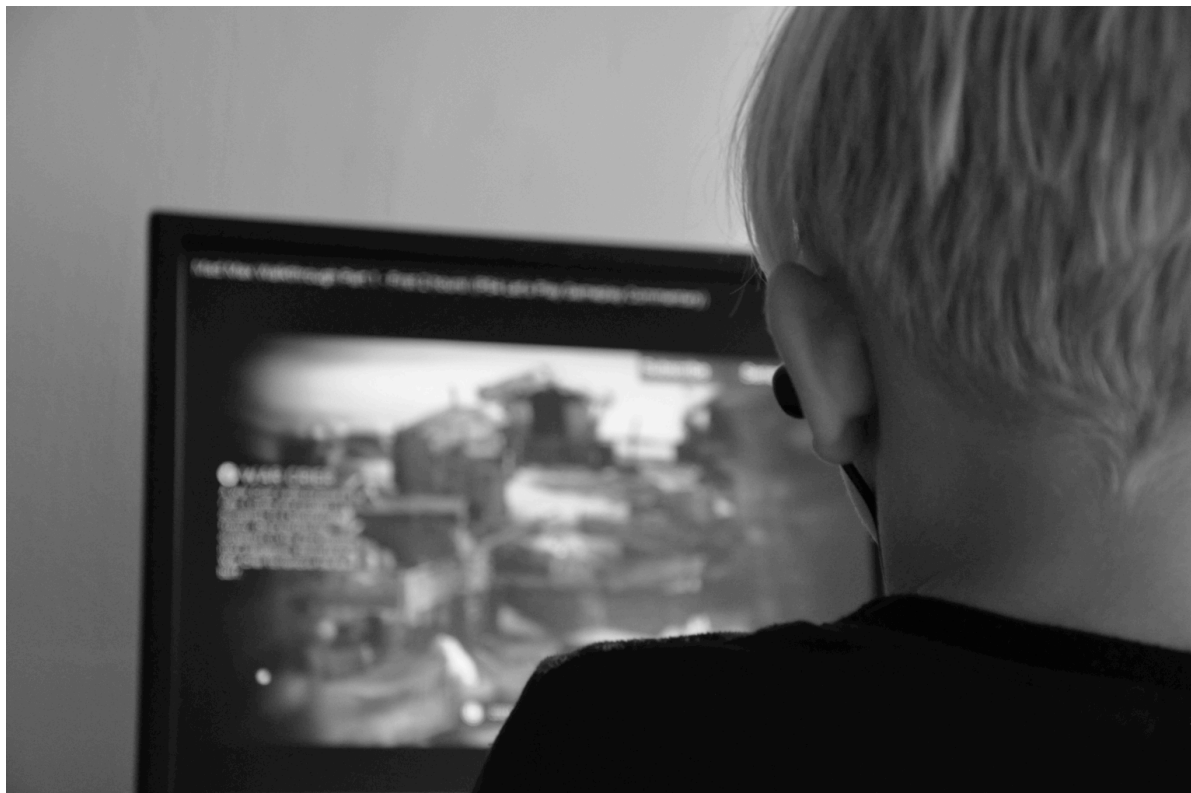


Computerspil som adspredelse, samvær og konflikt i hverdagen

- Et arbejdspapir



Anne Mette Thorhauge, Andreas Gregersen og Anne Brus

Anne Mette Thorhauge, Andreas Gregersen og Anne Brus
Computerspil som adspredelse, samvær og konflikt i hverdagen. Et arbejdspapir
Institut for medier, erkendelse og formidling, Københavns Universitet
Københavns 2015
ISBN 978-87-89505-31-2

Indholdsfortegnelse

INTRODUKTION	5
FREMGANGSMÅDE FOR UNDERSØGELSE	5
SAMPLING	5
FREMGANGSMÅDE FOR INTERVIEWS	7
FREMGANGSMÅDE FOR ANALYSE	7
ANALYSE	8
NUANCERING AF SPILLEMØNSTRE	8
COMPUTERSPILLENES FUNKTION I HVERDAGSLIVET	11
PROBLEMET I PROBLEMSPIL	14
KONKLUSION	17

Introduktion

Computerspil og hverdagsliv er en kombineret spørgeskema- og interviewundersøgelse, der udfordrer forestillingen om "computerspilafhængighed" ved at sætte fokus på de hverdagssammenhænge, som computerspil indgår i. Undersøgelsens centrale spørgsmål er således, hvad et sociologisk funderet hverdagsperspektiv kan bibringe vores forståelse af problemspil. I forbindelse med projektet har vi tidligere udgivet et arbejdspapir, der opsummerer resultaterne af den indledende spørgeskemaundersøgelse (Thorhauge & Gregersen, 2015). I det aktuelle arbejdspapir opsummerer vi 19 kvalitative interviews omkring computerspil i hverdagslivet som det tager sig ud hos 14-16 årige piger og drenge. Interviewene har fokuseret på, hvordan computerspil indgår som en del af forskellige unges hverdagsliv, herunder hvordan spilaktivitet bliver en del af hverdagens rutiner, sociale samvær og konflikter. På den måde kontekstualiserer og udfolder interviewundersøgelsen en række af de forhold, der blev påvist med spørgeskemaundersøgelsen, herunder sammenhængen mellem spillemønstre, fællesskaber og konflikt omkring spillene. I det følgende vil vi først præcisere det metodiske udgangspunkt for den kvalitative interviewundersøgelse. På det grundlag vil vi udfolde nogle af de centrale temaer, der kommer til udtryk i interviewene, og hvordan de nuancerer konklusionerne fra spørgeskemaundersøgelsen.

Fremgangsmåde for undersøgelse

Sampling

Samplingen af deltagere til interviewundersøgelsen baserer sig især på de sammenhænge mellem spillemønstre, socialitet, køn og konflikt omkring computerspil, som blev påvist med spørgeskemaundersøgelsen. I spørgeskemaundersøgelsen kunne vi således identificere nogle tydelige spillemønstre i form af kompetitivt holdspil og non-kompetitivt solospil. Vi kunne endvidere konstatere en markant kønsfordeling med en overrepræsentation af drenge blandt de kompetitive holdspillere og en overrepræsentation af piger blandt de non-kompetitive solospillere. Disse spillemønstre var endvidere interessante fordi de også kunne sammenkædes med socialitet og konflikt i hverdagen. Hvad socialitet angår, kunne vi påvise en tydelig sammenhæng mellem kompetitivt holdspil og medieret kommunikation, hvor de kompetitive holdspillere kommunikerer mere med andre over computer og mobiltelefon end

non-kompetitive solospillere. Endvidere kunne vi påvise en langt større tendens til at få nye venner gennem spilaktiviteten hos de kompetitive holdspillere. Den anden vej rundt har vi imidlertid også kunnet påvise en større mængde konflikt relateret til computerspil og til forsømmelser i hverdagen i denne gruppe. Iagttagelserne er opsummeret i nedenstående tabel.

Tabel 1: Spillemønstre i forhold til køn, socialitet og konfliktniveau

Kompetitivt holdspil	Drenge	Højt niveau af socialitet	Højt konfliktniveau
Non-kompetitivt solospil	Piger	Lavt niveau af socialitet	Lavt konfliktniveau

I forlængelse af vores forskningsspørgsmål har vi fundet det relevant at sætte fokus på disse spillemønstre og hvordan deres varierende sammenhæng med socialitet og konflikt i hverdagen kan belyse de forskellige problemer, der opstår omkring computerspil. Vi har valgt så vidt muligt at rekruttere både piger og drenge indenfor de to spillemønstre for også at undersøge om disse forskelle primært skyldes spillemønstret, eller primært skyldes kønnet. Det har dog vist sig nærmest umuligt at finde piger med den samme type kompetitivt holdmønster som man ser hos drengene, så her har vi kun en enkelt deltager. Endelig har vi valgt at sætte fokus på de 14-16 årige. Det har vi gjort fordi aldersspektret fra 10-18 dækker over så vidt forskellige livsfaser og problemstillinger, at de ikke lader sig beskrive tilstrækkeligt i en enkelt kvalitativ undersøgelse. Vi har derfor valgt at sætte fokus på udskolingen og på overgangen fra folkeskole til ungdomsuddannelse som det sted hvor nye krav og forventninger kan afstedkomme problemer og konflikt. Vi har dels samlet vores interviewpersoner via vores spørgeskemaundersøgelse og dels via opslag for at komme tættest muligt på den ønskede fordeling. Alt i alt fordeler vores interviewpersoner sig som følger:

Tabel 2: Respondenters fordeling på køn og spillemønstre

	Kompetitive holdspillere	Non-kompetitive solospillere
Drenge	7	4
Piger	1	7

Som det fremgår af de kommende afsnit skal disse mønstre dog tages med et gran salt. Dels kan rene solospil i praksis spilles kompetitivt alt efter sammenhængen, dels dækker kompetitivt holdspil over mange varianter af konkurrence. Der ligger faktisk en væsentlig analytisk pointe i denne nuancering, og vi vil derfor vende tilbage til den senere.

Fremgangsmåde for interviews

Med hensyn til fremgangsmåden for interviewene, har fokus som sagt været, hvordan computerspil indgår som en del af hverdagens rutiner, sociale samvær og konflikter. Vi har derfor bedt interviewpersonerne indtale en videodagbog og dokumentere deres spilaktivitet i form af billeder i ugen op til interviewet. Dagbog og billeder er blevet indsamlet ved hjælp af en mobiltelefon, som vi sendte til deltagerne på forhånd. Da mængden og kvaliteten af billeder og dagbøger varierer markant fra deltager til deltager, har vi vurderet at dette materiale ikke kan gøres til genstand for nogen fyldestgørende selvstændig analyse. Materialet har dog indgået som en ressource i de semistrukturerede interviews, der har haft følgende fokuspunkter:

1. En præsentation af interviewpersonen og hans/hendes hverdagsliv, familiesituation, skolesituation mm.
2. En beskrivelse af interviewpersonens hverdagsliv med udgangspunkt i dagbog og billeder
3. En beskrivelse af computerspillenes funktion i hverdagslivet, og hvordan omgivelserne reagerer på dem

Interviewene har som sagt været løst strukturerede med det formål at give plads til nye temaer og problemstillinger, som vi ikke på forhånd har taget højde for. Alle interviews har en varighed mellem 40 og 60 minutter.

Fremgangsmåde for analyse

Dette arbejdsrapport skal ses som en indledende, deskriptiv analyse af de 19 kvalitative interviews. De består i en indledende kondensering og ad hoc kodning af interviewene med fokus på de centrale temaer, der dukker op i forbindelse med interviewene. En række af disse temaer er givet i kraft af vores interviewguide såsom familiesituation og skolesituation, mens andre er opstået i interviewene såsom fester og ungdomsliv, elitesport, nørdekultur og at være

holdt udenfor. En videre bearbejdning, som ikke er inkluderet her, vil involvere en mere teoretisk funderet diskussion af resultaterne med fokus på en analyse af relationerne mellem skole, familie og forælderrolle som sociale institutioner, en analyse af de enkelte interviewpersoners livssituation som en kilde til at forstå spillenes rolle i hverdagslivet og endelig en ungdomskulturel analyse med fokus på sociale inklusions- og eksklusionsprocesser, som computerspillene indgår i.

Analyse

Ligesom det var tilfældet med spørgeskemaundersøgelsen, dækker de 19 interviews over en bred vifte af tematikker og analytiske perspektiver, som ikke alle lader sig beskrive fyldestgørende i et enkelt arbejdsblad. I det følgende har vi valgt at fokusere på tre hovedområder, som vi finder særligt relevante i forhold til vores overordnede forskningsspørgsmål og i forhold til de konklusioner, vi nåede frem til i forbindelse med spørgeskemaundersøgelsen. Dette involverer følgende 1) En nuancering af de spillemønstre, vi præciserede i forbindelse med spørgeskemaundersøgelsen, 2) en opsummering af de sociale funktioner, spillet har i hverdagslivet og 3) en forsøgsvis kategorisering af de konflikter, der undertiden opstår omkring spillene.

Nuancering af spillemønstre

Som beskrevet i vores introduktion til sampling-strategien ovenfor, har et centralt udgangspunkt været de spillemønstre, der blev påvist i forbindelse med spørgeskemaundersøgelsen. Disse spillemønstre udviste både en tydelig sammenhæng mellem konkurrencespil og holdspil (jo mere man konkurrerer, desto mere spiller man også i hold) samt sammenhænge mellem spillemønstre, køn og kommunikativ adfærd. Alt i alt konkluderede vi, at computerspil på den ene side kan ses som et fokuseret samvær og at dette mønster er typisk for drengene, samt at spillene på den anden side kan ses som en individuel adspredelse, og at dette mønster er typisk for pigerne. Interviewundersøgelsen bekræfter delvist dette mønster i den forstand, at drengene for en stor dels vedkommende spiller klassiske holdspil mens pigerne for størstepartens vedkommende spiller "casual games". Interviewene giver dog også anledning til nogle nuanceringer der dels vedrører hvornår der er tale om konkurrence og holdspil og dels vedrører de konkrete, sociale konstellationer som det enkelte spil indgår i.

Hvad det første forhold angår, viser interviewundersøgelsen, at man sagtens kan etablere spillerfællesskaber og venskabelig konkurrence omkring spil, der i udgangspunktet lægger op til et non-kompetitivt solomønster og at dette er tilfældet for flere af pigernes vedkommende:

Interviewer: Spiller I så Tetris med dem, der er fysisk til stede?

Janne: Nej, man kan også spille med dem, der er derhjemme, man kan spille med alle, der er online.

Interviewer: Og foretrækker du det?

Janne: Altså jeg spiller mod dem, som jeg måske har en chance for at vinde over, og med dem som er online. Men selvfølgelig er det sjovest at gøre det med dem, der sidder over for dig.

Janne om Tetris i skolen

Flere af de piger, der er blev rekrutteret som non-kompetitive solospillere, og som spiller den type småspil, man typisk ville forbinde med dette mønster, beretter således om situationer, hvor man konkurrerer på point eller grupperer sig i klasseværelset omkring spiltitler som ikke umiddelbart ville blive rubriceret som kompetitive holdspil. Endvidere vidner flere af de kompetitive drenges udsagn om, at de opererer med forskellige niveauer af konkurrence, som for eksempel "normale games" over for "ranked games" (pointgivende spil) i League of Legends:

[I normale games] skal du ikke koncentrere dig så meget, du skal ikke lægge så meget energi i det, hvor dumt det end lyder, så er der enormt meget taktik i sådan nogle spil der, og her kan du koble helt fra, og dør du eller ej, det er, hvad det er, og så kan du sidde og grine af, at du dør, eller din ven dør, og hvis det er det her ranked, så skal du hele tiden holde øje med, hvor de forskellige ting er henne, og man skal holde øje med, at din ven ikke render og dør hele tiden...

Frederik om typer af games i League of Legends

Alt i alt taler det for, at man bør skelne imellem kompetitivt holdspil som en gameplay-logik, der knytter sig til specifikke spiltitler, og på den anden side kompetitivt holdspil som en social adfærd, der kan opstå omkring spil i bredere forstand. I sidstnævnte definition rummer flere af pigernes spilaktivitet også et konkurrence-element og et socialt samvær omkring spillene, men dette opstår mere spontant end hos drengene, og det er også mindre definerende for pigernes indbyrdes relationer over tid.

Endvidere viser interviewundersøgelsen, at de sociale konstellationer, som spilaktiviteten indgår i, har stor betydning for om de kompetitive holdspil vitterligt er et led i et fokuseret samvær. Det er tilfældet for størsteparten af de interviewdeltagere, der spiller kompetitive holdspil som en form for samvær med deres venner og som en måde at etablere nye venskaber på. Morten er for eksempel lige begyndt på HHX og er begyndt at spille League of Legends med sine nye venner dér, hvilket dog ikke interesserer hans gamle venner særlig meget:

...nu for eksempel min anden kammerat, han gider slet ikke høre om spillet, selvom jeg prøver at præsentere ham for det, så jeg har nogen flere at spille med. De er ikke så interesserede i det. Så det er mest mine nye kammerater, jeg spiller med.

Morten om at spille LoL med de nye venner og fodbold med de gamle

Mortens gamle venskabskreds er mest til fodbold, mens den nye mest er til League of Legends. Dermed bliver fodbolden en måde at holde fast i de gamle venskaber på, mens League of Legends er et led i at etablere venskaber på den nye skole.

I kontrast hertil rummer undersøgelsen dog også markante eksempler på, at spil, der nærmest kun kan spilles kompetitivt og i hold, danner udgangspunkt for aktivitet der ikke rummer nogen form for socialt samvær:

Lukas: Jo, jeg spiller normalt mod andre online, men det er aldrig mod nogen, jeg rigtig kender.

Interviewer: Hvordan finder du dem så?

Lukas: Jamen, så går man bare ind, og så siger du, at jeg vil gerne være med i en kamp onsdag, og så finder den en frem.

(...) [hvis] man havde en masse, man kendte, altså, hvor man over Skype snakkede der, altså sådan, pas på, der er en derhenne bag ved dig, og det er der jo ikke rigtig, når man spiller imod de andre, det er tit at, altså, man kan godt have lyd på og have en mikrofon, men det er meget tit, at folk afspiller Justin Bieber sange og sådan noget, så jeg plejer bare at slå den fra...

Lukas om at spille Counterstrike.

Med andre ord; Man kan spille computerspil med sine venner samtidig med at man sludrer sammen over Skype og have det som en form for samvær, men man kan også spille et spil som Counterstrike med en eller flere anonyme medspillere, som man bliver matchet med af systemet, og slå vedkommendes lyd fra. Her spiller man nok sammen med andre, men man har i praksis reduceret det sociale element til et niveau, hvor man faktisk ikke kommunikerer med sine medspillere. Alt i alt vidner disse nuanceringer om, at de overordnede sammenhænge mellem spiltitler, spillemønstre og social dynamik, som kunne påvises i spørgeskemaundersøgelsen, ikke bør opfattes som simple kausale relationer, hvor man for eksempel kunne antage at kompetitive holdspil i sig selv leder til øget socialitet. I stedet bør man snarere opfatte disse sammenhænge som produktet af den bredere sociale kontekst som spillene bliver spillet i.

Computerspillenes funktion i hverdagslivet

Hvad angår computerspillenes funktion i hverdagslivet pegede spørgeskemaundersøgelsen på to helt overordnede funktioner, nemlig fokuseret samvær og individuel adspredelse. Dette understøttes i vid udstrækning af interviewene. Computerspillene er på den ene side en måde at være sammen med sine venner på, både som en tilbagevendende aktivitet i en fasttømret drengegruppe, som en måde at relatere sig til nye venner på og som en måde at fastholde gamle venskaber på:

Jeg har spillet rigtig meget med mine gamle venner på min gamle skole, og dem spiller jeg stadig med

Rune om at spille med de gamle venner efter et skoleskift

Computerspillene kan på den anden side ses som en individuel adspredelse, når man har frikvarter eller bare et kort øjeblik for sig selv. Anette dyrker for eksempel rigtig meget håndbold og føler sig tit meget træt:

...hvis jeg lægger mig ned og sover, så er det svært at komme op igen, og så sidder jeg måske på min iPhone, på Facebook eller spiller et spil

Anette om computerspillet som en pause

På den måde understøtter interviewene den overordnede konklusion fra spørgeskemaundersøgelsen, at computerspillene både kan ses som en form for fokuseret samvær og individuel adspredelse i en hverdagssammenhæng. Det, interviewene bibringer i den forbindelse, er først og fremmest en nuancering af de specifikke former, som henholdsvis fokuseret samvær og individuel adspredelse tager i den enkeltes liv i kraft af dennes livssituation. For eksempel har flere af interviewpersonerne oplevet et skoleskift for relativt nyligt, hvilket har involveret en omkalfatring af vennekredsen, der enten har betydet at computerspillet er faldet i baggrunden, at det er en måde at holde kontakt til de gamle venner eller en måde at etablere relationer i den nye klasse på. På den måde skriver computerspillet som fokuseret samvær sig ganske naturligt ind i de forskellige men helt konkrete sociale sammenhænge som den enkelte befinder sig i. Tilsvarende har den individuelle adspredelse varierende funktioner hos de enkelte interviewpersoner. Interessant nok er der indtil flere af undersøgelsesdeltagerne der dyrker sport på eliteniveau, hvor den individuelle adspredelse synes at være en måde at tage en pause fra "presset":

...til svømning skulle man være den bedste, og i skolen skulle man være den bedste, og så var det bare meget rart at komme herhjem bare for at hygge lidt og sådan noget der

Rita om computerspillene som frirum

I den anden og lidt mere triste ende kan computerspillet som individuel adspredelse ses som en måde at håndtere en eksisterende massiv social udelukkelse fra omgivelserne på:

Nanna: Jeg spiller meget i bussen. For det er rigtig kedeligt med sådan en halv time i bussen hver morgen.

Interviewer: Så du sidder ikke med nogen bestemt i bussen?

Nanna: Nej, det er meget forskelligt. For kl. er 7 og det er morgen, så..

Interviewer: Hvad med din nabo der?

Nanna: Hun bliver kørt i skole. Men jeg er ikke velkommen til at køre med, har jeg fået at vide.

Nanna om at spille alene på bussen

I Ritas tilfælde udgør spillene et frirum fra krævende aktiviteter i hverdagen, for Nanna er det et spørgsmål at udfylde en alene-tid som ikke er selvvalgt. Igen ses det, hvordan det overordnede spilmønster får en langt mere konkret meningsfylde af disse forskellige livssituationer.

Foruden denne nuancering af hvad computerspil som fokuseret samvær og som individuel adspredelse dækker over, bidrager interviewene imidlertid også med et tredje perspektiv på computerspillenes funktion i hverdagen, nemlig spil som en decideret hobby og samleobjekt. Dette er for enkelte af interviewdeltagerne computerspillenes helt centrale funktion, og her kan spillenes rolle i højere grad sammenlignes med at samle på samlekort og figurer – eller frimærker og mønter, som tidligere generationer:

...Så hvis du ser her, så er det den her udgave, en Gameboy Advanced XP, og så er det en Tribal, og det er fordi, det er det her mønster eller hvad man skal kalde det. Og så den, der kommer bagefter, så har vi en pink en, eller lyserød, og det er så Nintendo S Light. Jeg har også den originale Nintendo DS, sådan en som den ene fætter havde, som jeg så fandt bagefter på et tidspunkt, og så bagefter kom Nintendo DSI, herovre... Og så har jeg her en Nintendo 3DS, som er det næstnyeste, der er kommet fra dem. Og så på grund af, at de valgte at lave regionkode, altså hvis du køber et spil i Europa, så virker det kun med den

europæiske udgave, altså den du købte her, så der har jeg den amerikanske model, og hvis vi skal gå tilbage og starte med den første, det er så den her fra 89....

Lukas om sin samling af gamle Nintendoer

Lukas har samlet stort set alle varianter af gamle og nye Nintendoer og en imponerende samling af spil, herunder 380 dubletter som han bytter og sælger online.

Opsummerende kan man sige, at de overordnede mønstre i spilaktiviteten udfylder varierende funktioner i hverdagslivet, alt efter den unges konkrete livssituation. Hvis man sammenligner med andre velkendte aktiviteter i hverdagslivet, kan spil således både have samme funktion som fodbold i skolegården, en pause foran tv'et eller et dyk ned i frimærkesamlingen. Disse aktiviteter repræsenterer således også meget forskellige typer af udfordringer i de tilfælde, hvor de unges spilaktivitet problematiseres af dem selv eller af omgivelserne. Dette forhold behandles i det næste afsnit.

Problemet i problemspil

Denne undersøgelses centrale spørgsmål er, som nævnt i introduktionen, hvad et sociologisk funderet hverdagsperspektiv kan bibringe vores forståelse af problemspil. I forbindelse med spørgeskemaundersøgelsen kunne vi påvise en større mængde skænderier blandt de kompetitive holdspillere sammenlignet med non-kompetitive solospillere. Dette mønster understøttes i høj grad af interviewene: I de tilfælde, interviewpersoners spilaktivitet problematiseres, er der primært tale om kompetitivt holdspil og fokuseret samvær. Endvidere opstår konflikten i disse tilfælde i forældrenes problematisering af spilaktiviteten. Eller, lidt groft sagt med andre ord: Forældrene mener de unge har et problem med deres computerspil, de unge mener de har et problem med deres forældre.

Hvis vi ser lidt nærmere på nogle af de specifikke tematikker, der bringes i spil i disse tilfælde, er det helt centrale stridspunkt forpligtelserne i forhold til skolen: Spilaktiviteten problematiseres når den, i forældrenes oplevelse, går ud over de unges præstationer i skolen. Rune har fx haft en voldsom konflikt med sine forældre omkring hans spilaktivitet. I praksis viser denne konflikt sig imidlertid at handle om skolen når den ses fra Runes perspektiv:

Det var bare sådan, de råber altid af mig med min skole, og de viser ingen hensyn til mig, og altså, de var bare ligeglade med mig, de kunne komme hjem og råbe af mig, og hvis jeg nu havde fået skrevet hjem, de kunne ikke tage det stille og roligt med mig...

Det viser sig, at en del af situationen i skolen vedrører en nye klasselærer, som han fungerer rigtig dårlig med:

...vi fik en ny lærer og sådan noget, og hun var en dårlig lærer, og jeg kunne ikke lide hende og sådan noget, der var ingen fra klassen, der kunne lide hende (...) Jeg begynder at få skrevet hjem, mine lærere begynder mindre og mindre at kunne lide mig, fordi jeg ikke er der til timerne, jeg får dårligere og dårligere karakterer.

(Rune om baggrunden for konflikten med forældrene)

Denne situation tolkes af forældrene som et udtryk for en dårlig balance mellem computerspil og skole, hvorfor de problematiserer computerspillet, mens det i Runes perspektiv opleves som en konflikt med en lærer, der forstærkes af forældrenes måde at håndtere det på.

Interviewene rummer også flere eksempler på at en omfattende spilaktivitet faktisk godt kan accepteres af forældrene, så længe den ikke opleves at få konsekvenser for forpligtelser i skolen. Filip's forældre ser for eksempel ikke nogen problemer i det:

...Så længe at jeg sørger for stadig at have et socialt liv og at det ikke bliver sådan, at jeg vælger at prioritere mit spil frem for at lave mine lektier, så har de det okay med det.

(Filip om forældrenes holdning til hans computerspil)

Tilsvarende mindes Rita, at hendes bror havde mange konflikter med forældrene om spillene indtil han på et tidspunkt fik job og studier:

Interviewer: Og han har spillet Counter Strike tidligere?

Rita: Ja, og Dota. Og Dota har han brugt mest tid på.

Interviewer: Har de nogensinde snakket om, at han var computerspilafhængig?

Rita: Ja ja, det siger han også selv, han er helt vild med det, og det skal der også være plads til. Men jeg tror bare, at deres mentalitet er, at hvis han passer sin skole, så er det fint nok, så skolen er det vigtigste.

(Rita om brorens konflikt med forældrene)

Overordnet kunne man sige, at når problemet ofte italesættes som et afhængighedsproblem, synes bekymringerne i praksis at vedrøre den unges prioritering af forskellige forpligtelser i hverdagslivet, og manglende tillid til, at den unge selv har overblikket over sine valg. Forpligtelserne i forhold til skolen er som sagt det mest gennemgående tema, men der er også to andre temaer, der er værd at nævne, fordi de på væsentlig vis supplerer denne tematik. På den ene side kan spilaktiviteten problematiseres som et fravalg af familien som fællesskab:

...fx i spejderugen, efter jeg kom hjem, det var måske om aftenen, så tog jeg hjem, fordi jeg skulle være sammen med nogen venner og se verdensmesterskaberne i LOL, og så bliver de så sure over, at jeg kommer hjem og skal se det. Og at jeg ikke bare kommer hjem for at være sammen med dem.

(Carl om at komme hjem fra spejder for at se verdensmesterskaberne i LoL)

og her har spilaktiviteten en parallel til pigernes optagethed af deres sociale medier:

A: Har der aldrig været nogen konflikter mellem dig og dine forældre omkring det, at du spiller?

J: Nej, de siger mere noget til de sociale medier, hvis jeg fx skriver med mine venner, så er de sådan, ej læg den lige væk, vi spiser eller et eller andet.

(Janne om forældrenes holdning til computerspil)

I disse tilfælde er det ikke forpligtelserne i forhold til skolen, men forpligtelserne i forhold til familien som fællesskab der er til diskussion og søges imødekommet ved for eksempel at skemalægge familieaktiviteter:

...hver tredje lørdag er der en af os, der finder på noget, som vi skal lave og som alle skal være med til, fx ud at bowle, på museum, Den Blå Planet, et eller andet for at komme ud og lave noget sammen.

(Carl om familiens aktiviteter)

I andre tilfælde handler det om penge. Enkelte af interviewpersonerne har brugt ganske store pengesummer i deres spil, enten ved at 'bette' på professionelle hold i Counterstrike eller i League og Legends eller ved at købe dyre genstande i spillet. I første tilfælde er der tale om et klassisk gambling fænomen, i det andet tilfælde er der snarere tale om et "shopping-fænomen". Uanset hvad, går forældrenes bekymring og regulering igen på forældrenes holdning til, hvordan de unges vælger at spendere deres penge, og om de unge har tilstrækkeligt overblik over deres økonomiske dispositioner.

Skolen er som sagt det mest gennemgående tema, når det kommer til problematiseringen af spilaktiviteten, men familiefællesskabet og pengeproblematikkerne er også relevante fordi de i kombination med skoleproblematikken peger på en mere overordnet problematik, der kredser om den unges autonomi og ansvarlighed versus forældrenes fortsatte autoritet på et tidspunkt hvor den unge skal til at tage ansvaret for sit eget liv.

Konklusion

I de forløbne afsnit har vi beskrevet resultaterne af vores kvalitative interviewundersøgelse, der bygger videre på konklusionerne fra vores spørgeskemaundersøgelse fra 2014. (Se Thorhauge og Gregersen 2015). I spørgeskemaundersøgelsen konkluderer vi at computerspil både kan ses som fokuseret samvær og som individuel adspredelse i hverdagslivet og at det navnlig i førstnævnte tilfælde giver anledning til konflikt. Interviewundersøgelsen bekræfter i store træk disse konklusioner men udfordrer og nuancerer dem dog også på væsentlige punkter:

- De piger, der indgår i spørgeskemaundersøgelsen beretter også om situationer, hvor de konkurrerer og grupperer sig som led i deres spilaktivitet selvom de spiltitler, de angiver, ikke lægger op til denne type aktivitet.
- Det vidner om, at det fokuserede samvær der udspiller sig omkring computerspillene, ikke alene er et produkt af et specifikt gameplay, men også af den sociale situation og den livssituation, som computerspillene indgår i.
- Foruden fokuseret samvær og individuel adspredelse, kan computerspil også have karakter af hobby og samleobjekt på samme måde samlekort og figurer.
- Konflikter omkring computerspil kredser primært om skolen og sekundært om pengeforbrug og forpligtelser på familien som fællesskab. I flere tilfælde accepteres en høj spilaktivitet hvis det opleves, at det ikke er på bekostning af skolen eller andre forpligtelser i hverdagen.