand, og du har det fint med at spille sammen med en kvinde?

Silke: Ja, fordi jeg kender dem jo, og der er ikke et problem med det

Emil: Okay, og har du venner, der spiller computerspil ... du har nævnt Emilie og Nadia ...

Silke: Og Hannah

Emil: Og Hannah. Og spiller de de samme spil som dig, ved du det? Eller spiller de også nogle spil, du ikke spiller?

Silke: De har også spillet Roblox, ligesom jeg også har, men nu gør vi det ikke rigtig mere. Nu er det sådan ikke det fedeste spil for mig. Kun hvis jeg lige spiller det med min søster og en anden person, der også bor ude i kolonihaven. Så føler jeg godt, det kan være hyggeligt, men jeg føler ikke, det skal være med nogen af sådan ... ja, så bliver jeg lidt "Arg, så er der nogle andre spil, jeg meget hellere vil spille"

Emil: Okay, og ved du så ... Emilie og Nadia, altså, hvor meget de spiller?

Silke: Hvor meget de spiller. Altså, Emilie har en computer. Altså en rigtig gamer-computer. Og så har hun en iPad og en telefon, så jeg tror ikke, det er sådan, at hun ikke

spiller. Hun spiller nok mest på sin iPad. Jeg ved ikke, om hun spiller lige så meget som jeg gør, men det gør hun jo sikkert.

Emil: Så hvor meget tror du, Emilie spiller, Nadia spiller, Hannah spiller? Altså er det mere eller mindre end dig, tror du, hvis vi kun snakker om dén tid, de spiller?

Silke: Hannah, det er helt klart mindre. Emilie ... cirka det samme. Måske. Nadia lidt mindre måske. Jeg tror, mig og Emilie vi spiller sådan lige meget måske.

Emil: Og er det noget, I har snakket om, eller er det noget, du tror?

Silke: Eller måske tror jeg faktisk, Emilie spiller mere end mig. Eller faktisk så, jeg spiller jo, men nej, egentlig tror jeg, mig og Nadia spiller lige meget, for jeg spiller ikke så meget igen, jeg ser bare mest skærm. Jeg spiller ikke så meget ud over lige herovre, hvor jeg kan sidde med en computer. Måske spiller mig og Nadia lige meget. Hannah lidt mindre, for det var noget med, at hendes mor eller hun synes, at det også er vigtigt, at hun skal lave andet end at spille. Så mig og Nadia spiller nok lige meget, Emilie spiller nok lidt mere og ... Hannah hun spiller lidt mindre. Fordi jeg spiller nok mest herovre, og derhjemme ser jeg YouTube, Netflix, HBO og sådan noget.

Emil: Ja, jamen så er vi færdige. Tak fordi, du ville snakke med mig

10.9 Interview med Dennis

Emil: Nu ved jeg jo, hvad du hedder, men vil du ikke starte med at fortælle, hvad dit navn er?

Dennis: Jeg hedder Dennis. Jeg er 10 år gammel, og jeg går på XXX skole. Jeg kan godt lide at spille Valorant, spille fodbold og lidt Fortnite. Altså video games, kan man sige. Og så kan jeg godt lide at være med min familie og mine venner – og spille fodbold. Og så kan jeg virkelig godt lide at gå i svømmehallen og på trampoliner.

Emil: Okay. Når du gamer, hvis vi kalder det dér. Hvilke platforme gør du det så på? Er det på computer, konsol eller noget andet?

Dennis: Computer. Men jeg skiftede på computer til at spille Fortnite. Men hvis jeg nu skal spille sådan noget på PlayStation, så er det FIFA. Ikke Fortnite, fordi jeg er blevet dårligere. Så ja, det er bare dét.

Emil: Har du en idé om, hvor mange timer du cirka spiller om dagen, tror du?

Dennis: Okay.

Emil: Bare sådan cirka. Eller om ugen.

Dennis: Om ugen ...

Emil: Altså spiller du hver dag?

Dennis: Nogle gange. Det ved jeg ikke. Sådan noget tre timer. Fordi så spiller jeg 1-2 timer, og så slukker jeg. Så går jeg ind igen, spiller en time. Så ja, så når jeg siger "Okay, nu skal jeg lige stoppe", for det mærker jeg selv. Med mine øjne, og så kan jeg ikke koncentrere mig mere. Så ja, det bestemmer jeg selv.

Emil: Hvilke videospil kan du bedst lide af dem, du spiller?

Dennis: Okay, så skal jeg sige første og anden?

Emil: Hvis du har lyst, ja. Det er meget op til dig, hvordan du vil svare. Jeg vil jo bare gerne snakke med dig.

Dennis: Okay, så er der nok ikke en første og en anden. Bare Valorant, Fortnite. Hvad kan der også være ... det er dem, jeg spiller tit. Men jeg kan ikke huske alt, jeg spiller.

Emil: Okay, og når du så sidder og spiller, kan du så bedst lide at spille alene eller sammen med andre?

Dennis: Okay, fordi i den her periode kan jeg ikke snakke på mikrofonen, så jeg synes, det er lidt irriterende, at man skal snakke i telefonen. Men det er bedst – altså også selvom det er lidt irriterende, at Elliot er bedre end mig. Men ja, med vennerne, ja.

Emil: Og hvorfor kan du ikke snakke med mikrofonen lige nu?

Dennis: Jeg tror, mine hørebøffer er ikke til PC. De er til Playstation. Men jeg får en ny skærm og en ny ... det dér ... computer, ja. Og jeg har lige fået nyt tastatur.

Emil: Okay, fedt. Og hvis vi så fokuserer på Valorant – hvad er så med dine ord sjovt ved at spille Valorant? Hvad synes du er fedt ved det?

Dennis: Øhm. For eksempel at spille med mine venner. Og så med min yndlingsgun [peger på Phantom]

Emil: Er det Phantom eller hvad?

Dennis: Jaer. Nej, vent ...

Emil: Eller Vandal?

Dennis: Den her [peger på Phantom igen]

Emil: Ja, Phantom. Ja. Godt valg.

Dennis: For to uger siden, var det den her, der var min yndlingsgun [peger på Vandal], for hvis du skyder med Vandal, og du rammer i kroppen, så tager det alt for lang tid at skyde. Men det er lidt sjovt, for jeg kom til at tage min yndlingsgun, og så sagde jeg "Det her er min nye yndlingsgun", for den skyder hurtigere, og hvis så du står stille, er den meget god. Men hvis du skyder løs, så går den op og op, og det kan jeg ikke lide.

Emil: Ja, der er ret meget recoil på.

Dennis: Ja, men jeg har et godt sigtekorn, så det er fint nok. Jeg har et af de bedste i verden.

Emil: Så noget af det, du synes er sjovt ved Valorant, det er det med at købe forskellige våben og prøve dem og skyde?

Dennis: Og så at prøve nogle andre ... sådan ... ligesom Neon [peger på Neon på papiret]

Emil: Har du en yndlings? Eller én, du spiller mest?

Dennis: Dén, jeg spiller mest, er Raze [peger på Raze], men på min gode account ... "gode account" ... så har jeg dén her [peger på Astra], og så har jeg Raze, som jeg bruger tit. Men nu kan jeg købe én, og jeg vil købe én af dem her. Chamber [peger på Chamber], eller Skye [peger på Skye] og Yoru [peger på Yoru]. Jeg ved det ikke helt.

Emil: Okay, og når du skal beslutte dig for en ny én at købe. Hvordan beslutter du dig så? Er det fordi, du har nogle venner, der bruger dem? Ser du videoer af dem? Eller hvad?

Dennis: Altså videoer af dem. Men så kan jeg også se mine venner, der går med den. Eller jeg ser videoer af nogen, der er meget professionelle til spillet.

Emil: Og hvilke dele af Valorant synes du så er mindre sjove? Er der noget, der er kedeligt eller irriterer dig, eller som du gerne ville have var anderledes, når du spiller?

Dennis: Så de skal tage dén her væk [peger på Odin]

Emil: Odin, ja?

Dennis: Den er sådan lidt spammer gun. Men det er fint. For det er sjovt, for når du bruger den selv, er den god, men når der er andre, er den irriterende. Men de skal lave nogle nye maps. Ja. Nye guns.

Emil: Så du kunne godt bare tænke dig, at der var noget mere indhold?

Dennis: Ja, og måske kunne man finde nogle sådan ... nogle snakker om Fortnite, at man kunne finde nogle minis eller shields på gulvet, så kan man drikke dem.

Emil: Ah, så du ville kunne få mere liv i løbet af runden, ville du synes, var fedt?

Dennis: Ja.

Emil: Ifølge dig, hvad vil det så sige at være god til at spille Valorant? Altså hvis du ser på én af dine venner og tænker "Han er god", hvad mener du så?

Dennis: Hvis han skal være god, så skal han clutche den. Det har jeg oplevet nogle gange, at han siger "Jeg er bedre end dig", men så tager vi en 1v1 mod ham, og så siger han "Ej, det var bare heldigt." Hvis han skal være god, skal han for det første spille spillet mange timer, så man bliver bedre og bedre.

Emil: Så hvad tror du betyder mest for, hvis du skulle føle dig god? Er det, at du har et godt aim og er god til at dræbe folk, eller er det, at du har styr på strategierne, eller ...

Dennis: Strategierne. Ja, strategierne og et godt aim. Og have nogle knive med ...

Emil: Okay, så også nogle gode skins eller hvad?

Dennis: Nej, det er lige meget, men jeg vil gerne have én af mine yndlingsknive, så.

Emil: Hvis nu jeg aldrig havde spillet Valorant. Nu har jeg jo selv spillet det, men hvis jeg ikke havde, hvad ville du så sige, Valorant gik ud på? Hvis du skulle forklare det til én, der ikke kender det.

Dennis: Okay, man har nogle forskellige skins eller mænd eller piger. Så har de nogle forskellige super power. Så kan du købe guns med B, så kan du købe shields. [Dennis peger på billedet af shoppen, mens han fortæller] Her er pistolerne, her er guns'ne, her er sniper, en bedre sniper, ved ikke hvad det er, en spammer gun. En AK, shotgun, shotgun, SMG, SMG, AK, Sniper, AK. Og Phantom, som er en god AK.

Emil: Okay, og når man så har valgt en karakter og valgt sit våben, hvad går en runde så ud på? Hvad sker der i en runde? Hvordan vinder man?

Dennis: En runde går ud på, at der er 5 spillere. Eller hvis man spiller Spike Rush, er der 4 games. Man skal plante den. Og så skal man også dræbe folk. Og så har alle dem på "Spikerholdet" bomben. Og man vælger ikke selv gun, man får bare en gun, så hvis du ikke føler, du er god til bestemte våben, er det bedre at gå ind i training og øve med alle guns. Det ville jeg råde én til, som er nybegynder.

Emil: Virkelig godt. Og nu nævner du det her med, at man trykker B i starten af runden og købe våben.

Dennis: Ja.

Emil: Hvilke overvejelser gør du dig, når du skal købe et våben i starten af en runde?

Dennis: I den sidste runde sparer jeg alle mine penge. For jeg skal have gode ting. Så jeg åbner B. Så tager jeg nogle gange en pistol, men jeg bruger den ikke. Kun hvis folk har 1 eller 2 HP, så bruger jeg pistol. Og dér er det Ghost. Så tager jeg min Phantom. Og så min shield. Så ja, det er mine guns. Hvis nu jeg skal være bag en mur og gemme mig, vil jeg hellere tage en SMG eller en Sniper.

Emil: Okay, så det afhænger lidt af, hvordan du vil spille i runden?

Dennis: Ja, men du skal også se nogle videoer og kende ens taktik. Man skal vide, at bestemte [karakterer] har bestemte evner. Æn kan gå væk og heale. Æn kan gøre sig usynlig, så han pludselig er bag dig. Og du skal kende deres super powers. Du skal kende alle, men det er svært at få alle, så du skal nørde spillet. Og så bagefter kan du bare slappe af.

Emil: Så det er godt at kende de forskellige evner, de har?

Dennis: For hvis nu du er mod Neon [peger på papiret], så er hun hurtig. Så kan hun bare gå – den har Liam – så kan hun bare gå. Men hvis nu jeg tager Raze, kan jeg sige, at Raze vinder. For Raze har flere bomber, Raze er Raze, har bomber, hun har en robot, hun har nogle ... hvad er det nu, det hedder?

Emil: Granater?

Dennis: Granater. Så det er meget med taktikken. Men jeg blander mig ikke i, hvad de andre gør. Jeg blander mig kun i, hvad jeg selv gør. Og nogle gange, fordi min mor siger "Ej jeg sveder hele tiden i hænderne", det er, fordi jeg koncentrerer mig meget. Nogle gange hvis jeg sidder sådan her [Dennis imiterer, at han sidder ved et tastatur og en mus og spiller Valorant], fordi jeg gør sådan her, og fordi på tastaturet er det lige meget, for det er bedre, hvis du har sådan, hvad hedder det [peger på sin håndflade] vandet-agtig. Fordi på musen er det ikke godt, og dér skal du lige tørre.

Emil: Er der et andet spil, du kender, der minder om Valorant?

Dennis: Ja!

Emil: Hvad kunne det for eksempel være, hvis du skulle nævne ét?

Dennis: CS:GO.

Emil: Ja, og hvorfor minder det om Valorant?

Dennis: Øhm, jeg spiller det kun nogle gange. Når jeg har lyst. Men du kan plante en bombe. Også på Roblox, er der en "Counter Blox", som minder meget om. Hvor hvis du trykker B, kan du købe shields. Og det minder meget om. Men spillet i Roblox ... hvad hedder det nu

Emil: Counter Blox?

Dennis: Ja, der skal du tage dem her væk. [peger på de forskellige Agents på papiret] De er der ikke i Counter Blox

Emil: Nej, okay, der er ikke forskellige karakterer? Og de har ikke forskellige evner?

Dennis: Nej, de er bare det samme. Du har bare guns, og så er det dét. Så har du en bombe. Så kan du være på terrorist eller på politi. Så på politi er det lidt sjovt, for du har nogle andre guns. Men på tyv har du nogle bedre guns. Kan man sige. Eller, det ved jeg ikke. Sådan i 2018 ... nej 2019, undskyld. Spillede jeg meget Counter Blox for at træne, for der var Cups, kan man sige, i skolen.

Emil: Okay, ja. Nu kommer der et lidt mærkeligt spørgsmål, men kan du så nævne et spil, der overhovedet ikke minder om Valorant?

Dennis: Ja. Jeg kan ikke huske ... Among Us! Overhovedet ikke. Fordi hvis nu de tager en Among Us [karakter] ind [i Valorant], så giver det ingen mening. Altså undskyld til Among Us, men det giver ingen mening.

Emil: Cool, jamen jeg er enig. Ved du, hvem der har lavet Valorant?

Dennis: Nej.

Emil: Så du ved ikke, om de har lavet andre spil, eller ...

Dennis: Det tror jeg, men jeg ved det ikke, så jeg ville skulle søge.

Emil: Okay, jeg kan så fortælle, at dem, der har lavet Valorant, de hedder Riot, og de har også lavet ...

Dennis: Nårh, ja, fordi den der med [gestikulerer med sin knyttede hånd]

Emil: Ja, med knytnæven

Dennis: Som står med Riot eller ét eller andet. Riot

Emil: Ja, de har sådan et rødt logo, hvor der står Riot. Og de har også lavet League og Legends. Kender du dét?

Dennis: JA! Det var dét, jeg havde med på min computer. Det tror jeg, det er. League og Legends. Det er meget sjovt, hvis du vil være lidt alene og spille det.

Emil: Okay, så det er et spil, der kan være sjovt at spille uden andre eller hvad?

Dennis: Ja, bare sådan. Eller jeg ved det ikke, hvis jeg har det. Kan ikke huske navnet, men ja.

Emil: Når du spiller med dine venner, eller når du møder tilfældige mennesker på dit hold. Snakker du så med dem om spillet, mens du spiller?

Dennis: Ja, jeg snakker om hvad vi kan gøre, hvad du skal gøre, og hvad med taktikkerne. Hvad vi kan gøre, og ja

Emil: Fortæller du dem også, hvad du køber?

Dennis: Jaaa ... øh, måske. Det siger jeg til nogen

Emil: Mhm, okay

Dennis: Men fx Liam. Han har fået mit aim. Han har et lortesigtekorn, så jeg måtte lige hjælpe ham, så han har et godt sigtekorn. Men han følger mig meget. Jeg er hans "træner", kan man sige.

Emil: Okay, så du hjælper ham også og fortæller ham, hvad han kan gøre for at blive bedre og sådan?

Dennis: Ja.

Emil: Okay, fedt. Snakker du nogle gange med piger om Valorant?

Dennis: JA! Der er piger fra klassen, der spiller Valorant, ja. Silke, Nadia og ... Emilie. Har jeg sagt Silke? Ja, Det er dem. Jeg snakker med pigerne, fordi de er nybegyndere. Og ja, så snakker jeg til dem og siger "Tag den der gun" og "Tag nogle shields".

Emil: Okay, og du har ikke noget imod, at de også spiller?

Dennis: Nej! Slet ikke. Nejnejnej.

Emil: Okay. Jamen så er vi nået til side to. Og det handler nemlig lidt mere om det med drenge og piger.

Dennis: Ja, men drenge og piger er jo bare det samme.

Emil: Okay, ja, men hvis vi nu skulle starte med, hvad der er sjovt ved at spille med andre drenge, hvis du prøver at fokusere på dét med, at det er drenge. Hvad er så sjovt ved, at det er drenge?

Dennis: Okay, man skal spille Fortnite, man kan spille Valorant. Man kan spille fodbold og sådan. Isabella i den her periode, hun spiller også Valorant men ikke så meget, så leger hun mere med drenge end piger. Men med drenge kan man lave mange ting, hvis nu man er en dreng. Man kan lave mange ting, sådan, du får nye lege i din hoved, vi har en god fantasi. Det har piger også selvfølgelig. Vi er mennesker, vi hjælper hinanden.

Emil: Hvad er så omvendt sjovt ved at spille med – eller snakke om spillet med – pigerne?

Dennis: Det er sjovt, fordi jeg havde aldrig forestillet mig, at pigerne ville spille et spil. Men det er ikke, fordi jeg siger, at pigerne kan ikke lave det, det er kun drengene. Slet ikke. Jeg er glad for, at de spiller det, så vi kan spille det sammen.

Emil: Har du prøvet at spille sammen med både piger og drenge samtidig? Altså på et hold, eller?

Dennis: Ja, det har jeg. Med Liam, Daniel, Emilie og Nadia.

Emil: Og hvordan er dét?

Dennis: Det var bare dernede [i computerrummet] så kom de, og så sagde jeg "Kunne vi måske spille sammen?", og så sagde de "Ja, sure".

Emil: Og det var hyggeligt og sjovt?

Dennis: Ja, men så gik vi.

Emil: Men I spillede en kamp sammen eller hvad?

Dennis: Ja, vi spillede Deathmatch. Ja.

Emil: Okay. Hvorfor tror du, at flere drenge end piger gamer?

Dennis: Så der er flere drenge, der gamer?

Emil: Der er en del flere drenge end piger, der gamer, ja. Hvis du skulle komme med dit bud på, hvorfor du tror, der er flere drenge end piger, der spiller, hvad tænker du så?

Dennis: Jeg synes, det er et lidt mærkeligt spørgsmål.

Emil: Det er også lidt mærkeligt

Dennis: Altså jeg ved det ikke. Sådan noget, drengene er til spil, pigerne er til barbie girl. Jeg ved det ikke. Sådan, drenge er mere til med hurtigt, og pigerne, ja ... jeg ved det ikke, altså

Emil: Det er også helt okay. Nu har du jo set nogle af pigerne spille. Hvad tænker du om deres måde at spille på? Er der noget, hvor du tænker "Dét gør de anderledes end mig" eller?

Dennis: Ja, det gør de. Hvis nu det er 1v3, så går de imod dem. Jeg spiller taktikken, hvor jeg går til højre, dræber én. Så ved jeg pga taktikkerne, at der kommer én til venstre, så jeg går til venstre, dræber ham. Så er det 1v1, og jeg ved, han kommer derfra, så går jeg bagud og skyder ham. Jeg forstår, at det er sådan, de vil gøre. Jeg spiller meget roligt, jeg tænker at jeg godt kan clutch den. Nu har jeg også set en video fra Fortnite, hvor man skal

være rolig, lav nogle gode taktikker, tag dig din tid, byg dem inde i en box, og så har du mere tid.

Emil: Så du føler, at pigerne har en mindre forståelse for taktikken?

Dennis: Jeg ved det ikke. Men jeg tror det lidt. Hvis nu du har Sage er det lidt snyd, for hun kan heale

Emil: Hvad tænker du, at pigerne spiller af spil? Har du en idé om dét?

Dennis: SIMS. Det spiller de meget. Jeg ser dem spille det

Emil: Spiller dine forældre computerspil?

Dennis: Jeg vil gerne, at de spiller, men de er sådan "Neeej". Min far spiller lidt FIFA, men min mor spiller ikke. Jeg vil gerne sammen med mine forældre, for hvis jeg føler mig lidt alene, og min far er på, kan jeg se "Åh, min far er online" og invite ham. Markus' far spiller Fortnite. Jeg tror, han er stoppet. Jeg ved det ikke. Men Markus er stoppet med at spille Fortnite. Jeg siger "Please, kan du ikke huske, da vi spillede Cup sammen? Skal vi ikke spille igen?". Det er bare gode gamle dage.

Emil: Snakker du med dine forældre om de spil, du spiller? Snakker I lidt om Valorant, eller Counter Blox, eller?

Dennis: Nej, hvis jeg vil have nogle penge på et spil, siger jeg "Må jeg ikke få det der?", og så snakker vi om det.

Emil: Så er det mest, når der skal bruges penge?

Dennis: Nejnejnej, ikke kun med penge. Også nogle gange "Kunne vi ikke spille Fortnite? Kunne vi ikke spille noget andet?". Sammen med min fætter og min kusine. Jeg savner dem så meget, og hvis de spillede, kunne vi spille sammen.

Emil: Nå, okay, og hvor bor de henne? Bor de langt væk?

Dennis: Napoli.

Emil: Nå, de bor i Napoli?

Dennis: Ja, jeg kommer fra Napoli.

Emil: Så det er derfor, du ikke ser dem så meget?

Dennis: Ja, men de var i Århus. Men nu er de flyttet igen til Napoli. Men de vil lære dansk. Det gik okay, men.

Emil: Har dine forældre regler for, hvor meget du må spille?

Dennis: Sådan, nej. Men så siger min mor "Sluk lidt", og så siger jeg "Ja." Og sådan lidt, ja.

Emil: Okay, så I finder lidt ud af det fra dag til dag?

Dennis: Ja, og så er jeg sådan "Vent, jeg spiller lige det her game". Men jeg er kun træt af det selv. Min hjerne siger "Jeg gider ikke kigge mere", og så går jeg ind i sengen.

Emil: Okay, så de behøver ikke være sure og sige, du skal slukke, fordi du spiller alt for meget?

Dennis: Jo, nogle gange er de sure, jo. De er meget sure. Hvis nu jeg er alene hjemme på iPad eller Playstation, og de siger, jeg hele tiden er på deres iPad, så går jeg ind til computeren. Så siger de, jeg hele tiden er ved computeren. Hvad skal jeg gøre? Jeg er alene hjemme. I kommer først klokken 20. Hvad skal jeg gøre?

Emil: Har du prøvet hernede i klubben at spille Valorant, og der så har været en voksen med på holdet?

Dennis: Ja.

Emil: Hvad synes du om dét?

Dennis: Det er meget sjovt. En voksen der spiller video games. Det er meget sjovt.

Emil: Har du prøvet at spille med én af de kvindelige pædagoger eller kun med en mand?

Dennis: Kun mand.

Emil: Okay så. Så er der kun nogle få spørgsmål tilbage. Det første er, om du har venner, der spiller videospil, og du har allerede nævnt det lidt. At der er Jesper og Liam og ...

Dennis: Malik, Elliot, Daniel, der er mange. Halvdelen af klassen vil jeg sige.

Emil: Spiller de de samme spil som dig?

Dennis: Ja, sådan

Emil: Spiller de også nogle andre spil end dig?

Dennis: På PC spiller de det samme.

Emil: Ved du, om de spiller mere eller mindre end dig?

Dennis: Altså Elliot. Ikke for at blande mig overhovedet ...

Emil: Nejnej

Dennis: Han spiller lidt mere end mig. Sådan noget 7 timer, jeg ved det ikke

Emil: Men så der er nogle, der spiller mere end dig?

Dennis: Jaer

Emil: Jamen det er sådan set dét, hvis ikke du har mere at tilføje?

Dennis: Nej

Emil: Tak, fordi jeg måtte snakke med dig.