

NEW GAME? NEW SELF!

‘Nyt Spil? - Nyt selv!’ er et sociologisk kvalitativt studie af unges identitetsmæssige refleksioner og arbejde, samt emotionelt intense oplevelser i singleplayer-videospil



Forsideillustrationen er genereret med en AI-billedgenerator

Specialeafhandling 2025 af Victor Döpping

Vejleder: Peter Clement Lund

Antal anslag: 145.726

Abstract

The present thesis examines how young gamers experience single-player video games through the following research question:

How does young gamers experience emotionally intense situations in singleplayer video games, and how do they utilize the game world and situations that play out within here for identity-based reflection?

Through a qualitative study utilizing semi-structured interviews with six gamers between the ages of 21-24, the research employs phenomenological and agential realist methodologies alongside grounded theory. The analysis unfolds across three thematic dimensions: *Being in the Game*, *Emotional Resonance*, and *Multiple Identities*.

By utilizing Hartmut Rosa's theory on resonance, theoretical points from Maurice Merleau-Ponty, theory on multiple identities and identification as well as identity hierarchies defined by Ashfort & Schinoffs and Lakshmi Ramarajan respectively. Findings reveal that single-player games provide deeply immersive experiences, engaging players' sensory perceptions, narrative agency, and identification with avatars and the situations which they find themselves in.

The gamers interviewed describe their avatars as extensions of themselves, allowing for exploration of social phenomena, emotions, and identity. Music, graphics, and agency in decision-making amplifies the emotional intensity they experience, as well as allowing for a space and opportunity for reflection. Furthermore, players reported emotionally resonating with non-playable characters and narratives, challenging previous notions of parasocial relationships. These interactions contribute to gamers' understanding of moral dilemmas, offering opportunities to rehearse social competencies in simulated contexts. The study suggests that single-player gaming can function as a meaningful and transformative practice, and enable gamers to explore alternative roles, and reflect on their aspirations and behaviors.

The thesis concludes that single-player video games hold potential for psychosocial development and continuous identity negotiations. It advocates for further quantitative research to generalize these findings and explore applications in supporting socially vulnerable youth through gaming as a reflective and educational tool.

Indholdsfortegnelse

Forord	5
1. Indledning	6
1.1 Gaming i dag	6
1.2 Rollespillets muligheder og gevinster	7
1.3 NPC'er og parasociale relationer	8
1.4 Teknologi: Det 21-århundredes socialitets trojanske hest?	9
1.5 Gamingfællesskaber som sociale indsatser	11
2. Eksisterende forskning	13
2.1. Self AND Identity AND Gaming	13
2.2 *Roleplay AND gaming	14
2.3 Gaming AND *Bleed	15
2.4 *Parasocial AND gaming	16
2.5 Gaming AND ethics AND/OR *moral	16
3. Problemformulering	17
4. Metodologi	18
4.1 Fænomenologiens epistemologi	18
4.2 Agentrealistisk Ontologi	20
5. Metode	22
5.1. Dataindsamling via kvalitative interviews	22
5.2. Eksplorativ undersøgelse	22
5.2. Operationalisering og interviewguide	23
5.3. Rekruttering	26
5.4. Præsentation af informanter	27
5.5. Datahåndtering og analyse	28
5.5.1. Transskriberingsstrategi	28
5.5.2. Analysestrategi	29
5.5.3. Kodning	30
5.6. Kvalitet og etiske overvejelser	33
6.0 Analyse	35
6.1 Being-in-the-game	36
6.1.1 Entering the Matrix	36
6.1.2 Avatar som kropslig syntese	38
6.1.3 Indlevelsen styrkes	40
6.2. Emotionel resonans	43

6.2.1 Resonans i spillet.....	44
6.2.2 Emotionel resonans	47
6.3 De mange identiteter	50
6.3.1 intensiteten og integration af avataren.....	52
6.3.2. At møde dem i virkeligheden	53
6.3.3. Det gode og det onde - identitetshierarki	54
6.3.4 adskillelse og udstødning af identiteter	57
6.4 Opsummering	59
7.0 Diskussion	59
8.0 Konklusion	62
9.0 Litteraturliste.....	65
10.0 Bilag.....	71

Forord

Indeværende specialeafhandling udspringer på baggrund af min praktikperiode og efterfølgende studentermedhjælper-stilling ved Center For Digital Pædagogik. Ydermere er genstandsfeltet inspireret af danske socialpædagogiske indsatser rettet socialt udsatte unge gamere, herunder Center For Digital Pædagogiks gaminggrupper og KFUM's Go Gaming-projekter. Undersøgelsen udarbejdes med henblik på at udforske mulige sociale og individorienterede gevinster gemt i videospillet som medium, hvor seks informanter har tilladt mig et indblik i deres subjektive spiloplevelser samt refleksioner i forbindelse hermed. Uden jer havde dette projekt aldrig været muligt, så jeg vil til jer gerne sige: Af hjertet tak.

Jeg vil gerne takke min specialevejleder, Peter Clement Lund, for al den vejledning du har givet mig, samt støtte og forståelse i at forfølge netop dette fænomen. Mange tak for det.

Jeg vil desuden gerne takke mine to kollegaer fra Center For Digital Pædagogik; cand.psych.phd Anne Fiskaali og Daniel Diaz. Til Anne Fiskaali for den uvurderlige sparring du har tilbudt mig, både generelt og i forbindelse med indsnævring af genstandsfelt og rekruttering af informanter. Til Daniel Diaz for vores samtaler om videorollespilsgenren og dens udvikling fra '70'erne til i dag, og for at give mig et indblik i gaminggrupperne i Ungecenteret Skanderborgvej i Viby J. Tusind tak til jer.

Dernæst vil jeg gerne takke mine forældre for personlig og faglig sparring gennem hele denne proces. Tak for den evige moralske støtte - selv når dette personlige Mount Everest føltes urealistisk at bestige.

Afslutningsvis vil jeg gerne takke Ina Fjordvald Christensen, Anna Sophia Callø og Camilla Kristinsdottir Braad for de seneste fem års studietid. Tak for de delte erfaringer med projekt- og bacheloropgave-skrivning, og tak for de faglige og personlige diskussioner over fredagsøl og andet. Uden jer var jeg næppe kommet igennem min studietid, så tusind tak til jer.

1. Indledning

1.1 Gaming i dag

“Computer games are the dominant paradigm of 21st Century entertainment. Their worldwide economic success inspires the technological research that extends the boundaries of game-related computation.” (Sicart 2008:1).

Som ovenstående citat af Sicart antyder er dét at spille videospil, i forlængelse af den teknologiske udvikling som har ført spillene fra arkadehallen til det private hjem, blevet en hobby som i dag dyrkes af mange - børn såvel som voksne. En rapport fra Børns Vilkår & Trygfonden kunne på baggrund af en spørgeskemaundersøgelse i 2022 konkludere, at 96% og 72% af henholdsvis 5. og 8. klasseselever i Danmark er forbrugere af enten mobil-, pc- eller konsolspil, hvilket med sikkerhed understreger, at gaming har cementeret sig solidt i børn og unges hverdagsliv (Børns Vilkår & Trygfonden 2022:18). Hvor de mest populære titler varierer fra de konkurrenceprægede og adrenalinfyldte spil som Counter-Strike, Fortnite og Rocket League til de mere langsomme singleplayer-spil som Sims, alt afhængigt af køn og alder (ibid.), er der ingen tvivl om, at spillet som medium er vidt udbredt. Det er her væsentligt at understrege, at for de fleste unge er spillet en social arena på lige fod med fritids- eller fodboldklubben (ibid.:27), selvom disse venskaber ikke nødvendigvis er bundet af samme fysiske begrænsninger som var gældende forinden internettets udbredelse.

Bedst illustreret i Benjamin Rees dokumentar, *Ibelin* fra 2024, vises der, hvordan gaming formår at give mennesker muligheden for at knytte sociale bånd til hinanden på tværs af tidszoner og landegrænser. Ibelin handler om en ung norsk mand der led af en muskelsvindsygdom, som i sidste ende kostede ham livet i en alder 25 år. Den unge mand, Mats Steen, brugte desuden meget af sin tid på videospillet *World of Warcraft*, hvor det skulle vise sig, at han havde opbygget et sprudlende socialt liv såvel som at påvirke en masse andre liv. Da hans aktivitet i spillet faldt og til sidst gled fuldstændig ud, blev hans guild-medlemmer¹ tiltagende mere bekymrede. Kort forinden Mats' bortgang havde han givet sine forældre login-oplysningerne til sin konto, hvilket gav dem muligheden for at fortælle Mats' spilkammerater om hans død. I kølvandet på nyheden om Mats' bortgang, modtog hans forældre en overflod af kondolencer og fortællinger om, hvordan Mats havde påvirket sine medspilleres liv. Multiplayer-spillet formår ikke blot at fungere som hobbyaktivitet, men også at

¹ Guild: Klan/gruppe/fællesskab i spillet World of Warcraft, hvor spillere mødes for at spille og socialisere med hinanden

være en social arena i det 21-århundrede. Det synes desuden ikke at være et enkelt tilfælde, da Børns Vilkår & Trygfonden fandt, at 80% af de adspurgte drenge netop benytter gamingen som en måde at bruge tid med deres venner på (Børns Vilkår & Trygfonden 2022:27).

Én ting er, hvad overtallet af danske børn og unge giver udtryk for at spille, men retter man linsen mod et mere internationalt perspektiv, viser der sig også andre spiltendenser. I 2023 offentliggjorde Steam, som er et online socialt medie og spilbibliotek, dets mest populære spiltitler og -genrer (Valve Corporation, n.d.). Af de mest populære og solgte spiltitler på denne liste, inkluderede en overvægt af dem enten genrekategorien "RPG"², eller tilbød mindst én af følgende spilfunktioner: 1) Muligheden for at tilpasse én eller flere spilbare karakterer, 2) Muligheden for spilleren selv at skabe og tilpasse de(n) spilbare karakter(er), 3) Elementer af rollespil, hvor spillerens valg i spillet enten influerede historien eller karakterens relation til ikke-spilbare karakterer, og/eller 4) muligheden for at kommunikere spillere imellem - enten som en integreret eller frivillig del af spillet. Da indeværende speciale har til formål at belyse, hvordan gamere oplever singleplayer-spil, er det særligt de tre første funktioner beskrevet ovenfor, som lægges vægt på hér. Det er i særdeleshed den tredje funktion, som er interessant i denne kontekst, da det lander i krydsfeltet mellem oplevelsen af indlevelse, agens og socialitet i videospil.

1.2 Rollespillets muligheder og gevinster

Den tilsyneladende popularitet af rollespillet som computerspilsgenre giver anledning til at overveje, hvilken funktion det har for de gamere, som benytter sig af dette medium.

Sebastian Deterding & José P. Zagal beskriver i deres værk *Role-playing Game Studies* (2018), hvordan mennesker udøver rollespil hele livet igennem; fra som barn at have te-selskaber med bamser som gæst, til voksenlivets rollespil, hvor roller som forælder-, partner- og ekspert-roller udspilles efter bedste evne (Deterding & Zagal 2018:1). Det er i forlængelse af denne menneskevede praksis, at RPG-genren bygger videre på en oplevelse, velkendt og fundamentalt indlejret i menneskets sociale væsen. Computer-RPG'er udmærker sig ved mediets mulighed for at udforske nye roller og udtryk (ibid.:4). Uagtet om dette rollespil foregår med papir og blyant over et spisebord, om det udøves fysisk i de lokale skove og marker, eller om det sker foran computeren (ibid.:1), kan aktiviteten formå

² RPG = Role-Playing Game

at transportere spilleren til en verden, hvor spilverden transformerer sig til en kontekst, hvor spilleren kan udforske nye facetter af deres selvforståelse (Cross 2012:74-75).

Hvor singleplayer-spillet ikke muliggør at forhandle denne kunstige virkelighed med medspillere som et intersubjektivt projekt, er det særlige ved specifikt singleplayer-rollespillet dets fokus på den enkelte spillers oplevelse og interaktion med kontrollerede narrativer (Deterding & Zagal 2018.:39). Det er i mødet med disse prædefinerede og dermed kontrollerede kontekster, at den individuelle spiller får mulighed for trygt at udforske dele af deres identitet, som ikke nødvendigvis synes muligt i den virkelige verden (Bowman 2007:7-8; Nielsen 2015:51). I forlængelse heraf viste en spørgeskemaundersøgelse fra 2009, at 68% af 180 adspurgte gamere i spil som World of Warcraft, Second Life og Maplestory, tilpassede deres spilkarakter til at ligne en idealiseret version af deres virkelige selv (Jenson et al. 2015:863). Bowman understreger videre, at denne oplevelse i forbindelse med rollespillet giver mulighed for både at øve sociale interaktioner og empatiske evner (Bowman 2007:34). Den spilbare karakter bliver her et projekteret selv, eller en forlængelse af selvsamme, hvor linjen mellem de to kan blive helt eller delvist udvisket (Bowman 2007:7-8; Williams et al 2011:188). Weigel og Rudnick understreger desuden, hvordan dét at have mulighed for at tilpasse sin karakters udseendemæssige eller adfærdsmæssige karakteristika giver mulighed for at eksperimentere med og udforske ens identitet (Weigel & Rudnick 2023:103-104). Disse funktioner og muligheder i computer-RPG'er tillader dermed spilleren at udforske nye idéer og emotioner i trygge rammer. Rollespillet er på den måde ikke blot underholdning, men også en udforskning af selvet og dets sociale virke - selv når praksissen udøves alene.

1.3 NPC'er og parasociale relationer

Selv når der er tale om RPG'er, hvor man ikke spiller med andre mennesker, interagerer man med andre karakterer kaldet NPC'er³. Disse NPC'er er typisk programmeret til at udføre specifikke handlinger, såsom at kommunikere med spillerens karakter i takt med spilhistoriens udvikling. Disse interaktioner med NPC'er fungerer således, at de simulerer virkelige sociale interaktioner på baggrund af spilmekanikker såsom NPC-specifikke dialog muligheder, følelsesmæssige narrativer samt adfærd som synes realistisk (Blom 2023:125,132; Elvery 2023:479). Ydermere tilbyder spiltitler som Persona 5 og Mass Effect 2 muligheden for at spillerens karakter kan indgå i romantiske

³ NPC: Non-Player-Character

relationer med nogle af disse NPC'er, hvoraf disse påvirkes af karakterens, og dermed spillerens, handlinger gennem spillet (Blom 2023:126-133). Sådanne relationer kan gå under betegnelsen *parasociale relationer*, da de på samme måde som eksempelvis performer og tilskuer, imiterer en ansigt-til-ansigt relation, men hvor imitationen er kontrolleret af blot den ene part (ibid.:126). Der defineres desuden et skel mellem parasociale relationer og interaktioner, hvor interaktioner er tilsyneladende tilfældige og enkeltstående og relationerne er vedvarende og evt. meningsfuld kontakt til den samme NPC (ibid.). Selvom nogle moderne spiltitler indeholder flere og flere forskellige interaktions-stier, som spilleren kan udforske på baggrund af dennes valg og interaktioner med NPC'er, er disse prædefinerede veje med et begrænset antal af konklusioner. Spiltitler som Persona 5, Pokémon: Let's Go, Eevee! og Mass Effect 2 inviterer spilleren til at knytte en form for bånd til disse spilkarakterer, om der så er tale om dette bånd er venskabeligt eller romantisk af karakter ved bl.a. at give spilleren mulighed for at bruge tid med de enkelte NPC'er (ibid.:129). Og i nogle tilfælde lykkes det for spillet at få spilleren til at forstå disse relationer, eller interaktioner, som værende betydningsfulde, da evt. beslutninger om NPC'ernes skæbner ikke ville være af større betydning, hvis ikke spilleren tilkendte dem nogen værdi. Gabriel Elvery italesætter denne pointe i konteksten af spillet Undertale, hvor spillet introducerer en række af monster-lignende figurer, således: "*The choice between peace and violence would hold little weight if not for the emotional bonds formed with the game's cast of monsters*" (Elvery 2023:480).

I ovenstående artikler redegøres der for, hvad parasociale relationer og interaktioner er, samt hvordan de fungerer. Der synes dog ikke at være et umiddelbart svar i ovenstående forskningsartikler på, hvorvidt disse er potentielt konstruktive eller skadelige for spillere eller ej. For at reflektere over potentielle risici ved gaming præget af enten rollespil eller parasociale relationer, vil Sherry Turkles kritiske linse på gaming og digitalt socialt liv diskuteres i det følgende.

1.4 Teknologi: Det 21-århundredes socialitets trojanske hest?

Siden computerspillenes udvikling har et typisk argument imod dem som medie lydt på, at voldelige computerspil gør unge mennesker voldelige. Modstanden må efterhånden sande, at dette ikke er tilfældet, når Aaron Drummond og hans hold af forskere kunne konkludere, på tværs af 28 studier, at der ikke findes en nævneværdig sammenhæng mellem brugen af voldelige computerspil og aggressivitet (Hern 2020). Dette skal dog ej forstås som at gaming som praksis er blottet for fejlbarligheder eller risici, da en gennemgang af 23 kvantitative studier antyder en sammenhæng

mellem problematisk gaming og forskellige spilgenrer, herunder særligt MMORPG-spil⁴ (King et al. 2019). Med problematisk gaming forstås her symptomer som bl.a. manglende evne til at regulere spilletid samt depression- og angst symptomer (ibid.). Om end denne sammenhæng ikke nødvendigvis fortæller noget om den kausale retning, altså hvorvidt spilgenre eller spilfrekvens kan føre til fx at udvise depressive symptomer eller omvendt, giver det anledning til at overveje, hvilke skyggesider der kunne være i denne vidt udbredte aktivitet.

Sociologen Sherry Turkle har på tværs af værker som *The Second Self* (1984), *Life on the Screen* (1995) og *Alone Together* (2011) undersøgt teknologiens og den digitale verdens påvirkning på mennesker og måden, hvorpå de begår sig med hinanden. I 2015 tilføjede hun endnu et værk til bunken af bidrag til litteraturen, denne gang med titlen *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age*. I denne berører hun, hvordan sociale medier og AI har påvirket måden, hvorpå mennesker i dag interagerer med hinanden, eller måske rettere, hvordan de netop ikke gør det. Ansigt-til-ansigt-kontakten har tabt terræn til den digitale ditto, i og med at mennesker hellere vil kommunikere litterært med hinanden over besked (Turkle 2015: I'd Rather Text Than Talk). Der understreges her, at det ikke er et generationelt problem, da Turkle både observerer denne tendens blandt voksne og unge informanter (ibid.: Family; Friendship). I bogens kapitel *A Fourth Chair?* beskriver Turkle desuden en begyndende tendens i, hvordan det emotionelle arbejde som tidligere var varetaget af forældre eller nære venner, såsom datingråd eller tillæring af empatiske evner, allerede ses udliciteret til robotter og anden teknologi (ibid.: An Artificial Mentor; Finding Ourselves).

“Tamagotchis, Furbies, and AIBOs proposed themselves as playmates that asked to be cared for and behaved as though it mattered. And it was clear that it did matter to the children who cared for them. We are built to nurture what we love but also to love what we nurture.” (ibid.: Smart Toys: Vulnerability to the As-If).

Ifølge Turkle ses en problematisk udvikling af, hvordan den teknologiske udvikling muliggør, at robotter kan indgå i rollen som ven eller sågar kæreste, og at denne tilbyder en sikkerhed i, at denne ikke-menneskelige partner ikke ville forlade dig eller gøre dig ondt (ibid.: There Are No People for These Jobs). Hvis denne teknologiske udvikling, som Turkle beskriver, kobles til ovenstående citat om Tamagotchier og lignende legetøj fra 90'erne, aktualiserer den netop de parasociale relationer som ses i bl.a. datingspil og AI-girlfriend-software i dag (Mahdawi 2024). Mennesket er biologisk

⁴ Massively-Multiplayer Online Role-Playing Game fx: World of Warcraft, Black Desert Online og Elder Scrolls Online

kodet til at reagere neurokemisk på smil og anden ansigtsmimik, hvormed det bliver inviteret til at søge empati - selv når smilet er kunstigt fra objekter som imiterer disse emotionelle udtryk (Turkle 2015:Vulnerability Games). I en tid hvor digitale produkter og services formår at præsentere sig som indehavere af emotioner, er det Turkles bekymring, at de yngre generationer tillærer sig, at det er med maskiner og ikke mennesker, at intime relationer skal opbygges (ibid.:Smart Toys: Vulnerability to the As-If). Det er i denne ombæring dog værd at nævne, at et kinesisk studie, baseret på 3 eksperimenter omhandlende teenagepigens interaktion med romantiske parasociale relationer i datingspil, bl.a. konkluderede, at disse spil havde en positiv indflydelse på pigernes selvforståelse og sociale kompetencer (Feng 2024:4-5). Turkle er dog ikke lige bekymret for alle de muligheder, teknologien tilbyder. I forlængelse af hendes kritik af selvscenesættelsen på sociale medier som eksempelvis Facebook, stiller hun denne i modsætning til netop rollespillet (Turkle 2015:84). I det følgende beskriver hun muligheden for selvrefleksion på baggrund af rollespil på lignende facon som bl.a. Diakolambrianou & Bowman:

“The avatars⁵ we create for online gaming (in most games we choose their bodies, their faces, and their personality traits) were not designed to facilitate self-reflection. And yet they can do just that. When people construct an avatar, they often give it qualities that allow them to express aspects of themselves they would like to explore. This means that a game world can become a place to experiment with identity. ” (Turkle 2015:84).

På baggrund af ovenstående gennemgang af denne kritiske linse på den teknologiske udvikling og dens påvirkning på socialitet, vil det følgende afsnit kontekstualisere en mulig måde, hvorpå rollespil og parasociale relationer potentielt kunne bruges på en givende facon.

1.5 Gamingfællesskaber som sociale indsatser

I de foregående afsnit er gaming, video-rollespil og parasociale relationer blevet præsenteret og udforsket med fokus på deres potentiale til at påvirke menneskets socialitet. Alt overdreven adfærd kan have skyggesider, men de tidligere delafsnit understreger, at der er potentiale i gamingen. Det er i hvert fald den erfaring, sociologerne Iben Nørup & Betina Skov Jacobsen, samt socialpædagog Morten Trier Josefsen, bevidner (Nørup & Jacobsen 2024;Josefsen 2021). Socialpædagog på retspsykiatrisk afsnit på Århus Universitetshospital, Morten Trier Josefsen, beskriver i en kronik,

⁵ Avatar: Kontrollerbare spilkarakter som kropsliggør spilleren i spillet

hvordan gamingen fungerer som indgang til relationsarbejdet, da e-sporten, det digitale holdspil, kræver mere end blot spilviden og hurtig reaktionstid (Josefsen 2021). Spillet bliver et fælles tredje, hvor patient og behandler, samt patienterne på tværs, møder og interagerer med hinanden (ibid.). Tilbuddet giver patienterne mulighed for at distancere sig fra patologiserende prædikater ved at bytte identitetsmarkører som misbruger eller sygelig ud, med eksempelvis at være en god holdkammerat (ibid.).

Også i det socialpædagogiske felt har gamingen gjort sin entré, da gaminggrupper, rettet mod sårbare unge, etableres og forsøges som socialfagligt værktøj (Nørup & Jacobsen 2024;CFDP 2022). Center for Digital Pædagogik har i samarbejde med Århus Kommune drevet disse gaminggrupper siden 2016, hvis funktion er at styrke de unges sociale egenskaber ved gradvist at udfordre dem socialt i forbindelse med en aktivitet og referenceramme, de allerede kender og nyder (CFDP 2022). Der gives udtryk for, at det har et enormt afkast, når Daniel Diaz, som er medansvarlig i gaminggruppen, beskriver udviklingen han ser hos de unge:

“Vi har haft nogle unge, som ikke kunne se folk i øjnene og bare isolerede sig selv i hjørnet, da vi først mødte dem [...] Klip til fem måneder senere, hvor de sidder nede til onsdagscafeen og råber og skriger og bare hygger sig helt vildt meget med de andre unge. Vi ser en sort/hvid-forskel.” (CFDP 2022).

På baggrund heraf har *Go Gaming*-projektet, som er en videreudvikling af Center for Digital Pædagogiks gaminggruppeformat, fået rejst sejlene for at udbrede denne succes til øvrige sociale tilbud i Danmark. Dette projekt har Nørup & Jacobsen fulgt i forbindelse med et forskningsprojekt tilknyttet projektet, hvor der konkluderes en overvejende positiv implementering og udvikling i de tre deltagende ungdomstilbud (Nørup & Jacobsen 2024:39). Nørup & Jacobsen griber selv til Robert P. Putnams begreber om *bonding* og *bridging* til at understrege (Putnam 2000), hvordan de unges gameres sociale kapital højnes af tilbuddet (Nørup & Jacobsen 2024:20). Skellet mellem de to beror på, at *bonding* indeholder intimitet, tillid og en følelse af fællesskab i de nære relationer, imens *bridging* rettere refererer til de mere løse forbindelser (ibid.). Forskningsrapporten fra 2024 viser, at det primært er *bonding*, de unge oplever i *Go Gaming*-projekterne.

Det er i forlængelse af sociale indsatser som CFDP's gaminggrupper og KFUM's *Go Gaming*-projekter, at indeværende speciale får dets retning, da disse viser gamingen som værende en mulig arena for socialt udsatte at tilegne sig fællesskab, glæde og sociale kompetencer. Multiplayer-spillet vises ikke blot i ovenstående projekter, men også i øvrig forskning, hvordan det kan styrke unges

sociale egenskaber, tro på egen mestringsevne og psykologisk robusthed (Hsu & Chang 2022;Nørup & Jacobsen 2024). På baggrund af pointer fremført i indledningen opstilles derfor en nysgerrig undren om, hvorvidt solo-RPG'er kan benyttes på lignende facon til at styrke udsatte unges psykosociale kompetencer og psykoedukative færdigheder.

2. Eksisterende forskning

Med henblik på at orientere sig i eksisterende forskning om gamings påvirkning på selvforståelse og identitet, er der lavet tre overordnede søgestreng. Disse havde til formål at give et indblik i, hvilke områder som synes ikke-fyldestgørende belyst, for at give inspiration til et meningsfuldt fokusområde for indeværende speciale. Til denne litteratursøgningsproces er der blevet anvendt databaserne Google Scholar, ProQuest, ScienceDirect og APA PsychNet, hvor både kvalitative og kvantitative studier, samt litteraturreviews, er blevet inkluderet. Alle søgninger er foregået på engelsk. Desuden er litteratur indeholdende sexisme (eller anden xenofobi) i gaming eller Virtual Reality-gaming i enten titlen eller abstract blevet frasortet. For at holde fokus på computer-rollespil, er litteratur omhandlende andre former for rollespil, såsom generelle sociale interaktioner, Live Action og Tabletop Roleplay, blevet nedprioriteret. Ydermere er litteratur, ældre end 14 år, som udgangspunkt blevet frasortet på baggrund af aktualitet, medmindre den enkelte søgestreng ikke gav et afkast, som tillod dette. Det er desuden vigtigt at understrege, at følgende søgestreng ikke er de eneste som er lavet, men rettere de som gav et brugbart afkast til at belyse genstandsfeltet.

2.1. Self AND Identity AND Gaming

Denne søgestreng havde til formål at give et indblik i litteraturen om, hvorvidt gaming kan påvirke gameres selvforståelse og identitet. Denne gav afkastet af blandt andet et mixed methods-studie, hvor 359 Massively Multiplayer Online Role-Playing Game-spillere i alderen 18-25 deltog i interview, spørgeskemaundersøgelse og observationsstudier (Jenson et al. 2015:860,866-867). Undersøgelsen havde til formål at belyse, hvordan spillere forholder sig til deres givne og perciperede køn på tværs af spilavatarer. Studiet fandt, at traditionelle kønsstereotyper reproducere i forbindelse med valg af de enkelte karakterers arketyper, som eksempelvis den kvindelige healer eller mandlige kriger

(ibid.:876). Der ses ingen væsentlig forskel i denne reproducerende praksis på tværs af køn af spillerne, og det påpeges desuden, at der ikke er nogen sanktioner ved at agere et andet køn end dét, man til dagligt påkalder sig (ibid.:875). Her udledes at spilkonteksten giver anledning til friere rammer og færre begrænsninger for, hvad der er tilladt og velset at gøre ifm. at udtrykke sig selv. Dét som dog vurderes mest værdifuldt i dette studie, er henvisningen til, og dermed aktualiseringen af en tidligere spørgeskemaundersøgelse (Ducheneaut et al. 2009), som fandt, at spillere rettere designer deres avatar til at ligne deres idealiserede rettere end deres faktiske selv (ibid.:863). I forbindelse med denne søgestreng viste sig derudover en to-trins kvantitativ spørgeskemaundersøgelse med 179 og 120 respondenter i hhv. første og anden del af studiet, omhandlende hvorvidt de rapporterede en forskel i deres faktiske selv og dét udlevet via avatar/spil (Devlin et al. 2024:4-5). Denne fandt, at indlevelse i spil og avatar var forbundet med, hvor meget denne lignende spilleren selv (ibid.:4), og at den akkurate kropsliggørelse i nogen grad var forbundet til grænse-udvidelse af selvet til avataren (ibid.:9). I lignende facon undersøgte Feng (2024), hvilke funktioner der styrkede indlevelse i sådanne spil, hvor 270 kinesiske piger indgik i et eksperiment studie (Feng 2024:4-5). Resultaterne her viste, at funktioner som replikerer menneskelignende træk, herunder stemme og første-persons perspektiv i spillet, havde en medierende effekt på NPC'eres oplevede tilstedeværelse (ibid.:6). Desuden fandt studiet en sammenhæng med ARPA (Adolescent Romantic Parasocial Attachments) som korrelerer med selvrefleksion og, hvad synes værd at understrege, optræning af sociale færdigheder (ibid.:5).

2.2 *Roleplay AND gaming

På baggrund af afkastet fra den første søgestreng, blev der i næste trin af litteratursøgningsprocessen fokuseret nærmere på forbindelsen mellem rollespil og gaming, med henblik på at undersøge dimensioner af indlevelse i videospil. Her blev først og fremmest Sebastian Deterding og José P. Zagals værk *Role-Playing Game Studies* (2018) fundet. Denne har været toneangivende for udarbejdelsen af dette speciale og er en samling af andre studier og teoretiske pointer - ikke et konkret studie af krydsningsfeltet mellem rollespil og gaming. Heraf besluttes det, at denne ikke vil dissekteres her, men det understreges, at denne er blevet refereret til igennem hele processen af indeværende speciale. Denne søgning gav et afkast i først og fremmest Kerrtu Lehtos litteraturreviewsartikel fra 2021 om *Role-Playing Games and Well-Being*. Denne konkluderer, at RPG'er faktisk påvirker unge gameres mentale velbefindende, omend det ikke er til at konkludere, hvorvidt denne er overvejende positiv eller negativ (Lehto 2021:80-82). Der lægges derudover op til, at det bør undersøges nærmere,

hvordan og hvorfor forskellige funktioner i disse spil påvirker spillere (ibid.:82). Dette med henblik på at RPG-genren kunne have sin plads i sundhedsverdenen og terapien (ibid.) Ikke blot Sarah Lynne Bowmans egne værker dukkede op i de forskellige søgestrengene, men hun er derudover en central skikkelse i litteraturen om computer-RPG'er som helhed. I denne søgestreng indgik hendes artikler fra 2007 og 2010, som pegede retningen videre mod hendes samarbejde med Elektra Diakolambrianou i 2023. Denne artikel er en teoretisk kobling mellem identitetsforståelse, terapeutisk teori og rollespillet, hvoraf der udforskes, hvordan rollespillet som medium kan benyttes til at støtte individuel og social udvikling (Diakolambrianou & Bowman 2023:30-31). Der defineres arketyper til, hvordan spillere forholder sig til deres spilkarakterer og handlinger, hvoraf de mest nævneværdige inkluderer det idealiserede og det tabuiserede selv (ibid.:12-13). I forlængelse heraf diskuteres det, hvordan der er potentiale for spillere i at udforske flere fragmenter af deres identiteter ved at påtage sig forskellige roller i disse simulerede verdener (ibid.:30). Denne udforskning argumenteres, på baggrund af eksisterende forskning, mulig ved en såkaldt bleed-effect, hvor spillere oplever en udviskning af grænsen mellem spiller og karakter, hvilket muliggør at erfare spiloplevelserne tilknyttet deres egen identitet (ibid.:8-10).

2.3 Gaming AND *Bleed

Resultaterne af søgestrengen som involverer rollespil og gaming, og i særdeleshed Diakolambrianou & Bowmans bidrag, gav anledning til at se nærmere på, hvorvidt den førnævnte bleed-effect⁶ var et belyst fænomen i rollespilslitteraturen. Det første studie som her vil refereres til, er et internet etnografisk studie af Annika Waern, hvor emotionel bleed-effect konkretiseret i romantiske følelser til NPC'er undersøges på spilfora og fællesskaber omhandlende Dragon Age: Origins (Waern 2011). Her finder Waern, at selv singleplayer-spil kan muliggøre stærke følelser hos spillerne, samt at de sågar kan "føle karakterens følelser" (Waern 2011:254). Der understreges yderligere at de udslagsgivende mekanismer for denne effekt ikke bør pådømmes spillet eller spillerne alene, men rettere interaktionen mellem hvordan spilleren nyder romantiske narrativer og handlinger, samt hvordan spillet imødekommer dette behov (ibid.). I denne spiloplevelse identificeres bl.a. dimensioner som 1) (delvis) agens, 2) identitetsmæssig projektering fra spiller til karakter og 3) konsekvensfrie og trygge

⁶ Bleed-effect: Når grænsen mellem spiller og karakter udviskes, og emotioner, tanker eller værdier overføres fra den ene til den anden.

rammer for udforskning af identiteten (ibid.:249-253). Desuden var (Deterding & Zagal 2018) her behjælpelig, da denne indeholder en præsentation af *The Magic Circle*, som beskrives og visualiseres af Bowman & Lieberoth (Bowman & Lieberoth 2018: 254). The Magic Circle definerer linjen mellem selvidentitet og den spillede karakters identitet, hvor det ved denne emotionelle, relationelle og identitetsmæssige bleed-effect kan forekomme, at spilleren lever sig ind i karakteren - eller omvendt (ibid.:253-254). Dette kunne eksempelvis være at blive jaloux over, at ens kæreste flirtede med en anden i konteksten af spillet (ibid.), eller at opleve romantiske følelser rettet mod en karakter i et computerspil (Waern 2011:254).

2.4 *Parasocial AND gaming

Den videre søgning gav desuden mulighed for at undersøge state-of-the-art af litteraturen omhandlende disse interaktioner og emotionelle respons i forbindelse med gaming. Det orienterende værk i denne sammenhæng var en sydkoreansk spørgeskemaundersøgelse, hvor af den senere analyse blev udarbejdet på baggrund af besvarelser fra 485 respondenter (Lim et al. 2020:6). Med et udgangspunkt i social kognitiv teori og Giles' model om parasocial relationsudvikling, påviste de en sammenhæng mellem variablene 'ønsket identificerbarhed (WI)' og 'emotionelt engagement (EE)' og 'seer-loyalitet til enkelte streaming-personligheder' på streamingtjenesten Twitch (ibid.:2,6-7). Dette antyder tilstedeværelsen af oplevelser af forstærkede en-vejs relationer i anden kontekst, hvor denne dog også gives udtryk for at eksistere i gamingkontekster (Waern 2011;Blom 2023;Elvery 2023). Med undtagelse af fundene i (afsnit 2.3) synes der at være et videnshul ift., hvordan disse relationer og interaktioner faktisk opleves af spillerne selv.

2.5 Gaming AND ethics AND/OR *moral

På baggrund af citatet i (afsnit 1.3) af Elvery 2022 angående behovet for emotionel tilknytning til NPC'er i forbindelse med moralske valg i spil, vurderes det også relevant at gennemgå litteraturen om etik i gaming. I den forbindelse er det vigtigt at understrege, at artikler som fokuserede på etik om gaming, og ikke etik i gaming, er blevet sorteret fra. Formålet med denne søgning var at finde eksisterende forskning, som kunne belyse, hvordan spillere forholder sig til deres (a)moralske

handlinger i spil. Dette førte til, at der fandtes frem til *We The Gamers - How Games Teach Ethics and Civics* af Karen Schrier (2021), vis værk udpensler, hvordan man træner etisk sans gennem reflekterede handlinger (Schrier 2021:141-142). Med udgangspunkt i “coming-of-age”-spillene *Life is Strange*⁷ og spillet *This War of Mine*⁸, argumenterer hun for, at etisk læring i spil kræver muligheden for at tage betydningsfulde valg (ibid.:144), hvilket kræver, at disse har tilknyttede konsekvenser alt afhængigt af det pågældende valg (ibid.:145). Hvor Frederick et al. (2015) pointerer, at der er en bred litteratur om etik og moralitet i spil (Frederick et al. 2015:51), synes der at være mangel på empiriske studier om selvsamme. Selv udførte de en spørgeskemaundersøgelse med 77 deltagende, som alle spillede computerspil i mindre eller højere grad, for at måle deres (a)moralske adfærd i multiplayer-spil. Sådanne handlinger inkluderede bl.a. at snyde i spil, stjæle virtuelle værdigenstande fra andre samt at lyve om egne bedrifter (ibid.:54). På baggrund af selvrapporteret empiri var den eneste “amoralske” adfærd som var set hyppigere, dét at finde vejledninger til at komme videre i et spil (ibid.). Derudover fandt Daniel M. Shafer (2012) en sammenhæng mellem, hvorvidt spillerne var moralsk aktiverede, og hvorvidt de handlede godt eller ondt i spillet (Shafer 2012: Results). Shafer rekrutterede 110 18-27-årige til at spille igennem én af tre spilsценарier, hvori de vælger at udføre handlinger anset som værende moralsk gode eller onde (ibid.: Methods). 49,4% af informanterne viste sig at blive moralsk aktiveret i denne sammenhæng, og beskrev følelser af ansvar og skam ved tanken om ikke at hjælpe NPC’er i spillet. Studiets fokus var dog på, hvorvidt *moral disengagement/activation* påvirkede spiloplevelsen positivt eller negativt, hvoraf der ikke kunne påvises en forskel imellem (ibid.: Conclusion). Trods førnævnte fund om oplevelsen af moralsk stillingtagen i spil i (Shafer 2012), vurderes det, at der er et videnshul i, hvordan spillere oplever og forholder sig til evt. moralske og etiske dilemmaer, de stilles overfor i spil.

3. Problemformulering

Hvordan oplever unge gamere følelsesmæssigt intense situationer i singleplayer-videospil, og hvordan benytter de spilverden og situationer heri til identitetsmæssig refleksion?

⁷ Videospil, hvor man følger og spiller enten en teenage pige eller teenage dreng i hhv. første og anden installation. Man har i disse mulighed for at påvirke spillets historie, samt NPC’er relation til spillerens avatar.

⁸ Videospil, hvor man styrer en gruppe, og sikre deres overlevelse, igennem den Bosniske krig (Schrier 2021:144)

4. Metodologi

Der arbejdes i indeværende speciale med et epistemologisk udgangspunkt plantet i fænomenologiens tradition, samt en ontologisk position som inddrager agentrealistiske pointer. I dette afsnit vil Dan Zahavi, Karen Barad og Diakolambrianou & Bowman benyttes til at udpensle den præcise metodologiske stillingtagen, samt hvilke særlige opmærksomhedspunkter der er nødvendige at adressere, når der arbejdes med oplevede virkeligheder i computerrollespil.

4.1 Fænomenologiens epistemologi

Den fænomenologiske tradition har som sin suveræne opgave at indfange og forstå de erfaringer og indtryk, som gør sig gældende i kreationen i menneskets livsverden (Rendtorff 2021:260-261). Denne livsverden er her defineret af individets bevidsthed og dennes omgang med verden (ibid.:263), hvor den fænomenologiske analyse, eller epistemologi, ikke blot beror på individets erfaring eller det erfarede fænomen, men på relationen mellem de to (Zahavi 2018:23). Dette betyder, at det er den specifikke og oplevede virkelighed, som er analysegenstand i indestående speciale, hvor der er tale om unge gameres oplevelse med de spilverdener, de i spilsituationerne befinder sig i. Disse oplevelser skal, for at arbejde ud fra en fænomenologisk epistemologisk positionering, indfanges, analyseres og forstås ud fra et fordomsfrit og ateoretisk perspektiv (Rendtorff 2021:261,267). Denne proces kaldes epoché, hvilket Rendtorff beskriver som *at sætte parentes om omverdenens eksistens* (ibid.:261) og som indebærer en transcendental reduktion. Det er her vigtigt at understrege, at epoché ikke indbefatter at miste synet for verdenen, eller for den sags skyld at trække på en dualistisk separation mellem subjekt og objekt (ibid.: 278-279). Rettere tillader denne proces at se bort fra umiddelbare forklaringer og indlejrede forestillinger, hvilket giver et skarpere blik på selve den interaktion, der er til stede mellem individ og fænomen (Zahavi 2018: 26-28). Det er dermed med den fundamentale antagelse, at mening skabes i øjeblikket, hvor individet møder verden eller andre individer, som muliggør dét at afdække essensen af de specifikke oplevelser, samt facetter af virkeligheden, som disse beror på.

“Whether played with thousands of people in a field or solo with oneself, the “action” of the game takes place not only through behavioral acts, but in the theater of the mind, i.e. subjective diegesis (Montola, 2003). The player is both the performer and first-person audience (Montola and Holopainen, 2012). Thus, studying role-playing games from outside

of the phenomenological experience of play is difficult and misses a major part of the picture.”
(Diakolambrianou & Bowman 2023:8)

Også i konteksten af at undersøge oplevelser i videospil, er det relevant at finde inspiration fra fænomenologien. Som Diakolambrianou & Bowman beskriver i ovenstående, er disse spilaktiviteter ikke blot en handling som interagerer med verden (som her skal forstås som den kontekst, det enkelte spil præsenterer), men også en social diegesis, altså, en præsenteret virkelighed eller situation, som forskellige individer kan forstå og reagere på ved forskellig vis (Montola 2003:82-89). Det er i forlængelse heraf, at Diakolambrianou & Bowman, på baggrund af øvrige studier herom, argumenterer for, at gamere kan opleve en metakognitiv forskydning og derved opleve deres avatars krop og handlinger som deres egne i spilsituationen (Diakolambrianou & Bowman 2023:10). Denne pointe indbyder desuden til at overveje Maurice Merleau-Pontys argument om, at erkendelsen af verden er tæt knyttet til kroppen (Rendtorff 2021:265), da dette yderligere understreges af Diakolambrianou & Bowman.

Hvis Merleau-Pontys argument om det kropslige rum, samt hvordan vi syntetiserer vores oplevelser imidlertid benyttes, er problemstillingen en anden (Merleau-Ponty 2013:148-153). I de nævnte sider understreges det, at individet ikke oversætter mellem forskellige sanseoplevelser fra berøring til sprog og omvendt, men tværtimod at vores kropslige erfaring i sig selv forener oplevelserne. Dette argument understreges ved at anvende Merleau-Pontys metafor om den blinde mand og hans blindestok. Her skriver han at:

*“Once the stick has become a familiar instrument, the world of feelable things recedes and now begins, not at the outer skin of the hand, but at the end of the stick. (.....) The stick is no longer an object perceived by the blind man, but an instrument by **which** he perceives. It is a bodily auxiliary, an extension of the bodily synthesis. (ibid.:152)*

Med andre ord, når avataren først er konstrueret og blevet et familiært instrument, etableres en kropslig udvidelse og syntese af spillerens måde at opleve spilverdenen på. Hvad Diakolambrianou & Bowman beskriver som en metakognitiv forskydning, refererer i konteksten af Merleau-Ponty til, at disse oplevelser er lokaliseret og konstrueret sociomaterielt i tid og rum. Det betyder f.eks., at den kropslige syntese er afhængig af den situation, man befinder sig i, og at et skift i temporært og sociospatiale rum ændrer den kropslige syntese og dennes hjælpemidler. Under alle omstændigheder har ovenstående pointer understreget vigtigheden af en fænomenologisk epistemologi i det

indeværende speciale, samt at bevægelsen i tid og sociale rum spiller en afgørende rolle for, hvad folk lærer i spillet.

4.2 Agentrealistisk Ontologi

Specialets fænomenologiske epistemologi giver anledning til at overveje, hvorvidt den ontologiske positionering ikke bør følge den erkendelsesmæssige ditto. Omend der synes at være uenigheder om definitionen af en fænomenologisk ontologi blandt store fænomenologiske skikkelser, navnlig Husserl, Heidegger, Sartre og Merleau-Ponty (Rendtorff 2021:269-271), er en fællesnævner for dem, at:

”Fænomenologiens ontologi er den beskrivelse af menneskers væren i verden i spændingen mellem selvvalg, angst og kvalme, erfaring, projekt og handling (ibid.:269) [...] der er tale om et opgør med essentialistisk ontologi. [...] Fænomenologien indebærer snarere en konkret kropslig forståelse af subjektet, der fokuserer på sansning og handling” (ibid.:271).

Trods der arbejdes ud fra et eksistentiaalistisk udgangspunkt for at forstå individers handlen (i spilverdenene) og følelser forbundet hermed (ibid.:278), synes fænomenologiens ontologi ikke at kunne forstå gaming fænomenet fyldestgørende.

Da specialet har til formål at udpensle, hvilke menneskelige oplevelser og følelser der er til stede i spilsituationerne, samt belyse betydningen af parasociale relationer i spil, er der et fundamentalt fokus på dét fænomen, der viser sig mellem spiller og spil. Det givne fænomen påvirkes ikke blot af spillerens adfærd i spilverdenen, men også af metakonteksten, altså den enkelte spilverden præsenteret i den enkelte spiltitel. Indeværende speciale vil indeholde en ontologisk antagelse om iboende intentionalitetsstrukturer i subjekter. Dette betyder, at subjektets bevidsthed altid er rettet mod et givent fænomen, genstand eller medmenneske i en meningsgivende kontekst (ibid.: 262), hvilket yderligere understreger, hvordan mening skabes i interaktionen mellem forskellige subjekter (Zahavi 2018:16-17).

Det er netop ved denne pointe, at der vurderes et behov for at afvige fra fænomenologiens ontologi, da de enkelte spil netop ikke agerer som medmenneske eller genstand. Spilverdenene må forstås som møder med verdener i sig selv, og parasociale kontekster og interaktioner må forstås som værende af en form for samspil med en slags partikulær anden. Men da interaktioner med karakterer i videospil ikke er sociale interaktioner på samme vilkår som med virkelige mennesker, kommer den

fænomenologiske ontologi til kort med dets krav om intersubjektivitet (Zahavi 2018:116). Derfor inddrages Karen Barads agentrealisme, som tillader bl.a. teknologi at være agenter i, ikke interaktioner, men rettere dét hun definerer som intra-aktioner:

“The notion of intra-action (in contrast to the usual “interaction,” which presumes the prior existence of independent entities or relata) represents a profound conceptual shift. It is through specific agential intra-actions that the boundaries and properties of the components of phenomena become determinate and that particular concepts become meaningful.” (Barad 2007:139)

I forlængelse heraf understreger Barad, at fænomener, foruden at forbinde den observerende med den observerede i epistemologisk forstand, også indeholder en forbundethed mellem intra-agerende aktører: *‘Phenomena are the ontological inseparability/entanglement of intra-acting “agencies”’* (Barad 2007:139). Barads perspektiv bliver derved yderligere vigtigere i forståelsen af spiloplevelser, da det forstår spiloplevelsen, samt relationen mellem spiller, spilverden og teknologi på dynamisk vis, rettere end som enkeltstående enheder.

Det som er væsentligt at understrege hér er, at det er fænomenet, og ikke dets enkelte dele eller aktører, som er det meningsgivende i en kontekst, hvilket vurderes som værende muligt at forene med en fænomenologisk epistemologi. Hvis en interaktion forstås som værende mellem to selvbevidste individer, er der behov for et begreb som formår at favne den interaktion, altså intra-aktion, som finder sted mellem individ og spilverden og/eller NPC. Hvorvidt denne intra-aktion med spilverden eller karakterer er kunstig eller ej, har ingen indflydelse på den emotionelle og relationelle opfattelse i forbindelse med spiloplevelsen. Derved bliver den fundamentale ontologiske enhed selve spiloplevelsen som fænomen, hvor individ og spil gensidigt kan påvirke hinanden (Barad 2007:139-141). Dét indeværende speciale derved fokuserer på, er den individuelle gamers møde med og forståelse af disse fænomener.

Dermed tillader en agentrealistisk ontologi at opfatte mødet med “kunstige”, omend materielle og handlingsmæssige agenter, spilverdener og spilkarakterer at være betydningsfulde i meningsskabelsen for gamere.

5. Metode

I afsnittet herunder vil metodiske valg og fremgangsmåde udpensles, samt tilhørende overvejelser om, hvordan de er behjælpelige med at besvare specialets problemformulering.

5.1. Dataindsamling via kvalitative interviews

På baggrund af specialets fænomenologiske ståsted er dybdegående kvalitative interviews blevet valgt som måden at bedrive dataindsamling på. Der ønskes et fokus på informanternes levede oplevelser og følelser i selve spiløjeblikkene, samt de efterfølgende tanker de har gjort sig, hvilket interviewmetoden tillader. For at forstå, hvordan gamere oplever de parasociale relationer og intra-aktioner de møder i spil, benyttes eksplorative interview for at få adgang til informanternes egne narrativer. Det har også betydet, at interviewguiden har været relativt åbent for at give plads til, at informanterne kan fortælle om dét, de har bidt mærke ved, i deres oplevelser.

5.2. Eksplorativ undersøgelse

Specialets undersøgelse har til formål at udforske et mindre belyst fænomen, hvorfor det eksplorative forskningsdesign er oplagt (Andersen 1999:24-25). I en eksplorativ undersøgelse er det essentielt at gå åbent og nysgerrigt til værks for at kortlægge, hvordan disse fænomener eller sociale forhold udspiller sig (ibid.). Formålet ved det eksplorative forskningsdesign er at udvikle en mere relevant teoretisk ramme, koncepter eller greb som kan benyttes til at belyse området eller fænomenet mere fyldestgørende i fremtiden (Olsen & Pedersen 1997:224).

Indeværende speciale går eksplorativt til værks i dens kvalitative undersøgelse af informanternes spiloplevelser og efterfølgende refleksioner, ved brug af en fænomenologisk metodologi og semistruktureret interviewguide, som giver plads til informanternes egne oplevelser og erfaringer. Det er i socialvidenskab den eksplorative forsknings kunst og formål at udforske sociale fænomener med åbent sind for at udforme nye hypoteser og teoretiske begreber om et givent område, som ved et senere studie kan afprøves på en større og mere varieret gruppe af informanter (Stebbins 2001:20-21). Derfor har undersøgelsen et iboende vekselvirkende forhold mellem teori samt forudindtaget viden, og dén viden som findes i det empiriske materiale, da dette muliggør at udvinde konklusioner

om gamere med hjælp af eksisterende konceptuelle rammer – samtidig med at det ikke slører dét billede, empirien maler.

Det er denne vekselvirkning, eller tilbagevendende evaluering af teori og empiri, der definerer brugen af en grounded theory-metode i denne undersøgelse. Ifølge Bryman er grounded theory en særlig måde at gå til sin undersøgelse, hvor man indsamler især kvalitativ empiri på baggrund af et teoretisk forskningsspørgsmål (Bryman 2016:572-577). Herefter bearbejdes empirien ved en tematisk kodning, som så kan benyttes til at vurdere, om der skal revideres i måden, hvorpå empirien skal indhentes eller forstås (ibid.). Herefter ville denne metodetradition fordre, at forskeren udfører yderligere empiriindsamlinger for at nå til en teoretisk mætning af fænomenet (ibid.:573).

Udgangspunktet for det indeværende speciale var en teoretisk og empirisk funderet undren om, hvorvidt disse spiloplevelser kunne indeholde aspekter af menneskelig socialitet og identitetsorienteret refleksion, eller have en påvirkning på disse. Indgangsvinklen har derfor været induktiv, om end eksisterende forskning har været retningsgivende til at udforske, hvordan fænomenet allerede er konceptualiseret i den sociologiske fagdisciplin. Desuden er benyttede begreber eller tematikker fundet i eksisterende forskning blevet benyttet til at udforme interviewguiden for at sikre, at de facetter af spiloplevelsen, undersøgelsen har til formål at belyse, er med. Det betyder dog også, at sådanne begreber som er brugt i de tidlige trin af undersøgelsen kunne have bortfaldet, hvis de blev vurderet som værende utilstrækkelige til at omfavne det indsamlede empirimateriale. Det eksplorative forskningsdesign og den grounded theory metodiske fremgangsmåde formår derved at give plads til informanternes oplevelser og refleksioner, så det er empirien og ikke specialeforfatterens forforståelse eller teori, som er retningsgivende for analysen.

5.2. Operationalisering og interviewguide

For at indfange spiloplevelser samt informanternes følelser og refleksioner knyttet hertil, er der opstillet en interviewguide som er operationaliseret på baggrund af specialets problemformulering. Trods specialet er udarbejdet med en grounded theory-tilgang, hvilket fordrer en induktiv fremgangsmåde, er teoretiske pointer fra fænomenologien blevet taget i brug som orienterende for, hvilke dimensioner som kunne være relevante at spørge ind til i interviewsituationen. På baggrund af den fænomenologisk metodologiske position, samt en interesse for individets egne oplevelser og tanker, er den udarbejdede interviewguide semistruktureret. Dette valg er taget for at sikre muligheden for, at informanterne frit kunne tale ind i dét, de synes relevant, samtidig med at

interviewets fokus fortsat holdes skarpt (Brinkmann & Tanggaard 2020:302). Interviewguiden (bilag x – interviewguide dansk + engelsk) har grundlæggende fire tematikker, som på forskellig vis har til formål at indfange forskellige dele af informanternes spiloplevelser. Interviewguiden er både udarbejdet på dansk og engelsk, da der i begyndelsen af specialet ikke var en fornemmelse af, at der kunne rekrutteres informanter nok, alene i Danmark. Dette skulle vise sig at være en styrke, i og med at det tillod, at en engelsktalende informant blevet interviewet, hvis besvarelser ikke afviger nævneværdigt fra de øvrige informanter. Interviewguiden er struktureret ved fire overordnede temaer, *baggrundsinformation, fænomenologi + spiloplevelser, parasociale relationer og Etik i spil + bleed-effect*. Interviewguiden er struktureret i form af to overkategorier ”Teori / bagvedliggende pointe”, og ”operationaliseret spørgsmål”, så det er tydeligt at se, på hvilket grundlag, de konkrete spørgsmål er udarbejdet. Derudover har hvert af de syv overordnede spørgsmål en række mulige underspørgsmål, som står i punktform under det overordnede. Det er her vigtigt at understrege, at underspørgsmålene havde et supplerende formål og ikke til formål at begrænse eller stoppe informanten i at tale ind i de nedslagspunkter, de måtte have. Baggrundsinformation havde både til formål at få de basale baggrundsinformationer om informanterne, at gennemgå GDPR, men derudover også varme informanterne op til de følgende spørgsmål. Her blev spørgsmål som: *Hvilke spil spiller du? Og Hvor længe har spillet computerspil?* brugt til både at indstille informanterne på samtalen, samt at give dem mulighed for kort at reflektere over, hvilke spil de typisk spiller.

Det første reelle interviewspørgsmål, som blev udarbejdet på baggrund af den fænomenologiske metodologi i specialet, lyder *Kan du fortælle mig om de mest mindeværdige spiloplevelser du har haft?*. Dette spørgsmål havde til formål både at sætte scenen for, hvilke spilkontekster der senere ville blive taget udgangspunkt i, samtidig med at indfange viden om den mere konkrete spilsituation, og hvordan denne oplevedes. Det fjerde underspørgsmål *Kan du huske, hvordan det var at spille det igennem? Hvor var du, hvad mærkede du, hvad følte du?* Havde desuden til formål at forhøre informanterne om deres fysiske såvel som emotionelle sansninger i spilsituationerne. Informanterne gav dog udtryk for, at de, med få undtagelser, ikke mindes deres fysiske sanseoplevelser, de havde i de enkelte spiloplevelser. Det kunne overvejes, hvorvidt det skyldes en potentiel oplevelse af syntese mellem avatar og fysisk krop (afsnit 4.1), men der er også stor sandsynlighed for, at informanterne bare ikke kan huske disse sansninger.

Dernæst blev der spurgt ind til relationer med NPC’er i spil, mødet med etiske tematikker, samt hvorvidt de havde oplevet følelser af solidaritet eller tilknytning til NPC’er i forbindelse med deres gaming. Disse er udarbejdet pba. den eksisterende forskning som er inddraget i indledningen (afsnit

1) og litteratursøgning (afsnit 2) med henblik på at identificere dimensioner af (para)socialitet, som ville være interessante at spørge informanterne indtil. Dette udmundede i at definere spørgsmål til at indfange, hvordan informanterne forholder sig til de NPC'er, samfund og verdener, de stifter bekendtskab med i de enkelte spil. Spørgsmålene lyder som følger:

- *Har du spillet nogen spil, hvor der er fokus på din eller din karakters relation til NPC's?*
- *Har du spillet nogen spil, hvor diskrimination, rettigheder eller lignende temaer er blevet berørt?*
- *Har du spillet nogen spil, hvor du kæmper for en fælles sag/for at blive anerkendt af den øvrige verden?*

De efterfølgende tre spørgsmål baseres på eksisterende forskning om både rollespillets påvirkning, parasociale relationer samt etiske temaer i spil (afsnit 2.3 + 2.4 + 2.5) for at belyse, hvorvidt informanterne oplevede en følelse af moralsk forpligtelse til at handle på bestemte måder, når de spiller. De forskellige dimensioner af moralitet blev forsøgt afdækket med de tre spørgsmål, hvoraf det første lyder: *Hvilke overvejelser gør du dig, når du spiller og bliver bedt om at tage stilling eller et valg, som påvirker historiens gang eller din karakters relation til spillets karakterer?.* Her, sammen med de dertilhørende underspørgsmål, fik informanterne mulighed for at overveje, hvordan de forholder sig til deres agens i spillet, samt hvorvidt, og i så fald, hvordan moralske eller amoralske handlinger rører dem. Dernæst blev spurgt ind til, hvordan de oplever NPC'er med henblik på at få en fornemmelse af, hvordan de anser de mulige modtagere af deres adfærd i spillet, hvilket blev udforsket ved følgende spørgsmål: *Har du oplevet at blive følelsesladet af en karakters historie i et spil?.* Der blev uddybende spurgt ind til kontekst for denne eventuelle emotionelle respons, samt undersøgt hvorvidt de drog paralleller til deres egne levede oplevelser i den materielle verden eller ej.

Afslutningsvist blev der spurgt ind til, hvordan de ville kategorisere deres generelle adfærd i spilkontekster, samt bedt om deres refleksioner herom: *Har du tendens til at handle mere godt eller ondt i de spil du spiller? Hvorfor?.* Særligt dette spørgsmål havde til formål at undersøge, hvorvidt de undskylder eventuel amoralsk adfærd ved at det blot er et spil, hvilket er observeret i tidligere studier (Shafer 2012). Desuden blev informanterne her spurgt ind til, hvorvidt de drager paralleller til eget liv eller person, når de bliver stillet over for moralsk udfordrende situationer.

5.3. Rekruttering

I indeværende speciale er gamere, som spiller singleplayer-spil blevet interviewet. De eneste forudsætninger for at deltage i interviewet var som udgangspunkt at man skulle 1) være i alderen 16-25 og 2) sidde inde med indtryksfulde spiloplevelser. Der er ikke taget højde for hvilke spil, eller i hvilket omfang de spiller, men derimod hvorvidt de selv mener at sidde inde med spiloplevelser som har påvirket dem. I den visuelle del af rekrutteringsopslaget (bilag 9) var der givet eksempler på spil der kunne være relevante at tale om, herunder titlerne *Life is Strange*, *Baldurs Gate 3*, *Detroit: Becoming Human*, og *Witcher 3*, men disse var ikke påkrævede hverken at have spillet eller diskutere i interviewsituationen. Som det fremgår i den visuelle præsentation af informanterne (afsnit 5.4), skulle det dog vise sig at være en metodisk styrke, at informanterne endte med at tage fat i en relativ homogen gruppe af spiltitler, da dette betyder, at de taler ind i de samme metakontekster (afsnit 4.2). Informanterne er alle bosiddende i enten Århus (og omegn) eller Aalborg. Trods denne umiddelbare geografiske begrænsning er et enkelt af interviewene foregået fysisk i Aalborg, da det var efter informantens eget ønske. Det var dog muligt at deltage, uanset hvor man skulle befinde sig i landet, da muligheden for at deltage i interview online blev tilbudt alle interesserede. Dette tilbud synes særligt relevant, da målgruppen kan antages at tage brug af kommunikationsprogrammer som Discord og lign. jævnligt, hvis ikke dagligt. I sidste ende blev det til fire interviews afholdt online via. Discord, samt to fysisk-afholdte interviews. Heraf blev det ene blev afholdt i lokaler tilknyttet informantens bopæl, imens det andet blev afholdt ved Ungecentret Skanderborgvej i Viby.

Trods gaming er en udbredt fritidsaktivitet i dag for de fleste aldersgrupper, ønskedes der at rekruttere informanter som både spillede singleplayer-spil OG havde reflekteret over deres erfaringer, og ikke blot enhver som har spillet singleplayer-computerspil. Derfor er der taget brug af formålssampling, som tillod at komme i kontakt med den type af spillere som bedst kunne give empiri til besvarelse af problemformuleringen (Bryman 2016:414-415). Henvendelsen foregik ved deling af tekstbeskrivelse samt visuel præsentation af specialet, hvilket kan ses i bilag 9. Rekrutteringsprocessen blev påbegyndt ved at henvende sig til danske gaming- og rollespilsgrupper på Facebook og Discord, da disse anses som værende typiske steder for spillere at samle sig. Dette krævede kontakt til gruppernes moderatorer, delvist for at indhente tilladelse til at lægge rekrutteringsopslaget op på deres side, hvorfor der blev benyttet gatekeepers til at få adgang til potentielle informanter. Gatekeepers var desuden særligt vigtige ifm. enkelte grupper, som var målrettet kvindelige gamere, hvilke var lukkede for specialeforfatteren pba. hans køn som mand. Da disse tiltag ikke gav det ønskede afkast af informanter, blev søgeområderne udvidet til kollegie- og

ungdomsbolig-grupper på Facebook, hvilket formåede at indhente øvrige informanter til deltagelse af interview. Selvom denne rekrutteringsproces ikke blev foretaget i gamingfællesskaber vurderes den passende, da 1) det ville indfange unge mennesker, og 2) at det ikke er en selvfølge at gamere, som ellers ikke interagerer med gamingfællesskaber, fordi de ikke spiller multiplayer-spil, ville være til at finde i sådanne grupper. Ovenstående metodiske skridt har udmundet sig i udførelsen af 6 interviews, hvilket specialets analyse vil bero på.

5.4. Præsentation af informanter

På baggrund af rekrutteringen i det ovenstående er der udarbejdet nedenstående tabel. Denne har til formål at give et overblik over den mest væsentlige information for hver informant, hvilket inkluderer kaldenavne, nationalitet, køn, alder, beskæftigelse, samt de primære spiltitler, den enkelte informant referer til under interviewet. Med kaldenavn forstås det alias der er blevet givet af specialeforfatter mhp. at sikre anonymitet på tværs af transskriberinger, præsentationer og analysen.

Som det kan ses i informanttabellen nedenfor, er der én ikke-dansk informant. Denne informant deltog i et af de første interviews, hvilket var på et tidspunkt, hvor der var usikkerhed om, hvorvidt der kunne findes et tilfredsstillende antal danske informanter. Informanten er dog bibeholdt sidenhen, da afvigelserne i hans besvarelse i sammenligning med de øvrige informanter kan forklares på baggrund af den spilmæssige kontekst. De steder hvor den specifikke informant pointerer anderledes end de øvrige, berøres i det videre analysearbejde jf. (afsnit 6.2). Desuden blev det overvejet, hvorvidt informanterne Klara og David ville afvige fra de øvrige, da deres faglige baggrund giver anledning til, at de kunne have forholdt sig fagligt til mekanismer som findes i spiloplevelser eller interaktion med teknologi. Det vurderes dog, at deres udtalelser ikke varierer nævneværdigt, og deres udtalelser går i tråd med de andre deltagende informanter.

Kaldenavn	Nationalitet	Køn	Alder	Beskæftigelse	Primære spil
Laura	DK	Kvinde	22 år	Vikararbejde	The Last of Us, Undertale, The Walking Dead, Life is Strange
David	DK	Mand	24 år	Studerer teknoantropologi	Fable 3, SOMA, Baldurs Gate 3, Elden Ring

Benjamin	DK	Mand	24 år	Læser HF	Red Dead Redemption, Persona 5, Witcher 3, Mass Effect
Kristian	DK	Mand	22 år	Studerer til pædagog	Kingdom Come: Deliverance, RimWorld, Skyrim, Hades
Klara	DK	Kvinde	23 år	Studerer Cognitive Science	Baldurs Gate 3, Witcher 3, Red Dead Redemption, Detroit: Become Human
Mack	USA	Mand	21 år	Studerer til ambulanceredder	Red Dead Redemption, Far Cry 5, Dead Space, Modern Warfare, World at War, The Last of Us

5.5. Datahåndtering og analyse

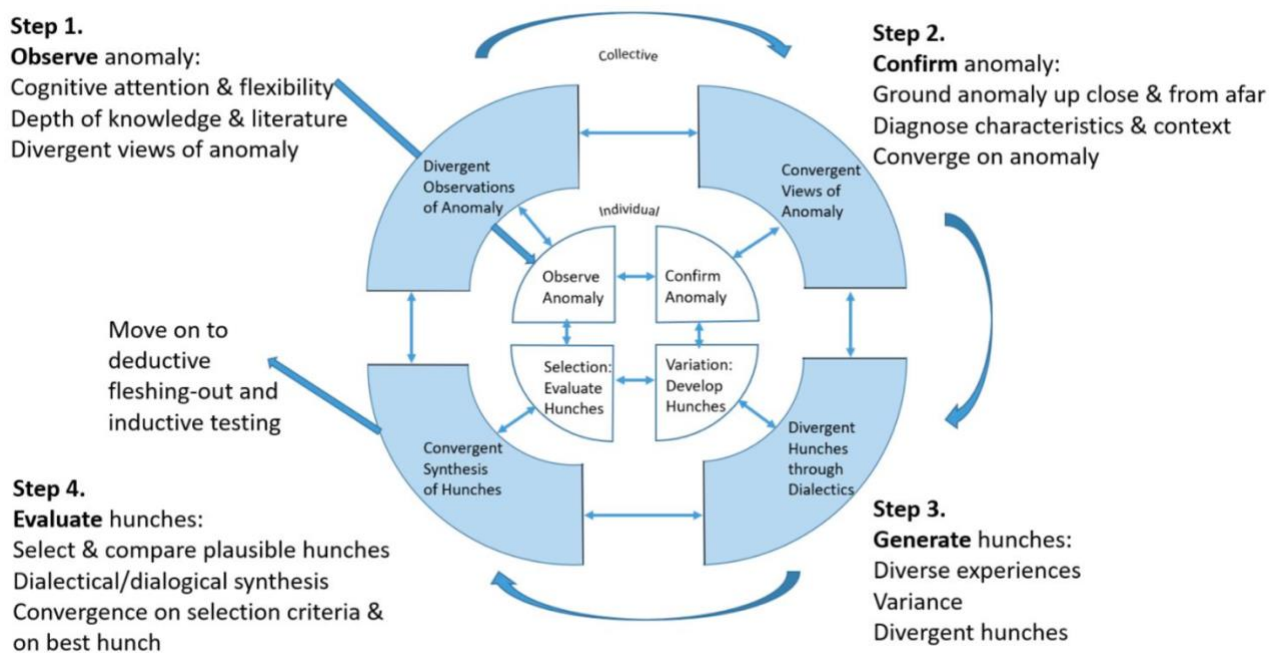
5.5.1. Transskriberingsstrategi

For at kunne benytte de lydoptagede interviews til analysearbejdet på meningsfuld vis, er det nødvendigt at omdanne lydfilerne til skriftsprog. Dette refererer man til som en transskriberingsproces, hvilket lægger op til overvejelser om, hvordan dette gøres mest hensigtsmæssigt. Denne proces gør det muligt at tilgå den indhentede empiri på en sådan måde, at det giver både overblik og gør det mere ligetil at arbejde med i analysen (Brinkmann & Tanggaard 2020:50). Ifølge Brinkmann og Tanggaard vil der som udgangspunkt gå noget i tabt i oversættelsen fra talesprog til skriftsprog, men ved at definere en strategi for transskribering, kan dette tab mindskes (ibid. 50-51). Da alle transskriberingerne er rettet af den samme person, har der været større kongruens i måden og med det temperament, tekststykker er rettet til eller fjernet på. For at gøre transskriberingerne så overskuelige som muligt, er alle unødvendige halve sætninger, fyldord som ”øh”, ”hm” osv., og lignende blevet fjernet, medmindre de blev vurderet til at påvirke udtalelsens betydning nævneværdigt (Brinkmann & Tanggaard 2015:45). Det kunne eksempelvis være, hvis en informant gav udtryk for at bruge betænkningstid, forinden de svarede på det givne spørgsmål. Hvis der har været en talepause eller standsning af betydning er denne vist ved ”...”. Desuden er ord, der bliver lagt særligt tryk på, blevet kapituleret, og grin, pauser i interviewet, utydelige lyddele eller lignende, symboliseres med parenteser. Informanterne er desuden anonymiseret allerede her, hvilket

vil sige, at informanterne er kendt ved deres givne kaldenavne i transskriberingerne, ligesom de er fremadrettet. Specialeforfatteren og interviewers udtalelser er kendetegnet ved "Interviewer:" igennem samtlige transskriberinger. Det betyder derudover, at evt. referencer til mere præcise steder, navne eller lignende som er knyttet til informanten, også er redigeret for at sikre, at informanterne bevarer deres anonymitet.

5.5.2. Analysestrategi

Da indeværende speciale indeholder både en fænomenologisk metodologi og et induktivt forskningsdesign, ønskes der en analyse, hvor teoretiske antagelser og konceptuelle rammer ikke slører bearbejdningen af empirien. Derfor benyttes grounded theory-metodikken til at lave en åben kodning af empirien med det formål, at den skal udmunde i opdagelsen og udviklingen af teori om det fænomen, empirien berører (Brinkmann & Tanggaard 2020: 309-311). Som forsker benyttende af en grounded theory-metodik - og for den sags skyld en fænomenologisk metodologi - er det essentielt at lade informanterne vise vej mod de konklusioner som bør laves om et givent fænomen (Gioia et al., 2013:20). Dette betyder, at der ikke bør opstilles teorier eller forklaringer forinden empiriindsamlingen har fundet sted (ibid.:17), samt at den efterfølgende analyse ikke styres af sådanne forforståelser (ibid.:20). I stedet har analysestrategien bevidst søgt abduktivt at lade sig overraske ved hjælp af tematisk kodning, systematiseret på en måde der skaber mulighed for at se anomalier der overrasker (Tavory & Timmermans 2014, Timmermans & Tavory 2022). Dette kan efterfølgende give anledning til opstillingen af ikke blot temaer, men også mere teoretiske udsagn. Sætre & Vean de Ven 2021 opstiller denne illustrative model til at beskrive analysestrategien:



Om end modellen er en idealisering af den faktiske analyseproces, som i praksis er mere rodet og med tilbagevendende processer, hvor man starter forfra, giver den et indblik i en idealiseret proces i det analytiske arbejde med datamaterialet.

I den analytiske praksis betyder det, at informanternes oplevelser fragmenteres, deles op og genforenes på nye måder, der kan være teoretisk interessante. Denne fremgangsmåde står i kontrast til en fænomenologisk metodologi, da en fænomenologisk analyse ifølge Dan Zahavi bør bevare forbindelsen mellem sind og verden (Zahavi 2018:30). Dette betyder konkret set, at man bør undlade at skille enkelte oplevelser og refleksioner fra den identitetsmæssige kontekst, de er oplevet på baggrund af. Det kan dog være nødvendigt at benytte en sådan fragmentering og kategorisering for at udlede pointer og analytiske fund på systematisk vis (Gioia et al., 2013:28), hvilket er prioriteret i konteksten for dette speciale.

5.5.3. Kodning

For at kunne udarbejde en givende analyse, baseret på pointer fundet i datamaterialet, er det væsentligt at systematisere og kategorisere for overblikket skyld. Der er her behov for en kodningsstrategi, som muliggør uddragelsen af værdifulde fund og pointer om fænomenet som undersøges. I indeværende speciale er der, i tråd med den grounded theory-metodiske position, taget brug af en åben kodning, hvilket vil sige, at der foregår to kodningsfaser (ibid.:20). Første indledende kodningsfase består i at gå til materialet ud fra en idé om at finde ud af, hvad der overhovedet er på færde i det givne fænomen

(ibid.:20, Boolsen 2020:331). Dernæst, i anden kodningsfase, sammenfattes disse kodninger til kategorier på baggrund af ligheder, hvilket giver anledning til at vurdere, om disse kan kodes på ny til mere overordnede temaer, som kan fortælle mere om fænomenet, som undersøges (Gioia et al., 2013:20). Dette betyder, at det er informanternes egne beretninger og beskrivelser om deres erfaringer og følelsesliv, som er styrende for den videre analyse (Boolsen 2020:321). På den måde går den udvalgte kodningsstrategi i fin tråd med de øvrige metodiske og metodologiske valg, da det både falder under en induktiv og eksplorativ kodning, som beskrevet tidligere.

Denne kodningsproces er foregået via. kodningsprogrammet Nvivo, som tillader at give overblik til de enkelte koder som er brugt. Hertil er der udarbejdet tre overordnede temaer, *Being in the Game*, *Emotional Resonans* samt *De Mange identiteter* som vil fungere som de primære overskrifter og analysetemaer i analyseafsnittet. På næste side er en meget lineær gengivelse af kodningen, 1st- og 2nd-ordensbegreberne gengivet. Hvert 1st ordensbegreb indeholder en række citater - om end hvert 1st-ordensbegreb i nedenstående visualisering viser et enkelt citat som eksempel. Gruppen af citater navngives til at starte som en nvivo-kode, der ligger meget tæt på empirien. Herefter er 2nd-ordensbegreberne dannet ved at se på, hvad der er sammenligneligt, og hvad der er forskelligt. Processen med gruppering af data, 1st- og 2nd-ordensbegreber har bevæget sig cirkulært rundt som illustreret ovenfor.

Udvalgte Citater fra data	1 st ordens begreb	2 nd ordens begreb
"alt hvad man oplever er jo gennem hans øjne.. Det er bare ham, man møder først, og ens udgangspunkt er jo fra ham. Og så dømmes man lidt andres handlinger fra det." "Når jeg ikke spiller, så er det det, mine tanker handler om. Der bliver jeg ret opslugt. Og kan også lidt glemme, eller ikke glemme, at det er imaginært" "(Non-linearity) makes it more immersive, because what you do actually matters (...) so there's more replayability, and it feels like you actually have more impact on things." "Ja, i spil så tager man jo selv valget ofte. I film så er film jo lavet, og så er det det. Der har du ikke selv noget input over det."	• Avatar som kropslig syntese • Entering the matrix • Liniært og ikke liniært rum • Beslutnings- og formningskraft	Being in the game!
"det er mere vigtigt at prøve at gøre tingene gode som de er (...) Så det er jo også to forskellige måder at bearbejde sine egne tanker eller angst omkring hvad der kommer efter vi dør." "Det er ikke altid, at der er ét valg, der føles korrekt, men nogle gange er det også "the Lesser evil" - man bliver nødt til at vælge." "Jeg havde ikke regnet med slutningen der. Og så dør han af det, og så kunne jeg bare mærke..., så pakker jeg mig ind i tæppet, og så sætter jeg mig ind i stuen." "Så er jeg lidt mindre attached til dem, når jeg går over og dræber dem - Nej, det kan man ikke - Man skal lige snakke med dem i starten. Åhh fuck, nu er jeg attached." "Jeg har været ligeglad med de her karakterer, men på grund af musikken, så er jeg kommet med på toget alligevel."	• Udforskning af verdenen • Emotionelle dilemmaer • Emotionel intensity • Emotionel involvering/attached • Emotioner og musik	Emotionel resonans
"Der tog jeg sådan et valg, som jeg tror ville være anderledes, end hvad Gerald faktisk ville. Der var det mere, hvad jeg tænkte end ham." "Jeg er enig i nogle af de memes med gamere, at jeg lever ikke ét liv, jeg lever 20 forskellige liv. Det er lidt cringe, men i essensen ja!" "Man kan romance characters. Det gør jeg også altid. Jeg er en sucker for romance. Det giver jo en ny dialog. Romancer man hende Tali, så har hun en anden dialog på missionen." "jeg har svært ved at få mig selv til at gøre ondt. For så er jeg sådan, og de har ikke fortjent det. Hvis de har fortjent, at jeg gør noget ondt mod dem, så har jeg det fint med det. Men hvis det bare er en tilfældig person, så har jeg ikke lyst til at gøre noget ondt." "der er jo nogle karakterer, jeg nogle gange går og savner lidt i min hverdag. Hvor jeg synes, det kunne være super sjovt at prøve at genopleve de følelser og tanker, som jeg havde"	• Adskillelse fra karakteren • Mange identiteter • Intensity ved identifikation • Den gode og den onde-hierarki • At møde dem i virkeligheden	De mange identiteter

5.6. Kvalitet og etiske overvejelser

5.6.1 Kvalitetskriterier

For at sikre en kvalificeret undersøgelse er det nødvendigt at overveje dens *validitet*, *reliabilitet* og *generaliserbarhed*. Da kvalitative undersøgelser kan opleve udfordringer ved at skulle efterleve de stringente krav, som den kvantitative forskning pålægges, kan der argumenteres for, at der i stedet reflekteres om undersøgelsens *gyldighed*, *transparens* og *genkendelighed* (Brinkmann & Tanggaard 2020:658).

Styrkelse af gyldighed i specialeundersøgelsen ses bl.a. brugen af det semistrukturerede interview, samt hvordan der heri forekommer flere uddybende eller afklarende spørgsmål. Fordi undersøgelsen havde til formål at undersøge informanternes oplevelser, var der øje for, at disse oplevelser blev forstået rigtigt af interviewerens og havde mulighed for at blive uddybet efter behov. Det vurderes, at det er en diskussion værdig, hvorvidt rekrutteringsopslaget og manglende præcisering af, hvilke spil informanterne skulle have spillet, styrker eller svækker undersøgelsens gyldighed. På den ene side betyder det, at trods de fleste informanter har samme nationalkulturelle kontekst at tale ud fra, kan den spilmæssige kontekst variere nævneværdigt. Dog skulle det vise sig, at informanterne talte ind i flere af de samme spiltitler, og at deres udtalelser om de tematikker som inkluderes i interviewguiden desuden er relativt kongruente uagtet den specifikke spilkontekst. Den ideale undersøgelse i denne forstand havde påkrævet, at alle informanterne havde spillet det samme spil, eller at de spillede det forinden interviewet. Gyldigheden påvirkes derudover ifm. interview og transskriberingsarbejdet, da specialet er skrevet af én person, og der derfor ikke har været mulighed for en kontrol af transskriberingsstrategien. Trods dette også betyder, at transskriberings- og interviewstrategi derved har været mere ensformigt, vurderes det, at gyldigheden svækkes i nogen grad.

Specialets transparens afspejles i, hvorvidt specialets undersøgelse kan følges trin-vis for en evt. replikering af studiet og dets resultater af andre fagpersoner, hvilket derfor indebærer udførlig gennemgang af, hvordan interviews, transskription og analysearbejde er udført (Kvale & Brinkmann 2015:318). I den forbindelse styrker det specialets transparens, at der er foretaget en udførlig beskrivelse af indledende litteratursøgning, metodologisk standpunkt, samt metodiske greb. Om end at finpudsning af transskriptioner ifm. fjernelse af fyldord svækker undersøgelsens transparens, tillægges det en mindre værdi til transparensen, at dette udtrykkes klart i (afsnit 5.5.1). For at sikre at transskriberingen er foretaget korrekt samt at udtryk, pointer eller ord ikke er overhørt, er alle interviews blevet hørt ad flere omgange - og holdt op mod den enkelte transskribering.

5.6.2 Etiske overvejelser

I arbejdet med informanter, deres fortællinger om egne oplevelser og liv, er det vigtigt at gøre sig overvejelser om, hvordan det gøres på en etisk forsvarlig måde. Der er i den sammenhæng blevet gjort nogle etiske overvejelser om, hvordan der er taget hånd om informanterne i og efter, interviewsituationerne har fundet sted.

Det er essentielt som forsker at sørge for at tage vare på de informanter, som bevilliger at deltage i ens interview (Brinkmann & Tanggaard 2020: 593). Dét som blev prioriteret i forbindelse med arbejdet med informanterne og deres udsagn, var, uagtet interviewenes afkast, at sikre, at informanterne gik fra interviewsituationen med en følelse af, at det ikke var en dårlig oplevelse. Disse mikroetiske tiltag gik bl.a. på, at informanterne blev bedt om eksplicit samtykke til at interviewer optog sessionen, og at denne sidenhen ville blive bearbejdet og analyseret. I den sammenhæng blev der også understreget, at informanten havde mulighed for at trække deres samtykke helt eller delvist tilbage, netop for at sikre, at informanterne vidste, hvilke forhold de deltog under (ibid.:598). De blev i forlængelse heraf informeret om tidsfristen for denne tilbagetrækning, som var ved seneste afleveringsfrist for indeværende speciale. Endvidere blev det understreget for informanterne, at de ikke skulle besvare spørgsmål eller tale om emner, som de ikke var komfortable med. Dette blev gerne gentaget i øjeblikke, hvor den enkelte informant talte ind i sårbare temaer som mentalt helbred, herunder depression og selvmordstanker, tab af pårørende eller lignende. Informanterne blev desuden gjort opmærksomme på, at de var velkomne til at tage pauser undervejs. I forlængelse heraf blev der, ved afslutningen af det enkelte interview, brugt tid på debriefing i form af evaluering om interviewsituationen med informanten for at sikre, at de gik derfra tilpas med oplevelsen (ibid.:594). Desuden har informanterne selv kunne bestemme, hvorvidt interviewet foregik fysisk eller online via foretrukne kommunikationsapplikation.

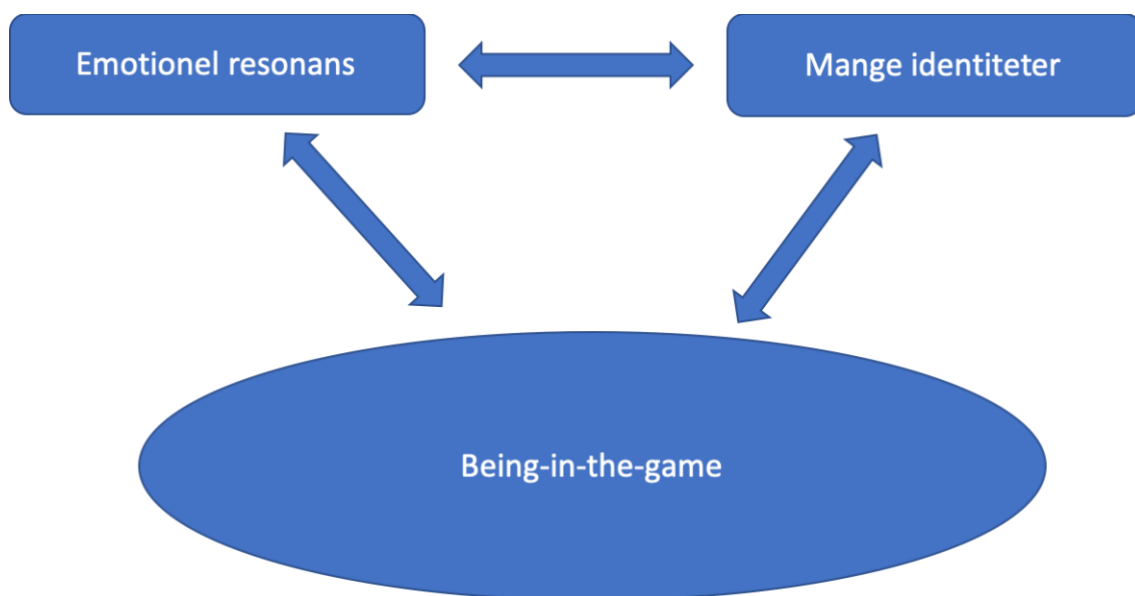
Afslutningsvist er makroetiske overvejelser i forbindelse med forskningsarbejdet blevet overvejet, særligt rettet mod hvad indeværende speciale og dertil knyttede analyse frembringer af konklusioner, samt at empirien ikke overanalyseres eller overfortolkes til uigenkendelighed (ibid.:596-597). Desuden er det vigtigt at overveje, hvordan det kan påvirke diskurser eller efterfølgende arbejde på området (ibid.:599), hvor der i denne kontekst kunne være tale om sunde relationer til gaming eller relationer til AI-kæreste-applikationer og simulerede venskaber, da denne debat fortsat er aktuel i 2025.

6.0 Analyse

I dette afsnit gennemgås de empiriske og analytiske fund. Tilgangen til at beskrive disse fund tager udgangspunkt i den metodiske struktur som ligger i Gioia-metoden jf. (afsnit 5.5.2), og kapitlet er derfor opdelt i 3 hovedafsnit. Disse hovedafsnit svarer hver til et af de 2nd ordens begreber som er konstrueret (*Being in the Game*, *Emotionel Resonans*, og *De Mange Identiteter*). Hvert hovedafsnit består så vidt muligt af en række underafsnit. Disse underafsnit refererer til de 1st-ordensbegreber og kodninger som er blevet konstrueret og tilsammen konstituerer 2nd-ordensbegrebet. Hvert afsnit indeholder en række citater, som forsøger at illustrere en specifik dimension ved det begreb, der udvikles.

Den opmærksomme læser vil bemærke, at de citater der er angivet i nedenstående tekst, så vidt muligt, ikke er de samme, som er anvendt i kodningsafsnittet til at illustrere den analytiske metode heri. Der er to pointer i dette. I illustrationen af metoden er de korteste citater fra datamaterialet anvendt af illustrative grunde. I nedenstående analyseafsnit er længere og uddybende citater anvendt. Imidlertid er der også den pointe i fremgangsmåden, at jeg har forsøgt godtgøre: 1) at hvert begreb ikke bygger på et citat, men på mange og stort set alle informanter. 2). at skabe en analytisk gennemsigtighed, hvilket indebærer, at hvert begrebs afsnit kan sammenlignes med kodnings- og begrebsfiguren ved at gå frem og tilbage (jf. 5.5.3).

De 3 2nd-ordensbegreber hænger snævert sammen. Begrebet *Being in the Game* udgør den grund, hvorpå begreberne *emotional resonans* og *de mange identiteter* opstår. Dette kan illustreres i nedenstående model:



Modellen illustrerer de 3 hovedbegreber, men er hver specifikke analytiske distinktioner for en særlig måde at agere i spillets sociale og samfundsmæssige kontekst. Denne kontekst beskrives ofte i litteraturen som parasocial. Begrebet parasocial er hentet fra studiet af fans og sociale medier, hvor man har studeret den særlige måde, man i dette univers skaber en relation til en berømt, man ikke kender personligt (se f.eks. Lim et al 2020). I det parasociale begreb ligger der en forestilling om, at disse relationer ikke er "rigtigt" sociale, fordi de ikke er personlige, og at den ene part er passiv modtager-observatør, som selvstændigt opfinder en relation. Jeg stiller i den forbindelse ikke spørgsmål ved, at sådanne psykiske relationer kan eksistere - men som min analyse vil vise, er gamerverdenen på mange måder radikalt anderledes og præget af en, omend anderledes, stærk socialitet og samfundsmæssig indlejring. Den parasociale ramme bliver således i spilsammenhængen konceptualiseret som et fænomen, der kræver, at den materielle, sociale, sproglige og kulturelle kontekst abstraheres væk - en pointe der også vendes i diskussionen.

6.1 Being-in-the-game

Being in the Game er det mest grundlæggende begreb, der udvikles. Begrebet refererer direkte til Heideggers og den fænomenologiske idé om, at vi altid er i verden jf. (afsnit 4.2), og at vi ikke kan tænke på spillerne som enkeltindivider afskåret fra deres deltagelse i spillet. Afsnittet *Entering The Matrix* beskriver, hvordan gamerne træder ind i en ny spilverden, samt hvordan de bliver en del af denne verden og fortaber sig i den. Jeg anvender her implicit Barads begreb om intra-aktionen i spillet. At være i spillet og intra-agere i det kræver, at ens avatar bliver en del af ens udvidede kropslige oplevelse og ageren. At være i spillet skaber også en indlevelse, hvor spilleren er aktivt agerende som person (identitet/karakter) i spillet.

6.1.1 Entering the Matrix

Under interviewene med de seks unge gamere, hvor de flittigt fortalte om deres spiloplevelser på baggrund af de spørgsmål jeg havde med til dem, viste der sig et uventet fund i deres besvarelser. Ifølge informanterne selv sker der noget særligt, når det virkelig gode videospil startes op, og man går fra at sidde i stolen til at være inde i spillet.

“Det fede ved videospil er jo, at nogle gange kan man godt forsvinde ind i den verden, som det individuelle spil prøver at skabe. Og det kan man virkelig. Når musik og verden kommer

sammen, (...) kan (det) blive til en helt komplet oplevelse, som ligesom transcender(er) måske at læse en bog eller at se en film, fordi du er en aktiv del af oplevelsen.” Laura (Bilag 1: 1).

Sådan forklarer Laura oplevelsen af den fængende spiloplevelse, som en form for rejse ind i andre universer. Spillet som medium giver mulighed for at udforske og undersøge verdener, som står i modsætning til det, som er muligt i hverdagen (Benjamin Bilag 3:9). Denne indlevelse påvirkes af sanselige indtryk som musik og grafik til at give spilleren dét, Laura definerer som *“en helt komplet oplevelse”* (Bilag 1:1). Spilteknologien giver mulighed for kreation og animation af grafik som kan se næsten realistisk ud, hvilket er teknikker som bruges i de spil, informanterne selv beskriver at leve sig mest ind i, herunder The Last of Us, Red Dead Redemption og Detroit: Become Human. Men det er ikke blot det visuelle, som får gamerne til at rive sig med - det auditive giver for Laura og Benjamin ligeledes mere brændsel til bålet. Benjamin fortæller i det følgende om vigtigheden af velkomponeret musik, samt dets påvirkning på spiloplevelsen:

“Jeg har den mening at selv et mediocre spil, eller måske endda en mediocre story, jeg har måske ikke bondet så meget med de her karakterer endnu. (...) Jeg har været ligeglad med de her karakterer, men på grund af musikken, så er jeg kommet med på toget alligevel. Jeg synes, at musik kan gøre en kæmpe forskel for et spil. Ja. Og er en virkelig vigtig ting.” (Bilag 3).

Ved at benytte sanserne og ved at kommunikere og sætte en emotionel ramme for den enkelte spilsituation, formår spillene at udviske linjen mellem spiller og medium. Selvom Klara både kan blive opslugt af den litterære historie og historien i videospillet, opsummerer hun vigtigheden af både den ikke-lineære spilhistorie og de sanselige indtryk, som giver den udslagsgivende forskel mellem at fordybe sig i en bog kontra i et spil:

“Ja, jeg foretrækker det nok i spil faktisk. Synes det er nemmere at få alle aspekter af det i et spil. Og sådan facial expressions og at spille gennem en historie, man tager en del af, frem for bare at læse om det. Der er det måske også lidt mere predictable, når man læser en bog nogle gange. Det er lidt sværere at forestille sig, når det bare er ord, der er skrevet, i forhold til når man spiller og har alt at gøre med, og ja visuelt også.” (bilag 5).

Når sanserne mættes og visuelle og auditive elementer præsenteres for spilleren, bliver de mindeværdige spiloplevelser dem, *“hvor man ender med ligesom at blive helt opslugt af en verden”*, som Klara beskriver hendes oplevelse med The Witcher 3 (Bilag 5:2).

Denne “matrix” oplevelse, hvor man bliver opslugt, det uforudsigelige element ved andre karakterers ageren, “bonding med karakteren”, en hel komplet oplevelse, hvor man er i spillet, udgør en central rolle i indestående analyse. Spillet overgår alle andre former for underholdning og har en særlig karakter, hvor en verden kan undersøges. Man er i spillet, man bonder med karakteren på måder, der skaber en oplevende reel virkelighed. Spilverdenen opleves mere realistisk, især når NPC’erne spillerne oplever, at de kan få dybe karakterer med egne holdninger, værdier, oplevelser og følelser (Bilag 1:2)

6.1.2 Avatar som kropslig syntese

I video-RPG’er får man tildelt en avatar der har en speciel rolle, karakter eller perspektiv. Det er ud fra avatarens perspektiv, man som spiller skal handle. Avatarens karakter kan også være defineret og givet på forhånd, eller udvælges på baggrund af eksisterende arketyper, og i nogle spil skal karakteren skabes fra bunden af spilleren selv.

Spillet “Baldur’s Gate 3” er et eksempel på et spil, hvor det er muligt at kreere sin egen karakter, designe karakterens udseende, vælge dens stemme, personlighed og måden, hvorpå den får sine kræfter og slås. Det er sågar muligt at vælge, hvilke pronominer og kønsorganer karakteren skal have, så spilleren kan tilpasse præcis den oplevelse, vedkommende gerne vil have.

Informanten David fortæller, at når han spiller et spil igennem første gang, forsøger han typisk at spille karakteren, som var han karakteren selv (Bilag 2:4). I forbindelse med hans gennemgang af netop Baldur’s Gate var det dog ikke sådan, han forholdt sig til sin avatar, som han her beskriver som skabt på baggrund af nogle løse principper (Bilag 2:3). David fortæller samtidig, hvordan dét som startede med at udforske en spilverden ud fra karakterens perspektiv, udviklede sig til øjeblikke som indbød til refleksion, når spillet satte ham i visse situationer og bad ham vælge, hvordan hans avatar skulle handle. Han fortæller om denne erfaring således: *“Og det er der, at man virkelig også bliver spejlet i sig selv. How would this work.. Altså i virkeligheden? Eller hvad er det, jeg vil? ”Kontra, hvad er det, min karakter også vil?”* (Bilag 2:4).

Han fortæller, at mødet med NPC’er også fik ham til at overveje, hvordan han selv ville interagere og tænke om dem, hvis det faktisk var ham, og ikke hans karakter, som mødte de her personer. I forbindelse med at nogle af NPC’erne i Baldur’s Gate forsøgte at flirte og initiere en romantisk relation til hans karakter, fik intra-aktionerne David til at reflektere over, hvad han selv kunne tænke

sig af romantiske relationer i virkeligheden. Refleksioner, han i øvrigt giver udtryk for at synes om. Baldur's Gate var en afstikker i den forstand, at det var den eneste spiltitel, hvor muligheden for at skabe sin egen avatar eller dens udseende og personlighed blev italesat. Informanten Klara har også spillet Baldur's Gate 3. Hun understreger, at hun aldrig genskaber sig selv i spillet fuldstændigt i hverken Baldur's Gate 3 eller andre titler, men at der dog er dele af hende inkorporeret i karakteren (Bilag 5:14). Hun giver til kende, at det ville *"føles lidt fucked"* at agere som sit hele selv i spillet, men at hun godt kan finde på at spille *"en lidt sejere version af sig selv"* (Bilag 5:14). For Klaras vedkommende betyder det for eksempel at være mere *"assertive og direkte"*, og desuden måske at være en elver, som måler lidt flere centimeter end hendes fysiske selv (Bilag 5:14).

At få muligheden for at lade som man er en anden og opleve spilverdenen og handlingen gennem karakterens øjne, som Klara beskriver det, er noget, flere af informanterne lægger vægt på i spiloplevelsen. Mack beskriver spillet som en mulighed for at følge historier, handlingsforløb og skæbner, som om man selv var med ved siden af (Bilag 6:5). Ligeledes fortæller Benjamin om Persona-spillenes handlingsforløb, hvor femte installation handler om en gruppe japanske unge, som om natten bliver til deres rigtige helte-jeg ved at smide deres personaer - altså de sociale roller de udspiller for at passe ind. I den forbindelse med han referer til idéen om at videospil tillader at leve flere liv, fortæller han at forholde sig til sine gaming som en verden, hvor rammerne for sine handlemuligheder udvides: *"Man kan gøre ting, som man ikke lige kan gøre i hverdagen. Man redder ikke lige galaxen i en hverdag her, som man gør i Mass Effect i stedet for."* (Bilag 3:9).

Benjamins beskrivelse er rimelig sigende i den forstand, at spilleren selv udfører disse handlinger; det er spilleren som skal redde galaksen og ikke avataren, som vedkommende styrer. Og for informanterne selv gives der udtryk for, at det ikke er selve avataren, men derimod de handlinger der foretages, som er det essentielle i indlevelsen. Trods de fleste informanter primært fortæller om spiltitler, hvor spilleren indtager en prædefineret avatars perspektiv, gives der udtryk for, hvordan det stadig er spilleren selv og dennes handlinger, som er centrum for handlingens udfoldelse: *"Det er mere sådan, at hvis du vil se det her, så er det dig, der skal føre pennen. Altså det er dig, der skal komme igennem alle udfordringerne."* (Bilag 1:6). Når eksempelvis Kristian fortæller om den preussiske ungkarl "Henry" i spillet "Kingdom Come: Deliverance", når Klara, Benjamin eller Mack styrer "Arthur Morgan" i Red Dead Redemption, eller når Laura styrer avataren i "Undertale", er det dem selv som udfører disse handlinger.

Informanterne oplever altså en form for ejerskab eller ansvar for de handlinger, de foretager sig i spillet. Med det valgte fænomenologiske og agent-metodologiske udgangspunkt kan det bemærkes, at selvom spillerne starter med at interagere med rollen/karakteren og dermed oplever rollen/karakteren som et ydre element, man interagerer med, omdannes denne relation til en intra-action, hvor rollen og spilleren gensidigt definerer hinanden. Rollen bliver en del af spilleren i spillet, en Merleau-Pontisk kropslig udvidelse, der kun analytisk kan separeres fra spillerens egen identitet i spillet; på samme måde som Merleau-Pontys blinde mand der bliver ét med blindestokken. Denne kropslige udvidelse muliggør, at man kan lade sig opsluge i spillet og blive ét med det, stærkt hjulpet af den “matrix”, vi så ovenfor. Et godt spil har netop disse karakteristika, som gør, at man selv kan undersøge den verden, man bliver en del af. Spillet bliver det sociale liv, man er en del af.

6.1.3 Indlevelsen styrkes

I 6.1.2 blev det illustreret, hvordan informanterne oplever de handlinger, de foretager sig, som deres egne. Der blev på baggrund heraf argumenteret for, at gamerne oplever disse handlinger som deres egne, når de sidder midt i spiloplevelsen. Denne syntese kan videre påvirkes af spilletid og graden af agens, spilleren tilbydes i det enkelte spil.

Når spillet kan tage flere forskellige retninger, gives der anledning til at overveje sine handlinger, hvilket ifølge Mack styrker indlevelsen således: *“It makes it more immersive because what you do actually matters and it makes it less linear so there's more replayability and it feels like you actually have more impact on things”* (Bilag 6:5). Muligheden for at påvirke historiens gang, og dermed være en aktør i verden, fortæller flere af informanterne som værende vigtigt for dem. Dét at kunne have gennemslagskraft betyder, at deres handlinger i spillet er meningsfulde. Eftersom historien påvirkes af deres handling og beslutninger i spillet, betyder det, at uden dem havde handlingen været anderledes. Det betyder for det første, at det giver mere spilmateriale at udforske og fordybe sig i, men det betyder også, at spilleren bliver aktiverede parter i historien. Til sammenligning med bøger eller film er de stadig tilskuere i en vis forstand, men den passivitet som er gældende, når man tænder for netflix eller åbner for en bog, er ikke gældende på samme måde i spillet. Det er her vigtigt at understrege, at forståelsen af det ikke-lineære element skal inkorporeres på særlig vis, samt at det ikke kan stå alene. I begyndelsen af interviewet med Kristian fortæller han om, hvordan han bl.a. spiller strategispillene Civilization og RimWorld (Bilag 4:2). Disse, og det turbaserede Civilization i særdeleshed, har et utal af mulige handlinger og konsekvenser i spillet, hvilket med rette kan

sammenlignes med de uendeligt mange muligheder, der ses i spil som skak. Valg og dertilhørende udfald er her ikke koblet op på NPC'er eller spilverdens skæbne, men rettere på optimerede betingelser for at vinde spillet.

På trods af ovenstående er *The Last of Us* - et spil som ikke tilbyder flere veje for historiens gang at gå - en af de spiltitler som både Mack og Laura tager fat i. Her er det dog muligt at indgå i sociale intra-aktioner med NPC'erne, hvor disse kan påvirke, hvorvidt den pågældende NPC synes om avataren eller ej. Det som er særligt ved at kunne påvirke spillets gang i rollespillet er, at det er bundet op på enten noget (para-)relationelt eller lignende. For de informanter jeg har interviewet, er det desuden betydningsfuldt, hvordan deres bånd til NPC'erne påvirkes. Benjamin beskriver i denne forbindelse, hvordan han i spillet *Persona* prioriterer sin avatars relation til NPC'erne højere end det centrale gameplay, spillet tilbyder (Bilag 3:9). Og når disse NPC'er opleves virkelige, er det noget, som styrker indlevelsen. Laura beskriver dette på følgende måde: *"Spillet opbygger en slags realisme, hvor du faktisk føler, at de karakterer, der er i spillet, er reelle mennesker, som jo har sin egen historie og sine egne grunde til at have deres personlighed."* (Bilag 1:2). Og det er ikke kun i forbindelse med de NPC'er, spillet giver anledning til at man som spiller bør enten kunne lide/være på samme hold med. David bruger i den forbindelse udtrykket *"fleshed out"* om karakterer, som er blevet beskrevet nøje med navne og personligheder, og at denne genkendelighed og relaterbarhed kan have store konsekvenser i indlevelsen (Bilag 2:14). Sigende er her eksemplet, Benjamin italesætter, hvor han i *Wolfenstein*-spillene har til hovedformål at slå nazister ihjel, men at denne dybe udpensling af fjenderne påvirker ham:

"De snakker jo som om de er rigtige personer, for det er de jo stadig, selvom de er onde. Og jeg kan huske ofte, hvor det var, åh, nu har jeg det sværere ved at dræbe de her nazister. De her åbenlyst onde folk har jeg nu sværere ved at dræbe, fordi det går op for mig, at de er jo også mennesker lige pludselig." (Bilag 3:14).

Det skal her understreges, at informanterne godt er klar over, at de spiller videospil, og at deres handlinger på den måde ingen konsekvenser har i virkeligheden. Benjamin slår stadig nazisterne ihjel i *Wolfenstein*, og ligeledes slår David vagterne ihjel i de spil, han spiller (Bilag 2:14). Pointen er dog, at indlevelsen i spillet styrkes, når NPC'er, hvor ligegyldige for narrativet de end måtte være, bliver menneskeliggjort ved tildelingen af navne, følelser og historier. Det har den virkning, at når Benjamin slår denne fjende ihjel, så slår han ikke bare en ansigtsløs fjende ihjel. Han slår derimod et "menneske" ihjel, som opleves at være meget mere end blot end den onde nazist. Og karaktererne

bliver mere virkelige, når de er fejlbarlige og brogede, fortæller Mack (Bilag 6:4). Der hvor moderne film kommer til kort, ifølge ham, er ved mediets evige karikerede portrættering af skurken som den komisk onde og den gode som værende ufejlbarlig - hverken moralsk eller personligt (ibid.).

Denne oplevelse af indlevelse, koblet til handlingskraften i spillet, styrkes yderligere, når spillet tillader eller understreger, at spilleren også er fejlbarlig.

“Regardless of end game consequences it's still a game. There's no real consequence for anything, so you can see how it affects other characters if that makes sense. (...) But if it's a game that's more immersive then the decisions are more impactful like they feel more impactful because it's more immersive like you feel more part of the world and it feels more realistic.” (Bilag 6:19).

Når enten parasociale relationer er mulige at ødelægge, eller missionerne kan tabes på gulvet, giver det spilleren en følelse af, at deres handlinger er vigtige. Og dette understreger den handlingskraft, informanterne giver udtryk for at nyde i spillet.

Den sidste faktor, som påvirker spillernes indlevelse, er bundet til den temporale dimension. Spillerne bruger rigtig meget tid i disse verdener og dermed også en masse tid med spilverdenernes NPC'er. Kristian beskriver, hvordan den gode spiloplevelse giver anledning til investeringer af store mængder tid, hvor han eksempelvis fortæller om at bruge 25 virkelige timer på blot at udforske spilverdenen i Kingdom Come: Deliverance (Bilag 4:5), uden at skubbe det primære spilnarrativ videre. Klara forklarer på lignende vis, hvordan hendes gaming kan være så intensiv i dage eller uger ad gangen, at både tanker og adfærd uden for spillet kan påvirkes af de spil, hun spiller (Bilag 5:2,12). Fordi disse spil tillader at bruge den tid, man ønsker på dem, er der dermed heller ingen grænser for, hvor meget tid man bruger med NPC'er eller spilverden. For Benjamin gør dét, at muligheden for indlevelse i film er begrænset væsentligt og i forlængelse at indlevelsens potentialet også begrænses: *“Fordi hvis jeg bruger 20 timer i Mass Effect til at bonde med de her personer, frem for en 1,5 times film, som nej okay, de er her bare. (..) Det er fordi, man har haft så lang tid til også at komme til at kende dem der.”* (Bilag 3:19).

6.2. Emotionel resonans

I dette afsnit tages der udgangspunkt i Hartmut Rosas teori om resonans. Rosa opfatter resonans som individets meningsgivende møde med kulturelle artefakter og sociologiske dimensioner som teknologi, kunst og historie. Resonansbegrebets anvendelse understreger således fænomenernes relationelle og sociale karakter til individet og understreger desuden, at fænomenet imidlertid ikke berører individets emotionelle og følelsesmæssige involvering i disse relationer (Rosa 2019:Kapitel 5) Individets oplevelse af resonans er dermed en oplevelse af forbundethed med verden, hvilket står i kontrast til den fremmedgørelse, Rosa argumenterer som værende definerende for mennesket i det 21-århundrede.

Netop fordi resonansbegrebet ikke i sig selv indfanger den følelsesmæssige og emotionelle involvering som spillerne har eller hvad de rammesætter som værende værdifuldt, er det nødvendigt at supplere med øvrig teori, som kan indfange dette. Emotioner og værdier betragtes således her som 1) havende en objektiv dimension for individet i dets sociale kontekst (Petit & Ballet 2023), 2) de er et resultat af individets intra-action med dets omgivelser, 3) de korresponderer med en "mode of action" og opstår af tilsvarende grunde, 4) emotioner har et ordinært hverdagsaspekt, og 5) Emotioner og følelser er samtidigt formbare og "plastiske" forestillinger. Von Maur (2021) understreger fra et mere fænomenologisk perspektiv, at emotioner og følelser altid er situationelt lokaliseret i specifikke historiske og sociale relationer og ikke kan betragtes som funktionelle, generelle eller rent psykologiske fænomener. I den fænomenologiske tradition opereres der ofte med en synkron dimension hvor de emotionelle:

“positions taken up are responsive to what has gone before, and are often loosely paired with each other. The affective pattern is in fact distributed across the relational field and each partner’s part becomes meaningful only in relation to the whole affective dance [. . .] We create contexts for others as we act. Then, in reply, the other we have addressed orients to what is taking shape and remakes the context again” (Wetherell, 2012: 87).

Van Maur (2021) beskriver ikke kun emotioner i et synkront og umiddelbart univers, men ligeledes som knyttet til de temporale og historiske kategorier, vi lærer. En række fænomenologer har således beskrevet bl.a. hudfarve og diskrimination i en indisk social historisk kontekst (Bajwa et al 2023), og i dansk kontekst har Brinkmann & Kofod (2018) beskrevet sorg som indlejret i sociale og historiske dimensioner. Ahmed (2010) understreger i sin analyse, at emotionelle labels ikke blot eksisterer forud

for emotionen som en ydre social kontekst, men at de labels og dilemmaer, vi oplever, er formet af vores historisk tilegnede kategorier og labels. Det er derfor nødvendigt at forbinde resonansperspektivet med øvrig teori, der formår at indfange den påvirkning, emotioner har på det, individet oplever.

6.2.1 Resonans i spillet

Da jeg udarbejdede min interviewguide, og da jeg senere fik mulighed for at tale med de unge gamere, var et centralt emne, jeg ønskede at forhøre dem om, hvilke oplevelser de mente, var de mest mindeværdige og dermed betydningsfulde for dem. Flere af dem beretter om lange spilkarrierere som startede allerede i barndommen, når de spørges ind til, hvornår de begyndte at spille videospil: *“Der var jeg måske 6 eller 7, tror jeg. Og mig og min søster har spillet rigtig meget Pixeline. (...) Det kan man vel godt kalde gaming, når man er mindre.”* (Bilag 4:2). Informanterne synes, måske lidt selvfølgeligt, at spillene er underholdende, men også at de er en måde at slappe af på, og at gamingen desuden også kan benyttes som samlingspunkt med andre (Bilag 5; Bilag 3; Bilag 4). Når de fortæller om deres brug af solo-rollespillet, er der særligt nogle træk, som går igen i oplevelserne hos de 6 gamere.

Når informanten Laura fortæller om den mest mindeværdige spiloplevelse, hun har haft, og hvorfor netop denne rørte hende, svarer hun følgende om spillet *The Last of Us*: *“The Last of Us for eksempel handler jo rigtig meget om at skulle bygge bånd med andre mennesker, fordi det er det, der definerer et menneske på en måde, at vi har brug for hinanden, og man har nogle mere komplekse følelser.”* (Bilag 1:2).

The Last of Us-spillet fortæller en historie om manden Joel og hans møde med den unge pige, Ellie, i en verden inficeret og ødelagt af en apokalypse forårsagende udbrud af zombier. Menneskeracen er i denne sammenhæng presset til det yderste, og det understreges på det kraftigste, at man har brug for hinanden. Desuden har Ellie og Joel brug for hinanden. Joel, som er spilavataren i *The Last of Us*, har missionen at skulle fragte den unge pige Ellie sikkert til en given lokation, hvilket er en opgave, han ofte deler sin misfornøjelse over. For Joels vedkommende er hans behov for Ellie koblet til begyndelsen af denne civilisations-ødelæggende epidemi, hvor Sarah, Joels datter, dør i armene på ham, hvilket ifølge Mack er et tab, spillet understreger, at Joel stadig sørger over (Bilag 6:18). Foruden at den mindreårige Ellie har brug for den voksne mand Joels hjælp til at nå sikkert frem til

sin destination, bliver Ellie, samt Joels relation til hende, essentiel i at bearbejde traumet af at miste sin datter (Bilag 1:7). At blive såret, at bære og håndtere tab, samt at hele disse sår bliver centrum for fortællingen, som spilleren dykker ned i, når denne spiller igennem The Last of Us. Det er denne erfaring, Mack beskriver som et menneskeligt grundvilkår, som han mener i essensen kan kobles til tabet af en kær:

“You can say it's the same sort of conflict of losing a family member and coping with that kind of loss. I would say if you have a lost family member which most people have in their lifetime unless you were born like three days ago you know it becomes easier to, I won't say empathize but it makes it easier to imagine how they must be feeling. you may not have experienced hallucinations of aliens, (or) zombie outbreaks, but you know at the bare minimum what it's like to lose love.” (Bilag 6:13).

Lige så vel som David beskriver spejlingen af sig selv i avatarens valg i citatet inddraget jf. (afsnit 6.1.2), anes det i ovenstående, hvordan Mack kobler egne erindringer om tab til skildringen af dét at miste en kær i The Last of Us. Han roser i den forbindelse spillets evne til at vise, hvor hårdt sådan et tab kan være og hvor meget og hvor længe, det kan slå mennesker ud af kurs (Bilag 6:18). På lignende vis beskriver informanten Klara sin oplevelse med Detroit: Become Human, hvor den avatar man spiller, AI-robotten Alice, er vidne til en far som er voldelig over for sit barn. Hun beskriver denne billedliggørelse som mørk, voldsom og realistisk, samt oplevelsen af at ville hjælpe - men dét at det ikke var muligt at hjælpe i tilstrækkelig grad, gav hende en følelse af magtesløshed (Bilag 5:6-7). Informanten Laura italesætter præcis samme situation, hvor hun beskriver en oplevelse af forundring over, at den lille piges hjemmesituation ikke opdages af spilverdenens myndigheder eller lignende. Denne følelse efterfølges for Laura af en frustration over parallellen som kan drages til virkeligheden, hvor sådanne skæbner desværre er realiteten for nogle børn - og hvor systemet fejler dem lige så (Bilag 1:11-12). Trods Macks sociokulturelle kontekst er anderledes, fordi han er den eneste amerikaner blandt informanterne, fortæller han om lignende refleksioner i forbindelse med hans gaming. I spillet Far Cry 6 berøres dét Mack beskriver som korrupsion og *“tyrannical governments”* i konteksten af en fiktiv fremstilling af Cuba (Bilag 6:7-8). Han understreger, hvordan spillet netop var tiltalende grundet dets realisme, da han ser tydelige koblinger til den venezuelanske Nicolás Maduro samt tilstrømningen af politiske flygtninge fra Cuba i USA (Bilag 6:8).

Hvad der dog er fælles for de spiloplevelser, informanterne nævner, er at det berører fænomener eller tematikker, som findes i den virkelige verden. Spillene giver dem også muligheden for at påvirke

dem, hvilket kan være en betydningsfuld forskel kontra den virkelige verden, hvor sådanne problematikker ikke nødvendigvis er manipulerbare af den enkelte. Mack beskriver, hvordan man gives muligheden for at hjælpe latinamerikanske bådflugtninge - i Detroit: Become Human hjælper man den lille pige væk fra den uhyggelige hjemmesituation som Alice, og i The Last of Us gives der mulighed for at hjælpe Joel ud af håbløsheden ved at styrke relationen mellem ham og Ellie.

Det er dog ikke kun de sørgmodige eller ubehagelige dele af menneskelivet som udforskes i de spil og oplevelser, informanterne beretter om. Flere af informanterne fortæller om, hvordan de bliver givet muligheden for at involvere sig romantisk i de parasociale relationer, de bygger i spillene. David fortæller om denne mekanik i Baldur's Gate og beskriver dertil, hvordan det fik ham til at spejle sig i sin karakter og overveje, hvad han egentlig selv ønsker i et romantisk forhold i sit virkelige liv (Bilag 2:4).

Et af de andre spil som tilbyder denne funktion, er Mass Effect 3, som Benjamin fortæller at have spillet op til flere gange. Han fortæller, at han altid vælger at involvere sig med NPC'en Tali, som er en karakter, han beskriver som værende *"Meget sød. Hun er sådan meget akavet. (...) Nuttet."* (Bilag 3:6). For Benjamin er det et mål i sig selv at bruge tid med NPC'er der tiltaler ham og at opbygge relationer med eksempelvis Tali eller *"the bro-character"*⁹ Garrus (Bilag 3:6-7). Han fortæller desuden, at dette skal gøres ordentligt, hvilket vil sige, at de parasociale relationer, og særligt de romantiske af slagsen, skal føles realistiske og bør opbygges over tid i spillet (Bilag 3:7). Da jeg bad Benjamin reflektere over, hvad det er som appellerer til ham i den parasociale romantik, gav han følgende svar:

"Det tror jeg nok også, fordi jeg også selv er en sucker for romance. Jeg kan godt lide det. Jeg har ikke selv haft meget af det i virkeligheden. Det kan også være nok, fordi hvis man ikke har det i virkeligheden, så kan man se noget af det her." (Bilag 3:7).

Benjamin fortæller i ovenstående, hvordan spillene giver anledning til at opleve fænomener, man måske ikke lige har haft adgang til i virkeligheden. Hvad dog er det vigtige i denne sammenhæng, og som kobler sig til erfaringerne Laura, Klara og Mack også beskriver, er at spillene tilbyder muligheden for at udforske fænomenerne på egen hånd. I de tilfælde informanterne nævner, er det særlige netop, at fænomenerne som udforskes, er koblet til erfaringer, følelser eller problemstillinger, som allerede eksisterer i informanternes livsverdener. Laura beskriver netop denne kobling, da hun

⁹ Bro: en bror(-mand); En god kammerat

fortæller om en episode i The Last of Us, hvor hun spiller som en tilfangetaget Ellie. Udforskningen gør lige præcis indtryk for informanterne, *“fordi det er en situation, som jeg tænker mange har i det mindste forestillet sig at være i.”* (Bilag 1:3).

Det er denne resonans i spiloplevelserne, som giver anledning til, at informanterne kan udforske en række emotioner, og i det følgende udforskes det, hvordan de gør netop dette.

6.2.2 Emotionel resonans

Lige så vel som at informanterne får mulighed for at udforske sociale fænomener og problemstillinger, beskriver de også spiloplevelser som giver anledning til at udforske eget følelsesliv. Denne emotionelle udforskning er ikke blot et utilsigtet afkast for de informanter jeg har været i kontakt med - det er for nogle af dem en decideret primær motivation. Da jeg i interviewet med Laura spurgte ind til, hvorvidt hun havde oplevet at blive emotionelt påvirket af spil, svarer hun således: *“Ja. Hvis et spil ikke gør det, så er jeg næsten sådan lidt what the fuck. Waste of money (...) Så ja, jeg tuder tit til videospil. I dare admit.”* (Bilag 1:16).

Laura er ikke alene om at blive påvirket af de historier som udspiller sig på skærmen, hvor hun og øvrige informanter, jf. (afsnit 6.1), oplever sig som handlingskraftige aktører i. Informanten Klara beskriver emotioner som vrede og tristhed i forbindelse med slutningen af spillet Red Dead Redemption, hvor avataren forrådes af en NPC, som spillet igennem havde stået ham nær. En lignende oplevelse og følelse af at blive forrådt beskriver David i forbindelse med spillet Cyberpunk 2077, hvor han har følt sig nedprioriteret og stukket i ryggen som sammenlignelig med oplevelser fra det virkelige liv (Bilag 2: 16-17). I forlængelse af både Davids pointe og Klaras beskrivelse af, hvordan man oplever og handler ud fra avatarens perspektiv, fortæller Laura, at man til en vis grad påtager sig den krænkelse ens avatar måtte opleve - om end ikke på helt samme realistiske plan (Bilag 1:5). Denne pointe beskriver David ligeså, som i forbindelse med at blive forrådt i Cyberpunk 2077 forklarer, at der er en forskel på at opleve det i sine virkelige relationer med andre mennesker og at opleve det i en spilkontekst. Ikke desto mindre udtrykker han, at det giver indblik i, hvordan den pågældende følelse opleves: *“Men man kan stadigvæk sige, at det er en af de positive ting at opleve det i spil, for at kunne takle, hvordan det føles. Det at blive udsat for det, kan nok hjælpe en med at gro som person.”* (Bilag 2: 17).

Informanten Mack beskriver lignende oplevelser, herunder ved NPC'en Eli's død i Far Cry 5, og da Joel i The Last of Us mister sin kone midtvejs i spillets historie, som han italesætter som et "*gut punch*", hvoraf det første eksempel beskrives som "*Just too perfect*" (Bilag 6:17-18). Davids punkttering angående den konsekvensfrie emotionelle erfaring deler Mack, når han desuden senere i interviewet forklarer, hvordan spillet tillader spilleren at udforske, hvordan eksempelvis "det dårlige valg" påvirker andre karakterer (ibid.:19).

Ydermere betyder denne resonans med avatarens oplevelser, at både dilemmaet og de dertilhørende emotioner gensidigt forstærker hinanden. Informanten Benjamin forklarer i interviewsituationen, hvordan han formåede at fremprovokere den dårlige slutning i spillet The Witcher, hvor avataren, Geralt, sidder tilbage med tabet af sin datter Ciri - et udfald af Benjamins handlinger gennem spillet. Hertil forklarer han:

"Det var virkelig en emotional reaction, jeg fik der. Jeg kunne ikke forstå, hvad fuck gjorde jeg forkert? (...) Han har mistet sin datter, og han har ikke mere tilbage. Han sidder jo egentlig bare i den hytte der med Ciris medaillon, hvor han så højst sandsynligt dør, for han har bare givet helt op. (...) Der var jeg mega trist." (Bilag 3: 17).

Som Benjamin selv erklærer, er der til tider tale om virkelig stærke følelser, og i hans tilfælde følelser, han er bekendt med fra virkeligheden. Gennem hele samtalen refererer Benjamin til egne erfaringer med bl.a. depression og angst (ibid.:4-5, 8, 18), hvilket han bekræfter forstærker selve spiloplevelsen og de emotioner, det berører. Klara forklarer ligeledes, hvordan følelsen af melankoli i forbindelse med at avataren i Red Dead Redemption dør alene, forrådt af sin kammerat, forstærkes af hun kan forbinde dem til historier, hun har hørt eller læst om i anden kontekst (Bilag 5:12). I kontrast til disse sørgmodige eksempler forklarer Mack, hvordan det føles fantastisk at frigøre de politiske asylansøgere og det fiktive Latinamerikanske land i Far Cry, hvilket er et tema, han ræsonnerer yderligere med grundet hans nationalkulturelle kontekst (Bilag 6:8). På den måde formår spillerne at koble deres erfaringer fra egen livsverden til spillet og dermed ræsonnere med de emotioner, som berøres i spillet.

Informanternes oplevelser understreger desuden, at der til tider er tale om virkelig store følelser, og at disse kan erfares meget intenst. Benjamin fortæller bl.a. om hans oplevelse med konklusionen på Red Dead Redemption og tænker tilbage på denne som værende første gang, han nogensinde græd grundet et computerspil (Bilag 3:2). I sin videre fortælling af oplevelsen beskriver han desuden, hvordan denne "*åh fuck*"-oplevelse i en alder af 11-12 år gjorde, at han: "*så pakker mig ind i tæppet,*

og så sætter mig ind i stuen, og så siger min mor til mig, “Benjamin, er du syg?”” (ibid.). Lignende oplevelser refereres til på forskellig vis som bl.a. “*what the fuck*”-øjeblikket af David (bilag 2: 9), en “*hvad fanden*”-følelse af Kristian (Bilag 4: 14) og beskriver dét, som indrammes af Lauras oplevelse af at “*sidde og glo*” efter disse såkaldte “*impactful moments*” (Bilag 1:18).

Den spiloplevelse som efterlod Laura med denne oplevelse, var spillet The Walking Dead, hvor man, ikke meget anderledes end i The Last of Us, styrer avataren Lee i en verden præget af zombieudbrud. I denne forbindelse møder han den unge pige Clementine, som han i spillet passer på i kølvandet på hendes forældres død. Lee bliver mod slutningen af spillet bidt af en zombie i forbindelse med, at han redder Clementine nok en gang, hvilket fører til situationen, hvor Lee beder hende skyde og dræbe ham. Laura beskriver dilemmaet mellem at gøre det nødvendige, at imødekomme Lees ønske om ikke at blive til en zombie, og ikke at ville fratage den sidste tætte person den lille Clementine har:

“Så man står egentlig bare i den situation, at man godt ved, hvad der skal ske, men man har ikke lyst til at gøre det. Og så ser du bare på skærmen Clementine, der 100 gange mindre har lyst til at gøre det. Og det er en vildt følelsesladet situation, hvor man også sidder og græder.”
(Bilag 1: 5).

Både Benjamin og Laura lægger enten implicit eller eksplicit vægt på den opbyggede relation til avatar eller NPC i disse øjeblikke (ibid.:2; Bilag 3:2), hvilket understreger både Elverys og Schriers pointe (Elvery 2023:480; Schrier 2021:144-145) om, at situationerne bliver dét stærkere, når man som spiller har opbygget en relation til dem, og valgene derfor opleves meningsfulde og personlige. Benjamin benytter det engelske udtryk at være “*attached*” (bilag 3:16), hvilket understreger en vis forbundethed til de karakterer, de i spillet er og møder.

Når sanselige indtryk som musik, grafik og handling kommer sammen i disse emotionelt intense spiloplevelser, gives der anledning til at forstå dem som værende virkelig intime og personlige affærer. Foruden at dette bevidnes på baggrund af at disse oplevelser alle er forekommet i enerum, italesætter Benjamin netop dette, da jeg spørger ham ind til eventuelle øjeblikke i Baldur’s Gate som rørte ham, hvor han efter en kort tænkepause, svarer følgende:

“Øhh... Ikke rigtigt, fordi jeg spillede det med en ven. Og så lige så snart man sidder og spiller det med en buddy, så ryger de der emotional ting lidt, for så sidder man bare og laver sjov det meste af tiden (...) man kan jo spille Final Fantasy med folk også. Det gør jeg 100%

alene.(...) fordi jeg ved, at hvis jeg spiller det med en buddy, så vil der ikke være de samme emotional reactions.” (Bilag 3: 16).

6.3 De mange identiteter

“Der er sådan nogle memes med gamer med, at jeg lever ikke ét liv, jeg lever 20 forskellige liv. Det er lidt cringe, men i essensen ja.” (Bilag 3:9). Uagtet at informanten Benjamin synes, at denne gamer-vittighed om at leve 20 forskellige liv er ret *“cringe”*, er observationen langt fra ny, som det 134 år gamle citat af James, omhandlende multiple sociale identiteter, indikerer:

“properly speaking, a man [sic] has as many social selves as there are individuals who recognize him [sic] and carry an image of him [sic] in their mind. The experience of these many social selves may be a discordant splitting . . . or it may be a perfectly harmonious division” (James 1890 p. 294)

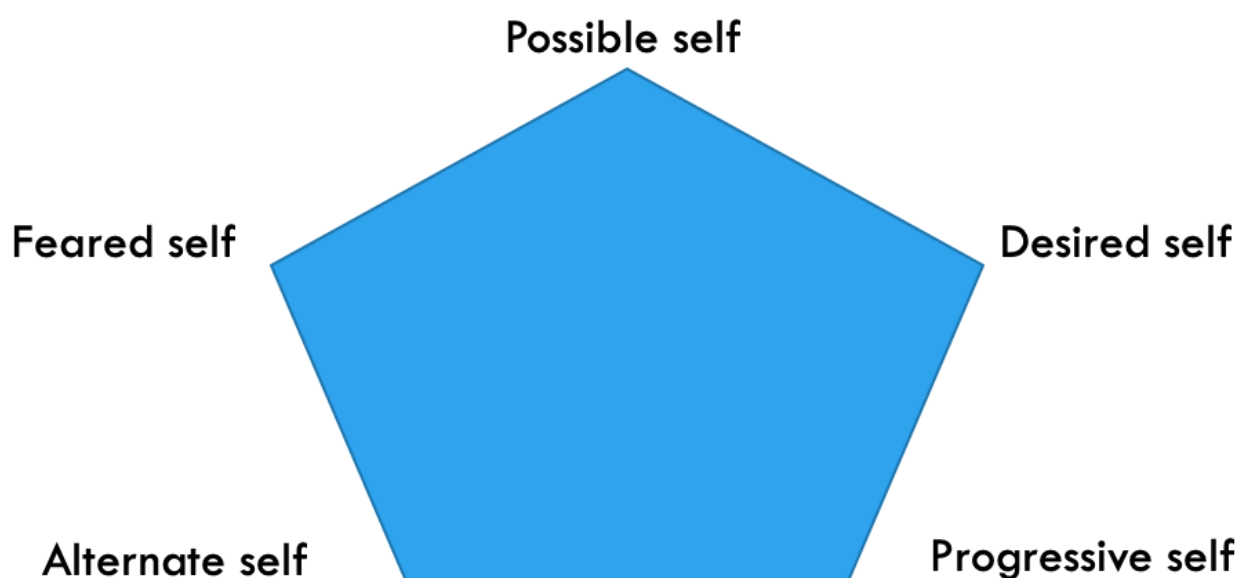
Det mest mærkværdige synes at være, som blandt andet Ramarajan (2014) bemærker i forskningsregi, at der fokuseres på én, og ikke alle de forskellige måder, som individer agerer og er på, i forskellige kontekster. Deterding & Zagal italesætter eksempler på sådanne identiteter angående hverdagslivets roller jf. (afsnit 1.2), og disse identitetsskift synes også stærkt tilstedeværende i rollespillet pr. definition.

Ramarajans (2014) 75 sider lange organisationssociologiske review af multiple Identitets- og identifikationsforskning hævder, at forskningen ofte tager udgangspunkt i Goffman (1959) “det dramaturgiske selv” og de tidlige pragmatiske forskere James (1890), Cooley (1902) “the looking glass self”, Mead (1934) “parliament of selves”¹⁰ og deres argument om, at selv og selver performs i sociale processer. Rajamaraman (2014) påpeger endvidere, at begreber om selvet og identiteter ofte anvendes i flæng og udskifteligt uden klare definitioner. Han anvender selv begrebet som en samlebetegnelse for alle de identiteter, en person har, som er mere eller mindre vigtige for ham/hende, og enkelte gange i stedet for en identitet. Identitetsbegrebet anvendes som refererende til: *“subjective meanings and experience, to our ongoing efforts to address the twin questions, ‘Who am I?’ and—by*

¹⁰ Det skal bemærkes at i min søgning i Mead’s tekster har jeg ikke formået at finde et sted, hvor han anvender termen *parliament of selves*. Hvad han taler om er konversationer mellem selv’er eller som dét jeg kalder identiteter.

implication—‘how should I act?’” (Alvesson et al., 2008:6). Den underliggende antagelse er således, at identiteter opstår i sociale processer, ligesom de guider i forskellige sammenhænge.

I 2010 definerede Sarah Lynne Bowman på baggrund af etnografiske studier 9 idealtypiske rollespils identiteter: 1) *Doppelganger Self*, 2) *Augumented Self* 3) *Devoid self* 4) *Fragmented Self*, 5) *Repressed/Regressed self*, 6) *Idealized Self*, 7) *Oppositional Self*, 8) *Taboo Self* og 9) *Experimental Self* (Diakolambrianou & Bowman 2023: 13). Disse 9 er kendetegnet ved, at de hver især beskriver, i hvor stor udstrækning spillerens identitet og selvforståelse er indlejret i den karakter eller rolle, de nu engang spiller. Denne forståelse af selvet beror på en forståelse af identiteter som værende af dynamisk og flydende størrelse (ibid.:6). Jeg vil ikke stille spørgsmålstejn ved, at gameres identiteter i spillet kan kategoriseres på denne måde. Imidlertid finder jeg, at disse identitetskategoriseringer ikke har givet et begrebsligt apparatur og sprog til at beskrive den udvikling og forandring, som de enkelte gamere i mit materiale kæmper med. I stedet har jeg valgt at anvende Ashfort & Schinoffs (2016) argument om, at der over tid udvikles, krystaliseres og ændres ved individuelle identiteter gennem en kontinuerlig proces. I denne proces udvikles den specifikke identitet i spændingsfeltet mellem “mulige identiteter”, “ønskede identitet”, “det frygtede selv”, “det alternative selv” og den “kontinuerligt udviklende identitet”. Dette begrebssæt giver et spændingsfelt, som kan synliggøre gamernes forskellige identiteter, konflikter og hierarkier mellem identiteter. Når identitetsbegrebet anvendes som empirisk linse, giver det således et stort bevægerum for den identitet, der tales om. Visualisering heraf ses i følgende figur:



Anden empirisk forskning viser, at der generelt udvikles vekslende hierarkier af identiteter (Ramaraajan 2014). Hierarkier, der afgøres af den situationelle relevans og personlige betydning, er afgørende betydning for, hvor den enkelte identitet, som f.eks. i spillet, er lokaliseret i hierarkiet af identiteter. I forhold til spil antyder dét, at der kan eksperimenteres med identiteter, at de kan være ønskede, frygtede og alternative, men også at der kan være en “dark side” til identiteterne (Caprar et al 2022).

Jeg finder således i empirien, at nogle identiteter i perioder får meget stor intensitet, at der opstår konflikter mellem de forskellige identiteters moral, at der kan leges med identiteterne, og at man kan lære af dem. Men også at gamerne nogle gange tager afstand fra dem eller separerer dem som kun værende tilhørende den spillede karakter.

6.3.1 intensiteten og integration af avataren

I kapitel 6.1.2 blev det beskrevet, hvordan avataren over tid bliver en del af den kropslige væren i spillet. Denne kropslige udvidelse har identitetsmæssige konsekvenser, idet den udviklede identitet i spillet både kan blive domineret af den oprindelige avatars design, eller blive et underordnet element til gamerens identitet. I den måde som gamerne taler om det, bliver avataren nogle gange det styrende, og i identitetshierarkiet det situationelt vigtigste pejlepunkt for ens handlinger. Andre gange opstår der en konflikt, hvor spilleren både forholder sig til sit identitetshierarki og dets styrende handlinger som forskelligt, fra hvad spillet dikterer. Hvad man er i spillet, kan således være en ny konstrueret symbiose mellem et progressivt selv og et ønsket selv, andre gange et frygtet, men muligt selv.

På den positive side kan vi f.eks. se, hvordan informanten Benjamin “(ud)øver” romantiske relationer i spillet, hvilket han begrundes ved: *“Jeg har ikke selv haft meget af det (romantiske relationer) i virkeligheden. Det kan også være nok, fordi hvis man ikke har det i virkeligheden, så kan man se noget af det her.”* (Bilag 3:7). Umiddelbart giver Benjamins ord anledning til at tænke, at han “bare” får mødt et behov for at opleve intime relationer i denne sammenhæng. Det vurderes dog yderligere som en øvelse i denne kontekst, da han netop selv understreger, at muligheden for at romantisere NPC’erne bliver utiltalende, hvis disse er for lettilgængelige fra start. Relationen i spillet skal opbygges, ligesom den typisk gør med rigtige mennesker, over længere tid på umage facon, da det ellers virker urealistisk og utiltalende (ibid.).

Ikke alene i denne romantisering, som Benjamin beskriver, men også i Klaras tilfælde, bliver hendes relation til egen avatar meget intens, når hendes *“assertive”* adfærd i spillet fører til, at hun integrerer dette karaktertræk, og oplever sig selv som en smule mere *“lige ud af posen”* i sin adfærd i den virkelige verden i kølvandet på sin gaming:

Interviewer: *“Er det noget, du i og med når du spiller de mere assertive karakterer, eller der er lige mere ud af posen eller direkte, Er det noget, du har oplevet at tage med dig fra spillet ind i Klaras verden?”*

Klara: *Mhmmm, nok ikke så meget. Måske lige når jeg spiller, eller lige efter lidt.* (Bilag 5:14)

Det er dog vigtigt at være opmærksom på, at i *“identitetsfeltet”* er der i empirien ikke altid noget mål om at integrere identiteter til et samlet hele med en rigdom af multiplicitet, som Ramarajan hævder, at de psykodynamiske traditioner ser som et mål (Ramarajan 2014: 607-609). Hvad der dog kan siges er, at der er en leg med identiteter og handlinger, som for perioder bliver set som spændende, interessante eller lærerige. Denne leg med identiteter og handlemønstre kan blandt andet også ses i ønsket om at møde de i spillet udviklede identiteter i virkeligheden.

6.3.2. At møde dem i virkeligheden

Ud fra hvordan informanterne omtaler de NPC'er, de stifter bekendtskab med og omgås i spillet, graden af emotionel resonans med karaktererne (afsnit 6.2.2), samt måden de beskriver relationerne retrospektivt, kan mødet med dem lyde næsten virkelige.

Måden hvorpå Benjamin beskriver NPC'erne Garrus og Tali, som værende nogle han *“elsker rigtig meget”* og altid omgås og intra-agerer med i Mass Effect 3, giver udtryk for en relationel tilknytning af en vis karakter (Bilag 3:6). Denne iagttagelse synes kun at styrkes yderligere af, at han giver udtryk for en vis loyalitet, da netop de to karakterer altid skal være med ham (ibid.).

Dette synes også at gøre sig gældende for Klara, som beskriver, hvordan hendes korrigerende af egen adfærd i spillet havde til formål at indynde sig hos NPC'en, hun synes mest om, Astarion. Da jeg spørger Klara om, hvordan det kunne være at hun følte sig forpligtet til at holde sig på god fod med Astarion, forklarer hun følgende: *“Det var nok også fordi, at han var en af dem, jeg godt kunne lide som min companion, og så ville jeg gerne gøre det godt. Ja, have ham til ikke at være sur på mig.”* (Bilag 5:5). Beskrivelsen af hvordan hun både reflekterer over sin adfærd og ændrer på denne, til tider

på et plan hvor hun bøjer de moralske retningslinjer, hun ellers handler ud fra, giver indtrykket af at hun ikke blot værdsætter ham, men forstår karakterens motivationer og ønsker som værende valide.

Vurderingen af at gamerne kan opleve NPC'erne som virkelige kommer ikke blot til udtryk på måden, de omtaler dem på som værende person, graden af emotionel resonans (afsnit 6.2.2) eller refleksiv handlen med dem, men italesættes derudover eksplicit af Laura:

“Jeg tror måske bare, at jeg har den relation, som jeg ville have til vedkommende, hvis jeg selv kendte dem. Så man føler jo faktisk, at det er en relation, man også selv bygger. Og jeg tror, det bærer meget med sig, fordi det er nogle ting, man så også kommer til videre og tænker på, og at man nogle gange tænker, altså bliver mindet om det på en måde. Og der er jo nogle karakterer, jeg nogle gange går og savner lidt i min hverdag.” (Bilag 1:8).

Ovenstående eksempler giver anledning til at overveje, hvorvidt NPC'erne har en vis betydning for gamerne, trods NPC'erne ikke er selvbevidste subjekter. Ydermere synes det relevant at overveje, hvorvidt intersubjektivitet mellem to selvbevidste individer overhovedet er nødvendigt eller relevant i meningsskabelsen. Informanternes perception af relationerne bærer præg af at pålægge dem betydning, så selvom de ikke er fysisk eller kognitivt virkelige, kan der argumenteres for, at de opleves sådan. Netop denne pointe gør sig gældende i Thomas' Teoremet, som lyder på følgende: *“If men define situations as real, they are real in their consequences”* (Thomas & Thomas 1928:571-572).

6.3.3. Det gode og det onde - identitetshierarki

Alle informanterne omtaler handlings- og meningsdilemmaer for både dem selv og i spillet. Laura formulerer det således:

*“...det rå gameplay i Rain World handler 100% om overlevelse. Men den historie, Rain World fortæller, handler 100% om noget helt andet, som er det at prøve at komme til det uendelige efterliv, hvor du ikke længere skal overleve, men leve i fred... den her kontrast, der ligger i at være et væsen, som prøver at overleve, og som egentlig virker til, at der er en anden slags bliss i det, til at du så møder de her to helt forskellige supercomputere, som har de forskellige outlooks på livet. Det er for begge to deres opgave at skulle **finde svar på mening med livet!**”*

Finde ud af, hvordan man går til et efterliv. Men de har hver deres måde at tænke på det på. Den ene vil prøve ligesom at udrydde folk omkring sig for at finde ud af det, og den anden har respekt for livet og synes, det er mere vigtigt at prøve at gøre tingene gode som de er, i stedet for at lede efter noget der måske ikke findes. Så det er jo også to forskellige måder at bearbejde sine egne tanker eller angst omkring hvad der kommer efter vi dør. ” (Bilag 1:8).

Citatet illustrerer, at der i spillet er etablerede dilemmaer mellem karakterernes mål og det, de kan opnå i spillet, samt hvordan de opnår det pågældende mål i spillet. Det at spille og aktivt tilvælge mening fremtvinger en refleksion om, hvor man selv står, og hvem man er, og dermed hvordan man skal handle. På den måde udfordres de identitetshierarkier som de selv har udviklet over tid i andre sammenhænge.

Det der ligger implicit i ovenstående er, at spilleren inviteres til at handle ud fra avatarens moral og personlighed. Dette udfordrer til tider spillerne, da de spil, de bringer op i interviewsituationer, til tider indeholder fejlbarlige karakterer, de beskriver som værende moralsk tvetydige (Bilag 5: 4; Bilag 6: 3). Endvidere anser samtlige informanter, som udgangspunkt, sig selv som gode personer, der foretrækker at handle godt, hvilket Benjamin eksempelvis giver udtryk for på følgende måde, da jeg spørger til, hvorvidt han foretrækker at være god eller ond i spillet: *“Altid god. Altid god. Det er sådan en ting, jeg kan godt lide at være den gode person, for ellers sårer jeg pixlerne på skærmens følelser. Det kan jeg ikke lide.”* (Bilag 3: 3).

Desuden lyder der senere hen fra Benjamin, at han *“altid tager de gode valg, for det vil (han) gøre i virkeligheden også.”* (ibid.:5) Det, informanterne primært beskriver, er, hvordan de i spilsituationerne integrerer denne “godhed” i deres handlinger i spillet. Dette ses bl.a., når Benjamin fortæller, at han, i alle fem gange han har spillet igennem Mass Effect 3, valgte Paragon-handlingerne¹¹ (Bilag 3:15), når Kristian beskriver, hvordan han som udgangspunkt foretrækker at tage en diplomatisk tilgang til spillets udfordringer (Bilag 4: 12), eller når Klara forklarer, at hun kan finde på *“at loade et tidligere save, hvis det gik helt galt”* (Bilag 5:11).

Trods David og Mack virker mere distancerede ift. denne moralske forpligtelse i spillet og lægger vægt på de potentielle materielle gevinster ved at være god i spillet, giver de stadig udtryk for, at de

¹¹ Paragon: Handlinger og valg som er forbundet med god moral og barmhjertighed

typisk handler relativt medmenneskeligt (Bilag 2:15; Bilag 6:16). Men for de fleste af spillerne er det de gode handlinger som tyes til, da, som Laura forklarer:

“Det er bare sådan jeg bedst kan lide at spille. (...) Det giver en slags god fornemmelse inden i en selv, når man gør det. Selvom det bare er et videospil, hvor man gør gode ting i, så føler man faktisk man har gjort noget godt. Altså en god gerning eller man har hjulpet nogen, der havde brug for det. Selvom det måske endda nogle gange kan være en karakter, som ikke conventionally set har fortjent den hjælp. At man så kan vise, at man måske har mere plads til andre, eller har lysten til at hjælpe andre” (Bilag 1:16).

Informanterne kan dog skubbes til at handle ondt i spillet, hvis præmissen i spillet ikke er at skulle være den gode. Som eksemplificeret med western-bandemedlemmet Arthur Morgan, forklarer Klara, at hun godt kan påvirkes til at handle umoralsk, hvis enten spillets avatar farves sådan, eller det ville gavne hendes allierede (Bilag 5:10-11).

Et særligt fund i sammenhængen med at handle ondsindet i spillet, ses i informanten Davids fortælling om hans oplevelse med Fable 3, hvor han fortæller om et særligt valg, han skulle tage som konge, og som gjorde stort indtryk på hans yngre selv. I forbindelse med at han havde slået sin avatars onde bror af tronen og nu skulle sikre en sprudlende økonomi for kongeriget, blev han stillet overfor en masse valg, hvoraf ét af dem lød på at vælge, hvorvidt de udsatte befolkningsgrupper i kongeriget skulle bruges som slaver eller, om der skulle bygges skoler til dem. Hvor personligt udfordrende disse valg kan være, ses i følgende citat:

“Jeg levede mig nok ind i spillet til, at det ikke bare var et spil, jeg spillede. Det er nok det, jeg kan forestille mig. Så det var "hvad, synes jeg", som også kom ind i det. På samme tid med, at jeg også kunne se en bonus eller en værdi af det negative valg, der var. Og det kan jeg huske var svært. Det var fucking svært.” (Bilag 2)

Det ses her, at spillets valg udvikler sig til et individfokuseret spørgsmål som 1) “Hvad er mit valg?”, og 2) “Hvem er jeg egentlig, hvis jeg går med på spillets præmisser”. At vælge i spillet får konsekvenser for den måde, som han gerne vil se sine egne præ-eksisterende identiteter og det hierarki der er imellem dem.

6.3.4 adskillelse og udstødning af identiteter

De forskellige spil tilbyder spillerne en bred palette af avatarer at spille som, hvoraf graden af hvor cementerede personligheder disse karakterer besidder i forvejen, varierer alt efter det enkelte spil som vælges. Spiltitler som Baldur's Gate tilbyder at bygge en avatar op fra bunden og dermed også at definere personlighed og værdier, som denne skal udleve. De øvrige titler tilbyder derimod at tage med på den rejse, som bl.a. Joel, Lee, Alice eller Arthur tager igennem historierne. I denne forbindelse gør informanterne det tydeligt, hvordan de laver en skarp distinktion mellem dem og avataren, som eksemplificeret i Klaras oplevelse med at erfare en fiktiv skildring af USA anno 1889 i Red Dead Redemption ud fra Arthur Morgans blik (bilag 5:4), i Kristians oplevelse med "*at kaste lort på husfacader*" som Henry i Kingdom Come: Deliverance (bilag 4: 4), eller i Benjamins spiloplevelse hvor han styrer monsterjægeren Geralt i The Witcher (Bilag 3: 6).

På baggrund af at spillerne oplever avatarens handlinger som deres egne (afsnit 6.1), samt at de stadig skelner mellem avataren og dem selv, kan deres forståelse af deres handlinger i spillet forstås som værende koblet til en særskilt identitet, de besidder og udlever med den enkelte avatar. Benjamin forklarer, hvordan "*Geralt jo (har) hans personlighed*", hvilket betyder, at der er grænser for, hvad man som spiller kan få Geralt til at gøre (bilag 3:6).

Selvom gamerne giver udtryk for at gøre ting, de antageligvis ikke ville gøre i virkeligheden, såsom at stjæle (Bilag 4:13; Bilag 5:11), er der også tidspunkter, hvor skellet mellem deres ønskede selv og spilselv simpelthen bliver for stort til at kunne forene. Der er her tale om handlinger i spillet, hvor det skrider så meget fra egen moral, at spilidentiteten udstødes og distanceres fra. I 6.3.3 introducerede og berørte jeg Davids erfaring i Fable 3, hvor han valgte at udnytte kongerigets udsatte befolkningsgruppe. I den følgende udveksling fortæller David om det identitetsmæssige efterspil som foregik efter denne spiloplevelse:

David: "*Og kan huske, der gik ikke mere end en time før jeg quittede det på det tidspunkt, på grund af det var sgu... Jeg tror måske, det var for svært for mig, at sætte mig i forhold til som en, hvad, 9- eller 10-årig. (...) Så det var super svært, det kunne jeg ikke forholde mig til dengang. Jeg tror jeg syntes det blev træls.*"

Interviewer: "*Hvorfor?*"

David: *"Spillet blev træls, fordi jeg syntes det var svært at forholde mig til på det tidspunkt. Og det var før jeg tænkte tanken at okay, man kan skabe en karakter der ikke er en selv og spille som den."*

Interviewer: *"(...) Det lyder til det her med Fable, der var det en oplevelse med, at "hvis jeg gør det, så gør jeg det."?"*

David: *"Ja."*

Interviewer: *"Så er det at blåstemple, det at have slaver på en eller anden måde, eller hvordan?"*

David: *"Ja, på grund af, at jeg levede mig nok ind i spillet til, at det ikke bare var et spil, jeg spillede. Det er nok det, jeg kan forestille mig. Så det var "hvad, synes jeg", som også kom ind i det. På samme tid med, at jeg også kunne se en bonus eller en værdi af det negative valg, det var. Og det kan jeg huske var svært. Det var fucking svært." (Bilag 2:11).*

Ovenstående udsnit af interviewsamtalen med David viser, hvordan den intense indlevelse i samarbejde med emotionelle øjeblikke eller ekstrem adfærd i spillet kan frastødes af spillerne på baggrund af identitetsmæssige forhandlinger i identitetshierakiet.

6.4 Opsummering

I ovenstående afsnit udpensles det, hvordan videospil kan opleves så indlevende og medrivende, at denne, i oplevelsesøjeblikkene, kan påvirke perceptionen af, hvad der føles virkeligt og meningsfuldt. Denne indtræden og indlevelse i spillet, opleves af gamerne som en praksis som transcenderer den umiddelbare handling af at interagere med PC eller spilkonsol. Denne komplette oplevelse styrkes ifølge informanterne af øvrige sanselige indtryk såsom auditive samt visuelle funktioner i spillet. Ydermere lægger informanterne vægt på muligheden for at påvirke de historier og relationer spillernes avatar engagerer sig i, hvilket yderligere styrker indlevelsen i spillet. Disse faktorer, samt muligheden for at tilpasse sin avatars udseende og personlighed, muliggør at avataren bliver en forlængelse af spillernes egne kroppe. Når de udforsker spilverdenene, udforskes de ud fra avatarens perspektiv og kontekst. Dette giver anledning til at udforske og fordybe sig i sociale fænomener og menneskelige oplevelser og emotioner på reflektiv vis, hvilket giver mulighed for informanterne at udvide deres erfaringsmæssige horisont. Ydermere giver disse spilerfaringer anledning til at udforske menneskelige interaktioner i en simuleret kontekst, hvor bl.a. temaer som romantik, tab og håbløshed bearbejdes - om end ikke fuldstændig lige så virkeligt, som hvis den opleves på spillernes egne fysiske kroppe. Der gives i den sammenhæng udtryk for på tværs af informanterne, at dette ikke blot er en latent effekt af deres gaming - den er decideret søgt efter. Denne er en intim og sårbar praksis, hvorfor der gives udtryk for at den udøves alene. Dét at være i spillet, samt dét at udforske disse emotioner og sociale kontekster, tilbyder desuden de unge gamere muligheden for selvrefleksion. Ved at udøve og prøve forskellige roller og sociale positioner, som delvist erfares virkelige, bliver singleplayer-rollespillet dermed en arena, hvor forskellige identiteter prøves af, øves og udvikles.

7.0 Diskussion

Informanterne er bevidste om, at disse spilverdener ikke er virkelige - i den forstand at det ikke er et udtryk for en direkte menneskelig interaktion. I samtlige interviewsamtaler, jeg har afholdt i forbindelse med dette speciale, er der i en eller anden ombæring blevet gjort opmærksom på, at der jo faktisk bare er tale om et videospil. Det er konsekvensfrit, det er fantasifuldt, og når der slukkes for spillet, slukkes den pågældende (spil)verden ligeså. Man fristes til at overveje relevansen og meningen med indeværende speciale, hvis tilfældet var således, at der ingen dybere mening var, end momentan underholdning on-demand. Hvis de er så bevidste om, at de indgår i intra-aktioner med fiktionelle verdener, som endegyldigt ingen rigtig betydning har, hvordan formår de så alligevel at

fortabe sig i dem? Der er derfor en fundamental undren om og udforskning af, hvad spillet kan, hvis det kan formå at gøre noget ved dets spillere. Denne undren deler informanten David og sætter desuden ord herpå, da samtalen faldt på barrieren mellem spilverden og den virkelige verden, og de følelsesindtryk, han fået på baggrund af sin gaming:

*“Ja, men det tror jeg også, som du siger, "(på) trods af, at det er et spil", det er en sjov vending eller udtryk, **fordi der ligger noget mere i det**. Det, som jeg læser ud fra det, er, at vi selvfølgelig ser et spil som værende et spil, **ikke af vigtighed eller lige så høj prioritering eller værdi som ved den "virkelige verden"**. Det er det selvfølgelig, men når det er, at man spiller spillet, så er man stadigvæk **en del af narrativet**, specielt fordi det er, at man kan tage nogle valg i det. Og så er det et spørgsmål om, "**hvor er det, at man kan sige, at det bare er et spil?**" (Bilag 2:16).*

Som David selv antyder i ovenstående, må der ligge noget mere i udsagnet, “at et spil bare er et spil”. Det er virkeligt i den forstand, at det er materielle maskiner som, ved hjælp af kodede programmer og applikationer, udsender visuelt og auditivt stimuli - som formår at bevæge spillerne socialt, emotionelt, politisk, og sågar livsfilosofisk. De empiriske fund modsiger direkte ideen om det ikke meningsfulde spil. I spillernes intra-aktion skabes der nye indtryk, deres øvrige livsverden inddrages i legen, ligesom oplevelserne i spillet inddrages i deres liv uden for spillet. Spillerne beskriver refleksioner i spillet, emotionelle oplevelser som bæres ind i andre sammenhænge, oplevelser som skubber til deres relationer, moralske og etiske oplevelser og overvejelser, som direkte og indirekte inddrages i andre relationer. Spillet er på den ene side sjovt og på den anden side dybt alvorligt og følelsesladet. Med udgangspunkt i fundene, udpenslet jf. (afsnit 6.0), må det konstateres, at spillet har potentiale for at være meningsskabende, hvis mening, ud fra et fænomenologisk ståsted, er kendetegnet ved individers indtryk pba. deres interaktion med deres livsverdener jf. (afsnit 4.1). Hvis disse indtryk, som fundene præsenteret jf. (afsnit 4.2) bevidner, kan disse erfaringer være betydningsfulde, da de både reflekterer over handlemuligheder og udfald.

Dette gælder desuden informanternes færden i de parasociale relationer, som de introduceres og tilbydes at indgå i, i spilverdenene. Som nævnt tidligere jf. (afsnit 6.0), vokser begrebet parasocial relation ud af kontekster, hvor relationen bl.a. er defineret af at være en opstillet og endimensionelt manipuleret oplevelse af platonisk slægtskab, som eksempelvis ved kendissen og dennes fan. Der er dog noget andet på spil i de relationer, som kan udforskes i spilverdenene. For det første kan de være gensidigt påvirkelige, bevidnet af, hvordan flere af de spiltitler, de unge gamere refererer til,

inkorporerer venskabs- og kæreste-mekanikker. Ydermere har informanterne selv givet udtryk for, hvordan de også påvirkes af NPC'erne og deres adfærd - uagtet om denne er organisk eller selvbevidst. Grundet at spillerne faktisk overvejer og beskriver at blive emotionelt påvirket af, når de formår at vinde NPC'ens platoniske eller romantiske medhold, at både spiller og spilverden gensidigt påvirker hinanden. For det andet formår NPC'erne at give spillerne en, permanent eller seriel, tilknytning til dem. Flere af informanterne giver udtryk for at holde af de forskellige karakterer, de møder i spillet, og hvis ikke, så i hvert fald at opleve empati overfor dem og de skæbner, NPC'erne "udlever". Det er dermed mit argument, at det er forkert at kalde disse relationer for para-sociale, i og med at disse relationer ikke erfares som værende afvigende eller nødvendigvis af mindre betydning end regulære sociale relationer. Der er heri en fundamental kritik af fænomenologiens krav om intersubjektivitet i det meningsskabende, da informanterne ikke giver udtryk for, at et andet subjekt er nødvendigt for at agere socialt. Hvis denne kritik skal sættes på spidsen, er dét at definere socialiteten til digitale verdener og karakterer som værende afvigende eller supplerende til individets socialitet en appropriering af ansigt-til-ansigt-relationer som den primære og eneste form for socialitet.

George Herbert Mead, Karen Barad og Ahmed har alle dét til fælles, at de understreger, at meningen skabes i interaktionen med noget andet. Mead og Ahmed understreger, at hhv. selvet og emotioner udvikles i de sociale processer, altså interaktioner, individet indgår i. Ligeledes mener Barad, om end med andet begrebsapparat, at fænomenet først opstår, når aktører mødes. Informanterne gør det udtrykkeligt klart, at de foretrækker spillet frem for øvrige medier såsom film og bøger, da de netop tilbydes agens i de spilverdener og -liv som udspiller sig på skærmen.

Jeg vil hertil gribe fat i det, bevidst provokerende formuleret, spørgsmål, jeg indledte diskussionen af denne pointe med: Hvis de er så bevidste om, at de indgår i intra-aktioner med fiktionelle verdener, som endegyldigt ingen rigtig betydning har, hvordan formår de så alligevel at fortabe sig i dem? De formår at indleve og fortabe sig i spillet, ikke på trods af at de ingen betydning har, men netop fordi de har det. Den udarbejdede analyse bevidner, at når gamerne er i spillene, leger, reflekterer og lærer dem samtidig. De udforsker dét, de er, dét, de håber på at være, samt dét, de kunne være - hvis altså den virkelige verden gav dem lov. Det er i denne sammenhæng interessant at overveje, hvordan denne identitetsmæssige udforskning kunne rettes og benyttes til at styrke socialt udsatte - samt unge mennesker generelt.

8.0 Konklusion

Om end videospillet er et medium og en fritidsaktivitet, som efterhånden har været tilstedeværende i unge såvel som voksnes blikfang i årtier, ses først i disse dage en voksende diskurs om at forsøge at udforske og udnytte evt. muligheder ved denne i livsfilosofisk og socialfaglig sammenhæng. Hvor filosofien har diskuteret potentialet for moralsk læring på teoretisk plan, psykologien gisnet om dets potentiale i terapeutisk sammenhæng, samt socialpædagogikken udforsket og eksperimenteret med videospillet som socialt samlingspunkt, synes en nysgerrighed om potentialet for videospillet som et individuelt identitetsprojekt at mangle. Hvor den danske debat beror på, hvorvidt gamingen samler eller distancerer generationer af unge fra hinanden, er formålet med indstående speciale at undersøge, hvorvidt der kunne være potentiale i at anvende gamingen som reflektivt værktøj. Der er således foretaget en kvalitativ undersøgelse af oplevelsen af følelsesmæssige intense situationer i videospil med henblik på at udforske, hvorvidt disse giver anledning til sådan refleksion. Specialet har med en fænomenologisk og agentrealistisk metodologi taget udgangspunkt i følgende problemformulering:

Hvordan oplever unge gamere følelsesmæssigt intense situationer i singleplayer-videospil, og hvordan benytter de spilverden og situationer heri til identitetsmæssig refleksion?

Til at belyse problemformuleringens genstandsfelt er der udført seks semistrukturerede interviews af individuelle unge gamere i alderen 21-24. For at undersøge fænomenet, både eksplorativt og empiristytet, er der i denne sammenhæng benyttet en grounded theory-metode. Analysestrategien er udført på baggrund af en åben kodning, som førte til en række kategorier til orientering af, hvilke tendenser det indsamlede empirimateriale synes at indeholde. Herefter er de grupperet efter deres ligheder og forskelle, hvilket udmundede i tre overordnede analytiske temaer, som beskriver de fænomener, der gør sig gældende i dyrkelsen af singleplayer-spillet. Analysen er sidenhen sat i sådan rækkefølge, at det fulgte en processuel kronologi: Fra 1) indtræden og indlevelse i spilverden med titlen Being in the Game, til 2) de oplevelser som var konsekvente mellem gamerne, med titlen Emotionel Resonans, og afslutningsvist 3) det identitetsmæssige arbejde som var til stede under og efter gaming med titlen De Mange Identiteter.

Analysens første tema, Being in the Game, gav anledning til at forstå spiloplevelsen som værende en oplevelse, der aktiverer både kropslige sanser, indlevelsen i spilkarakterer, samt handlekraften i

spillets påvirkning på selvsamme indlevelse. Her blev det fundet, trods spillerne dyrker spillet bl.a. for underholdningens skyld, at der enten aktivt eftersøges eller findes et eksistentielt afkast af aktiviteten, som er bredere end som så. Et gennemgående tema blandt de 6 unge informanter er således, at avataren udvikler sig til at blive en forlængelse af dem selv i mødet med disse digitale verdener.

Analysens andet tema, Emotionel resonans, havde dét afkast at udpensle, hvordan spillet giver anledning til at udforske både erfarede, velkendte og overvejende ukendte sociale fænomener, problematikker og emotioner. Foruden at kontekstualisere aktuelle social problemer som genkendes i samfundet i dag, herunder politiske konflikter, samt personnære tematikker og erfaringer såsom depression, kærlighed og tab af samme, kan det udledes, at de unge gamere ikke blot ræsonnerede med spilverdener og -karakterer på socialt vis - men sågar også emotionelt. Singleplayer-erfaringen er til tider en intenst emotionel affære, men denne giver også anledning til udforskning, udvikling og forståelse af komplekse emotioner. Ydermere giver den indsamlede empiri anledning til at konkludere, at denne individorienterede aktivitet kan beskrives yderst intim og personlig, og at denne foretrækkes praktiseret i enerum. Denne følelsesmæssige intensitet styrkes, på samme vis som dét at være i spillet, ved stærke sanselige indtryk som musik og grafik, samt følelsen af agens og dermed ansvar, i forbindelse med spillenes handlingsforløb.

På baggrund af de to øvrige analysedimensioner, konkluderes der, at de unge gamere, der har ladet sig interviewe, benytter disse erfaringer og refleksioner i kontinuerlige forhandlinger indlejret i deres identitetshierakier. Der er her tale om bl.a. at træne og udøve sociale kompetencer og dynamikker, som den enkelte informant som udgangspunkt ikke synes enten mulig eller tilpas i at udføre i den materielle verden. Endvidere ses det, hvordan informanternes adfærd i spillet påvirker dem i deres liv uden for spillet og omvendt. Ved at omgås ikke-spilbare karakterer, som opleves relaterbare og sympatiske i spilverdenene, udvikler muligheden sig til yderligere at udforske, hvordan man ønsker - samt ikke ønsker - at være. Dette muliggøres ved at forstå de intra-aktioner, spillerne har med karaktererne, som værende meningsfulde og sociale i samme omfang, som intersubjektive interaktioner typisk fejres for at indeholde. I forlængelse af undersøgelsens resultater indledes en diskussion om, hvorvidt spilverdenen, som den enkelte informant oplever den, har potentiale for leg og læring i forbindelse med udforskning af individets forskellige identiteter. Der rejses derfor også en kritik af bagtaliseringen af den socialitet som finder sted i singleplayer-spil, da denne på samme vis som dets intersubjektive ditto, trækker på kulturelle, sociale såvel som livsfilosofiske kontekster.

Slutteligt kan der konkluderes, at singleplayer-spillet, på baggrund af indeværende specialeafhandlings empiri og bearbejdning heraf, vurderes at have potentiale ifm. psykosocial og identitetsmæssig sammenhæng. Måden, hvorpå dimensioner af den enkelte spillers identitet udforskes og forhandles, vurderes at have potentiale, og der anbefales derfor videre forskning af kvantitativ karakter for at vurdere, om de tendenser som gør sig gældende hos de 6 informanter her, kan generaliseres yderligere - med henblik på at styrke socialt udsatte unges sociale og psykoedukative færdigheder.

9.0 Litteraturliste

Ahmed, S. (2010a). *Happy Objects* i (red.) G. J. Seigworth and M. Gregg: 'The Affect Theory Reader'. Durham: Duke University Press

Alvesson, M., Ashcraft, K. L., & Thomas, R. (2008). *Identity matters: Reflections on the construction of identity scholarship in organizational studies*. Sage Journal: Organization, vol. 15(1), p. 5–24.

Andersen, I. (1999). *Den skinbarlige virkelighed – om valg af samfundsvidenskabelige metoder*. 1. udgave. Frederiksberg: Samfundslitteratur.

Ashforth, B. E., & Schinoff, B. S. (2016). *Identity under construction: How individuals come to define themselves in organizations*. Annual Review of Organizational Psychology and Organizational Behavior, vol. 3(1), p. 111-137.

Bajwa, M. J., von Maur, I., & Stephan, A. (2023). *Colorism in the Indian subcontinent—insights through situated affectivity*. Phenomenology and the Cognitive Sciences, p. 1-18.

Barad, K. (2007). *Meeting the universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. 2. oplæg. Duke University Press.

Blom, J. (2023). *Parasocial relationships with non-playable characters* i: 'Video Game Characters and Transmedia Storytelling - The Dynamic Game Character'. Amsterdam University Press

Boolsen, M. W. (2020). *Grounded Theory* i Brinkmann, S., & Tanggaard, L., *Kvalitative metoder – en grundbog*. 3. udgave, 1. oplag. København: Hans Reitzels Forlag.

Bowman, S. L. (2007). *The Psychological Power of Roleplaying* i: 'A Multi-Discipline Peer-Reviewed Journal of Scenario-Based Theatre-Style Interactive Drama'. Journal of Interactive Drama, vol. 2(1)

Bowman, S. L., Lieberoth, A. (2018). *Psychology and Role-Playing Games* i Deterding, S., & Zagal, J. P.: 'Role-Playing Game Studies'. Transmedia Foundations. Routledge.

Brinkmann, S., & Kofod, E. H. (2018). *Grief as an extended emotion*. Sage Journals: Culture & Psychology, vol. 24(2), p. 160-173.

Brinkmann, S., & Tanggaard, L. (2020). *Kvalitative metoder – en grundbog*. 3. udgave, 1. oplag. København: Hans Reitzels Forlag.

Brinkmann, S., & Tanggaard, L. (2015). *Kvalitative metoder - en grundbog*. København: Hans Reitzels Forlag.

Bryman, A. (2016). *Social Research Methods*. 5. udgave. New York: Oxford University.

Børns Vilkår & Trygfonden. (2022). *Børns digitale fællesskaber*.

Caprar, D. V., Walker B. W. & Ashforth, B. E. (2022). *The dark side of strong identification in organizations: A conceptual review*. Academy of Management Annals, vol. 16(2), p. 759-805.

CFDP 2022, Center for Digital Pædagogik:

- [Gaming Gruppen har hjulpet mere end 150 unge i sårbare positioner - Center for Digital Pædagogik](#)
- Senest besøgt d. 06/01/2025.

Cooley, C. H. (1902). *Human nature and social order*. New York: Scribner's.

Cross, K. A. (2012). *The New Laboratory of Dreams: Role-playing Games as Resistance*. Women's Studies Quarterly, vol. 40(3/4), p. 70–88.

Deterding, S., & Zagal, J. P. (2018). *Role-Playing Game Studies*. 1. udgave. Transmedia Foundations. Routledge.

Devlin, M. M., Ellithorpe, M. E., Gadino, N., Ewoldsen, D. R., & Weir, S. (2024). *Me, myself, and my avatar: Self-discrepancy, embodiment, and narrative involvement in gaming experiences*. Psychology of Popular Media. Advance online publication.

Diakolambrianou, E., & Bowman, S. L. (2023). *Dual Consciousness: What Psychology and Counseling Theories Can Teach and Learn Regarding Identity and the Role-Playing Game Experience*. Journal of Roleplaying Studies and STEAM, vol. 2(2), Article 4.

Ducheneaut, N., Wen, D. M., Yee, N. & Wadley, G. (2009). *Body and Mind: A Study of Avatar Personalization in Three Virtual Worlds*. Proceedings from CHI 09: The SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 1151–1160. ACM Digital Library.

Elvery, G. (2023). *Undertale's Loveable Monsters: Investigating Parasocial Relationships with Non-Player Characters*. Sage Journal: Games and Culture 2023, vol. 18(4), p. 475-497

Feng, Y. (2024). *From fun to fantasy: Gaming experiences, perceived presence, and adolescent romantic parasocial attachments in romantic video games*. Psychology of Popular Media. Advance online publication.

Frederick, C., Kring, J. P., Doherty, S., Liu, D., Via, C. M., & Sinagra, M. (2015). *Ethical Perceptions and Actions in Gaming*. International Journal of Liberal Arts and Social Science, vol. 3(3).

Gioia, D. A., Corley, K. G., & Hamilton, A. L. (2013). *Seeking qualitative rigor in inductive research: Notes on the Gioia methodology*. Sage Journal: Organizational Research Methods, vol. 16(1), p. 15–31.

Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. Garden City, NY: Doubleday Anchor Books.

Hern, A. (2020). *Playing video games doesn't lead to violent behaviour, study shows*. The Guardian: Games.

- [Playing video games doesn't lead to violent behaviour, study shows | Games | The Guardian](#)
- Senest besøgt d. 07/01/2025.

Hsu, C. & Chang, C. (2022). *Does the social platform established by MMORPGs build social and psychological capital?* Computers in Human Behavior, vol. 129.

James, W. (1890). *The principles of psychology* (Vol. 1). New York: Holt.

Jenson, J., Taylor, N., de Castell, S. & Dilouya, B. (2015). *Playing with ourselves*, Feminist Media Studies, vol. 15(5), p. 860-879

Josefsen, M. T. (2021). *Esport i pædagogikken – eller pædagogik i esporten?* Socialpædagogerne.

- [E-sport i pædagogikken - eller pædagogik i e-sporten](#)
- Senest besøgt d. 07/01/2025.

King, D. L., Delfabbro, P. H., Perales, J. C., Deleuze, J., Király, O., Krossbakken, E., & Billieux, J. (2019). *Maladaptive player-game relationships in problematic gaming and gaming disorder: A systematic review*. *Clinical Psychology Review*, vol. 73.

Kvale, S. & Brinkmann, S. (2015). *Interview - det kvalitative forskningsinterview som håndværk*. 3. Udgave. Hans Reitzels Forlag.

Lehto, K. (2021). *Role-Playing Games and Well-Being*. *International Journal of Role-Playing*, no. 11, p. 72–93.

Lim, J. S., Choe, M.-J., Zhang, J., & Noh, G.-Y. (2020). *The role of wishful identification, emotional engagement, and parasocial relationships in repeated viewing of live-streaming games: A social cognitive theory perspective*. *Computers in Human Behavior*, 108, 106327.

Mahdawi, A. (2024). *AI girlfriend chatbots: Why we need to talk about the rise of artificial intimacy*. *The Guardian: Opinion*

- <https://www.theguardian.com/commentisfree/2024/jan/13/ai-girlfriend-chatbots/>
- Senest besøgt 07/01/2025

Mead, G. H. (1934). *Mind, self and society*. Chicago, IL: The University of Chicago Press.

Merleau-Ponty, M., Landes, D., Carman, T., & Lefort, C. (2013). *Phenomenology of Perception*. Routledge: London

Montola, M. (2003). *Role-Playing as Interactive Construction of Subjective Diegeses*. I M. Gade, L. Thorup, & M. Sander (red), *As Larp Grows Up -- Theory and Methods in Larp*. Knutpunkt: Oslo

Nielsen, D. (2015). *Identity Performance in Roleplaying Games*. *Computers and Composition*, vol. 38, p. 45-56

Nørup, I., & Jacobsen, B. S. (2024). *Følgeforskning Go Gaming: Computerspil som middel til at styrke unges sociale færdigheder og sociale trivsel*. Aalborg Universitet, Institut for Sociologi & Socialt Arbejde

Olsen, B. P., & Pedersen, N. K. (1997). *Problemorienteret projektarbejde: en værktøjsbog*. Roskilde Universitetsforlag.

OpenAI. (2025). *Forsideillustration*. DALL-E [Billedgenereringsværktøj]. Illustration genereret d. 7/01/2025.

- <https://openai.com/index/dall-e-3/>
- Senest besøgt 06/01/2025

Ramarajan, L. (2014). *Past, present and future research on multiple identities: Toward an intrapersonal network approach*. The Academy of Management Annals, vol. 8(1), p. 589-659.

Petit, E., & Ballet, J. (2023). *Valuation and emotion according to John Dewey*. Cambridge Journal of Economics, vol. 47(6), p. 1019-1036.

Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. Simon & Schuster.

Ree, B. (2024). *Ibelins enestående liv* [Dokumentarfilm]. Norge: Medieoperatørene AS.

Rendtorff, J. D. (2021): *Fænomenologien og dens betydning*. i Fuglsang, L., Olsen, P. B. & Rasborg, K. 'Videnskabsteori i Samfundsvidenskaberne - På tværs af fagkulturer og paradigmer'. 3. udgave, 4. oplag. Narayana Press

Rosa, H. (2019). *Resonance - A Sociology of Our Relationship to the World*. Cambridge: Polity Press

Schrier, Karen. (2021). *We The Gamers - How Games Teach Ethics and Civics*. Oxford University Press

Shafer, D. M. (2012). *Moral Choice in Video Games: An Exploratory Study*. Media Psychology Review, vol. 5(1)

Sicart, M. (2008). *How I learned to love the bomb: DEFCON and the ethics of computer games*. Lecture Notes in Computer Science, p. 1-10

Stebbins, R. (2001). *Exploratory research in the social sciences: What is exploration?* SAGE: Publications, Inc.

Sætre, A. S., & Van de Ven, A. (2021). *Generating theory by abduction*. Academy of Management Review, vol. 46(4), p. 684-701.

Tavory, I., & Timmermans, S. (2014). *Abductive analysis: Theorizing qualitative research*. The University of Chicago Press.

Tavory, I., & Timmermans, S. (2022). *Data analysis in qualitative research: Theorizing with abductive analysis*. University of Chicago Press.

Thomas, W.I. & Thomas, D.S. (1928). *The Child In America Behavior Problems And Programs*. New York: Knopf

Turkle, S. (2015). *Reclaiming conversation: The power of talk in a digital age*. Penguin Press.

Valve Corporation. (n.d.). *Best of 2023: Top Sellers*. Steam.

- [Best of Steam - 2023](#)
- Senest besøgt: 07/01/2025

Von Maur, I. (2021). *Taking situatedness seriously. Embedding affective intentionality in forms of living*. Frontiers in Psychology, vol. 12, 599939.

Waern, A. (2011). *'I'm in love with someone that doesn't exist!' Bleed in the context of a computer game*. Journal of Gaming & Virtual worlds, vol. 3(3), p. 239-257.

Weigel, S., & Rudnick, J. (2023). *The Use and Importance of Gaming and Roleplay in Identity Negotiation*. Communication and Theater Association of Minnesota Journal vol. 46(1), p. 100-125.

Wetherell, M. (2012). *Affect and emotion: A new social science understanding*. London: SAGE Publications Ltd.

Williams, D., Kennedy, T. L. M., & Moore, R. J. (2011). *Behind the Avatar: The Patterns, Practices, and Functions of Role Playing in MMOs*. Games and Culture, vol. 6(2), p. 171–200.

Zahavi, D. (2018). *Phenomenology: The Basics*. 1. udgave. London: Routledge.

10.0 Bilag

Bilag 1: Transskribering af Laura

Bilag 2: Transskribering af David

Bilag 3: Transskribering af Benjamin

Bilag 4: Transskribering af Kristian

Bilag 5: Transskribering af Klara

Bilag 6: Transskribering af Mack

Bilag 7: Dansk Interviewguide

Bilag 8: Engelsk Interviewguide

Bilag 9: Rekrutteringsopslag