DEN DIGITALE LEG

– om børn og computerspil

Af Simon Egenfeldt-Nielsen
og Jonas Heide Smith

SOME RIGHTS RESERVED
creative commons

Den digitale Leg udkom i 2000 på Hans Reitzels Forlag.
Denne fil indeholder hele bogens tekst med følgende undtagelser: S*kærmbilleder og fotografier*.
Der er foretaget enkelte minimale ændringer i teksten i forhold til originalen.
Denne fils sidetal stemmer ikke overens med originalens.

Forfatterne kan kontaktes på disse adresser:
Simon Egenfeldt-Nielsen (sen@game-research.com)
Jonas Heide Smith (smith@game-research.com)

Denne version: 06-05-2004

Bogens website: www.autofire.dk/dendigitaleleg

Køb bogen for 150 kr. inkl. porto via
www.autofire.dk/dendigitaleleg/hovedsider/bestil.htm

Dette værk er offentliggjort under en Creative Commons-licens:

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NoDerivs-NonCommercial License. To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by-nd-nc/1.0/ or send a letter to Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.

Forord **5**

Indledning **6**
Computerspil og viden **7**
Bogens indhold **9**

Bogens metode **10**

Det kompetente mediebarn **13**
Computerbrug **14**
Perspektiver og kompetencer **17**

Kapitel 1: Computerspillene „i sig selv“ **19**
Hvad er et computerspil? **20**
Begreber **21**

Computerspil og genrer **23**
Computerspillets historie **26**
Begyndelsen 27
1970'erne 30
1980'erne 33
1990'erne 37

Computerspil, medier og interaktivitet **44**
Er computerspil voldelige? **48**
Er computerspil drengeleg? **49**
Computeren og kønnet **50**
Hvorfor er der ingen pigespil? **51**
Jagten på pigespillet **52**

Kapitel 2 : Den offentlige mening **54**
Firkantede øjne **62**

Kapitel 3: Effekten og individet **65**
Den glemte industri **65**
De voldelige spils dominans **67**
Ud af halvmørket 68
Computerspillene rykker ind i hjemmet 71
Wonderboy in Monsterland – spillene og den yngre barndom 71
Half-life – Den mellemste barndom og det sociale 74
Age of Empires – Ungdomsårene 78
Unreal – de 18-27-årige 79
Er computerspil afhængighedskabende? 81
Truslen mod det sociale barn 83
Computerspil og risici 85

Kapitel 4: Leg, computerspil og fællesskaber **88**
Legens historie **89**
Legens idealisering **93**
Den ukorrekte leg og krigslegetøjet 95

Fiktion og virkelighed **97**
Legeforskningen **100**
Grundlæggende er leg jo …? **103**
Eventyret, døden og livets regler **115**
Actionspil 115
Adventurespil 116
Simulationsspil 117
Strategispil 118
Mellem leg og læring **120**

Kapitel 5: Menneske og maskine **122**
Vindere og tabere **125**
På grænsen til det virtuelle **126**

Ordforklaring **128**

Litteratur **134**

FORORD

Denne bog handler om computerspil. Det er der ikke mange bøger der gør, hverken på dansk eller andre sprog. Emnet er ellers væsentligt nok. Den industri, der lever af at fremstille og distribuere computerspil, eller når det skal være fint: *interaktiv underholdning*, har det på verdensplan rigtig godt. Faktisk går det så godt at det kun kan undre at spillene har opnået så ringe kulturpolitisk interesse som det er tilfældet. En slags debat om computerspil opstår næsten udelukkende som følge af moralsk panik og akkompagneret af billeder fra særligt voldelige spil. Disse spil er ikke enlige svaler, men kan heller ikke siges at repræsentere spillenes bredde og potentiale.

Som entusiastiske computerspillere med både personlig og videnskabelig interesse i emnet har vi udvalgt en række vinkler på et emne, der ellers ikke får så megen 'seriøs' opmærksomhed. Vi har gjort dette med særlig opmærksomhed på de sider af fænomenet som kan tænkes at have interesse for læsere som måske aldrig har sat deres ben på en netcafé eller prøvet kræfter med Dooms monstre.

Med samme læser for øje har vi forsøgt at rense ud i den ofte noget indforståede jargon, der omgærder spillene. Ord hvis betydning kræver en forklaring er, første gang de optræder, markeret med en * og forklaret bag i bogen.

Trods spillenes relativt korte historie hersker der stor uenighed om helt basale detaljer i deres historie. Flere kilder har måttet læses temmelig kritisk, men vi har gjort vores yderste for at kunne præsentere en så præcis fremstilling som muligt.

For forbedringsforslag samt påpegning af fejl og mangler skylder vi stor tak til: Sidsel Hæggelin, Marie Louise Bossow, Søren Friis Smith, Anne Marie Asmussen, Fin Egenfeldt-Nielsen, Vibeke Nørgaard og Dorte Ipsen. Eventuelle fejl står dog helt for forfatternes egen regning.

Litteraturhenvisninger, hyperlinks og supplerende vinkler på bogens emne kan findes på

http://www.autofire.dk/dendigitaleleg

Samtlige engelsksprogede citater er oversat af forfatterne.

København, Januar 2000
Simon Egenfeldt-Nielsen
Jonas H. Smith

INDLEDNING

„Teknologi er alt det som er opfundet efter du blev født"

Blandt klichéer er ovenstående en af de mere præcise. Vi forholder os med en vis anspændthed til det nye og forsøger, med forskellige grader af held, at forstå det med begreber hentet i det gamle og kendte. I barndommen får vi så at sige at vide hvad der er rigtigt og forkert og vi forstår hvordan vi skal forholde os til verden: vi socialiseres. Hermed introduceres vi til modsætningen naturlig/fremmed. Vi kan dermed forholde os afklaret, om ikke nødvendigvis konstruktivt, til det vi opfatter som naturligt. Det skræmmer os ikke, vi kender det jo.

Computeren og computerspillet befinder sig i grænselandet mellem det naturlige og det fremmede. Samtidig med at computeren udvikler sig hurtigere end andre moderne teknologier, som f.eks. fjernsynet, er den en slags x-faktor, en ukendt variabel både i kulturen og i hjemmene. Voksne af i dag havde typisk ikke computere da de var børn og har måske anskaffet sig maskinen med en ikke helt afklaret motivation; med henblik på fremtiden, som legetøj til deres børn, som følge af pres fra arbejdspladsen, men selvfølgelig også som reelt redskab til bl.a. tekstbehandling. Påvirkningerne er mange: børnene vil spille, politikere snakker om A- og B-hold, arbejdskontakter beder om ens e-mail-adresse, og man vil jo nødig virke bagstræberisk. Nutidens børn og unge, derimod, oplever intet vægelsind – de har ikke kendt til en verden uden blinkende skærme og digitale lagermedier. For dem er computeren i en vis forstand lige så 'naturlig' som klatretræet var det for deres forældre. Børn udviser en helt anderledes anarkistisk og uimponeret indstilling til maskinerne end de voksne, der ofte bekymrer sig om formelle definitioner på hvad man kan og ikke kan, hvad man skal passe på med at gøre og om man nu kunne komme til at slette noget. Denne bekymring ledsages typisk af læsning af tykke manualer – noget, for de fleste børn, helt fremmed. To forskellige opfattelser af computeren strides om at navngive dyret. Men computeren har da også levet en omtumlet tilværelse de sidste 30 år.

Halvtredsernes elektronhjerner var store, dyre og for mange skatteydere temmelig abstrakte størrelser. Rundvisninger i statslige laboratorier prydet af computere var derfor ganske kedelige. I 1958 fik den amerikanske fysiker William A. Higinbotham dog lyst til hæve besøgsdagenes appel med en simpel konstruktion. Til formålet skabte han verdens første computerspil: *Tennis for Two*. To kontrolbokse, en grundlinie, et net og en

bold gav måske laboratoriet et mindre seriøst præg, men gjorde det bestemt sjovere at besøge.

I dag – 40 år senere – lever vi med computere tæt inde på livet. I over 15 år har computeren været „personlig" og har fundet anvendelse på områder hvor få tidligere havde troet det muligt. Også computerspillene er på en vis måde blevet „personlige". Efterkommerne af 70'ernes grafikklumper har udviklet sig til 3D-konstruktioner med et yderst menneskelignende ydre. Og de er populære, meget populære. Studerer man dansk kulturpolitik eller avisernes stofprioritering er det ikke til at se det, men filmbranchen er for længst sakket økonomisk agterud i konkurrencen med computerspillene.

Mange drenge, få piger og visse voksne dyrker spillene med en entusiasme og intensitet der ville vække enhver undervisers misundelse. Kunne man dog blot kanalisere børnenes interesse for spillene over på skolearbejdet, ville enhver snak om danske folkeskoleelevers svigtende færdigheder for evigt forstumme. Dette synes at være en udbredt holdning, men hvis denne resignation er dominerende, undervurderer man nok computerspillenes potentiale. For computerspil handler om andet og mere end endeløse klapjagter på røde slimmonstre. Computerspil er forskellige. Nogle handler om rejser til fjerne galakser, andre om kolonisering af nye kontinenter og endnu andre om drabelige mordgåder og hjemsøgte huse. Måske kan spillene bruges langt mere konstruktivt end det er tilfældet i dag.

Man fornemmer dog en vis modvilje. Det er jo leg det her, det er pjat. Og det er oven i købet en legeform der er blevet knyttet temmelig kraftigt til teenagedrenge. Kort sagt: en omgang pubertær antikunst.

I denne bog vil den instinktive afvisning af computerspillene som kunst, pædagogisk redskab eller noget som helst andet blive angrebet. Det vil den af en række grunde. Ikke for spillernes skyld, men for dem der går glip af noget. Ikke for producenternes skyld, men for at sætte fokus på mediets potentialer for at skabe god og måske lærerig underholdning

Computerspil og viden

Hvorfor skal man beskæftige sig seriøst med computerspil? Skulle man ikke bare slå sig til tåls med at smag er forskellig og så i øvrigt lade spillerne og markedet råde? Vi ser mindst tre grunde:

FOR DET FØRSTE: Den overfladiske behandling af fænomenet er en forfladigelse af et medie med et æstetisk/kunstnerisk potentiale. Ligesom der findes gode og dårlige bøger, er computerspillets historie et spektrum

der strækker sig fra digitale ligegyldigheder til kunstneriske triumfer. En mere differentieret opfattelse af spillene rummer også mulighed for at vurdere hvordan forskellige genrer udvikler forskellige kompetencer hos spilleren. Det er i denne forbindelse centralt at bedømmelsen af et spils moralske kvaliteter og dets effekt ofte hviler på en vurdering som spilleren ikke kan tilskrive sig. Problemet er naturligvis ikke at de vokse forsøger at opdrage barnet, men derimod at de opdragende voksne kan mangle grundlaget for at foretage en vurdering, simpelthen på grund af deres manglende erfaring på området. Hvordan denne forståelseskløft forårsager upræcise og fordømmende tolkninger og dermed afvisende handlinger, vil være et af denne bogs temaer.

FOR DET ANDET: Computerspilindustriens omsætning overgår som nævnt filmindustriens. Dette er ensbetydende med at computerspillene udspringer af en industri hvor så enorme kapitalmængder skifter hænder at det vil være relevant at vurdere hvilket pres denne industri kan lægge på beslutningstagere på alle niveauer i distributionsprocessen. Computerspilindustrien kunne teoretisk set udøve en vis magt – også i udvælgelsen af forskningsområder.

FOR DET TREDJE: Computerspillene er en så integreret del af danske børn og unges legekultur at det ville være ansvarsløst at stille sig tilfreds med mangelfuld viden. Brugen af computerspil rummer både fare og positivt potentiale, og det væsentlige er at kunne vurdere begge perspektiver sagligt. Det vil snart stå klart at det første perspektiv, spillenes farer, tildeles langt mere spalteplads når først debatten raser. Den ukonstruktive debat svæver over princippernes høje tinder og bekræfter derved blot fronternes positioner. Hermed besværliggøres en mere pragmatisk tilgang.

Selv har vi vanskeligt ved at gå forbi en netcafé* uden at længes efter maskinernes brummen, men det er ikke vores holdning at computerspil er de vises sten. Vi mener derimod at potentialer og farer bedst kan vurderes på baggrund af konkret viden. Hvis bogen ansporer nogen til at udforske computerspillenes verden, vil vores mål være nået. Hvis bogen ansporer nogen til at smide et tæppe over deres monitor og gå en tur i skoven, vil vores mål ligeledes være nået. Så længe beslutningen foretages på grundlag af indsigt og viden.

Viden om emnet er ikke en forudsætning for at følge bogens argument. Brugen af fagterminologi er holdt på et minimum og computerspecifikke termer markeret med '*' er forklaret i ordlisten bag i bogen. Af og til maler vi med meget bred pensel. Vi håber dog at bogens lidt overordnede linier tjener deres formål: at muliggøre overblik.

Bogens indhold

Bogen falder i følgende dele:

Kapitel 1: Computerspillene „i sig selv": Konstruktiv stillingtagen kræver at man indledningsvist tager mediet seriøst. Derfor vil vi bestræbe os på at forklare hvad det overhovedet er for et fænomen vi har med at gøre. I dette kapitel defineres de grundlæggende begreber, og spillenes historie fortælles. Herefter sammenlignes computerspillet med andre og bedre kendte medier.

Kapitel 2: Den offentlige mening: Hvordan forholder vi os som kultur til billedmedier og computere? Dagspressens debat om spillene opridses i dette kapitel for at vurdere hvilke reaktioner spillene afføder.

Kapitel 3: Effekten og individet: Hvad fortæller forskningen *egentligt*? For at vurdere de mange påstande om hvad forskningen viser, gennemgår vi i dette kapitel de oftest citerede resultater. Formålet er at vurdere spillenes sammenhæng med aggression, socialitet og afhængighed.

Kapitel 4: Leg, computerspil og fællesskaber: Er computerspil en ny og ukendt beskæftigelse, eller er det blot en ny legeform? I dette kapitel beskrives legens idéhistorie med henblik på at vise hvordan forskellige historiske perioders legeopfattelser har været ideologisk ladede. Endvidere belyses computerspillene igennem et legeperspektiv, hvorved vi kan undersøge forholdet mellem legeformer, computerspilgenrer og kompetenceudvikling.

Kapitel 5: Menneske og maskine: Endelig sammenfattes bogens pointer i et forsøg på at beskrive hvordan spillenes potentiale kan udnyttes konstruktivt.

Fra de første fortrinsvis beskrivende kapitler bevæger vi os i løbet af bogen frem mod en mere debatterende form.

BOGENS METODE

Det vi ønsker med denne bog er først og fremmest at samle trådene. Som vi opfatter situationen, er computerspilsforskningen i dag karakteriseret ved at forskellige forfattere bygger teoretiske fæstninger uden at tage stilling til den øvrige og tidligere forskning. En udbredt misforståelse er at der ikke findes forskning af tilstrækkeligt omfang på området. Denne opfattelse har i mindst 12 år været forkert.

Ved 'opfindelsen' af nye forskningsområder kan der naturligvis være en tendens til at nedtone intern uenighed. Dette er dog ikke længere tjenstligt. Af denne grund vil vi gribe hammeren og undersøge holdbarheden af en række teoretiske positioner. I mental- og debathygiejnens tjeneste vil vi ligeledes skyde med skarpt mod de mest uholdbare og forplumrede argumenter. Det gør vi med det håb, at diskussionen kan fortsætte på et højere niveau.

Mere dybdeborende og præcisionssøgende undersøgelser har naturligvis en berettigelse, men for at opnå vidensakkumulering kræves en vis grad af perspektivering og bredere teoretisk refleksion. Der er ingen grund til at alle opfinder den dybe tallerken igen og igen.

Computerspillene eksisterer endnu i et videnskabeligt ingenmandsland. Der er ingen faggrupper der endnu har gjort sig uomgængeligt bemærket på området.

De få forskere der har taget emnet seriøst, begræder ofte den manglende stringens og gør opmærksom på at selve grundlaget for sammenligning mangler. Problemet er i nogen grad at indfaldsvinklerne har været bestemt af yderst forskellige fagtraditioners interesser. Øjensynligt uden at notere sig denne drastiske selektion har psykologisk inspireret forskning næsten udelukkende beskæftiget sig med actionspil, mens litteraturvidenskabelige analyser har koncentreret sig om adventuregenren. To genrer der har meget lidt tilfælles.

Resultaterne er svært sammenlignelige.

I megen amerikansk forskning af socialpsykologisk tilsnit har det helt centrale spørgsmål været: „*Er det skadeligt?*". Det er ingen hemmelighed at dette uskyldige spørgsmål kan få mange forskere til at gå ganske i baglås, og med god grund. Af alle medieforskningens kerneområder har voldsspørgsmålet vist sig som et af de mest ideologisk ladede og vanskelige at afgøre. Sammenhængen mellem voldelige billeder på en skærm og seerens adfærd er så flygtig at sociologen Henrik Dahl har betegnet spørgsmålet som medieforskningens Loch-Ness-uhyre. Man har

ledt og ledt og kun fundet det der svarer til uskarpe fotografier med tvivlsomme konturer.

Litteraturvidenskaben, derimod, har fokuseret på spillenes interaktive element; altså det at den gammelkendte distinktion mellem forfatter og læser, i kraft af spillerens aktive rolle, må genovervejes.

En bredere sociologisk tilgang har fremhævet at det egentligt interessante måske hverken sker i interaktionen mellem spiller og spil eller i spillerens hoved, men snarere i hele kulturen omkring spillene. Denne retning fokuserer på at børn og unge i høj grad integrerer spillene i deres i forvejen eksisterende legekultur.

Disse meget forskellige perspektiver har alle noget interessant at tilføje. Men indtil nogen for alvor får bygget bro over fagkløfterne, kan billedet nemt synes fragmenteret. Med vores egen brede tilgang forsøger vi at antyde hvordan dette arbejde kunne begynde.

Indledningsvis kan man forsøge at bruge nogle nøglebegreber på en konsekvent måde. Med kommunikationsteori som inspiration vælger vi at tale om:

Teksten: Den række af meningsfuldt ordnede symboler som analysen drejer sig om. Tekster kan være omtrent hvad som helst, men ordet bruges i denne bog om, f.eks. bøger, tv-programmer, film og ikke mindst computerspil. Når man har valgt denne fællesbetegnelse, skyldes det en voksende bevidsthed om at medier som førhen blev opfattet som passive, f.eks. tv, faktisk kræver et stort tolkningsarbejde af modtageren. Modtageren bliver ikke bare fodret med informationer, men skal selv 'læse sig til' en mening.

Modtageren: Den person, der bliver præsenteret for teksten (seeren/læseren/spilleren).

Afsenderen: Den person eller den instans der har ansvaret for at teksten (før modtageren eventuelt får fingre i den) ser ud som den gør.

De dominerende forskningsretninger inden for området adskiller sig i virkeligheden primært i deres forskellige vægtning af disse tre elementer.

Meget overordnet set kunne man vælge at tale om et humanistisk og et sociologisk paradigme.

I det humanistiske paradigme har modtageren en tendens til at forsvinde – modtageren er underforstået (eller er analytikeren selv). Modsat i det sociologiske. Her mister teksten sin betydning som analyseobjekt for slet ikke at tale om afsenderen, der bliver helt ligegyldig eller i det mindste reduceres til en yderst abstrakt størrelse (se tabel 1).

Tabel 1 - Forskningsretningernes overordnede fokus og tilgangsvinkler

	Det humanistiske paradigme	**Det sociologiske paradigme**
Genstand	En teksts, et værks eller et medies struktur og betydning (teksten)	Måden hvorpå et medie bruges i praksis (modtagere)
Metode	Tekstanalyse	Interview, observationer etc.
Fagtraditioner	Litteraturvidenskab (humaniora)	Sociologi, psykologi, pædagogik

Som eksempel kan man betragte actionspillet *Doom* fra to vinkler. Fra et litteraturvidenskabeligt udgangspunkt kan spillet betragtes som en væsentlig forskubbelse af forholdet mellem afsender og modtager. I computerspil bliver modtageren medforfatter eftersom det er spilleren der vælger handlingens retning i stedet for blot at være 'tilskuer' til en lineær tekst. Man kan endvidere sætte spillets tematik i forhold til fortællingsskabeloner, og man kan overveje hvilken ideologi spillet katalyserer.

I en sociologisk analyse vil man snarere fokusere på hvilke spillertyper der tiltrækkes af voldelige spiltyper og måske vurdere hvilken funktion spillet udfylder i spillerens dagligdag.

I virkelighedens verden forsøges kløften mellem de to perspektiver naturligvis ofte mindsket. Den danske medieforskning har i mange år netop forsøgt at integrere en forståelse for teksters og mediers forskellighed med mere kultur- og samfundsvidenskabelige problemstillinger. Dette er ligeledes vores ambition.

Da en række problemstillinger i forbindelse med computerspil også figurerer i forbindelse med f.eks. tv og film vil vi ofte bruge disse medier som eksempler. Formålet med dette er at gøre argumenterne så forståelige som muligt for læsere uden stor erfaring med at spille.

DET KOMPETENTE MEDIEBARN

Pædagogen Seymour Papert har omtalt computeren som børnenes maskine (Papert, 1983). Medieforsker Kirsten Drotner har kaldt ungdommen for 'kulturens seismografer' (Drotner, 1999) og pointeret at børn og unge fordeler deres mediebrug over en bred vifte af medier. Børneforskningen har ligeledes i de seneste år omtalt børn som kompetente, kreative og lærenemme.

I et computerperspektiv er der ingen tvivl om at mange af disse iagttagelser er korrekte. Men de er også meget generelle. For det er vel næppe alle børn, der, med kreativ dødsforagt, kaster sig over den brogede mediepalet og med legende lethed skaber sammenhæng i det kaotiske udbud? I dette afsnit vil vi tegne et billede af mediebrugen som den fordeler sig på forskellige variable.

Computerspillenes popularitet taget i betragtning er det forbløffende at de første undersøgelser der dokumenterer omfanget af danske børn og unges computerbrug, først i disse år begynder at foreligge. Denne mangel betyder at der reelt vides meget lidt om spillernes vaner, deres præferencer og deres demografiske profil. Alder, køn og social baggrund er næsten udelukkende noget vi kan skønne os frem til. De fleste kender personer der spiller computerspil, og debatten tager ofte udgangspunkt i personlige erfaringer, gode og dårlige.

Efter vores opfattelse lider de eksisterende kvalitative undersøgelser på området af et manglende statistisk fundament. Rent kvalitative tilgange kan nemt ende med at fokusere på specifikke detaljer uden mulighed for generalisering. Problemet er således ikke metodisk, men snarere en skæv vægtning – dybden findes, men bredden mangler.

Noget ved vi dog[1].

Unge danskere bruger en stor del af deres tid på medier. 10-15-årige bruger dagligt ca. tre timer på tv og video, tre kvarter på radio, ca. en time på computer og en halv time på fritidslæsning – i alt ca. fem en halv time.

15-18-årige brugte i 1997 dagligt i gennemsnit ca. fire timer på tv og video, to timer på radio, en time på computer og tre kvarter på fritidslæsning – i

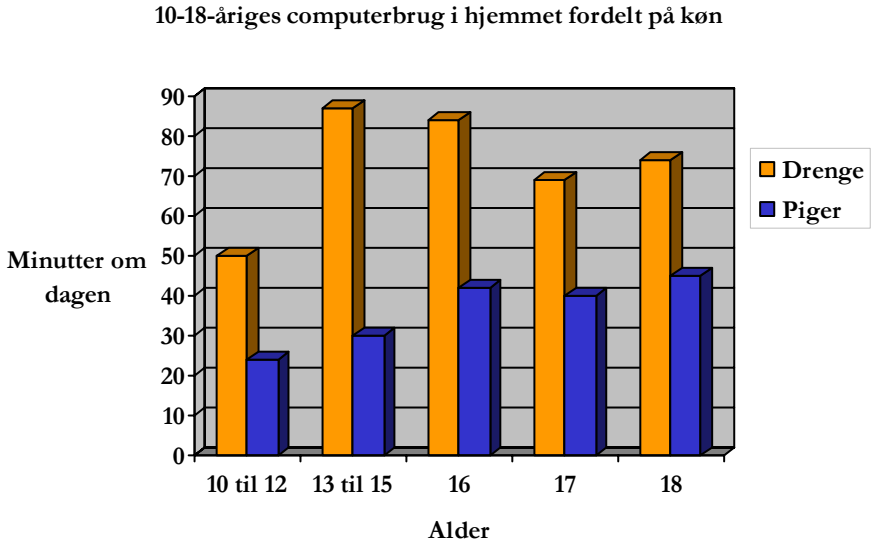
[1] Tallene i dette afsnit stammer fra: Fridberg, 1997; Fridberg, 1999; Forskningsministeriet, 1999, Egenfeldt-Nielsen & Smith, 1999. For et generelt billede af børn og unges mediebrug henvises til de to førstnævnte.

alt ca. syv en halv time. Mange bruger dog flere medier samtidig. Man læser f.eks. med radioen kørende.

I det hele taget er danske børn og unge overordnet set meget aktive. De elektroniske mediers stadigt mere centrale placering i hverdagen er ikke afstedkommet på bekostning af sportsaktiviteter eller dyrkning af musik, men falder sammen med en nedprioritering af bibliotekerne og lystlæsning generelt.

Computerbrug

Mange børn og unge har gode forudsætninger for ikke at sakke bagud rent digitalt. Danske børnefamilier er computermæssigt veludstyrede. I første halvår af 1999 var 52% af alle danske husstande udstyret med en hjemmecomputer mens en Playstation eller Nintendo-maskine prydede 17% af alle hjem. For familier med børn mellem syv og 15 år er disse tal henholdsvis 82% og 38%.



Figur 1 - Gennemsnitlig daglig computerbrug i hjemmet. De 16-18-åriges brug er målt i 1998, mens de 10-15-åriges brug er målt i 1996. Kilde: Fridberg, 1997; Fridberg 1999.

Det er dog værd at bemærke at mellem 2% og 6% af de 10-18-årige øjensynligt aldrig bruger en computer.

Mens de yngre skolebørn primært bruger maskinen til fornøjelse, deler de lidt ældre børn computerbrugen næsten ligeligt imellem skole- og arbejdsbrug.

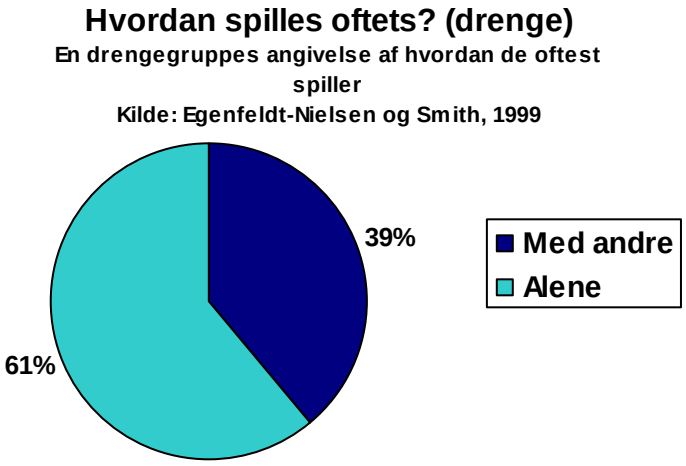
Drenge og piger benytter i omtrent lige stort omfang computere til arbejde og lektier.

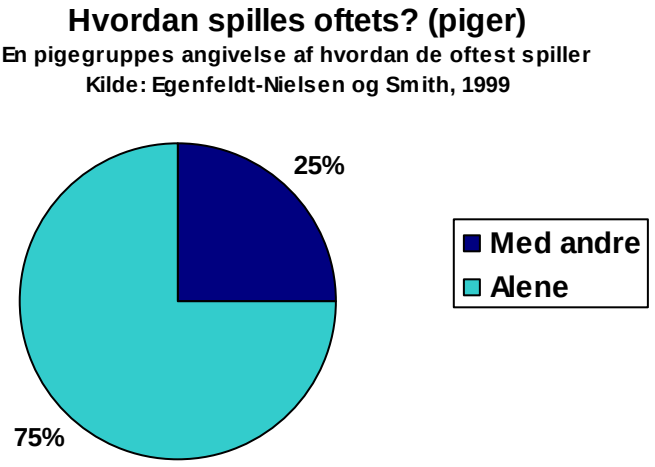
Den største kønsforskel findes blandt de 13-15-årige, hvor drengene dagligt tilbringer halvanden time foran maskinen mod pigernes kun 30 minutter (se fig. 1). Forskellen skyldes antageligt især drengenes interesse for computerspil.

84% af de 15-18-årige drenge spiller computerspil mindst hver måned, mens dette tal for de jævnaldrende piger er 41%. Drenge bruger i det hele taget mere tid foran computeren end piger. Omtrent halvdelen af drengene i denne aldersgruppe bruger dagligt en computer, mod kun en fjerdedel af pigerne.

Den mest spillende gruppe er de 15-årige drenge, hvoraf 40% spiller næsten dagligt. Blandt pigerne er de 18-årige de allermindst interesserede (27% spiller aldrig).

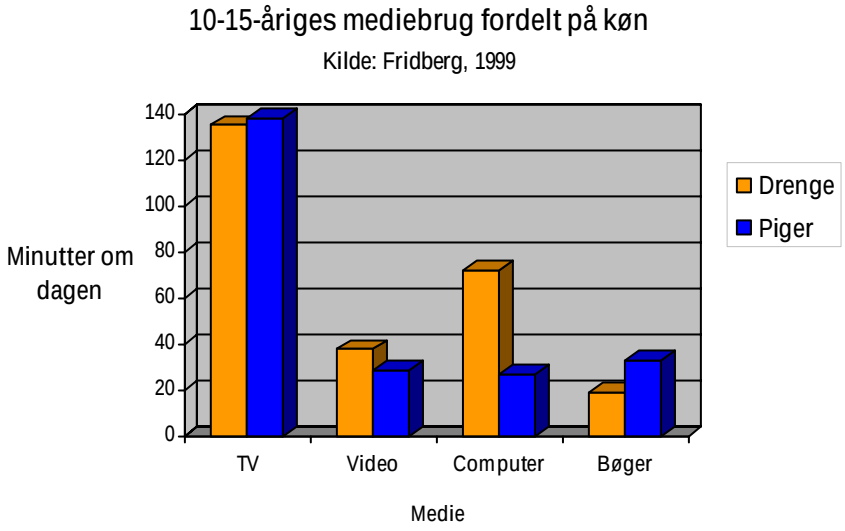
Men det er ikke kun det rent tidsmæssige omfang der adskiller de to køns computerbrug. Brugskonteksten er i det hele taget forskellig (se fig. 2 og 3). Drenge og unge mænd anvender typisk maskinen som socialt samlingspunkt, mens piger i højere grad „anvender computeren alene og privat som et middel til at udføre en bestemt opgave, ikke som en social eller offentlig aktivitet og et mål i sig selv." (Drotner, 1999:198).





Geografiske variable spiller en beskeden rolle. Til gengæld har forældrenes indkomst og uddannelsesniveau betydning for om husstanden i det hele taget har en hjemmecomputer. Mens 45% af alle husstande med børn og en bruttofamilieindkomst under 300.000 kr. om året ikke har en computer, gælder dette kun for 3% af husstandene i spektrets anden ende.

Fig. 3 og 4 viser at den største kønsspecifikke brugsforskel findes på det ældste og det nyeste medie. Mens pigerne læser væsentligt flere bøger for fornøjelsens skyld end drengene, har sidstnævnte for alvor taget computerne til sig.



Drenge bliver ofte beskrevet som særligt interesserede i de elektroniske medier. Men sammenhængen er ikke så entydig. For det er i nogen grad de samme unge som bruger megen tid på tv i hjemmet der også læser meget for fornøjelsens skyld. For drengenes vedkommende er det oven i købet sådan at dem som bruger megen tid på computeren derhjemme, også læser mange bøger. Og omvendt: de drenge der kun sjældent læser bøger, bruger også sjældent computer (Fridberg, 1997:22). Hos pigerne kan denne tendens ikke iagttages, men observationen illustrerer noget væsentligt: der er ikke noget indbygget modsætningsforhold mellem nye og gamle medier. Således måske heller ikke mellem nye og gamle kompetencer.

Perspektiver og kompetencer

Det skævt fordelte mediebrug kan få problematiske følger. Det danske skolesystem har som ambition at alle elever skal mestre skriftlig og til dels mundtlig formidling. Men hvis forventningen om at fremtidens arbejdsmarked, ja sågar fremtidens demokrati, sætter nye mediekompetencer som kriterium for deltagelse, er korrekt, er den nuværende udvikling mildest talt problematisk. I et informationssamfund bliver evnen til at indsamle, udvælge og formidle information central for individets position. Statsministeriets Medieudvalg fremlagde i 1996 en betænkning der hævdede at børn og unge for at kunne udnytte mediernes potentiale måtte beherske fire færdigheder. Børn og unge skal kunne: læse og forstå tekst, læse og forstå billeder, forstå og udnytte medieudtryk, formidle og kommunikere (Medieudvalget, 1996:15).

Udviklingen introducerer ikke hidtil ukendte problemer. Trods det danske skolesystems egalitære fundament og relative enshed på tværs af samfundsklasser har nogle danskere naturligvis altid været mere mediekompetente end andre. Disse kompetencer har endog antageligt fordelt sig ulige blandt forskellige grupper. Nogle har haft bøger i hjemmet, andre har ikke. I dag har nogle børn og unge en computer i hjemmet, og andre har ikke. Ud over at cementere gamle skel risikerer nye dog at blive skabt og andre at blive genoplivet. For eksempel er pigernes begrænsede omgang med computere en trussel mod ligestillingen på et arbejdsmarked domineret af IT i alle afskygninger.

Men det er naturligvis heller ikke ligegyldigt hvad tiden med medierne bruges til. De færreste vil påstå at vejen til demokratisk kompetence går gennem mange timers *Doom* om dagen. Man bliver ikke billedkompetent af at udsætte sig for billeder omtrent ligesom man ikke lærer at læse ved at kigge i en avis (Medieudvalget, 1996:17).

Set fra et indlæringssynspunkt er computerspillene så spild af tid? Dette spørgsmål er omdrejningspunkt for bogens sidste kapitel.

KAPITEL 1: COMPUTERSPILLENE „I SIG SELV“

Man bør være forsigtig med at betragte computerspillene „fra oven“ uden at se på den kontekst de indgår i. Men for at sikre sig en fælles referenceramme er man også nødt til at anlægge et lidt overordnet perspektiv. Når vi derfor finder følgende gennemgang relevant, skyldes det en problematisk mangel i den eksisterende forskning: manglen på præcision. Denne mangel kan tænkes at skyldes forskernes manglende erfaring med selve det at spille – at man ikke har konkret førstehåndserfaring med fænomenet.

Det er ikke et principielt forskningsproblem at man ikke kan forske i noget man ikke er en del af. Det kan man udmærket, endog ofte med distancens fordel, men computerspil adskiller sig fra f.eks. voksnes forskning i det at være barn eller mænds forskning i det at være kvinde ved at mange er helt uden erfaring med fænomenet. Mænd omgås nødvendigvis kvinder gennem hele deres liv, men forskere har måske aldrig prøvet at spille computer. Forud for selv et åbent kvalitativt forskningsinterview må ligge en grundlæggende indsigt i det undersøgte; med professor i pædagogisk psykologi, Steinar Kvales, ord:

Det er nødvendigt at have viden om et fænomen for at kunne stille betydningsfulde spørgsmål, hvad enten de drejer sig om det skønnes, det sandes og det godes væsen i en sokratisk dialog, en mesterskakspillers taktik eller tendenser i rockmusikken i et interview med teenagere. (Kvale, 1997:103).

Man behøver ikke have spillet i mange år for at kunne udtale sig, men man bør tage sig tid til i det mindste at læse en smule om fænomenet. Manglende indsigt leder nemt til faktuelt forkerte præmisser. Når computerteoretikeren Brenda Laurel filosoferer over hvorledes det kan være at spillet *Spacewar* i de tidlige 60'ere var det 'naturlige' spil at konstruere frem for f.eks. „an automated kaleidoscope“ (ifølge Friedman, 1995:75) må hendes overvejelser siges at hvile på forkerte præmisser. *HAX* var et computerkalejdoskop og kom *før Spacewar* om end det muligvis var uinteressant *efter Spacewar*. I en ellers ambitiøs medieetnografisk undersøgelse beskriver Carsten Jessen og Lis Faurholdt brugerfladen* i *Doom* som „ny“ og hævder at den „bryder med vores almindelige forestillinger om, hvad der kan ske på en skærm – i hvert fald på en **computerskærm**.“ (Jessen & Fauerholdt, 1996). Men *Dooms* brugerflade er ikke ny.

Der er behov for en oversigt.

Hvad er et computerspil?

I denne bog bruges betegnelsen 'computerspil' om alle former for elektroniske spil uanset om disse afvikles på et fjernsyn i dagligstuen, i en mørk spillehal eller på små håndholdte GameBoys*.

Et spil er en aktivitet der udføres på baggrund af formelle regler og med henblik på en evaluering af deltagernes præstationer. (Et computerspil er blot et spil, der afvikles på en computer).

Denne særdeles brede definition er valgt af flere grunde.

Ordet aktivitet betegner nødvendigheden af at et spil kræver tilstedeværelse af en eller flere spillere. Endvidere må disse spillere have en vis indflydelse på hændelsesforløbet for at der kan tales om et spil. En film er derfor ikke et spil. Et spil er noget interaktivt*. Det må være muligt for en spiller at have indflydelse på historiens hændelsesforløb (ikke blot dens fremtræden) før vi kan tale om et spil. Endvidere må vi insistere på at denne indflydelse er „meningsfuld". At spole frem og tilbage på en videofilm gør ikke denne til et spil.

Indvendingerne mod denne definition kan være mange, men dens bredde tjener vort formål.

Men hvorfor overhovedet bekymre os om denne afgrænsning? De fleste ved jo hvad et computerspil er. Årsagen er at definitionen (hvis den kan accepteres af læseren) afslører et banalt faktum: Computerspil er mange forskellige ting. Der indgår ikke nødvendigvis hverken vold, blod eller rumskibe. Der kan lige så vel være tale om historien om en postflyvers fortrædeligheder, en teddybjørns rejse i dukkeland eller det romerske imperiums storhed og fald. Dette er centralt, for: „Desværre er den implicitte kerne i en stor del af voldsforskningen enten, at der *ikke er forskel* på de forskellige typer af film eller tv-programmer, eller også, at der *er* forskel på de forskellige genrer, men at det almindelige publikum ikke kan skelne imellem dem." (Dahl, 1989:212). Henrik Dahl taler her om tv-orienteret forskning, men nøjagtig samme problem gør sig gældende for de såkaldt nye medier. I genresammenhæng kan denne konstatering derfor uproblematisk overføres til også at gælde computerspillene. En hvilken som helst altomfattende påstand om computerspillenes karakter, f.eks. 'computerspil er fordummende' eller 'computerspil er kunst' er ureflekteret og forkert. Formuleringen er for bred. Det er ikke ligegyldigt hvilken type spil der er tale om. Ej heller er det ligegyldigt hvordan en given begivenhed, eksempelvis en voldshandling eller anden

uhensigtsmæssig social ageren, præsenteres. De fleste er vel enige om at et slag i hovedet i *Gøg og Gokke* adskiller sig fra et slag i hovedet i et dokumentarprogram om børneopdragelse (Dahl, 1989). Gøg og Gokke er fiktion, og de to uheldige herrer er langtfra præsenteret som rollemodeller. Derfor er *kontekst* et væsentligt begreb. Det er væsentligt hvordan en given handling præsenteres, og det er væsentligt hvilken situation spilleren befinder sig i når vedkommende oplever denne handling. I nær tilknytning til *kontekst* finder vi begrebet *genre* og i næste afsnit gives en introduktion til hovedgenrerne.

Begreber

Computerspilindustrien er, som IT-branchen i øvrigt, gennemsyret af en omfattende jargon af anglofilt tilsnit. For den forudsætningsløse læser – og hermed forstås den læser der ikke på stående fod vil kunne diskutere det turbaserede strategispils dyder – vil vi her rent indledningsvis introducere de væsentligste begreber.

Allerførst: Hvordan spiller man computerspil? Et computerspil er et computerprogram skrevet i et særligt programmeringssprog. Formelt set er det en række koder i en bestemt rækkefølge, der instruerer computeren til at præsentere lyd og billede samt reagere på en særlig måde på spillerens input. Spillet købes i dag typisk lagret på en eller flere CD-ROM-skiver, dvs. på plastikskiver med en lagringskapacitet på 650 megabyte hver, svarende til omtrent 450 almindelige disketter. Et alternativ hertil er Nintendo-systemet, der opererer med lagring af spil i små bokse kaldet cartridges (bl.a. for at undgå piratkopiering). Objekter hvorpå digital information kan lagres, kaldes digitale *lagermedier*. Eftersom såvel lyd som billede kan lagres i digital form, som det er tilfældet på almindelige musik-cd'er og DVD-skiver, er det muligt at inkludere almindelig musik af enhver art samt videosekvenser i spillene. Forskellige computertyper, eller *platforme,* som det ofte betegnes, taler forskellige sprog, og det samme lagermedie kan derfor normalt ikke benyttes på forskellige platforme. For eksempel kan en PC-CD-ROM ikke benyttes i en Sony Playstation, en MAC-diskette ikke i en normal PC osv. I stedet udgives det samme spil typisk i forskellige udgaver tilpasset de enkelte platforme.

Forskellige platforme har forskellig kapacitet. De såkaldte *konsoller** kan inddeles i kategorier efter antallet af bits. Konsolmarkedet domineres i dag af Sony Playstation, Nintendo 64 og Segas Dreamcast, og om hjørnet venter Sonys Playstation 2. Hvor konsoller ikke kan opgraderes (dvs. udbygges) væsentligt – alle Sony Playstation-maskiner har omtrent samme kapacitet – står det ganske anderledes til med PC'er og MAC'er.

Betegnelsen PC (personal computer) dækker typisk over computere designet til at operere med *Microsoft Windows* som styresystem (dvs. som overprogram, hvorunder og hvorigennem alle andre programmer fungerer). MAC-maskiner har fra 'fødslen' Macintosh' eget styresystem MAC-OS indlagt. For begge typer maskiner gælder, at de kan opgraderes og tilpasses på alle leder og kanter. De centrale variable er processorhastigheden (clock-frekvensen) og størrelsen på arbejdshukommelsen.

Clock-frekvensen måles i megahertz (MHz) og betegner antallet af operationer computeren kan foretage i sekundet. Jo højere dette tal er, jo hurtigere regner maskinen altså.

Arbejdshukommelsens størrelse måles i megabyte (MB) og er fleksibel, dvs. der kan både læses fra og skrives til arbejdshukommelsen, der derfor får betegnelsen RAM (Random Access Memory) modsat ROM (Read Only Memory). Dette mål har betydning for hvor mange udregninger computeren kan huske uden at behøve at foretage dem igen eller lagre dem midlertidigt.

Begge variable kan fungere som flaskehalse. For lille hukommelse kan mindske hastigheden (da de samme beregninger skal foretages igen og igen), og for lav clock-frekvens kan gøre visse udregninger umulige inden for det krævede tidsrum.

Hertil kommer vigtigheden af lyd- og grafikkort, der er særlige elementer dedikeret til at tage sig af én bestemt funktion. Moderne spil er ofte så grafisk krævende at billedet uden et 3D-grafikkort bliver kornet og hakkende.

Det er på denne front værd at bide mærke i at det er computerspillene der presser teknologien til det yderste. Man behøver hverken grafikkort eller stor hukommelse for at køre forholdsvist krævende programmer som *Microsoft Word*, *FrontPage* og *Netscape Navigator* på en gang.

PC- og MAC-maskiner (herefter samlet betegnet hjemmecomputere) opnår de bredspektrede brugsfunktioner på bekostning af overskuelighed og tilgængelighed. Et spil designet til en konsol kører på denne uden omstændelige installationsprocedurer, man sætter blot CD-ROM'en i drevet. På hjemmecomputere risikerer man programkonflikter og problemer med både lyd og billede.

Hardwaren er dog for de fleste spillere en biting. Det er spillene det kommer an på, og så er det lige meget om en maskine er teknisk overlegen hvis man ikke kan spille *Doom* på den.

COMPUTERSPIL OG GENRER

En genreopdeling kan foretages med forskellige formål for øje og naturligvis fokusere på alt fra tematiske til helt formelle forhold. Computertidsskrifter benytter ofte en ganske kompleks (men ofte lidt tilfældig) opdeling, og ofte blandes det enkelte spils formål eller formodede målgruppe ind i sagen. Hermed opstår „genrer" som edutainment* og pigespil. En del amerikansk forskning lægger endog den maskintype der afvikler spillet til grund for en skelnen mellem f.eks. arkadespil* og konsolspil. I et legeperspektiv giver det dog bedst mening at lægge spillenes centrale succeskriterium til grund for genreopdeling. Hvilken kompetence aktiverer spillet i spilleren? Er forskellen mellem sejr og nederlag et spørgsmål om hurtige reflekser, besindig analyse, logisk hjernevridning eller evnen til at tilegne sig en stor mængde udenadslære og anvende denne i praksis? Dette spørgsmål stiller vi til det enkelte spil og placerer det herefter i en af fire kategorier: actiongenren, adventuregenren, strategigenren eller simulationsgenren.

Et sådant spørgsmål ser helt bort fra spillenes tematik. I *Fifa 99* skal spilleren deltage i fodboldkampe ved med joystick eller tastatur at sparke bolden ind i modstanderens mål. I *Championship Manager 3* indtager spilleren rollen som træner og skal foretage alle holdets overordnede dispositioner, men blot sidde 'på sidelinien' under de egentlige kampe. To spil der i andre sammenhænge begge ville betegnes fodboldspil, men i vores perspektiv hører til i helt forskellige kategorier; henholdsvis actiongenren og strategigenren.

Den største og mest karakteristiske computerspilgenre er actionspillene. *Actionspil* kan overordnet betegnes som handlingsmættede spil med hyppig brug af slagsmål, kamp og andet fysisk drama. Heri kæmper spilleren typisk ene mand/kvinde/rumskib mod en overmagt, der udelukkende vil én det onde. Det gælder om at skyde, slå eller måske pløje sig igennem fjenden for at nå målet. Af eksempler kan nævnes *Space Invaders*, *Pac-Man, Outrun* og *Doom*.

Omtrent i spektrets anden ende findes *Adventurespillene*. Hvor actionspillene kendetegnes ved fart og krav til hurtige reflekser fordrer denne genre omtanke og tålmodighed. Typisk er spilleren repræsenteret ved en enkelt person der skal opklare et mysterium hvilket kræver løsningen af en række mindre gåder. Ofte er disse spil helt uden kamp og af og til også uden mulighed for at spilpersonen dør undervejs. Som undergenre skal dog nævnes rollespillene, der er karakteriseret ved at de læner sig mod strategigenren. I rollespillene styrer spilleren oftest flere

personer på en gang og må indstille sig på at kampelementet ofte spiller en betydelig rolle. Eksempler på adventurespil kan være: *Adventure, Maniac Mansion, Baldur's Gate* (rollespil).

Mellem disse to grøfter vil det være rimeligt at placere *strategispillene*. Disse indeholder tit kamphandlinger (og kan ofte sammenlignes med planlægning af krig uden personlig deltagelse), men på et anderledes abstrakt plan end actionspillene. Typisk repræsenteres krigen af et landkort hvorpå spillerens og fjendens tropper er placeret. Det er i forbindelse med denne type spil væsentligt at skelne mellem to undergenrer nemlig realtimestrategispillet ('realtime' fordi forskellige spilleres handlinger kan ske samtidig og ikke kun kunstigt forskudt) og det turbaserede strategispil. Førstnævnte ligger nærmest actionspillet dels fordi det kræver konstant spillerinput, dels ved at tiden forløber kontinuert (uden pauser). Eksempler: *Dune II, Warcraft II, Age of Empires*.

Det turbaserede strategispil adskiller sig ved at være opdelt i en række vilkårlige etaper, præcis som strategibrætspil a la *Risk* eller *Stratego*. Princippet er at spilleren først rykker alle sine styrker hvorefter computeren rykker alle *sine* styrker osv. Når styrkerne tordner sammen udspilles kampen ofte helt uden spillerens konkrete indblanding. Forløbet bliver således naturligvis langt mere dvælende og 'strategisk' i klassisk forstand end i realtimestrategispillene. Klassiske eksempler er*: Civilization, Warlords, Heroes of Might and Magic*.

Herefter begynder yderligere opdeling at blive problematisk. Dog vælger vi at operere med endnu en genre: *simulationsspillet*. Denne kategori indeholder de spil, der så vidt muligt forsøger at simulere en konkret og virkelig situation. Men ikke blot situationen simuleres, også selve *oplevelsen af tilstedeværelse* i situationen forsøges gengivet. Hertil hører således spil der lader spilleren optræde i rollen som pilot, ubådskaptajn, bilist o.lign. Nøgleordet i denne forbindelse er realisme, og målet for spilleren er oftest simpelthen at lære at manøvrere et fartøj, frem for f.eks. at få ram på fjenden. Der er åbenlyse problemer forbundet med at adskille denne type fra både action- og strategispil, men den appellerer markant til en helt særlig målgruppe. En målgruppe, der oven i købet føler sig nærmest frastødt af actiongenren.

Med denne opdeling falder hele serien af Sim-spil, f.eks. *SimCity, SimEarth og SimAnt,* klart og entydigt ind under kategorien strategispil. De er ikke realismesøgende simulationer af en konkret oplevelse eller funktion.

Eksempler på simulationsspil er: *Flight Simulator 2000, Test Drive, Silent Service*.

I overblikkets tjeneste kan forskellene illustreres i tabel 2.

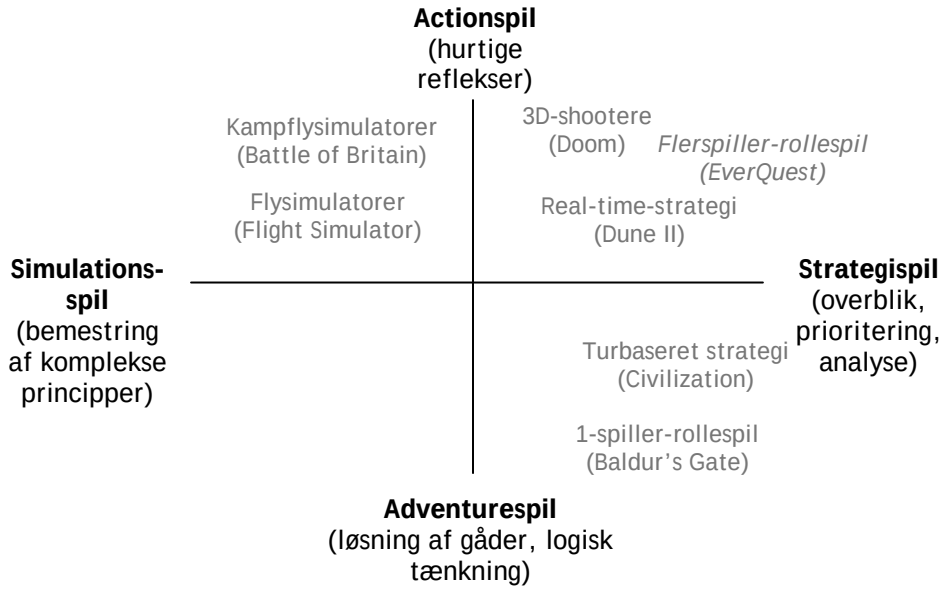
	Action spil	**Adventurespil**	**Strategispil**	**Simulationsspil**
Typisk handling	Kamp	Opklaring af mysterium	Opbygge samfund/nation i konkurrence med andre	(Forskelligt)
Succeskriterie	Hurtige reflekser	Løsning af gåder (logisk tænkning)	Overblik, prioritering, analyse	Bemestring af komplekse principper
Interaktivitet*	Stor	Lille	Mellemstor (Turbaseret) / Stor (Realtime)	Stor

Endvidere betegner *multiplayer*-begrebet gruppen af spil hvor mere end én spiller kan spille ad gangen (modsat singleplayer-spil, der f.eks. kan have turbaseret spillerskift). Mest korrekt er det dog at tale om spil med eller uden multiplayer*funktion*[22], da de fleste spil også kan spilles af en enkelt spiller.

Enhver genreopdeling er naturligvis en abstraktion. Nogle strategispil indeholder adventureelementer, ligesom mere komplekse actionspil ofte kræver strategisk tænkning. Endelig ligger visse undergenrer (f.eks. rollespillene) på grænsen mellem flere kategorier.

I forhold til ovenstående angivelse af genrernes forskellige succeskriterier, kan sammenhængen løst illustreres af figur 5.

[2] Danske begreber som f.eks. *flerspillerfunktion* ville være tilstrækkelige oversættelser, men da de sjældent bruges af spillerne selv og stort set aldrig forekommer i spillene (der for størstedelens vedkommende er engelsksprogede) finder vi ikke en sådan oversættelse hensigtsmæssig.



Computerspillets historie

I en særlig kategori, blandt et menneskes stærkeste minder, findes de kunstneriske oplevelser, de pludselige glimt af en æstetisk sandhed, der åbner ens øjne for andre måder at betragte verden. I denne kategori vil udvælgelsen af såvel værker som kunstarter afhænge stærkt af alder og køn. Om du, med et nostalgisk smil, kan nikke genkendende til beskrivelserne i dette afsnit vil derfor, højst sandsynligt, afhænge af om du har været, ikke blot barn, men dreng i 1980'erne.

Den franske filminstruktør François Truffaut har udtalt, at det sted han har elsket højest, er landet i F. W. Murnaus sort-hvide *Sunrise* fra 1927 (Thomsen, 1994:34). At fiktion kan tilføre lidenskabelige oplevelser er vanskeligt at bestride, men det er værd at bide mærke i at disse oplevelsers intensitet ikke står i direkte forbindelse med fiktionens øjensynlige 'realisme'. Tværtimod forholder det sig måske sådan at antydningens kunst lader mere være op til læseren, tilskueren eller spilleren selv således at den fuldstændige udpensling er uinteressant, ligesom det fuldstændig abstrakte vanskeligt kan være rørende eller dramatisk i nogen gængs forstand.

I spændingsfeltet mellem disse to yderpoler findes 1980'ernes computerspil. Tænker vi tilbage, trænger stærke minder sig på. Den stædige kamp mod invasionen fra rummet havde sin charme (*Space*

Invaders, *Galaga*). Når man gennemskuede kampformationernes rytmer, kunne man komme en tand længere, og hvem vidste om rygterne om kæmpemonstre på de senere baner var sande? Men første gang vi fra vores kontorstole, blandt Duran-Duran-plakater og Salomon-skoletasker, bad om tilladelse til at lette fra rumstationen i *Elite* og langsomt, nærmest majestætisk, svævede ud i det tomme rum med stjernerne forude, var det noget andet (se fig. 6). Det var en storhed, et kvalitativt spring, der kun i ringe grad havde med teknologi at gøre og snarere var muliggjort af en blændende idé, en kunstnerisk udvikling.

Den ensomme rumfærd kunne på et øjeblik udskiftes med en drabelig kamp mod underverdenens dæmoner i *Gauntlet*. Dybt under jorden boede mørkets fyrste, fandtes en uvurderligt skat eller ventede prinsessen på befrielse – den overordnede fortælling var ligegyldig. Hovedsagen var at det nu var muligt at tage kampen op mod ondskaben sammen med en ven. Muligheden for samspil (frem for modspil) var muligheden for sammen at skabe historien, instinktivt at vurdere den andens styrker og svagheder og spille derefter. De dødsensfarlige spøgelser ligner i dag mest af alt muterede Michelin-mænd – underligt, det gjorde de på ingen måde dengang.

Begyndelsen

William Higinbothams tennisspil betragtes ofte som en kuriositet. De fleste mener at det hele i virkeligheden startede fire år senere, i 1962[3]. Computere var på dette tidspunkt noget mystisk og for mange helt uopnåeligt, og så sent som i 1977 udtalte computerfirmaet Digitals stifter Ken Olsen de berømte ord: „Der er ingen grund til, at private mennesker skal have computere i deres hjem." (citeret i: Olsen, 1997). I 1962 var noget sådant da også utænkeligt, for computerne var omtrent så mobile som toværelses lejligheder. Derfor var det kun særligt udvalgte der havde adgang. Ud over militær- og rumforskningsinstitutioner udgjorde amerikanske universiteter scenen for den tidlige udvikling.

I 1961 havde tre mænd i tyverne deres gang i Hingham Institute i Cambridge, Massachusetts. Wayne Witanen, J. Martin Graetz og Stephen Russell havde til opgave at udføre statistiske beregninger for ansatte ved Harvard University. De tre havde dog også en mindre jordnær fællesinteresse: *Skylark*-serien, en række, set med nutidens øjne, meget tidstypiske, science fiction-romaner af kemikeren Edward E. Smith. Smith

[3] Så meget er der dog enighed om. Litteraturen der fortæller computerspillets historie er mildt sagt begrænset. Dette afsnit er en sammenskrivning af de mest troværdige kilder.

skrev, når Graetz skal se tilbage, med „elegance og raffinement svarende til et trykluftsbors" (Graetz, 1981). Disse eksplosionsfyldte rumsagaer formåede dog kun at tilfredsstille toppen af de tre programmørers behov for hårdtpumpet action (Graetz, 1981), hvorfor de om natten ivrigt besøgte Bostons mindre finkulturelt orienterede biografer for ikke at gå glip af den seneste lav-budget-horror-film, typisk af japansk oprindelse.

Computeren var på dette tidspunkt omgærdet af nyhedens interesse. Men når den interesserede (og trods alt betalende) offentlighed ved særlige lejligheder fik lov at tage miraklet i åsyn, blev folk ofte skuffede – computerne kunne jo ikke noget, der var ikke noget at se. Denne mangel blev udbedret med *Bouncing Ball*, sandsynligvis det første computerdemonstrationsprogram (Graetz, 1981). Måbende tilskuere kunne nu iagttage en virtuel bold springe mellem siderne af en kasse, indtil den til sidst rullede ud af skærmen. Som konkurrent til denne enestående oplevelse opstod programmet *Mouse in the Maze* (skrevet af Douglas T. Ross & John E. Ward) som lokkede med en vis grad af interaktivitet. Tilskueren kunne selv konstruere en labyrint og gemme et stykke ost heri, hvorefter en mus fandt frem til osten og spiste den. Det interaktive element gjorde også *HAX* til en succes. Programmet skabte abstrakte mønstre og komiske lyde som funktion af brugerens input. Til dette brogede udbud tilførtes en digital udgave af *Kryds-og-bolle*.

Som J. Martin Graetz forklarer i en underholdende artikel (Graetz, 1981), var de grundlæggende elementer nu på plads. Spørgsmålet var blot hvordan et rigtigt interessant spil skulle udformes. Med Skylark-romanerne i baghovedet kom svaret dog hurtigt: rumkrig, *Spacewar* (se fig. 7). Computerintereresserede venner og kolleger blev inddraget i projektet, og ved fælles hjælp kunne den første digitale rumkrig udkæmpes i februar 1962. Spillet blev siden hen sofistikeret løbende, men var grundlæggende en kamp mellem to spillere, repræsenteret af to rumskibe i et skarpt defineret rum. *Spacewar* anses normalt for at være det første rigtige computerspil, især på grund af muligheden for ægte interaktivitet. Denne interaktivitet inkluderede (i de tidlige udgaver) fire kontrolformer: spilleren kunne dreje til højre, dreje til venstre, tænde for fremdriftsraketten og affyre torpedoer. Det første computerspil var altså et actionspil med multiplayerfunktion.

Den hovedansvarlige for projektet, Steve Russel overvejede om der kunne være mulighed for at udnytte spillet kommercielt, men da han ikke kunne forestille sig at der var nogen der ville betale for den slags, valgte han i stedet at efterlade spillet på de maskiner hvortil han havde adgang og dele

spillets kildekode* ud til enhver interesseret (Herz, 1997:7). Resultatet af denne gavmildhed fornægtede sig ikke. Inden længe var spillet at finde på stort set samtlige Nordamerikas forskningscomputere med den konsekvens at henved alle 60'ernes unge programmører fik rumkrigen ind med modermælken.

Eftersom computernes utilgængelighed og den anarkistisk/antihierarkiske stemning der herskede i programmørmiljøet, talte imod etableringen af kommercielle distributionskanaler, forblev spilproduktionen på hobbyplanet i næsten ti år efter *Spacewar*s fødsel. Dette gav en vis kreativ frihed og resulterede i eksperimenter, der skulle danne grundlag for de senere hovedgenrer.

Lunar Lander var f.eks. en art ursimulation. Spillet gik, i al sin abstraktion, ud på at lande et månefartøj på månens overflade. Dramaet forløb i ture, og spillerens rolle var at bestemme den mængde brændstof der blev affyret under hver tur hvorefter en række tal, udskrevet på printer, beskrev situationen i form af fartøjets højde over måneoverfladen, fartøjets fart og mængden af brændstof i fartøjets tanke.

Tilsvarende placerede *Hammurabi* (eller *Kingdom*) spilleren som konge i en feudalstat. Som enevældig hersker var det spillerens opgave at fastsætte skatteprocenten samt at forestå planlægningen af kornsåning, hvorefter spillet vurderede denne indsats. En god indsats medførte tilflytning, mens uheldige dispositioner kunne medføre hungersnød og fraflytning. Et lignende koncept skulle senere hjælpe Wil Wright til at spinde guld med sin *SimCity*-serie. Hermed kan man med lidt god vilje hævde at strategispillet var steget op af den digitale ursuppe.

Havde man mestret både astronautens trængsler og enevældens mysterier, kunne man vove sig under jorden i jagten på den frygtindgydende Wumpus. Wumpus'ens præcise funktion og placering i de underjordiske fødekæder fortoner sig i for længst deaktiverede kredsløb, men *Hunt the Wumpus* lod, ifølge legenden, spilleren jage dette monster i et hulekompleks bestående af sammenknyttede huler (Herz, 1997:10). Kom man i nærheden af den væmmelige Wumpus gjaldt det om at skyde hurtigt, for den slags underjordiske monstre er, som det vil være enhver computerspiller bekendt, som hovedregel aldrig til at tale fornuft med. Heller ikke selve spillet var opsat på at lytte til spillerens alternative løsningsforslag. Kommunikationen med spillet var rent tekstlig og bestod af kommentarer som: „Du er ved knudepunkt 5. Gå eller skyd", hvorefter spilleren kunne reagere ud fra dette noget begrænsede multiple-choice-oplæg.

Mens *Spacewar*feberen hærgede blandt dem der havde adgang til de store mainframecomputere, var der folk der så en idé i at bruge allerede eksisterende teknologi til nye formål. I denne ånd begyndte Ralph Baer i 1966 at forske i muligheden for at udvikle interaktive tv-spil (Kent & Horwitz & Fielder, 1999). Resultatet heraf blev et simpelt tennisinspireret (og navnløst) spil hvor to spillere med hver sit bat forsøgte at holde en bold væk fra eget mål. For at nå fjernsynsskærmen skulle spillet dog igennem en konsol med navnet Odyssey. Mens denne fornøjelse var tilgængelig i dagligstuen, var det dog i universiteternes computerrum de evige rumkrige, der åbnede mange fremtidige programmørers øjne for maskinernes underholdningspotentiale.

1970'erne

I programmørernes verden gjaldt det i høj grad om at udfordre computerens grænser snarere end at tjene store penge – i hvert fald hvis man skal tro deres egen udlægning (f.eks. Graetz, 1981; Brand, 1972). Men der var andre, med bedre øjne for profit, der så helt andre muligheder i *Spacewar*. Næsten ti år efter det første *Spacewar*-spil, i 1971, besluttede ingeniøren Nolan Bushnell at bringe rumkrigen ud til folket. Med dette noble formål for øje inddrog han sin datters soveværelse, omdannede det til værksted og frembragte verdens første kommercielle arkademaskine *Computer Space*. Arkademaskinerne var og er, som navnet antyder, spillemaskiner der oprindeligt var opstillet i særlige spillehaller – arkader (se fig. 9). Selvom *Computer Space* var en begrænset succes, overbeviste det Bushnell om at efterspørgslen fandtes hvis blot konceptet kunne forfines.

Et røgfuldt barlokale er ikke stedet til komplicerede instruktioner, måtte Bushnell erkende. Resultatet af overvejelserne blev det legendariske *Pong* (se fig. 9). *Pong* var simpelt, meget simpelt, og derfor ualmindelig velegnet som arkadespil. Ingen indviklede instruktioner, kun et bat og en bold som det gjaldt om at holde inden for skærmen. *Pong* tjente store penge ind til Bushnells firma.

Firmaet blev nu navngivet Atari, og med den flyvende start er det højst sandsynligt at Bushnells datter kunne få sit soveværelse tilbage.

I mellemtiden begyndte konsollerne at udvikle sig og et vigtigt årstal er i denne forbindelse 1976, hvor Fairchild Camera & Instrument sendte deres Fairchild Channel F på markedet. Det revolutionerende ved denne maskine var muligheden for at spille flere spil på den samme konsol. I stedet for at maskinerne fødtes med et enkelt spil brændt i deres hukommelse for evigt, kom spillene nu på cartridges.

Mens arkademaskinernes flakkende lys for alvor begyndte at tændes i midten af halvfjerdserne dukkede et nyt fænomen op der indgik i striden om programmørernes opmærksomhed. I samme populærkulturelle felt som computerspillene entrerede i 1974 Gary Gygax' rollespil[4] Dungeons & Dragons. J.C. Herz beskriver i sin *Joystick Nation* programmørernes selvfølgelige glæde ved Dungeons & Dragons der med sit fokus på kvadreret papir, mangesidede terninger og logiske, kvantificerbare regler netop afspejlede programmøroplevelsen (Herz, 1997:11). Det var kun et spørgsmål om tid før konceptet blev forsøgt overført til computerspil. William Crowther lavede i starten af halvfjerdserne en huleudforskningssimulator hvortil han, for underholdningsværdiens skyld, tilsatte et par skatte og nogle fjendtligtsindede dværge (Aarseth, 1997:99). Han opgav dog projektet før det blev til et egentligt spil og gjorde i stedet programmet tilgængeligt via Internettets forgænger, det såkaldte ARPANET*. Via denne kanal nåede spillet den unge Stanford-studerende Don Woods der udbyggede den oprindelige struktur og gav udforskningen et mål. Resultatet: *Adventure,* det første egentlige tekst-adventure. Forskellen fra *Hunt The Wumpus* var den helt centrale at spilleren nu kunne indgå som reel medforfatter til historien5[5]. Forløbet udgjordes af spillets tekstbeskrivelser af spilpersonens omgivelser og spillerens tekstlige kommandoer. På skærmen kunne spillet se således ud ('>' markerer spillerens input):

Velkommen til Adventure!

Ved enden af vejen
Du står for enden af en vej foran en lille murstensbygning. Omkring dig er en skov. En lille å flyder ud af bygningen og ned i en kløft.

>gå ind i bygning
Inde i bygningen
Du er inde i en bygning, et brøndhus for en stor kilde.
Der er nogle nøgler på jorden her.
Der er lækker mad her.
Der er en skinnende messinglampe i nærheden.
Der er en tom flaske her.

---

[4] Vi bruger betegnelsen 'rollespil' om fantasirollespil som Dungeons & Dragons.

[5] En dybdegående analyse af dette forhold findes i Aarseth, 1997:97ff.

>tag lampe
Taget.

(Citeret i: Juul, 1998:10-11. Forfatternes oversættelse).

Det siger sig selv at dette spil var ganske uegnet til at fravriste arkademaskinespillerne deres mønter, så adventurespillene var forbundet med de store mainframes og senere med hjemmecomputerne.

Omtrent samtidig forsvandt arkademaskinernes uskyld. *Pong* var helt tydeligt harmløst sjov, men i 1976 flakkede *Death Race* til live. Spillerens pointtal afhang her af hvor mange fodgængere, i form af små tændstikmænd, vedkommende formåede at køre over (og er dermed, i direkte linie, forfader til det mere nutidige *Carmageddon*). Spillet var det første til at vække seriøs ængstelse i den almindelige amerikanske offentlighed. Denne ængstelse bredte sig og skulle i 1981 få Filippinernes præsident Marcos til helt at forbyde arkademaskinerne. De uheldige ejere fik nøjagtig 14 dage til at destruere deres eksemplarer. Året efter skulle den amerikanske sundhedsminister, C. Everett Coop, indstifte en sejlivet tradition ved, uden videnskabeligt grundlag, at advare om at spillene affødte afvigende opførsel blandt børn der tilmed skulle svæve i fare for at udvikle reel afhængighed (Provenzo, 1991:50). Forskningens resultater er emnet for kapitel 3.

Trods denne bekymring var det dog ganske tydeligt at computerspilindustrien var et lukrativt sted at være. Konsolproducenterne kunne fremvise fine regnskaber og risikovillig kapital flød i en lind strøm. Da General Instruments i 1976 introducerede deres revolutionerende og ekstremt billige, chip AY38500 skete der derfor det at en række firmaer sprang til og begyndte at producere *Pong*-kloner til det amerikanske marked med et godt øje til det kommende julesalg (Herz, 1997:34). Men der var ikke chips nok til alle. Boblen brast da horder af vrede forbrugere og ærgerlige forhandlere ikke kunne få de lovede maskiner og derfor nærmest boykottede producenterne med økonomisk katastrofe til følge. Krakket tillod en konkurrent adgang til markedet, nemlig de håndholdte spillemaskiner (eller 'bip-spil', som de ofte blev kaldt). De to fronter var i en periode trukket hårdt op, men konsollerne gentilkæmpede sig kontrollen da de blev cartridgebaserede og begyndte at konkurrere på fleksibiliteten. Maskinen var en engangsinvestering, og herefter var spillene økonomisk overkommelige.

I disse år udviklede teknologien sig med rasende fart og kulminerede midlertidigt med det økonomiske megahit *Space Invaders* fra 1978, der

dannede grundlag for en hel undergenre, slide-and-shoot-actionspillet (se fig. 10). Spillet undsagde sig traditionen og udnyttede mediets muligheder på en helt ny måde. Spilleren styrede et rumskib placeret nederst på skærmbilledet der kunne bevæge sig mod højre og venstre og fyre torpedoer af. Dette sidste var nødvendigt da 48 fjendtlige rumskibe bevægede sig nærmere og nærmere og måtte tilintetgøres inden de nåede bunden af skærmen. Essentielt for spillets succes var endnu en elegant nyskabelse: High-score-begrebet. Arkademaskinen gemte pointrekorden til inspiration for andre spillere. *Space Invaders* var den første arkademaskine der for alvor brød med arkadehallernes udgrænsning og blev tilgængelig på mindre specialiserede offentlige steder som f.eks. restauranter og grillbarer.

Sideløbende med arkadeteknologiens acceleration begyndte salget af programmérbare (dvs. cartridgebaserede) konsoller at vokse. I arkadehallernes halvmørke herskede teenagerne. Menuen bestod af slik og cola og lydsporet af tidens rockmusik. Dette udelukkede et ældre og købedygtigt segment, der dog med glæde tog konsollerne til sig – helt uden indvendinger fra deres børn.

Langsomt begyndte spillenes temaer at fordele sig over et bredere spektrum (der eksisterede nu både sport- og bilsimulatorspil), men det saliggørende var ved begyndelsen af det nye årti stadigvæk den gode gamle traver: rumkrig. I slipstrømmen fra *Space Invaders* kom *Asteroids*. Her var fjenden en række lettere abstrakte asteroider der drev målløst omkring på skærmen og som det var spillerens opgave at eliminere. Spillet hittede stort i USA, ikke mindst fordi det lokkede med en videreudvikling af high-score-begrebet: en egentlig high-score-liste, der lod den dygtige spiller indtaste sine initialer. Spil med større fokus på handling var ofte tilrettelagt ikke ulig tidlige stumfilm. Påfaldende mange unge kvinder måtte reddes fra onde kidnapperes kløer (f.eks. *Donkey Kong*, *Double Dragon*).

1980'erne

Arven fra *Spacewar* er tydelig i *Asteroids*. Endnu var der tale om en todimensional kamp hvor det stort set gjaldt om at undgå eller udslette alle andre elementer på skærmen. Med det nye årti kunne Atari dog tilbyde den senere så centrale tredje dimension. Med kampvognsactionspillet *Battlezone* blev det muligt at bevæge sig indad i billedet og omkring i en interaktiv tredimensional verden. Slagmarken kunne udforskes i førstepersonsperspektiv (som allerførst var set i Ataris *Night Driver* fra 1976) som om man oplevede kampen gennem tankførerens øjne hvilket gav helt nye muligheder for indlevelse i handlingen. Spillets storladne aspirationer blev understreget af at 1812-ouverturen spillede under high-

score-registreringen. Ikke kun arkadespillerne spærrede øjnene op. Også det amerikanske forsvar var begejstrede og bestilte en luksusudgave af spillet fra Atari til militærtræning.

Men alt dette blev hurtigt glemt. For gnækkende, smilende og børnevenlig spiste branchens nye helt sig ind på scenen. Pac-Man6[6] var landet (se fig. 11). Og han var sulten. I J.C. Herz' udlægning:

> *Pac-Man var indbegrebet af de tidlige firseres børnehavearkadeæstetik: en kontrolstang med en enkelt funktion, lyse farver, animationspauser mellem niveauer og hånd- og fodløse personer med nuttede kælenavne.*
>
> *(Herz, 1997:17).*

*Pac-Man*s succes skyldtes en kombination af lettilgængelige regler, bredt appellerende form og ikke mindst det som alle andre spil til denne dato havde manglet: en identificerbar helt. Det lille sorte øje på Pac-Mans runde krop gjorde ham til noget andet og mere menneskeligt end selv det populære rumskib i *Space Invaders*. Kort sagt: Pac-Man var en stjerne. Og som stjerne var han af den mere medgørlige slags, omtrent som Disneys tegnefilmfigurer (Herz, 1997:132). Simba, løvernes konge, hverken brokker sig eller får nykker, men kan blot sælges til brug for så mange t-shirtfabrikanter som Disney finder det interessant. Det samme gjaldt for Pac-Man, der inden for kort tid smilede til verdens børn fra madkasser, rygsække og blyanter. Over 300.000 eksemplarer af arkademaskinen blev solgt på verdensplan.

Pac-Man gnavede sig vej ud af subkulturens mørke og på tværs af datidens medier. Den amerikanske tv-station ABC lancerede *The Pac-Man Show* (1982-1983), hvor Pac-Man dog efter et år måtte dele pladsen med en anden af tidens populære „figurer": Rubiks Terning.

I arkaderne gik det altså hurtigt. Flottere, kraftigere, voldsommere var ambitionen mellem de blinkende skærme. Men som Pac-Mans succes illustrerer, skulle det også helst være simpelt. For programmører derimod har 'simpelt' aldrig været et entydigt plusord. *Adventure* havde sat sine spor. Hellere dybe underjordiske hulekomplekser end små gule prikspisere. Med

---

[6] Forstavelsen 'pac' giver ikke i sig selv nogen mening. Figuren har form som en ishockeypuk, hvorfor den oprindelige titel da også var *Puck-Man*. Markedsføringsafdelingen hos Atari så dog en fare i arkadespillernes kreative vandalisme. 'Puck' ville for nemt kunne blive til 'fuck'.

dette dictum rungende over ARPAnettet konstruerede en gruppe MIT-studerende det senere så legendariske *Zork*. Med løbende input fra ARPAnettets brugere opstod hermed *Adventure*s arvtager, der kombinerede forfaderens eksplorationsorienterede struktur med en mere subtil baggrundshistorie og større litterære kvaliteter (Montfort, 1995). Bagmændene oprettede firmaet Infocom der op gennem 80'erne for mange blev synonymt med tankekrævende kvalitetsspil7[7].

Færdiggørelsen af *Zork* faldt sammen med introduktionen af den første egentlige hjemmecomputer hvilket gav en pludselig mulighed for at udnytte adventurekonceptet kommercielt. Denne mulighed markerer et egentligt brud i computerspillets historie. Actionspillene trivedes storartet i 80'ernes arkader, men med hjemmecomputerne udspaltedes en ny gruppe spillere. Mænd over 20 år, der satte fleksibilitet og logik over teknisk ekvilibrisme: adventurespillets kernespillere. Den teknologiske askese som *Zork* repræsenterede, blev Infocoms varemærke, men retfærdigvis skal det nævnes at der allerede tidligt skete en vis sammensmeltning. Adventurespillet blev tilført grafik. Centralt for denne udvikling var firmaet Sierra On-Line, hvis medstifter Roberta Williams blev en af spilindustriens få kendte ansigter8[8]. I 1981 udgav Sierra *Mystery House*, der lod spilleren udforske et mystisk hus illustreret ved stregtegninger og tekst (se fig. 12). Endnu var interaktionen dog rent tekstlig.

Med *King's Quest* (1984) opstod en hybrid idet spilleren nu kunne flytte sit grafiske alter ego omkring på skærmen og med tekst beskrive hvad han (Sir Graham på jagt efter tre skatte) skulle foretage sig. Med denne undtagelse var Sierras spil dog ikke teknisk imponerende. Snarere satsede firmaet på originale koncepter, som f.eks. den lapsede skørtejæger Larry der, oftest uden held, måtte kæmpe sig igennem storbyens kødmarked (*Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* fra 1987 og dets 6 efterfølgere). Ligeledes humoristisk anlagt var *Space Quest*-serien der følger rumviceværten Roger Wilcos farefulde kamp mod galaksebeherskeren in spe, Vorhaul Sludge.

Sideløbende med det klassiske adventurespil opstod en undergenre af rollespil. Her var inspirationen fra Dungeons & Dragons og hermed J.R.R. Tolkiens romaner *Hobitten* og *Ringenes Herre* helt entydig. Richard Garriot udviklede omkring 1980 for egen regning spillet *Ultima* der blev

---

[7] Firmaets historie fejres med en artikelsamling på http://www.lysator.liu.se/Infocom/Articles/

[8] I lighed med strategispiludvikleren Sid Meyer blev selve Williams' navn et kvalitetsstempel. Sierras spil hed derfor f.eks. *Roberta Williams' King's Quest.*

undergenrens prototype. Rollespillene adskiller sig fra adventurespillene ved ofte at have flere spillerstyrede hovedpersoner, ved at være mindre gådeorienterede, mere kamporienterede og strategiske og mindre rigide i den fortællemæssige struktur. *Ultima*-serien forblev toneangivende op gennem 80'erne, dog suppleret af *Bard's Tale*-serien og senere af de reelle rollespilsadaptioner fra TSR/SSI.

På actionfronten gjorde platformspillene, med oplægget *Space Panic* deres entre i de tidlige firsere. Med *Donkey Kong* viges pladsen for en endeløs række af hoppeglade stigespil hvor målet typisk er at springe/kravle/løbe fra bunden af skærmen til toppen hvor monsteret befinder sig. *Donkey Kong* introducerede Nintendos guldæg, den italienske blikkenslager Mario, der dog først blev navngivet efter spillets udgivelse. Disse spil konkurrerede hårdt om konsolejernes gunst med bilspil som *Pitstop* og *Pitstop II*, der som det første af typen tillod to spillere at konkurrere på en tvedelt skærm (såkaldt *split-screen*). Konsolmarkedet var i denne periode stort set underlagt Ataris kontrol (ved hjælp af deres storsælgende Atari 2600).

Efterhånden blev det helt almindeligt at firmaer udelukkende baserede sig på softwareudvikling. Et af de mere succesfulde var Epyx der med deres Games-serie fandt en attraktiv skabelon som var oplagt til intern konkurrence mellem spillerne (f.eks. *Summer Games, Winter Games, World Games, California Games*). Disse succeser fulgte firmaet op med det storsælgende *Impossible Mission* fra 1984. På dette tidspunkt begyndte hjemmecomputere som den populære Commodore 64 at kunne behandle grafik og ikke mindst lyd på at acceptabelt niveau. Da Ataris actionspil *Gauntlet* i 1985 muliggjorde konstruktivt sammenspil mellem op til fire spillere (og op til to i hjemmecomputerversionen) var spillet et hit både på teenageværelser og i arkaderne. I *Gauntlet* var det nødvendigt at samarbejde for at kunne kæmpe sig vej igennem de horder af monstre der befolkede en af spilindustriens mange underjordiske labyrinter.

Det har dog altid været på hjemmecomputeren at adventurespillet huserer. Og denne genre fornyedes med et slag i 1987 med LucasArts' *Maniac Mansion*. Spillet markerer den endelige afsked med tekstparseren* og altså med den skriftlige interaktion. I stedet for at forsøge at gætte sig til hvilke ord spillet kendte, skulle spilleren nu, ved hjælp at det såkaldte point-and-click-interface (som spillet dog ikke var det allerførste til at benytte), kombinere en række relevante verber med spillets objekter eller personer (f.eks. 'Open' og et klik på en dør). Et klassisk mystisk-hus-plot kombineret med tegneserieagtig grafik, sort humor og en avanceret mulighed for at skifte mellem forskellige hovedpersoner hvorved man kunne befinde sig forskellige steder i det store hus samtidig, sikrede spillets

appel. Efter denne succes var ingen i tvivl: dette var adventurespillets nye form. Sierra, som ellers havde været næsten enerådende på adventuremarkedet, så øjeblikkelig skriften på væggen og ændrede styresystem. Men LucasArts (med George Lucas-filmemperiet i ryggen) havde bidt sig fast og cementerede sin position med *Zak McKraken and the Alien Mindbenders* (1988), *Loom* (1990), *Monkey Island*-serien (1990-1997) og *Indiana Jones*-serien (1989-1992).

De hjemmecomputerejere der ikke kategorisk afviste muligheden for at spille på maskinen, havde i midtfirserne oftest en Commodore 64 til at pryde skrivebordet. En overgang konkurrerede denne maskine, blandt venner og fans kendt som 'brødkassen', med rivaler fra Atari og Amstrad, men ingen af disse opnåede brødkassens imponerende salgstal. Commodore 64 var en bred platform der både kunne håndtere action, adventure, simulation og strategispil. Sidstnævnte var endnu et decideret hjemmecomputerfænomen. Op gennem firserne var klassiske brætspil blevet digitaliseret. For folk der holdt af spil som Risk, Stratego og Diplomacy, var det oplagt at overvinde disse spils tids- og koordinationskrævende natur ved at lade computeren overtage modstanderens rolle. Derfor udkæmpedes langstrakte slag på de mange monitorer, med digitale tilfældighedsgeneratorer i stedet for terninger.

Et hovedværk i strategigenren var rumspillet *Elite*. Her sås for første gang en velfungerende kombination af action og strategi. Som uerfaren rumpilot startede spilleren med et beskedent rumskib og kunne tjene penge til mere avanceret udstyr ved at påtage sig forskellige missioner eller drive intergalaktisk handelsvirksomhed. Spillets mangel på fremadskridende historie og entydige mål gav det en nyfunden fleksibilitet og viste vejen for spil som *SimCity*. En smule mere fortælling gjorde *Pirates* til en dundrende succes i 1989 både på brødkassens afløser, Amigaen, og på den nu også spilleduelige PC. Strukturen lignede *Elite*s, men en række underliggende plotlinier gav handlingen perspektiv (omtrent som i detektiv-tv-serier).

1990'erne

Ti-årsskiftet var præget af fænomenet *SimCity* (se fig. 13). Programmøren Wil Wright fandt på et på papiret ganske håbløst koncept – et spil der ikke var et spil. Selv den tænksomme adventuregenre havde igennem årene efterladt et spor af bestialske mord, hjemsøgte huse og monstre i alle farver. At udvikle et strategispil ikke bare uden vold, men også uden klare succeskriterier og sågar uden identificérbare hovedpersoner virkede som kommercielt selvmord. Nok var idéen ikke revolutionerende, men

forgængere som f.eks. *Little Computer People* var ikke blevet fulgt op. Overraskelsen var derfor lige så stor som succesen.

I *SimCity* ses et landskab ovenfra. På dette landskab skal spilleren opbygge en by ved at udstykke zoner til enten kommerciel, industriel eller boligmæssig brug samt sørge for infrastruktur og forskellige bygningstyper som borgerne kræver i takt med at byen vokser. Spillerens rolle er altså at agere nærmest almægtig borgmester der skalter og valter med byens ressourcer. Glade borgere bliver til flere hvorimod vrede borgere stemmer med fødderne og flytter til nabobyen. Spillet gør meget lidt i retning af at opfordre spilleren til at forfølge et mål. Ligesom man aldrig kan vinde helt, kan man heller aldrig tabe endegyldigt. Det er, kort sagt, et højst ejendommeligt spil. Egentlig ligner *SimCity* snarere en virtuel biotop hvor spilleren kan studere effekten ved justering af en række variable.

Mens spiludviklere forsøgte at udlede en lære af *SimCity*s succes, dukkede en mere teknisk nyskabelse op. Mange spiltyper var efterhånden svulmet op i omfang og da det gamle lagermedie, 3½-tomme-disketten, ikke havde udviklet sig væsentligt, kom det for mange som en befrielse da CD-ROM-formatet i begyndelsen af årtiet blev kommercielt tilgængeligt. Allerede i 1989 havde Activision forsøgt sig med adventureudgivelsen *The Manhole*, og fra ca. 1993 greb den nye teknologi hastigt om sig. Udviklingen faldt sammen med udbredelsen af lydkort der hævede oplevelsen langt over hvad PC'ernes tidligere så karakteristiske brummelyde kunne tilbyde. Resultatet var en flodbølge af audiovisuel overdådighed. Der var ingen grænser for hvilke effekter man pludselig kunne præstere. Menneskelig tale og videosekvenser blev et krav, grafisk oppumpede versioner af gamle klassikere væltede ind over markedet. I en industri med hård konkurrence var det fristende at profilere et produkt på nyskabelser der ikke nødvendigvis var hverken kunstnerisk eller underholdningsmæssigt motiveret.

Det var dog ikke alle der lod sig rive med. LucasArt holdt fast ved adventurespillets klassiske dyder med den selvironiske sørøverhistorie *The Secret of Monkey Island* (1991). Også den teknologiske eufori fandt et mere velafbalanceret leje med f.eks. *Wing Commander III, IndyCar Racing* og *Magic Carpet* der alle forsøgte at udtvinge en reel spilmæssig merværdi af det nye lagermedie.

Med udgivelsen *Ultima Underworld* (1993) tog Rollespilsserien *Ultima* en formmæssig afstikker i sin affære med actionspillet. Spillet konkurrerede med ID Softs *Wolfenstein 3D* om at revolutionere actiongenren. Nyheden var et perspektivskift. Genren havde været karakteriseret af det lettere abstrakte fugleperspektiv, men spilleren overtog nu i princippet

hovedpersonens sanseapparat. Den nye undergenre betegnes som oftest *førsteperson-shoot-em-ups* eller *3D-shootere*. Konsekvensen var en mere realistisk og kropslig oplevelse.

I *Wolfenstein 3D* har en enlig kampsoldat ordre til at infiltrere det nazist-inficerede Castle Wolfenstein, og spilleren ser det hele med hans øjne (se fig. 14). Fjenden træder ofte lige ud foran én på gangen med hævet våben og kun rolige nerver og hurtige reflekser muliggør fremskridt.

Det nye perspektiv indvarslede dog andet og mere end æstetiske og identifikationsmæssige ændringer. Førstepersonperspektivet kan give en mere intens oplevelse, men er ikke befordrende for overblikket. Det er meget svært at overskue andet end ens egne bevægelser i disse spil. Konsekvensen er en Rambo-skabelon. Svulmende muskelbundter må egenhændigt tage kampen op mod universets bærme. Ingen uddelegering af ansvar, ingen diplomatiske illusioner, kun en mand og hans BGF9000. Denne form blev hurtigt cementeret. ID Soft hvilede ikke på laurbærrene, og succesen var hjemme med *Doom*. *Doom*s dyder til trods kan det for en overfladisk betragtning være vanskeligt at se den store udvikling i forhold til forgængeren. Forskellen skal dog findes et andet sted end i kampen mod Helvedes horder. Den enlige krigers egensindige problemløsning lever måske ikke op til gængse demokratiske idealer, men samtidig var spillets distributionsform overordentlig „flad", nærmest græsrodsagtig. Med *Doom* trak ID Soft en linie tilbage til de tidlige kollektive øvelser der bl.a. udmundede i *Spacewar*. Mange af spillets hemmeligheder blev offentliggjort af producenten. Hermed var det op til den enkelte at sætte sit personlige præg på spillets fremtoning og indhold. Lyd, billede, monstre og våben kunne omdefineres, og spillet kunne således omskabes og udbygges – principielt uden grænser. Denne magtoverdragelse fra programmør til spiller skulle vise sig yderst gunstig for spillets succes ikke mindst i samspil med det også dengang hastigt voksende Internet.

I *Doom*s kølvand fulgte en horde af kopier. En tilsvarende succes har dog kun været få forundt. Succeserne har fulgt skabelonen meget nøje, men har distanceret sig fra forgængeren ved at udnytte nye maskiners audiovisuelle formåen. Af mere vellykkede eksempler kan nævnes: *Quake II, Unreal, Half-Life*.

3D-shooterens format havde andre konsekvenser. Den enlige kamp mod overmagten lægger ikke op til samarbejde, og formatets æresmærke, den intense indlevelse, taler imod en turbaseret to-spiller-funktion som ellers i 80'erne havde været et typisk træk for genren. Ville man spille flere spillere ad gangen, var der derfor kun én mulighed: netværk. *Doom* åbnede mange spilleres øjne for glæden ved intelligent modspil. Ved at slutte to eller flere

maskiner sammen tillod *Doom*, som det første spil med egentlig succes, at flere spillere kunne agere i det samme univers samtidig[9]. Arkadespil, primært sportssimulationer, havde tilbudt noget lignende, men sjældent som andet end en opmærksomhedsskabende gimmick. I *Doom* (og *Doom II*, der sofistikerede netværksfunktionen) stod valget mellem skudduel og forskellige sammenspilstyper.

I midthalvfemserne var det især kollegier, uddannelsesinstitutioner og avancerede virksomheder, der mere eller mindre eksplicit opfordrede til denne brug af de interne netværk.

Mens actiongenren buldrende drønede ned ad nye spor, måtte også strategigenren sadle om. Genren havde ellers nydt et utal af triumfer med f.eks. de fredelige *Railroad Tycoon*, og *SimCity* samt de klassisk turbaserede *Civilization*, og *Warlords*. Begyndelsen til kursskiftet lignede til forveksling en kommerciel ligegyldighed. Det ubetydelige produktionsfirma Westwood Studios havde høstet moderat succes med *Dune* (baseret på Frank Herberts romanserie), og *Dune II* lignede en hurtig malkning af konceptet (se fig. 15). I stedet var spillet det første realtimestrategispil, en stolt undergenre, der har tegnet strategispillets profil i den sidste halvdel af årtiet. Typen henter ofte inspiration fra det turbaserede *Civilization* – et imperium skal grundlægges i kamp med andre om begrænsede ressourcer. Realtimeelementet består i at forløbet foregår lineært, hvor turbaserede spil foregår i etaper/ture. Spillets hastighed kan hæves, sænkes og helt bremses, men handlinger som for eksempel igangsættelse af våbenproduktion tager den tid det tager for spilleren at udføre dem. Dette gør disse spil til en langt mere hektisk oplevelse end de turbaserede. Også disse spils succes bør ses i forbindelse med den stadigt mere udbredte mulighed for netværksspil.

Senere milepæle i undergenren har fulgt skabelonen fra *Dune II* i bemærkelsesværdig høj grad. Efterfølgerne har groft sagt beholdt formen og modificeret temaet og styresystemet samt naturligvis udnyttet nye maskiners forøgede regnekraft. Først i 1999 er konceptet forsøgt ændret for alvor, blandt andet i enkelte lykkelige tilfælde af genrehybrider som *Battlezone* (pudsigt nok en *remake* af det første rigtigt succesfulde førstepersonsactionspil fra 1980).

[9] Retfærdigvis skal det nævnes at multiplayer-skuddueller allerede var en realitet med *Spacewar* og senere spil som *Gunfight* (Midway, 1975). *Doom* adskiller sig fra disse ved at tilbyde et langt mere varieret og uforudsigeligt univers samt ved muligheden for at flere end to spillere kan spille samtidig.

Realtimestrategispillene har dog ikke ganske fejet den hævdvundne turbaserede form af banen. Det dvælende overblik appellerer endnu til spillere af f.eks. *Warlords III*, *Heroes of Might and Magic III* og *Civilization – Call to Power*.

Langt mere uklar har udviklingen vist sig at være for adventuregenren. Som den mest „litterære" af genrerne har den altid nydt en vis kunstnerisk goodwill. Det er langt nemmere at forstå adventurespillet i en boglig referenceramme end især action- og strategispillet. Adventurespillet fortæller en *historie*, benytter *identificerbare personer* med mulighed for udvikling og *aktiv personlig handlen* ligesom genren fra begyndelsen har haft filmiske aspirationer og ved sin ofte omfattende *refleksivitet,* fra en modernistisk synsvinkel, kan synes mere moden end de andre genrer.

Adventuregenren var hurtig til at benytte CD-ROM-mediets mulighed for lagring af ganske store datamængder til at forfine (eller filmagtiggøre) det audiovisuelle udtryk. Ligesom i actiongenren så man i 90'erne fordele ved førstepersonsperspektivet (f.eks. *7th Guest; Blackout; Ripper; Riven*) (se fig. 16) der ellers i begyndelsen af firserne var blevet udkonkurreret af det mere tegneserieagtige tredjepersonsperpektiv. Sidstnævnte har dog oplevet en lille renæssance i de meget succesfulde *Curse of Monkey Island* (se fig. 17) og *Grim Fandango*.

Genren har dog et betydeligt karakteristikum imod sig – det egner sig meget dårligt til multiplayerspil10[10]. Adventuregenren har ikke meget at gøre på netcaféerne, og forsøg med multiplayerfunktion kan næppe siges at være faldet tilfredsstillende ud (ikke engang i strategi-nære rollespil som *Baldur's Gate*).

I mellemtiden er simulationsgenren uden voldsomme falbelader fortsat i samme spor som altid. Lyd og grafik er blevet stadig mere realistisk, men genren forbliver en kommerciel niche i computerspilindustrien. Kernepublikummet må antages at være væsentligt ældre end netcaféernes stamgæster og det ser ikke ud som om der er en oplagt mulighed for at genren kan udvikle sig fundamentalt. Dog kunne en multiplayerfunktion måske tilføje et element af samarbejde i de mere strategiske simulationer der f.eks. har slaget ved Gettysburg eller andre historiske begivenheder som tema.

[10] Visse kritikere mener at genren i det hele taget er dårligt egnet som *spil*, men snarere er en ureflekteret oversættelse af andre medietypers udtryksform. Se afsnittet Computerspil, medier og interaktivitet.

Skal man sætte en overskrift over halvfemsernes væsentligste tendens, må det blive netværk. Spilleren som finder det mere interessant at dyste mod en kunstig intelligens end mod menneskelige modstandere, synes ganske enkelt ikke at findes (om end mange naturligvis benytter computermodstanderen som sparringspartner før det „rigtige" slag). Omtrent hver eneste middelstor provinsby har mindst én netcafé med maskiner optimeret til netværksspil. Her mødes mange børn og unge efter skoletid og dyster i det hotteste nye – de yngste typisk i actionspil, de lidt ældre gerne i strategispil. Kigger man indenfor vil man typisk se en række sparsomt møblerede lokaler befolket af drenge og mænd11[11] mellem 12 og 30 år – jo senere på aftenen jo ældre er publikummet gerne (se også Egenfeldt-Nielsen & Smith, 1999). De fleste caféer afkræver spilleren betaling per time og mange tilbyder særlig pris ved forskellige typer natarrangementer. Slik, kaffe, sodavand og sandwiches kan sædvanligvis købes, mens alkohol er et særsyn.

Fortjener de senere år en underoverskrift kunne man bruge ordet nostalgi. Blandt computerspillernes gamle garde er der begyndt at brede sig en følelse af at de gode gamle dage for alvor er overstået. Man snakker med ærbødighed om *Kung-Fu Master*, *Bombjack* og *Spy Hunter*, mens man lettere overbærende bliver enige om at 80'erne var computerspillenes guldalder – se dengang var der „gameplay"* til. Det sentimentale tilbageblik forplanter sig over Internettet og dets muligheder for at gense de gamle klassikere. Nostalgikernes samtaler minder antageligt om samtaler fra midten af århundredet mellem folk, der mente at sort/hvid-formatet nu engang bragte det bedste frem i filminstruktøren. Nogle ser måske en særlig kvalitet i letgennemskuelige regelspil, men klassikernes særligt gyldne kvalitet består nok primært i deres evne til at fremkalde kære minder fra en svunden barndom. Disse spilleres forældre vil antageligt forbinde lignende vemod med *Far til Fire* eller gamle tv-serier. Ikke desto mindre har det nostalgiske tilbageblik betydet at man for alvor har gransket i spillenes historie. Og så sker der det samme som da man begyndte at studere den helt tidlige filmhistorie. Minder og 'sandheder' må tages op til revision.

I disse år er computerspillet midt i en udvikling der ganske givet vil forandre den måde vi spiller og opfatter det at spille. Det er derfor ikke et dårligt tidspunkt at gøre status. Det første skridt i en væsentlig ny retning har været gennembruddet for lokalnetværk a la netcaféernes. Et

[11] De spilorienterede netcaféer synes næsten udelukkende at være drengenes territorium. Ofte kigges der lettere overrasket når piger træder ind i lokalet, og for de ivrige drenge kan det da også være vanskeligt at forholde sig til pigernes ofte mere seriøse aktiviteter. Pigerne surfer, chatter og bruger tekstbehandling langt mere end drengene.

sandsynligt næste skridt bliver mere konsekvent udnyttelse af Internettet til at spille med og mod andre spillere fra hele verden. Grænsen mellem spil, chat-room* og simuleret biotop begynder at flyde. Allerede i de tidlige firsere kunne computerejere deltage i rent tekstligt konstruerede virtuelle fællesskaber, såkaldte Multiple User Dungeons (MUDs*) (se Turkle, 1995). I 1997 smeltede rollespilsserien *Ultima* sammen med MUD-idéen i *Ultima Online*. Projektet er at opbygge og leve i en virtuel verden. Man kan kun deltage mens man er opkoblet til Internettet hvorved hver spiller kan kontrollere en selvstændig figur i spillets verden, en verden der aldrig går i stå, men lever sit uforudsigelige liv i kraft af tusindvis af spilleres valg og input. At skabe et sammenhængende og interessant univers under hensyn til ustabile Internetforbindelser har selvsagt ikke været uproblematisk. Men den helt særlige identifikationsgrad der muliggøres af denne struktur må forventes at være af kolossalt kommercielt potentiale. Allerede i 1999 raser kampen mellem *Ultima Online* og yngre konkurrenter som *Everquest* og *Asheron's Call* – alle mere eller mindre eksplicit Tolkien-inspirerede eventyrverdener (se fig. 18).

Traditionelle spiltyper trues næppe overhovedet endnu af denne udvikling, men verdensopbygningsprojekterne må siges at være en af de seneste års centrale nyskabelser. Computerspillet er for alvor ved at søge nye veje.

COMPUTERSPIL, MEDIER OG INTERAKTIVITET

At erklære et system interaktivt er at indgyde det magisk kraft.

– Espen Aarseth

Kan det overhovedet lade sig gøre at sige hvad et computerspil handler om? Nogle vil utvivlsomt svare ja til dette spørgsmål, for man hører af og til udtalelser om at et spil 'kun' handler om at skyde, sparke eller slå. Underforstået: Spillet er primitivt og amoralsk.

Men med udtrykket 'handler om' hentydes ikke så meget til hvad afsenderen (spildesigneren) har ment som til hvad modtageren (spilleren) får ud af mødet med spillet. Problemet er at det er svært at vide hvordan andre mennesker opfatter en given oplevelse.

Dette er jo ikke et problem der kun knytter sig til computerspil. For eksempel er det et velkendt fænomen at kultfilm ikke tages for pålydende af deres faste publikum. For de indviede tilskuere til filmen *Rocky Horror Picture Show* handler oplevelsen ikke om det man helt konkret ser på lærredet, men snarere om en rituel (og ironisk) tilbedelse af filmen. Under filmforevisningen kaster publikum med forskellige objekter og kommer med nøje indstuderede tilråb. Hvis man som udenforstående ser filmen, har man ingen jordisk mulighed for at forudsige denne opførsel og måde at forholde sig til filmen på.

I den danske debat er især *Doom II* blevet beskrevet som særligt depraverende. Spillet indeholder en scene hvor man kan skyde en hængt udgave af computerspilfiguren Commander Keen. Nogle mente dog at der var tale om virtuelt babydrab. Pointen er naturligvis at spillets Keen-scene, for den uindviede, kan opfattes som nedskæring af hængte babyer. Billedet er det samme, tolkningen er forskellig.

Måske skyldes det stærke fokus på temaer at mange anskuer computerspillene med litteraturens briller. Denne tendens gør at de fleste forsøg på at tage spillene seriøst har taget afsæt i adventuregenren. Hvis danske folke- eller forskningsbiblioteker har hjemkøbt computerspil, er det typisk adventurespil. Det lettere modernistiske, danske *Blackout* (der oven i købet medfølges af en *bog*) er et sikkert bud. Den akademiske interesse af litteraturvidenskabeligt tilsnit har næsten udelukkende samlet sig om denne genre. Adventurespillet har det hele: begyndelse, mellemstykke, afslutning og identificérbare personer. Derudover får man en ekstra gimmick med i købet, nemlig den meget omtalte interaktivitet.

Der hersker dog stor uenighed om hvorvidt begrebet er andet end endnu et IT-modeord. Litteraturforskeren Espen Aarseth har for eksempel kaldt interaktivitet for en ideologisk konstruktion skabt af en nyhedspromoverende industri. Computerindustrien og computermediets fortalere har længe slået på at computermediets potentiale for interaktivitet udgør den kvalitative nyskabelse der ganske adskiller „nye" medier fra „gamle" medier:

Den industrielle retorik skabte begreber såsom interaktive aviser, interaktiv video, interaktivt fjernsyn, og endog interaktive huse, der alle antyder at forbrugerens rolle var (eller meget snart ville blive) forandret til det bedre. (Aarseth, 1997:48).

Aarseth ser helst begrebet forvist fra den videnskabelige verden og kommenterer tørt at den egentlige fiktion overhovedet er fiktionen om interaktivitet. Men trods uenigheden er begrebet 'interaktiv fiktion' et prædikat der ofte påhæftes adventurespillet. Ud fra en overordnet betragtning som blot sætter lighedstegn mellem interaktivitet og brugerindflydelse, er adventurespillet den mindst interaktive genre af dem alle. I 1980'erne var Du-er-hovedpersonen-i-… og serien Sværd og Trolddom populær børne- og ungdomslitteratur. I disse bøger vælger læseren på bestemte tidspunkter en af flere handlingstråde idet han eller hun foretager en række centrale valg for historiens hovedperson. Netop sådan fungerer adventurespillet (om end med muligheden for at gå i cirkler og helt i stå). Det audiovisuelle element gør dog at det er mere rammende at sammenligne med en film der stopper på bestemte tidspunkter og præsenterer seeren for et multiple-choice-oplæg (for en introduktion til adventurespillets tekstlige fortid se Aarseth, 1997; Montfort, 1995). Spilleren kan have større eller mindre bevægelsesfrihed i det interaktive univers, men hvis spillet skal have et mål (eller blot: hvis spillet skal være et spil), må der også være et mål for fortællingen der derfor må bestå af en række episoder som indfinder sig i det rette forhold til hinanden – historien kan næppe undgå at blive lineær12[12].

Espen Aarseth har mange gode grunde til at synes at begrebet 'interaktiv fiktion' er blevet strukket, misbrugt og ødelagt. Dog kan vi udmærket lægge os fast på en anvendelig definition. Interaktivitet kan forstås som modtagerindflydelse eller med en tentativ formulering af Jens F. Jensen: „et mål for mediets potentielle muligheder for at lade brugeren øve

[12] Det er under alle omstændigheder endnu ikke lykkedes at skabe en interaktiv fortælling som er både fængslende og meget fleksibel Størst succes i retning af en ikke-lineær fortælling er efter vores vurdering opnået med rollespil som *Baldur's Gate*.

indflydelse på den medieformidlede kommunikations indhold og/eller form." (Jensen, 1998b:232). Jo mere fastlagt og stringent en tekst er, jo mindre interaktiv er den. Jo mere modtageren bliver tekstens medforfatter, jo mere interaktivitet er der til stede.

Da adventurespillet i så høj grad baserer sig på dets fortælling, må interaktiviteten omtrent per definition blive lav. Enhver gennemspilning vil fortællingsmæssigt være stort set identisk med den forrige13[13].

Lidt ironisk er det at man i forsøget på at tage computerspillet seriøst har ophøjet adventurespillet til en særlig fornem genre. Hermed har man på det nærmeste genopført et stykke uheldig filmhistorie. Da filmkritikere først begyndte at omtale filmen som noget der lignede en kunstart, forsøgte filmskabere at låne autoritet fra de anerkendte kunstarter – især teatret. Den franske film d'art-bevægelse ville vise at filmen var en ligeværdig kunstart ved at formidle klassiske dramaer på lærredet. Men hermed løb man panden mod kunstdefinitionens mur – en kunstart skal kunne noget særligt, skal have særegne karakteristika for at kvalificere som kunstart (af samme grund forsøges nye mediers kendetegn ofte udråbt til en revolution, som f.eks. 'interaktivitet'). Hvis instruktører ikke kunne diske op med andet end 'filmet teater', kunne det være lige meget, var der mange der mente. Og selvom man endog medgav at adventurespillet tilfører fortællingsoplevelsen en ny dimension, er genrens åbenlyse basis under alle omstændigheder filmen og dens virkemidler. Historien formidles i klassisk Hollywood-æstetik og endog ofte med skuespillere hentet i filmbyen. Det er en genre hvis æstetiske selvstændighed kan ligge på et lille sted.

Adventurespillet er af denne grund kommet under kraftig beskydning i forbindelse med mere dybdegående refleksioner over computerspillets 'natur' (f.eks. Friedman, 1995; Aarseth, 1997).

Adventurespillet har en række ulemper i forhold til romanen. Spillet kan gå uhjælpeligt i stå – kan man ikke løse gåderne, kan man ikke komme videre. Ligeledes tillader fortælleformen kun vanskeligt en sløring af den tænderskærende linearitet. En romanforfatter kan skjule fortællingens nødvendige retning, men i et adventurespil kommer denne f.eks. til udtryk som døre der kun kan åbnes når det rette øjeblik indtræffer.

---

[13] Linearitetens jernbur søges nedbrudt ved for eksempel at indsætte actionsekvenser eller konstruere ressource-lette tilfældighedsgeneratorer (som f.eks. i *Ripper*). Det kan dog næppe karakteriseres som andet end ligegyldige lappeløsninger.

Ikke blot fortællingens krav om i hvert fald et mindstemål af sammenhæng i forløbet vanskeliggør høj interaktivitet. Også produktionsomkostninger ved at producere en mængde materiale som ikke aktiveres i det enkelte spil, sætter grænser for spillerens frihed. Adventurespillets forløb er ofte cirkulært og fortællingens struktur meget hæmmende for spillerens kreative udfoldelse.

Succes opnås gennem logisk tænkning, og genren har derfor ofte flirtet med detektivromanen der netop hylder denne sammenhæng. Detektivhistorien er særligt velegnet ved ofte at bestå af afdækningen af en allerede foregået historie som således kan blive kompleks og dramatisk uden indskrænkning af opdagerens interaktivitet.

Der *er* derfor gode grunde til at gå til genren med litteraturvidenskabelige briller. Spillene er stort set ikke andet end romaner der inddrager læseren/spilleren i forskellige nøglesituationer (for et modsat synspunkt se Aarseth, 1997:107). Dermed naturligvis ikke sagt at adventurespillene alle er dårlige eller at de er ens. Genren har præsteret kreative højdepunkter, men står nok i sin traditionelle form over for hårde odds i netværkets tidsalder.

Som audiovisuelt medie har computerspillet meget naturligt søgt inspiration i filmen. Skal man tale om spillenes særlige kendetegn, bør man dog snarere end at dyrke adventurespillet vende blikket mod action- og strategigenren. Et computerspil adskiller sig fra filmen på andre punkter end ved interaktiviteten. Førstepersonsperspektivet er f.eks. en filmisk usandsynlighed. De fleste fiktionsfilm benytter 'point-of-view'-indstillinger, dvs. markerer i korte passager at nu ser vi verden fra en bestemt persons synsvinkel. Enkelte anvender også længere passager med 'subjektivt kamera' hvor en persons sindstilstand og eventuelt synsvinkel udtrykkes ved hjælp af billeder og lyd (ofte i forbindelse med fuldskab, syretrip og lignende). Det mest berømte forsøg på at fortælle en film i konsekvent førstepersonsperspektiv er Robert Montgomerys *Lady in the Lake* (1946) som mere fremstår som stiløvelse end engagerende drama. 3D-shooterne har derimod ingen problemer med indlevelsesgraden. Når der ikke klippes, er det ikke nødvendigt at udpensle de rumlige forhold.

Det er vanskeligt at fortælle en film uden at skifte mellem forskellige synsvinkler. Man er nødt til at klippe ret ofte for at fortælle historien effektivt. På samme måde er det svært at arbejde med andet end klart definerede personer. Den russiske instruktør og filmteoretiker Sergej Eizenstejn forsøgte sig med mere abstrakte hovedpersoner, f.eks. idéer eller masser. Resultatet er mere teknisk og kunstnerisk fascinerende end egentlig fængslende. Og under alle omstændigheder dannede disse film

ikke præcedens. Man kan udmærket lave lyrisk attraktive film uden hovedpersoner, men kun vanskeligt skabe drama.

I et computerspil forholder det sig anderledes. Netop det at computerspillet ikke behøver en veldefineret hovedperson, er grundlaget for den meget populære strategigenre.

Indbyggerne i *SimCity* er små sorte prikker, og i krigsspil er enhederne ofte blot illustreret ved symboler. Spilleren identificerer sig ikke med en enkelt repræsentant, men med processen. Eizenstejn drømte om at filmatisere Marx' *Kapitalen*, men som Ted Friedman (1995) har pointeret, er det langt mere oplagt at tænke sig værket som spil.

Er computerspil voldelige?

Ovenstående diskussion af adventurespillet sætter overordnede udtalelser om computerspillenes tematik i relief. Det er dog stadigvæk en udbredt opfattelse at computerspil er essentielt voldelige. Den amerikanske socialpsykolog Philip Zimbardo har udtalt: „Æd ham, brænd ham, zap ham er budskabet snarere end forhandling og samarbejde. De fleste spil har tendens til at give næring til maskuline fantasier om kontrol, magt og ødelæggelse" (citeret i Provenzo, 1991:50). Det er næppe forkert at de fleste spil indeholder elementer af vold. En hvilken som helst definition af vold er naturligvis diskutabel, men i en rapport til Medierådet for Børn og Unge findes følgende opgørelse (Tabel 3).

Genre	**Andel af alle (i alt: 338 titler)**	**Andel af spil med elementer af vold**
Action	30%	86%
Simulatorer	17%	54%
Sportsspil	13%	9%
Strategispil	13%	89%
Børnespil	9%	6%
Adventure	8%	32%
Kort- og brætspil	3%	0%
Edutainment	3%	0%
Rollespil	2%	100%
Hovedbruds-spil	1%	0%

(Kilde: Schierbeck & Carstensen, 1999).

Rapporten repræsenterer dog den holdning at kun 17 af de 338 spil registreret som udgivet i 1998 „udviser et sådant sammenfald af de forskellige kriterier, at de klart har en betydelig og voldsom anvendelse af voldelige aktionsformer.".

Eugene Provenzo (1991) kritiserer spilbranchen for at fremstille stenalderagtige kønsmønstre og udelukkende belønne voldelige reaktionsmønstre. Som nævnt er action- og strategispillene da også næsten altid kamp til døden. Oftest er det dog en struktur, der ligger ganske tæt op ad ridderhistorier og anden dramatisk spændingslitteratur. I *Doom* er man mennesket der kæmper mod Helvedets monstre. Den gode mod de onde. Spilleren skal stort set altid indtræde i en samfundsmoralsk set anstændig (om end ganske voldelig) rolle som befrier, bekæmper af ondskab, genskaber af orden. Kun få spil leger med denne grænse. I arkadespillet *Rampage* skulle spilleren agere filmmonster på ødelæggelsestogt i en storby. Med sin åbenlyst tegneserieagtige æstetik var spillet dog primært en spøg. Samme lidt ironiske tilgang til heltelitteraturens stereotyper har *Dungeon Keeper* der placerer spilleren som tyrannisk hersker over et monsterbefængt underjordisk hulekompleks. Mindre spøgefulde er de åbenlyst bevidst amoralske *Carmageddon, Grand Theft Auto, Mortal Kombat, Postal* og andre der netop henholdsvis støder og tiltrækker med deres meget eksplicitte vold mod mere eller mindre sagesløse. Om disse helt overordnet bør opfattes anderledes end splatterfilm, beror på ens opfattelse af interaktivitetens betydning for oplevelsen.

Er computerspil drengeleg?

Zimbardo lægger op til at computerspillene er en drengebeskæftigelse.

Som nævnt er det statistisk set helt korrekt. Piger gider øjensynligt ikke spille. Men det er også overordentlig få spil som beskæftiger sig med typisk feminine 'temaer'. Man bør være opmærksom på at kønnene adskiller sig fra hinanden i både valg af legeformer og litteratur. Hvor teenagedrenge, for nu at generalisere voldsomt, læser detektivhistorier, fantasy og science-fiction, læser teenagepigerne langt mere virkelighedsnære fortællinger om kærlighed og personlige relationer (bl.a. Fridberg, 1997:88). Hvor drenges lege ofte domineres af fantasi- og fiktionshelte er pigers legetemaer mere hverdagsagtige (Andersen & Kampmann, 1996:134). De roller som indgår i pigernes leg, er ofte mere nuancerede end drengenes. Superhelte er drengenes valg, mens far, mor og børn-temaet er ubetinget mest populært hos piger.

Meget få computerspil tager dette sidste tema op. En typisk forklaring på det traditionelt ringe udbud af pigespil er at spillene programmeres af nørdede drenge til deres ligesindede – og spilprogrammørerne dyrker da også et anarkistisk, hobbyagtigt image (se f.eks. Herz, 1997:174). Denne sorgløse selvforståelse er måske ikke helt upræcis, men industriens økonomiske størrelse taget i betragtning virker det en smule usandsynligt at branchen ikke ville have efterkommet en eventuel efterspørgsel hvis den kunne. Snarere skal, i det mindste en del af, forklaringen på spillenes karakter søges i tekniske forhold. Først en kort gennemgang.

Computeren og kønnet

'Elektronhjernen', den store regnemaskine der med uhyre hast gennemførte komplekse matematiske beregninger, var informationsteknologiens ypperste manifestation i 1950'erne. Allerede i årtiet efter opstod en generel bevidsthed om at maskinerne for alvor ville få indflydelse på en række andre punkter, ikke mindst inden for administration og offentlig forvaltning (se f.eks. Dessau, 1964). Datamaskinerne var dog endnu tæt knyttet til en opfattelse af *hard science* og koldblodig talknusning. Man havde ikke softwarefirmaer til at forsyne en med programmel. I stedet måtte man selv kæmpe med problemerne og skrive sine egne programrutiner til at imødegå den enkelte udfordring. Det var en arbejdsform som især tiltrak personer der var glade for at eksperimentere med teknik samt matematisk interesserede der så udviklingen af stadigt mere effektive programmer som en spændende udfordring. Det var en arbejdsform, der især tiltrak mænd.

Databehandling forblev i flere årtier en temmelig abstrakt og matematisk krævende affære, der indbefattede indlæring af arbitrære kommandoer og umiddelbart ulogiske tastekombinationer. Midt i al denne tekst- og talbaserede ingeniørvirak opstod i 1984 en revolution. Det var uventet, det var uhørt, det var MAC-OS. Macintosh præsenterede i dette år deres nye ikonbaserede styresystem funderet i filosofien om at den almindelige bruger ingen grund havde til at sætte sig ind i den komplekse bagvedliggende teknologi. Den almindelige bruger ville skrive tekster, male, spille musik, men ikke fylde hovedet med ligegyldige datalogiske principper (se også Turkle, 1995). Det var selvfølgelig rigtigt tænkt. Mange følte at maskinernes arbejdseffektiviserende funktion gik tabt under læsning af tunge manualer. Nu kunne man trykke med sin mus på billedet af en pen, slæbe det mislykkede dokument over i en virtuel papirkurv. Ikke så meget pjat. PC-frontløberen Microsoft så omgående skriften på væggen og indhyllede sit MS-DOS i en grafisk skal – *Windows* var født.

Ændringen indvarslede givetvis en gradvis ændring af den brede befolknings idé om hvad maskinerne kunne bruges til. Macintosh satsede på det man opfattede som kvindelige værdier, lavede endog pænere maskiner og vandt enorme markedsandele. Der var lagt op til en neddæmpning af computerkulturens teknologieufori. Man sammenlignede ofte de nye intuitive, visuelle principper med det kvindelige og det logiske og rationelle med det mandlige (en maskine, der profileredes på sin multimediekapacitet blev sågar døbt Amiga, dvs. 'veninde').

Lidt flot kan man sige at computerens styrke skiftede fra kalkulation til kommunikation. I de seneste fem-ti år er en ny definition for alvor slået igennem. Computeren er ikke længere hovedsageligt et værktøj, computeren er blevet et *medie* (Jensen, 1998).

Hvorfor er der ingen pigespil?

Det ringe udbud af spil rettet mod piger skyldes antageligt et sammenfald af teknologiske, kulturelle og måske biologiske faktorer.

Der er en tendens til at drenge og mænd er mere interesseret i konkurrencesport end piger og kvinder er (Andersen, 1996). Skak og andre logisk orienterede brætspil er ofte mændenes domæne, mens kvinder er den egentlige målgruppe for parforholdsspil, *Scruples* etc. Det samme spil appellerer sjældent lige stærkt til begge køn.

Men teknologien har favoriseret computerspil af Skaktypen.

Tekniske forhold, ikke mindst lagermedier, har tidligere sat skarpe grænser for hvor komplekst og varieret et computerspil kunne konstrueres. Det skyldes ikke bare nørdet indspisthed i programmørfaget at spillene har appelleret til mænd.

De nørdede kulturelle bibetydninger ved computerspil har siden haft en anden og mere indirekte effekt. I kraft af computerdiskursens teknologieufori og drengenes glæde ved de eksplosionsfyldte og logiske konkurrencespil er hele computerkulturen blevet maskulint kodet. I den kønskritiske pubertet er det derfor ganske naturligt at pigerne er særdeles skeptiske over for spillene – de oser af drengethed. Medieforsker Gitte Stald har beskrevet hvordan seksårige piger spiller lige så gerne som deres jævnaldrende brødre, mens pigernes interesse for computeren falder markant omkring tiårsalderen (Stald, 1998:211). Piger i denne alder udviser en generel modvilje mod computerspil der ofte beskrives som „dumme drengelege" (Drotner, 1999:205). Tilsvarende får drenge i den alder en pludselig afsmag for dukker og feminint kodet legetøj.

Begge køn beskriver computerspillene med mådehold. Kun få fremstår (frivilligt) som meget entusiastiske, men kun pigerne efterlever denne skepsis ved ikke at spille (Stald, 1998: 211). Noget kunne tyde på at drenge og storspillerne generelt forsøger at efterleve omgivelsernes skepsis ved verbalt at undervurdere spillenes betydning i deres liv. Dette er næppe overraskende når især det andet køn forbinder det at spille med noget både nørdet og utiltrækkende.

Jagten på pigespillet

Spilproducenterne forsøgte i 1980'erne at få pigerne med. En sjælden succes var *Ms. Pac-Man*, der blot var en feminiseret variant af den gnækkende ost. De få spil som arkadernes kvindelige besøgende fandt værd at spille, var fredsommelige hoppe-spil hvor truslerne aldrig var personlige, men hvor målet f.eks. var at hjælpe en frø over en befærdet motorvej (Herz, 1997:171). Platformspil af den nuttede variant var i 1980'erne pigernes favoritter og er det i nogen grad stadigvæk ifølge Gitte Stalds undersøgelse (Stald, 1998). Senere har spil som *Tetris*, *Minestryger* og *7-kabalen* været øverst på pigernes hitliste – slet ikke spil som drengene forstår begrebet. Der er tale om simple, teknologisk diskrete, men abstrakte koncepter uden personificerede trusler. Man konkurrerer ikke på point og ser slet ikke muligheden for at hovere over en slagen modstander som tillokkende. Så måske *er* det slet ikke spil (i nogen gængs forstand) pigerne vil have.

Det er som nævnt korrekt at mange spil belønner voldelige reaktionsmønstre. Det er dog næppe længere tilfældet at spillene repræsenterer et patriarkalsk kønsrollemønster (måske endda mindre end den typiske Hollywood-actionfilm). Ganske mange actionspil har nu kvindelige hovedpersoner. 3D-shooteren *Unreal* havde som tema en kvindelig straffefanges kamp for at overleve på en fremmed planet. Stort set alle kampspil (der er særligt populære på konsollerne) har kvindelige kombattanter. Men allermest berømt er Lara Croft, actionheltinden fra *Tomb Raider*-serien, der er blevet en af spilverdenens få berømte virtuelle personligheder. Som modig eventyrer skal spilleren styre den velskabte Lara rundt i alverdens svært tilgængelige områder som en kvindelig Indiana Jones på jagt efter skatte. Spilleren behøver altså ikke længere identificere sig med svulmende testosteronbomber. Og hvad betyder det så? Computerspiltidsskriftet PC Player (august, 1999) har meget præcist beskrevet forskellen på Lara og hendes mandlige kollega Shadowman: „Shadowman kan skyde de døde så meget i stykker, at deres sjæl bliver blottet og ligger til fri afbenyttelse. Lara kan skyde pumaer i smadder, og har store bryster". Mange synes måske at forandringen fryder, men

grundlæggende er forskellen kosmetisk. Det lokker ikke pigerne til (i store tal) at den skydende kampmaskine af en hovedperson har fået bryster – men drengene er da begejstrede.

Branchen har i mange år været i vildrede. Hvad er det pigerne vil have?

Carsten Jessen (1993) har beskrevet et forsøg med at få pigerne i en fritidsklub til at interessere sig mere for computerne. Konklusionen herpå er at piger ofte føler sig ekskluderet fra fællesskabet omkring maskinen af drengenes hårde omgangsform der måske ikke er dybfølt, men kan virke meget personlig. Pigerne vil gerne spille, men ikke *Doom* og ikke hvis spillet skal udvikle sig til en personlig kamp eller foregå under pres.

Et amerikansk forsøg forsøgte at vurdere hvordan et pigespil skulle se ud ved at bede eleverne i en skoleklasse om alle at designe hver sit spil (Kafai, 1996). Resultatet er ganske slående. Hvor flere af drengenes spil var en kamp mod onde væsner, dæmoner, rumvæsener etc., var truslerne i pigernes spil langt mindre personlige og konkrete (at bevæge sig ned ad et bjerg uden at falde, f.eks.). Tilsvarende var drengenes valg af spilunivers ofte langt mere fantastisk/urealistisk end pigernes mens drengenes spilpersoner var mere konkrete med hensyn til navn og køn end pigernes. Den negative feedback som en uheldig spiller fik, var i drengenes spil langt mere voldelig end i pigernes hvor spilleren ofte blot kunne prøve igen.

Forsøgene er næppe metodisk vandtætte, men antyder dog en væsentlig forskel i præferencer.

I gennemgangen af spillenes historie omtalte vi spillet *SimCity* som et yderst atypisk spil uden endegyldigt mål. Hvis man sammenfatter forskningens resultater kan man tegne et billede af et muligt design for pigespil. Spillets miljø skal være velkendt og ikke-fantastisk. Spillets personer skal være nuancerede og gerne tilpasningsåbne. Spillets mål bør ikke være entydigt, men forløbet bør snarere være processuelt og kontinuert. Mange piger har taget Internettets chat-rum til sig og afstanden herfra til on-line-rollespillene* er ikke stor.

Man kan således tænke sig at on-line-rollespillene, når der opstår alternativer til dværge og drager, for alvor vil fange pigernes interesse.

Hele denne diskussion har forudsat at pigernes manglende spillelyst er et problem. At dette er tilfældet, er dog naturligvis ikke oplagt. Om det overhovedet er værd at gøre en indsats for at motivere pigerne til at spille vil blive taget op i bogens sidste kapitel.

KAPITEL 2: DEN OFFENTLIGE MENING

Hvor sidder den offentlige mening? Der er næppe nogen, der kan påstå at repræsentere den fuldstændig. Alligevel må politikere forsøge at udspalte en essens af ofte modsatrettede og fragmenterede udsagn fra 'folket'. I praksis opfattes dagbladenes debat ofte som denne forjættede 'offentlige mening's ypperste manifestation – selvom det er en begrænset skare der har fået trykt et læserbrev i de forjættede spalter. I mangel af noget bedre og mere repræsentativt kommer denne debat i praksis til at fungere som folkets mening: 'sager', skandaler og nærgående undersøgelser artikuleres tit igennem et velanbragt læserbrev.

Computerspillene inddrages med jævne mellemrum i samfundsdebatten. Dette sker i helt overvejende grad i forbindelse med voldsskildringer, i sidebemærkninger til folkeskoledebatten eller som en slags delbegrundelse i bekymringen over børns problematiske fritidsinteresser. Ofte postuleres en sammenhæng mellem børns svigtende fysiske form, deres asociale adfærd og den tid der bruges foran computeren. Denne pessimisme er tæt forbundet med en mere overordnet teknologiskepticisme.

Mens filmmediet for længst har vundet kunstnerisk anerkendelse og efterhånden været en del af den mere seriøse kultur i mindst tre årtier, er computerspillene blot ved at træde deres spæde barnesko i denne sammenhæng. Fra computerspillenes barndom i 70'ernes og 80'ernes grillbarer er fulgt en svag duft af friture.

I debatten henvises ofte til den eksisterende forskning på området. Hermed bliver det et problem at netop denne forskning fremtræder særdeles fragmenteret og modsætningsfyldt hvorfor man naturligvis kan dokumentere stort set hvad som helst blot ved at henvise til forskningen.

I det følgende beskriver vi debattens gang med den pointe for øje at kulturpolitiske præferencer og individuelle smagsdomme naturligvis kun siger lidt om computerspillene og langt mere om det kulturelle klima.

Dagbladene er, om noget, stedet hvor ansvarlige voksne kommer til orde. Og netop disse voksne har en god del at skulle have sagt om hvad der, på samfundsmæssigt og kulturpolitisk plan, er god og dårlig smag. Computerspillets indmarch i 1980'ernes kulturlandskab kom som noget af en overraskelse for mange af disse smagsdommere. Her troede man et øjeblik at man havde fået styr på hvad de unge ville: se video og høre rockmusik i fjernsynet. Dette var nok så bekymrende – udtryk som bogdroppere og zapperbørn væltede ned over avisernes sider. Men nu ankom så endnu en spiller til slagmarken. En lille rund ost.

Spillet *Pac-Man* var noget man talte en del om i Danmark i 1982. I foyerer, på grillbarer og færger kunne man se børn og unge stirre intenst på den lille gule ostelignende figur hvis mål var at spise så mange prikker som muligt uden selv at blive spist af fire onde spøgelser. At der var tale om en nøje planlagt medie-event, fremgår af den organiserede markedsføring, der blandt andet indeholdt salgsmateriale med følgende ordlyd: „*Alle elsker Pac Man – og enhver ordentlig Pac Man-fan har Pac Man-tæpper på gulvene, Pac Man-gardiner for vinduerne, sover i Pac Man-pyjamas og tørrer sig i Pac Man-håndklæder.*" (Citeret i Olesen, 29-8-1982). Der kan ikke have været nogen tvivl: der var store penge på spil. Med en så ublu kapitalglæde kan man naturligvis ikke fremture uden at skabe en vis bekymring. Justitsminister Ole Espersen måtte kommentere fænomenet, men valgte at anlægge en vis pragmatisk distance: „*Det er selvfølgelig rigtigt, at de unge køber sig til en slags spænding i tilværelsen ved at spille på maskinerne. Men for mig at se er det nu en temmelig fredsommelig måde, i forhold til, hvordan man ellers kan finde på at skaffe sig spænding.*" (Citeret i Olesen, 1982)

'Pragmatisk' er næppe et upassende adjektiv at hæfte på danskerne, men 80'ernes avisdebat var endnu præget af forgangne årtiers ideologikritiske kapitalskepsis. På den anden side var man ikke endnu så bekymret for at virkelighedens grænser skulle begynde at flyde ud for spilleren – spillene var simpelthen for primitive. Spillene blev f.eks. beskrevet som 'regellege' hvor en eventuel indlæring i bedste fald bestod af tilpasning til helt tilfældige principper eller værre: inderliggørelse af „vestideologi" (Mors, 7-3-1985). I en tid hvor teknologiens ypperste præstation var skydespillet *Commando,* kom en særligt fremadskuende kommentar fra Flemming Mouritsen*: „Spillenes væsentligste tiltrækning (og deres snyd) ligger i, at historien produceres af ungerne selv. De bliver aktører og ikke kun konsumenter.*" (Mouritsen, 7-3-1985). Tilsvarende progressiv var en kronik af cand.mag. Jens Koch i Politiken den 2. juni 1987. Koch advokerede en mere imødekommende holdning til informationsteknologien og ikke mindst hjemmecomputeren. Uden at ryste på hånden beskrev han forholdet mellem bruger og maskine som dialogisk – eller med et af eftertidens største 'buzz words': som *interaktivt* (Koch, 3-6-1987). Han indså endog at: „… *spillerens bevægelsesfrihed er blevet liberaliseret i takt med udviklingen i den elektroniske verden.*" . Men ideologien drillede. Hvad var det for handlingsmønstre der ledte til succes, og hvad var det de unge og påvirkelige spillere måtte lære? Koch konstaterede at:

Kvindefigurer udgør normalt en forhindring, der skal lægges ned eller besejres, og det gælder for alt i verden om at udrydde de bløde, følsomme og kærlige værdier. Dette så man blandt andet i en tidlig udgave af 'Pac-

Man', hvor den velkendte ostefigur scorer en gevinst, hver gang han æder et hjerte! (Koch, 3-6-1987).

Det meget voldelige indhold i store antal spil forklarede Koch med spillenes opkomst som militære affaldsprodukter. Denne beskrivelse er, som det fremgår af forrige kapitel, noget upræcis, men set i bagklogskabens lys er Kochs tanker om mulige fremtidige paradigmeskift interessante. Debatten, mente Koch, havde udspaltet sig i to lejre hvorfra henholdsvis en *skræk-* og en *jubelvision* forfægtedes. Han foreslog provokerende at mange voksne så skævt til spillene eftersom disse understregede samme voksnes eget haltende samspil med deres børn.

Beskrivelsen af debatten som polariseret var yderst præcis. I slutningen af 80'erne havde en særlig afart konservativ kulturkritik ganske god vind i sejlene. Ikke mindst blandt pædagoger og bekymrede forældre (og særligt i USA) blev der lyttet til den meget pessimistiske samfundsdiagnose som blev formidlet med særlig appel af den amerikanske medieteoretiker Neil Postman. Elektroniske medier opelsker kritikløse sofakartofler og hylder det dumme og historieløse – eller i bedste fald: følelser og intuition – på bekostning af fornuft og evnen til refleksion. Sådan mente i hvert fald Postman der i en række debatbøger tordnede mod udviklingen i almindelighed og knæfaldet for de nye medier i særdeleshed. Postman og hans ligesindede udgør et væsentligt bidrag til det vi vil påstå, er en noget ambivalent dansk (eller generel) holdning til de nye medier, og hans analyse bliver derfor behandlet i kapitel 4.

I opposition til denne pessimisme begyndte eksponenter for den danske medieforskning omkring 1990 at argumentere diametralt modsat. TV og nyere medier er en intellektuel udfordring og kan være usædvanligt lærerige for børn, lød det nu fra denne lejr. Børnekulturforsker Carsten Jessen har løbende forsvaret børns computerkultur som kompetenceudviklende og ikke ulig anden leg. Birgitte Tufte har tilsvarende argumenteret for at nye og ældre medier bør tages alvorligt og integreres langt mere konsekvent i skolesystemet.

Debatten blev dog også tilføjet en mellemposition. Forskellige grupper af sundhedsmedarbejdere har af og til givet udtryk for at børn muligvis lærer noget af tv, men at det de lærer, er af det onde. Denne position (der egentlig er den ældste) fokuserer på billedmediernes tvivlsomme tilknytning til virkeligheden og det ofte voldelige indholds formodede forråelse af seeren. Forråelseshypotesen blev særligt ofte formuleret i forbindelse med en række tragiske mord begået af børn i midten af 90'erne. I 1994 blev en lille norsk pige tævet til døde af tre fem-seks-årige drenge. En af drengenes mødre fortalte siden at hendes søn var af den

overbevisning at folk blot rejste sig op igen efter at være blevet dræbt (Bøgeskov et al., 19-10-1994). På denne baggrund valgte TV3 at indstille udsendelsen af serien *Power Rangers* der skulle have været blandt børnemordernes favoritter. Lektor i børnepsykologi Arne Poulsen udtalte i forbindelse med mordet at:

Det er svært at være barn i dag. Børnene skal være mere selvstændige og tage flere valg. Samtidig får de både virkelighed og fiktion præsenteret i fjernsynet – lige ved siden af hinanden. Det kan gøre det svært at skelne mellem de to verdener. (Citeret i Bøgeskov et al., 1994).

Til dette replicerede medieforsker Billy Adamsen at tv ofte fungerer som syndebuk når skylden for en social tragedie skal placeres. Det er lettere at bebrejde et abstrakt 'medie' end at tage hånd om psykosociale grundproblemer. Alt for let, mente Adamsen.

Overlæge Gideon Zlotnik var i 1995 enig med Adamsens udlægning (Grünbaum, 19-1-1995). Han tilføjede at især mødre og kvindelige skolelærere havde tendens til at karakterisere børns interesse for computerspil som afvigende adfærd i sig selv. Den afvisende holdning spærrede, ifølge Zlotnik, for konstruktiv udnyttelse af computernes store potentiale – ikke mindst i forbindelse med socialt svage børn.

Flere debatindlæg fokuserede på karakteristika ved den gruppe børn der var indblandet i voldssagerne. Disse blev omtalt som særligt udsatte og disponerede over for voldelige reaktionsmønstre (Hagerfors, 28-2-1993; Graversen, 11-12-1993). Imellem to grøfter – *medievold skader alle,* og *medievold skader ingen* – var der altså nu en medierende midtervej, der hævdede at medievold sandsynligvis skader *nogen*, men næppe alle.

I mellemtiden fortsatte de uforklarlige voldsepisoder. En dag i foråret 1994 rejste en 35-årig mand sig fra sin plads i en af Århus Universitets kantiner og skød fire medstuderende med et oversavet jagtgevær. Og nogle oplevede det som om at det eneste der blev diskuteret i forbindelse med hændelsen, var om morderen nu også kvalificerede som massemorder (f.eks. Sabroe, 1994). Der taltes om at volden var blevet æstetiseret, at massemorderen som figur blev fejret i en medieindhyllet forbrugerkultur. Bekymringen kunne have været formuleret af Neil Postman. Problemet var ikke at seeren bliver inspireret til vold, men at den evige og uvirkelige medievold sløver engagement og sanser. Ikke at seeren opfatter det sete som virkeligt, men at seeren efterhånden opfatter det virkelige som uvirkeligt. Angsten for kedsomheden får det moderne mediemenneske til bevidstløst at forlyste sig under voldsunderholdningens etikforladte sansebombardement.

I denne traditions lidt luftige sprogdragt blev følgende konstateret om morderen:

I den afgrundsdybe spænding mellem nederlaget og drømmen om at blive moderne Gud, gjorde han sig til en anden slags Gud med sit oversavede jagtgevær i hænderne. Med det kunne han bestemme i det univers af overflader han levede i, og som en Gud var isoleret i. Han kunne handle i det som en hersker i et videogame, han kunne udslette. Han havde magt og bestemte. For første og sidste gang. (Sabroe, 1994).

Det moderne liv som en effektjagende strøm af medieinspireret overfladenavigering var et populært tema. Ord som 'voldsæstetik' og 'mediekultur' summede i slipstrømmen af film som *Natural Born Killers* (Stone, 1994) og *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994). Der var dem der elskede og dem der hadede tendensen, og så var der dem der syntes at diskussionen var helt overdrevet. Blandt sidstnævnte har især kulturforsker Carsten Jessen fået lov at føre ordet.

Der foregår ikke mystiske afhængighedsskabende processer når børn spiller computerspil, mente Jessen. Børn spiller sjældent alene og går til spillene med en aktiv og kreativ indstilling – spillene er legetøj. Med Jessens ord: „Børnene minder om en gruppe forskere, der i fællesskab udforsker et nyt univers, udkaster hypoteser og afprøver dem." (Jessen citeret i Grünbaum, 1994). Det er ikke et enten eller, understregede Jessen. Vi skal ikke vælge mellem klassisk, formel indlæring og mere uformel kompetenceudvikling, men dog indse at et væsentligt karakteristikum ved fremtidens samfund vil være uforudsigelighed og udvikling. Computerspillene udvikler omstillingsparathed og evnen til at overskue komplekse systemer. Færdigheder som, hævdede Jessen, vil være mindst lige så væsentlige i fremtiden som læsning, skrivning og regning. Nu luftedes altså den holdning at spillene besidder et langt større pædagogisk potentiale end normalt antaget. Jessens udtalelser var åbenlyst rettet mod en bredere pædagogisk debat snarere end mod voldsspørgmålet. Provokationen var åbenlys: „… børn spilder i virkeligheden utroligt meget tid på den traditionelle skoleform – tid, som ville være brugt bedre til leg og andet uformelt samvær." (Jessen citeret i Grünbaum, 1994).

Sådan kunne man sige uden efterfølgende ramaskrig indtil to måneder senere. Den 10. oktober 1994 var voldsspørgsmålet atter øverst på dagsordenen. Denne efterårsmandag meldte voldsspillet *Doom II* sin ankomst (se fig. 19). Som omtalt blev voldelige billeder i denne tid ofte inddraget i forklaringerne på rækken af børnemord. Spillets premiere bar derfor omgående brænde til bålet. Det blev nøje overvejet om billedvolden på nogen realistisk måde kunne bremses (f.eks. Møller, 20-10-1994). Vage

referencer til videnskabelige undersøgelser begyndte at flyve gennem luften. American Psychological Association citeredes f.eks. for at have konkluderet at forskningen tydede på „en sammenhæng mellem voldsbillederne og den voksende asociale adfærd blandt de mindreårige." (Møller, 1994).

I den ophedede stemning faldt cand.mag. Jan Esmanns kronik *Cyberpsykose* i Politiken 1-1-1995 som en bombe. Esmann beskrev sine egne oplevelser med *Doom II* som angstprovokerende og en indikation på spillets farlighed:

Problemet med *Doom* er, at det skaber et ubevidst følelsesmæssigt reaktionsmønster, som man tager ind i hverdagen og som tilsyneladende forbliver der i lang tid, indtil man bliver sig det bevidst gennem selvanalyse og så holder op med at spille (Esmann, 1-1-1995).

Den medførte diskussion betegnede Carsten Jessen i en kommentar som „en sensationspræget mediedebat" om end han ikke afviste at spillet indvarslede en ny og meget realistisk og dermed potentielt rå æra for computerspillet (Jessen, 1995). Jessen noterede sig at de meget omtalte babyer slet ikke var babyer, men en indforstået vittighed fra spilproducentens side. Den hængte var i virkeligheden den, efter nogles mening, lidt for nuttede computerfigur Commander Keen. At *Doom II* var voldeligt, var der dog altså ingen der benægtede.

Billy Adamsen udtalte kontrært at meget tydede på at sammenhængen mellem medievold og adfærd var modsat det ofte antagede: spilleren blev beroliget af at udleve sine aggressioner på computeren (Palle, 19-1-1995). Han fremsatte hermed teorien om den såkaldte katarsiseffekt. Men den slags formuleringer er for upræcise, svarede daværende formand for foreningen Børns Vilkår, John Halse. Børn er ikke ens og påvirkes ikke på samme måde af det samme spil. Kun særligt 'jeg-svage' er i risikogruppen, mente Halse (Palle, 19-1-1995).

I den ophidsede diskussion kom en sjældent hørt gruppe til orde: spillerne selv. Midt i al snakken om spillenes funktionalitet og eventuelle skadelighed beskrev forfatter Laila Ingrid Rasmussen den uforfalskede fornøjelse som nogle fandt ved spillet (Rasmussen, 29-1-1995). Ja, man bliver påvirket af *Doom* og gudskelov for det – det er godt og befriende at mærke adrenalinen pumpe, vurderede Rasmussen. Hun anså Esmanns forslag om forbud for et langt mere skræmmende monster end dem man møder i *Doom*. Hun opfordrede enhver forskræmt spiller til at tage magten over *Doom* – til at benytte spillets nyskabende muligheder for brugerindflydelse (se Computerspillets historie).

Fra dagspressens, især Politikens, sider nåede diskussionen Kulturministeriet. Daværende kulturminister Jytte Hilden luftede tanken om at indføre et censursystem i forbindelse med spilsalg – svarende til det der eksisterer på filmmarkedet (Rasmussen, 21-2-1995). Ikke overraskende syntes branchen at det var en overordentlig dårlig idé. Butikker med spilsalg nævnte hindringer som mængden af spil, den omfattende piratkopiering og manglende dokumentation for skadeligheden. Måske heller ikke overraskende udtalte den daværende Statens Filmcensur sig positivt om forslaget. Censor Birgitte Bruun mente at vanskelighederne ved bedømmelse var overvurderede: „Man er hurtigt klar over, hvor voldeligt et spil er, og om det kan være skadeligt for nogle aldersgrupper." (Citeret i Rasmussen, 21-2-1995).

I Politikens computersektion havde der lydt højlydte protester mod Esmanns udlægning. Der var en vis enighed om at hans oplevelse var noget hysterisk og et særtilfælde. Sådan opfattede han i hvert fald selv kommentarerne. Under den manende overskrift „Computer-inkvisitionen" tog han til aggressivt genmæle i Weekendavisen (Esmann, 24-2-1995). Som pendant til Laila Rasmussens malende beskrivelse berettede Esmann: „Barnet må endnu være levende, for blodet sprøjter om kædesavens tænder og uhyggelige skrig klinger ud i rummet. Først falder armene af, så triller hovedet hen ad gulvet." Tonen var nu overordentlig skarp. Esmann talte om en computerklike, med Politikens Ole Grünbaum i spidsen, der „kompromisløst vil latterliggøre enhver form for intelligent stillingtagen til ny computerteknologi, og som aktivt forhindrer åben debat". Ifølge egen udlægning havde Esmann afleveret en uddybende kommentar til Politikens redaktion, som dog havde valgt ikke at bringe denne. Der var ligeledes en vis uenighed om eksistensen af de omtalte babyer i *Doom II*. I det store og hele mente Esmann dog at Grünbaum måtte have en skjult dagsorden: „Hvilken interesse Grünbaum har i at undertrykke facts og latterliggøre kritikere, kan man kun gisne om. Hans metoder minder om et totalitært propagandaapparat". Det er næppe nødvendigt at nævne at Grünbaum var uenig i denne udlægning (Grünbaum, 3-3-1995).

I mellemtiden fortsatte censurdebatten. Kulturministerens forslag om censur eller aldersmærkning kom under kraftig beskydning fra spilbranchen og forskellige medier. Megen politisk opbakning fik hun heller ikke.

Som et led i den daværende regerings 'voldspakke' havde kulturministeriet nedsat et udvalg (Udvalget vedrørende film-, tv- og videovold) til at vurdere den eksisterende forskning i medievoldens konsekvenser.

Udvalgets arbejde udmundede i rapporten *Medievold – Børn og Unge* (Boe, 1995) der fik megen ros i pressen (Leder i Politiken, 31-3-1995; ukendt forfatter, 1-4-1995). Konklusionen var, kort fortalt, at medievold kunne være en del af en uheldig udvikling, men ikke kunne holdes ansvarlig for denne udvikling. Nogle ressourcesvage unge var i farezonen:

Mange af disse 'udsatte' børn har den specielle personlighedsstruktur, at de, fordi de har modtaget for lidt omsorg, nemt frustreres, hvorefter de reagerer udadvendt aggressivt ... Det er denne svigtede, svage gruppe børn, som er særligt udsat for medieinspireret, negativ indflydelse i forhold til holdninger og adfærd. (Boe, 1995:60).

Slutteligt anbefalede udvalget aldersmærkning af computerspil.

Forhandlingerne om den nye danske filmlov af 1997 medførte nedlæggelsen af Statens Filmcensur og oprettelsen af det mere liberale Medierådet for Børn og Unge. Den lovpligtige overholdelse af aldersgrænserne skulle oprindeligt helt forkastes, men lovens endelige ordlyd indførte den såkaldte ledsagerordning, der kræver at børn ledsages af voksne til voksenfilm i biografen. Filmloven fastlagde proceduren for statsstøtte til filmkunsten samt altså statens holdning til forskellige aspekter ved filmdistribution- og fremvisning. Computerspil er, trods disses centrale placering i mange børn og unges fritid, kun nævnt i en sidebemærkning. Den politiske debat om spillene har været nærmest fraværende.

I de seneste år har positive røster domineret avisernes spalter. Medieforskere har fremhævet computerspillenes positive potentiale som med én røst (f.eks. Rørth, 20-4-1998; Rørth, 3-8-1998; Paaske, 17-9-1998; Hesseldahl, 3-12-1998; Sørensen, 18-4-1999). Kritik koncentreres nu meget entydigt omkring voldsspørgsmål, om end enkelte har fremlagt en mere principiel afstandstagen. Politikens Bettina Heltberg, f.eks.:

En computer er ikke kun nutidens praktiske svar på forældede skriveredskaber. Den er også en tidsrøver, et dominerende legetøj, der styrer og organiserer dagliglivet og tilbyder sig som erstatning for personligt samvær og konkret fysisk erfaring. (Heltberg, 14-2-1999).

Voldsspørgsmålet kom atter i centrum i forbindelse med massakren på Columbine Highschool i Littleton, Denver i maj 1999, og endnu en gang kom spillene i centrum for de første forklaringer (se f.eks. Sabroe, 15-5-1999).

At de nye mediers eventuelle farer ikke blev taget alvorligt fra politisk hold, var der mange der noterede sig i filmlovsdebatten. Først i 1998, under en ny kulturminister, blev aldersmærkning af computerspil atter

taget op til overvejelse. Elsebeth Gerner Nielsen nedsatte i samarbejde med Medierådet to forskningsprojekter til vurdering af spillenes karakter og indflydelse på børn og unges hverdag. I april 1999 kom resultatet af det første – en oversigt over alle computerspil udgivet i Danmark i 1998. På baggrund af denne rapports anbefalinger valgte Medierådet at anbefale at man ikke brugte kræfter på en dansk mærkning der efter udvalgets vurdering ville have yderst ringe effekt. Computerspil bliver derfor i dag ikke forsynet med mærkning af danske myndigheder.

Der er, som det fremgår, mange tråde at tage fat om. Og mange interesser at tage hensyn til eller i hvert fald være opmærksom på. De mest sejlivede påstande i debatten er:

- Billedvold (herunder voldelige computerspil) påvirker modtageren i uheldig retning
- Computerspil er lærerige og særligt velegnede til kompetenceudvikling med relevans for det moderne og/eller det fremtidige samfund (Modsat: computerspil står i vejen for mere konstruktive beskæftigelser – lektier, fysisk udfoldelse, boglæsning mv.)
- Computerspil er blot et moderne medie og en moderne legeform som ældre generationer næsten instinktivt afviser fordi de ikke forstår det (Modsat: Computerspil er et medie og en legeform som ældre generationer tager afstand fra netop *fordi* de forstår det)
- Computerspil (og computere) ændrer kendte sociale relationer markant

Firkantede øjne

Carsten Jessen har beskrevet hvordan mange pædagoger „ikke anser computeren for en passende aktivitet for mindre børn. Computeren betragtes på linie med tv som en form for 'passiv underholdning', der kan gøre børn asociale, begrænse deres fantasi og virke destruerende på legen." (Jessen, 1995:15) . Medieforskere beskriver hvordan de blandt mange møder en vis skepsis mod de nye medier. Men det er ikke en skepsis der finder udtryk i den mere 'seriøse' presse. Læser man de store morgenaviser, skulle man tro at alle efterhånden var rørende enige: computerspil rummer væsentlige pædagogiske ressourcer. Snarere er det dog sådan at debattens aktører for alvor har delt sig efter anskuelser.

I centrum for denne opsplitning finder man en af medieforskningens mest omstridte personligheder, den amerikanske medieteoretiker Marshall McLuhan. McLuhan diagnosticerede det elektroniske mediesamfund i eksplosivt metaforiske vendinger. Hans analyse flakkede på tværs af

tidsaldre og fagretninger i et lettere polemisk forsøg på at sammenflette form og indhold. I et forsøg på at beskrive den moderne tv-mentalitet overførte han mediets formidlingsform til bogen med en fragmentarisk og uklar argumentation til følge. McLuhans opfindsomhed og sans for mundrette slagord gjorde ham betydningsfuld i den generelle debat, men ugleset i medievidenskabelige kredse. Hvis man et dog øjeblik ignorerer den provokerende formidlingsform, kan man i hans teorier finde omridset af en yderst deterministisk anskuelsesvinkel på medieudviklingen, sammenfattet i mantraet 'The medium is the message' – 'Mediet er budskabet'. Pointen var for McLuhan, ligesom for hans arvtagere, at det mest interessante ved medierne er hvad de – som konsekvens af deres konkrete udformning – gør ved menneskets tankeform og sociale liv.

Særlig opmærksomhed knyttede mange for 10-15 år siden til McLuhans teoretiske efterkommer Neil Postman. Hos Postman ses ingen ambitioner om at forny den klassiske argumentationslogik, men han føler sig heller ikke just forpligtet til at overholde den. Der argumenteres med enkelttilfælde, og der trækkes altomfattende pointer på meget spinkelt grundlag. Postman hævder eksempelvis at når det moderne menneske finder det naturligt at hæfte talkarakterer på skolepræstationer skyldes det at vores tankeformer er dybt præget af 'tallets teknologi'. Problemet er især hvad han deraf udleder:

> *[I ethvert redskab] ligger nedfældet en ideologisk tendens, en tilbøjelighed til at ville konstruere verden på én bestemt måde og ingen anden, at vurdere visse ting højere end andre, at tillægge én bestemt opfattelse eller færdighed eller holdning større betydning end andre.*
>
> *(Postman, 1993:32)*

Det er altså sådan set underordnet hvad man gør ved redskabet eller hvad der præsenteres i mediet. Redskabet har en omfattende (og iboende) effekt i sig selv. Mediet er budskabet.

Groft forenklet er Postmans påstand den at der er en grundlæggende forskel på hvordan et individ i en skriftligt orienteret kultur og et individ i en billedligt orienteret kultur opfatter sig selv og sin omverden. Skriftlighed fordrer indsigt, selvrefleksion, individualitet og rationalitet. Visuel formidling, derimod, knytter sig til associationer, følelser, irrationalitet.

Især i Postmans udlægning bliver tv-mediet en kilde til passivitet, ubetænksomhed og barnlighed. Også computeren indpoder denne kapitalismens dominerende ideologi i brugeren. Og når folket er passiviseret styrer teknokraterne uhindret.

Hvad man end mener om teoriens holdbarhed, har den mediedeterministiske retning haft en så betydelig gennemslagskraft at det kun kan undre at man i dansk medievidenskab så entydigt har ignoreret den. Idéen om at forskellige medier har en næsten entydig virkning på brugerne står ganske stærkt i visse pædagogiske kredse.

Mens man med nogen ret kan affærdige både McLuhan og Postman på baggrund af formelle fejl, bør man ikke underkende potentialet i teoriretningens mindre polemiske gren – repræsenteret, f.eks. af Joshua Meyrowitz' overbevisende beskrivelse af de elektroniske mediers sociale konsekvenser (Meyrowitz, 1985)14.

KAPITEL 3: EFFEKTEN OG INDIVIDET

Den glemte industri

Set i forhold til sin størrelse lever computerspilindustrien kulturelt set en tilbagetrukket tilværelse. Den manglende offentlige interesse sættes i relief af at firmaet Nintendo i 1992 tjente mere end samtlige amerikanske filmselskaber og de tre største amerikanske tv-networks tilsammen (Sheff, 1999:5).

Industrien udviser dog sjældent samhørighed. En samlet front danner producenterne nærmest udelukkende i forsvaret mod anklager om at spillene skaber voldelige spillere.

Disse anklager har en lang og broget historie. De levende billeder vakte allerede i filmens barndom en vis bekymring. Da den første teknologiske begejstring havde lagt sig og filmen havde mistet sin nyhedsværdi, begyndte man at overveje hvad det egentlig var man havde rodet sig ud i. Hurtigt blev det påpeget at filmen kun yderst vanskeligt kunne tilbageføres til antikken og altså derfor naturligvis ikke kunne være kunst15.

Da det ligeledes kunne påvises at filmen havde sine rødder i markedspladsernes aldeles lavkulturelle forlystelser var én ting tydeligt: Filmen var massekultur. Dermed var det uden for diskussion at staten skulle havde nogen kulturel interesse i at støtte hverken produktion eller distribution af film i Danmark, og det nye medie blev derfor overladt til markedets nåde.

Hvor man ikke havde fundet det relevant at støtte fandt man det dog overmåde nødvendigt at regulere; i moralens tjeneste. I 1909, blot 13 år efter at portrætfotograf Peter Elfelt en snevejrsdag i Fælledparken havde indledt dansk filmhistorie, indførtes derfor begrebet *filmcensur* for første gang.

Bekymringens omfang kan illustreres ved at ikke engang voksne, politisk myndige individer ansås for at være i sikkerhed. Censuren slog f.eks. hårdt ned i tilfældet *Scarface* (Hawks, 1932) – et hårdkogt amerikansk gangsterdrama, der måtte lide den tort at blive totalforbudt i Danmark. Også bedømmelsen 'smagløs' kunne medføre et forbud, som i eksemplet *Arsenik og gamle kniplinger* (Capra, 1944). I dette tilfælde valgte justitsministeren dog at omstøde censurens dom (Schepelern, 1995:158).

I 1960'erne blev der sat alvorligt spørgsmålstegn ved myndighedernes ret og evner til at vurdere kulturelle produkters lødighed og kvalitet, og diskussionen udmundede, i 1969, i en afskaffelse af den danske

voksencensur. Når man alligevel mente, at Statens Filmcensur havde en funktion var det at beskytte ungdommen mod især voldelige billeder. I 28 år udstyrede man således enhver indsendt film med en vurdering af dens egnethed i forhold til seerens alder – det var forbudt at lade børn under henholdsvis 12 og 16 år se visse film ved offentlige fremvisninger. I den gennemgribende fornyelse af filmloven i 1997 valgte man at udrense de værste formynderiske konnotationer. Således nedlagde man Statens Filmcensur og oprettede i stedet Medierådet for Børn og Unge. Det overordnede formål er dog det samme: at mærke film med vejledning til forældre og folk der arbejder med børn samt at definere en bundgrænse for hvad børn må udsættes for ved offentlige forestillinger. Det kan dog være værd at bide mærke i at denne bundgrænse er sænket i kraft af at det tidligere forbud er erstattet af en ledsagerregel: børn over 7 år må, ifølge med en voksen, se enhver film i biografen.

Den daværende kulturminister Jytte Hilden foreslog, som tidligere nævnt, at man indførte statslig kontrol med computerspil. At Hildens forslag pirkede til hvepsereden af fasttømrede holdninger var helt åbenlyst. En af Weekendavisens journalister mente at have gennemskuet de kritiske røsters ophav: „*Forklaringen på de sejlivede antagelser om fiktionsvoldens uskadelighed er sammensat. Dels af pekuniære interesser i branchen, naturligvis. Dels af en tilbøjelighed til at forveksle almindelig omsorg og markedsføringsansvar med noget bagstræverisk og formynderisk. Og endelig selvfølgelig af den snusfornuftige idé, at vi til alle tider er i stand til at skelne virkeligt fra uvirkeligt og forhindre det sidste i at influere på det første.*“ (WA, 24-2-1995). Det er en interessant påstand at troen på fiktionsvoldens uskadelighed skulle være et sammensurium af det artiklen videre betegner „*de liberale fribytteres falbelader*“ og en generel overvurdering af børns evne til at skelne fiktion fra virkelighed. I stedet for overhovedet at interessere sig for forskningens resultater og paradokser oprulles altså en antiliberal konspirationsteori.

Berlingske Tidende var mere nøgtern i spørgsmålet. Dagen før artiklen i Weekendavisen kunne det københavnske dagblad, lidt opgivende pointere: *„…det skal åbenbart gentages nok en gang: Den seriøse, videnskabeligt troværdige dokumentation af billedmediernes generelt skadelige indflydelse kan nu som før være på et meget lille sted.“* (Ukendt, 23-2-1995).

Ikke engang debatten om midt- og senhalvfemsernes konfrontariske voldsspiludgivelser har nået Folketinget. Den amerikanske kongres afholdt allerede i 1993 en omfattende høring om muligheden for regulering på spilmarkedet. Diskussionen resulterede i The *Video Game Rating Act of 1994*, der pålagde branchen at indføre konsekvent aldersmærkning inden for et år hvis den ville indgå statslig censur (Jensen, 1995). Der er ligeledes amerikanske politikere (bl.a. senatorerne Herbert Kohl og Joe Lieberman)

der har profileret sig på modstand mod voldelige spil, men denne debat synes aldrig rigtig herhjemme at have hævet sig over avisernes spalter. Visse spiludgivere må formodes at spekulere i gratis omtale i forbindelse med deres produkters voldelige indhold. Det mest omtalte eksempel i nyere tid er kampspillet *Mortal Kombat* (1992). Spillet ligner utallige genrespil hvor to kombattanter nærkæmper til knockout eller døden i en arena – ikke ulig en ultravoldelig boksekamp. *Mortal Kombat* udmærkede sig dog ved dets såkaldte 'fatalaty moves' der tillod vinderen at tage livet af modstanderen på særligt blodige måder (se f.eks. Hertz, 1997:188). Den meget eksplicitte vold har ligeledes stimuleret interessen for spil som *Carmageddon, Doom* og *Grand Theft Auto*.

Det såkaldt officielle Danmark lægger sine udtalelser om børn og børns fritid i forlængelse af den moderne børneforsknings fokus på 'det kompetente barn'. Børn beskrives som dygtige og alsidige mediebrugere. For eksempel udtalte repræsentanter for Medierådet for Børn og Unge at „Børn drives mere af lyst end voksne – de gider ikke kede sig, som vi tit gør foran fjernsynet. Hvis noget er kedeligt, vælger de det fra, og på den måde træffer de bedre valg end voksne. Børn i dag har også et mere naturligt forhold til billeder, og medier indgår på linie med anden leg – så de opnår kompetencen gennem deres leg." (Beth Juncker citeret i Carstensen, 15-3-1998).

Flere medier gjorde opmærksom på misforholdet mellem spilbranchens størrelse og den tildelte opmærksomhed, men trods den ophedede debat kom filmloven af 12. Marts 1997 ikke til at indeholde bestemmelser om mærkning eller censur af computerspil. Øjensynligt var der ikke stor politisk interesse for emnet, men det blev overladt til Medierådet for Børn og Unge at vurdere behovet for at vejlede i forbindelse med „*visse typer multimedie-produktioner og computerspil*" som det hedder i en bemærkning til lovens §19. Denne vurdering er undervejs i form af en række rapporter om markedet samt børns brug af interaktive medier.

De voldelige spils dominans

De første konferencer om computerspilforskning blev afholdt i de tidlige 1980'ere. Oftest var de sponsoreret af de store computerspilfirmaer som f.eks. Nintendo. Dette medførte en række interessekonflikter mellem videnskabelighed og producenternes ønsker, idet perspektivet ofte var fastlagt på forhånd. Det afgørende for spilproducenterne blev hurtigt undersøgelsen af voldsspørgsmålet som i særdeleshed havde offentlighedens interesse.

Først senere kom der mere bredde i forskningen (f.eks. Griffiths, 1997) og man begyndte nu at undersøge børn og unges holdning til computerspil. Spillerne beskrev spillene som sjove, som 'noget at lave', som spændende og udfordrende. De hyppigst nævnte negative aspekter ved spillene var prisniveauet og faren for afhængighed. Først langt nede af listen kom aggression, humørsvingninger og fysiske skavanker. Griffiths undersøgelse svækkes af en række metodeproblemer, men antyder muligheden for at anlægge et perspektiv, der ikke entydigt fokuserer på voldsspørgsmålet.

Forskningen har måttet navigere mellem kritiske røster og hårde angreb. De elektroniske medier – computeren generelt og computerspil i særdeleshed – er blevet beskyldt for at frarøve børn deres uskyld og ændre deres måde at se verdenen på i negativ retning. Andre fremsatte mere vidtløftige synteser.

Hen imod slutningen af 1980'erne begyndte nye forskningsprojekter at blive sjældnere. Der syntes at eksistere en konsensus blandt mange forskere om computerspillenes relative ufarlighed. Men enigheden blev angrebet omkring 1992 hvor spillenes mere realistiske grafik og hjemmecomputerens øgede udbredelse ansporede til ny forskning.

Ud af halvmørket

En række tidlige undersøgelser (se tabel 4) baserer sig på arkadegæster og beskriver begge køns (10-34 år) spilvaner. Hovedparten af undersøgelserne er foretaget i USA, og samlet har over 1600 børn, unge og voksne udfyldt spørgeskemaer som beskriver deres spilvaner mv.

Forfattere	**Antal**	**Alder**	**Resultater**
Gibb (1983)	280	12-34 år	Personlighedsforskelle
Dominick (1984)	250	Klassetrin 10-11	Aggressiv effekt
Selnow (1984)	244	10-14 år	Computerspil er sociale
McClure & Mears (1984)	336	14-18 år	Ambivalente
Ellis (1984)	258	Klassetrin 7-8	Adfærdsproblemer medieres
Mehrabian & Wixen (1986)	58	Universitetsstuderende	Ubehag
Lin & Lepper (1987)	234	Klassetrin 4-6	Arkadespil er problematiske
Michaels (1993)	3	?	Spillets virkning er situationsbestemt

De første fem undersøgelser (Gibb, 1983; Dominick; 1984; Selnow, 1984; Ellis, 1984; McClure & Mears, 1984) viser, at den typiske arkadespiller er eller var en ung, kvik dreng som kan lide konkurrencebetonede aktiviteter herunder sport. Gibb et al. peger på at arkadespillere ikke har nogen særlig personlighedstype som adskiller dem fra andre børn og unge. Der blev heller ikke identificeret personlighedsforskelle mellem de meget spillende og mindre spillende arkadespillere.

Rent skolemæssigt klarer arkadespillere sig gennemsnitligt, måske lidt bedre end andre, og kun en lille gruppe af spillerne udviser afvigende adfærd. Ellis peger på, at arkadebesøg kun hænger sammen med afvigende adfærd i tilfælde af at spilleren også oplever svag forældrekontrol. Det er i øvrigt interessant at pigerne i undersøgelserne generelt ikke var mere afvigende, og ofte lå højere i skolepræstationer. Intet tyder på at den tid der bruges på arkadespil generelt er af en sådan karakter, at andre aktiviteter forsømmes eller nedprioriteres. Gary Selnow (1984) viser, at hallernes sociale aspekt er vigtig for spillerne. Der kan altså være en række forskellige sociale motiver for at spille. Endvidere viser Selnow at en del af de unge bruger arkadehallerne til at flygte fra forskellige problemer. På den anden side kan computerspil også være en vej ind i fællesskabet eller være en erstatning for manglende socialt netværk generelt. Selnows resultater antyder nogle svagheder i den øvrige forskning idet han dokumenterer forskellige bevæggrunde for, og konsekvenser af, børn og unges computerspilbrug. Det er ikke nok at spørge om børn og unge bliver mere eller mindre sociale af at spille computerspil. Man bliver nødt til at spørge til alternativet. Er alternativet at se tv, at hænge ud på gaden eller at opdyrke sociale kompetencer i den frie natur?

Albert Mehrabian & Warren Wixens (1986) undersøgelse ser på forskellige computerspils indvirkning på spilleren. Den konkluderer overordnet at spillenes emotionelle indvirkning er højst ubehagelig, moderat ophidsende og moderat dominansinducerende. På den baggrund anbefaler de at man forsøger at udvikle spil som ikke fører til ubehagelige følelser.

Undersøgelsens bedømmelse af spillenes voldsindhold og dennes effekt på spilleren er dog inkonsistent og fornuftstridig. Eksempelvis virker det mærkværdigt, at et spil hvor man hopper over tønder, skulle føre til større ubehag end et racerbilsspil.

Det er interessant hvorvidt ovenstående resultater kan generaliseres til andre typer af computerspilbrug f.eks. hjemmecomputere. Sabrina Lin & Mark Lepper (1987) skelner netop mellem om der spilles på hjemmecomputere eller i arkadehaller. Vi får en fremragende mulighed for

at bestemme eventuelle forskelle mellem to forskellige spilkontekster. Hvad betyder spillenes skift fra arkadehallerne til familiens skød?

Faktisk viser undersøgelsen en forskel mellem de grupper af børn og unge som bruger tid på henholdsvis arkade- og hjemmecomputerspil. Generelt spiller pigerne væsentligt mindre end drengene, men forskellen er større for arkadespil end for hjemmecomputerspil. Ydermere tyder undersøgelsen på at der for drenge er en sammenhæng mellem brug af arkadespil og negative skolepræstationer. Dette kan antageligt forklares med at læreren i undersøgelsen opfattede arkadespillerne som mere impulsive end andre elever. Spillerne havde vanskeligt ved at fastholde koncentrationen om skolearbejdet. Det er imidlertid problematisk at konkludere at arkadespil dermed fører til dårligere skolepræstationer. Der er i hvert fald to alternative forklaringer: Den ene er at arkadespillene tager tid fra skolearbejdet hvorved skolepræstationerne bliver dårligere. Den anden er at skolepræstationerne altid har været dårlige. Måske har den gruppe som spiller arkadespil, fundet et sted, hvor de har mulighed for at kompensere for de dårlige skolepræstationer og være sammen med ligesindede. Dette kan på længere sigt faktisk vise sig at være en styrke (se f.eks. Shotton, 1989).

Tidligere undersøgelser viste at skolepræstationerne var ens for arkadespillere og andre børn og unge, men forholdet ændrer sig altså med tiden. Det kan hænge sammen med at de børn, som blev hængende i arkadehallerne adskilte sig væsentligt fra de spillere, som voksede fra denne aktivitet. En anden undersøgelse (Fling et al, 1992) har vist at arkadespillernes motivation for at spille var mere knyttet til de sociale elementer end hjemmecomputerspillernes. Dermed er der noget der tyder på at de børn og unge som blev hængende i arkadehallerne, i højere grad havde behov for det sociale aspekt i computerspilbrugen end de børn som foretrak hjemmecomputeren.

Lin & Lepper påpeger en række uønskede konsekvenser af spilbrugen. Det er dog påfaldende at disse stort set alle er knyttet til arkadespillene. Noget tyder altså på at der er en væsentlig forskel på arkadespillere og hjemmecomputerspillere. Spillene var på det tidspunkt, hvor undersøgelsen fandt sted, næsten ens, og forklaringen må derfor søges i konteksten.

I arkadehallerne var der ingen voksenindblanding af betydning, og observationer viser at spillerne ikke bruger ret meget af tiden på at spille. Drengene dannede et fællesskab helt på linie med dyrkelsen af andre hobbyer, som er særligt udbredt i ungdomsårene. Fællesskaber omkring arkademaskiner bliver med andre ord langt vigtigere end selve spillet.

Derfor bør man ikke drage forhastede konklusioner om arkadespillenes dårligdomme på baggrund af de negative resultater i Lin & Leppers undersøgelse.

Arkadehallerne opfyldte antageligt nogle behov, som hjemmecomputeren ikke gjorde i 1980'erne. Det er måske også på den baggrund at netcaféernes succes skal ses – spillene er tilbage i det offentlige rum. Netcaféernes succes skal nok også ses på baggrund af arkadehallernes manglende succes i Danmark (se fig. 20). I store dele af verden er arkadehallerne særdeles udbredte.

Computerspillene rykker ind i hjemmet

Man må skelne mellem forskellige spilkontekster. Oplevelsen i arkadehallen adskiller sig fra oplevelsen på børneværelset. I det følgende gennemgår vi hovedparten af undersøgelserne om de skadelige virkninger af at spille voldelige computerspil. Undersøgelserne er alle direkte forsøg på at fastslå effekten af computerspil på børn og unges følelser og handlinger umiddelbart efter de har spillet computerspil. Dette sker ofte med den amerikanske psykolog Albert Banduras sociale indlæringsteorier som teoretisk ballast. Bandura påpeger at gentagne oplevelser af bestemte handlemønstre disponerer barnet til i stadig højere grad at handle på samme måde. Dette gælder både i leg, fjernsyn og computerspil. Et barn der spiller et voldeligt computerspil, vil på længere sigt inkorporere disse handlemønstre i sin egen adfærd, lyder teorien. Enkelte af undersøgelserne har et psykoanalytisk udgangspunkt og ser spillene som en mulighed for aggressionsbearbejdning på en socialt acceptabelt måde. Ingen af undersøgelserne udtaler sig konkret om konsekvenserne af spillene på længere sigt.

Wonderboy in Monsterland – spillene og den yngre barndom

Børn i denne aldersgruppe (yngre barndom) er søgende, opstiller konstant teorier om verden og stiller spørgsmål. De begynder så småt at udvikle deres uafhængighed. Barnets nysgerrighed og forståelse for dets egen person i relation til omgivelserne øges. Sproget er i rivende udvikling, og tænkningen udvikler sig tilsvarende hastigt. Barnet er imidlertid stadig ikke i stand til at koncentrere sig i længere tid om den samme opgave. Derfor anvender det ofte overvurdering af egne evner og magisk tænkning til at kompensere for manglende styrke på forskellige områder (Cole & Cole, 1996). Børn i denne alder går til spillene med stor nysgerrighed og fascination. Computerspillene tilbyder en udfordring, der løbende kan

afpasses det enkelte barns præstationsniveau. Ydermere oplever det spillende barn en højere grad af kontrol end i dets øvrige dagligdag.

Forfattere	**Antal**	**Alder**	**Resultater**
Silvern et.al (1987)	28	4-6 år	Øget aggression
Shutte et. al (1988)	31	5-7 år	Børn efterligner spillene
Irwin & Gross (1995)	60	7-8 år	Øget aggression

Resultaterne af undersøgelserne (se tabel 5) af relativt små børn er ganske entydige: der er en uhensigtsmæssig effekt, når børn spiller voldelige computerspil.

I forhold til andre aldersgrupper gør et ekstra metodisk forbehold sig gældende, da børn i fire- til otteårsalderen imiterer det de ser. Når børn f.eks. spiller *Doom,* vil deres efterfølgende leg ligne *Doom*, og netop fordi børn uden de store overvejelser leger det de ser, er det afgørende at der ikke sættes lighedstegn mellem denne leg og anden social adfærd. Observation af leg er derfor et meget tvivlsomt redskab til måling af computerspils virkning.

I undersøgelsen af Steve Silvern & Peter Williamson (1987) sammenlignes det voldelige *Space Invaders* med tegnefilm, og det vises at børns reaktion på *Space Invaders* svarer til reaktionen på voldelige tegnefilm. Forskerne observerer legen og vurderer aggressionsniveauet før og efter udsættelse for voldelige tegnefilm og det voldelige spil. I analysen skelnes ikke mellem leg og interpersonel adfærd, som i senere undersøgelser. Dermed får vi kun at vide at børn efter at have set voldelige tegnefilm og computerspil er mere aggressive generelt. Aggressionsformen beskrives ikke og det er derfor ikke åbenlyst om der er tale om nonverbal aggression, om den kun er rettet mod objekter eller om den udelukkende er observeret ved leg. Dette råder de næste undersøgelser bod på.

Disse to metodestærke undersøgelser (Schutte et al., 1988; Irwin & Gross, 1995) tyder på at børn i høj grad imiterer computerspillene uanset tema. Der konkluderes lidt groft sagt at skydespil fører til skydelege. Spil hvor man svinger sig i lianer, fører til at barnet leger at det svinger sig i lianer. I de efterfølgende observationer findes der både øget aggression i legesituationer og i interpersonelle relationer. Ud fra denne synsvinkel er spørgsmålet således ikke om computerspil er skadelige, men snarere en fastslåelse af at voldelige spil er skadelige. Det er dog et åbent spørgsmål, hvad et voldeligt spil er. Computerspil spænder fra virkelighedstro blodige

slåskampe til rumskibe med laserkanoner. Undersøgelser (f.eks. Anderson & Ford, 1987) fra andre aldersgrupper peger på, at de særligt voldelige spil er problematiske.

Det står dog klart at legen påvirkes af selv mindre voldelige computerspil – børnene leger rumskibe der kæmper mod hinanden.

Må børn overhovedet lege voldsomme lege hvor aggressive temaer er fremherskende? Det er et større og bredere pædagogisk spørgsmål, og den dag i dag kan man opleve børnehaver hvor legetøjsskydere er forbudte fordi de frembringer voldsom leg og giver uønskede adfærdsmønstre. Børnene reagerer ofte på forbudet ved at lave skydere af Lego, træstykker, byggeklodser eller skovle.

Pædagogik i praksis. På baggrund af ovenstående undersøgelser virker det rimeligt at børn i alderen 4-8 år ikke udsættes for ekstremt voldelige computerspil. Der eksisterer for denne aldersgruppe rigeligt med alternativer såsom edutainment, bilspil, adventurespil, tegneprogrammer mv. Meget tyder på at sociale computerspil efterfølgende fører til mere social adfærd. De sociale spil er dog ikke lige så virkningsfulde som de voldelige hvilket hænger sammen med at sociale spil ikke har samme høje actionniveau. Forskningens resultater retfærdiggør langtfra at man for alt i verden undgår actionspil som involverer aggression, men man bør træde varsomt når volden udpensles og ligger tæt på børnenes livsverden og handlemuligheder (f.eks. virkelighedstro mennesker i blodig slåskamp). Det er f.eks. spil som *MORTAL KOMBAT, DOOM, QUAKE, DOUBLE DRAGON*. Derimod er *SPACE INVADERS* eller bilspil hvor man skyder langt mindre problematiske.

Det hævdes ofte at børn sagtens kan skelne mellem fiktion og virkelighed i alle computerspil. Påstanden er naturligvis for upræcis. Mere interessant er det at påpege at forskningen tyder på at voldelige spil resulterer i flere aggressioner børnene imellem. Og både forældre, pædagoger og lærere har et ansvar for at børn ikke ligger vågne om natten såvel efter at have set *Ondskabens Øjne* (Demme, 1991) som efter at have spillet *Mortal Kombat*.

Et vigtigt forbehold gør sig dog gældende omkring voksenkontakt. Samtlige undersøgelser er foretaget i en eksperimentel kontekst hvilket betyder at barnet ikke er i trygge rammer. Forældres tilstedeværelse ville højst sandsynligt have påvirket barnets reaktionsmønster. Børn og unge kan i højere grad håndtere krævende indtryk hvis de er i selskab med en velkendt voksen. Ydermere skal man ikke undervurdere børn og unges egne fællesskaber som støttende funktion.

Hvornår er spillet for aggressivt – hvor går grænsen? Svaret herpå er kompliceret fordi det indebærer en individuel afvejning af en række faktorer, f.eks. barnets modenhed, spilsituation og psykisk robusthed. Man kan støtte sig til den udenlandske mærkning af computerspil, men det er langt mere reelt selv at se spillene an og vurdere dem i de enkelte tilfælde. Eventuelt kan man spille lidt med børnene og se hvordan de reagerer. I praksis er det dog naturligvis et ideal der ikke altid kan opfyldes.

Half-life – Den mellemste barndom og det sociale

Når det gælder de 8- til 14-årige, findes der lidt flere undersøgelser (se tabel 6). Generelt er de kendetegnet ved at have et væsentlige højere antal deltagere. Aldersgruppen er kendetegnet ved at børnenes selvstændighed kommer til at stå centralt. Børnene leger mere alene og er sammen med venner uden voksen tilstedeværelse. Det er samtidig en tid hvor den formelle uddannelse for alvor tager fart. Centrale udviklingsområder er sociale relationer, ansvarstagen, moralsk forståelse og den begyndende bevidsthed om personlig identitet. I denne periode øges barnets kognitive evner inden for logik, dybere tænkning, øget evne til koncentration om en opgave, det at følge et problem helt til dørs og det at have flere bolde i luften på en gang (Cole & Cole, 1996). Man forventer altså ikke den samme efterligning i legen som i den yngre barndom. Tværtimod forbedres evnen til at overskue mere komplekse spil og til ikke lade sig overvælde af de til tider massive stimuli. Ved første øjekast virker resultaterne fragmenterede, men overordnet kan det vurderes at der eksisterer nogle risici for bestemte grupper af børn og unge.

Forfattere	**Antal**	**Alder**	**Resultater**
Kestenbaum & Weinstein (1984)	447	11-14 år	Beroligende virkning
Graybill et. al (1985)	116	Klassetrin 2,4,6	Voldelige spil fører til mere stabile og selvsikre fantasier
Nelson & Carlson (1985)	24	9-15 år	Træthedsfølelse afledt af kompetencekrav i spil
Chambers et.al (1985)	160	8-10 & 12-15 år	Mindre social adfærd
Cooper & Mackie (1986)	84	Klassetrin 4-5	Aggression i pigers leg

Kirsh (1998)	52	Klassetrin 3-4	Fjendtlige fordomme

Gerald Kestenbaum & Lissa Weinsteins (1984) undersøgelse har været udsat for hård kritik. Kritikken går ikke mindst på forskernes psykoanalytiske udgangspunkt. Samtidig måler de kun aggression indirekte, hvilket svækker konklusionernes vægt. Det er udelukkende drenges computerspilbrug, der undersøges. Der skelnes mellem spillere med stort forbrug og spillere med lavt forbrug. Gruppen som spiller meget, synes i højere grad at spille når de er anspændte, og de føler sig mere afslappet efter at have spillet. Samtidig tyder undersøgelsen også på at de meget spillende er de mest konkurrenceorienterede. Det er vigtigt for dem at være gode til spillene. Der er ikke noget som tyder på sociale forskelle eller ændrede mønstre i fritidsaktiviteter. De meget spillende kan have problemer med forsinket behovstilfredsstillelse – de har svært ved at vente på, at de får opfyldt deres umiddelbare ønsker. Dette kan være baggrunden for at Kestenbaum og Weinstein finder at de meget spillende unge oftere kom i konflikt med politiet. Dette er imidlertid et resultat som passer dårligt sammen med andre undersøgelser hvor man ikke har fundet mere afvigende adfærd for de mere spillende. Konklusionen vedrørende forsinket behovstilfredsstillelse ligger på linie med den tidligere nævnte undersøgelse af Lin & Lepper (1987) som pegede på at meget spillende børn kunne have problemer med indlæringen i klassisk skoleundervisning. Et standpunkt som kan have konsekvens for den omsiggribende diskussion af computermediet og udviklingen af nye undervisningsmetoder.

Undersøgelsen udført af Graybill, Kirsch & Essselman (1985) viser at deltagere som spillede det voldelige spil, havde flere selvsikre og stabile fantasier mens spillere af de ikkevoldelige spil havde flere defensive fantasier. I undersøgelsens psykoanalytiske perspektiv tolkes reaktionen på de voldelige spil positivt. Indlæringspsykologiske overvejelser (f.eks. hos Kirsch, 1998) fører imidlertid til den modsatte konklusion. Her ses de defensive fantasier som ønskelige fordi de stabile og selvsikre fantasier har større aggressivt potentiale.

Thomas Nelson & Dona Carlsons (1985) resultater er del af en større undersøgelse af mandlige universitetsstuderende. Ifølge deres resultater findes der ikke nogen sammenhæng mellem voldeligt spilindhold og børn og unges efterfølgende aggressionsniveau. Snarere viser undersøgelsen en generel træthedsfølelse og deraf afledt humørforværring efter både voldelige og ikkevoldelige spil. Det er værd at lægge mærke til at børn og

unge ikke påvirkes nær så kraftigt som de ældre universitetsstuderende. Dette skyldes antageligt at den yngre gruppe i undersøgelsen er frivillige, dvs. sandsynligvis er børn med præference for spil mens de universitetsstuderende næppe har de samme forudsætninger for at spille. Stimuli fra spillene har den kraftigste indvirkning på uøvede fordi de kræver noget tilvending. Resultaterne hos Glissovs et al. (1994) underbygger disse antagelser idet han finder at der skal mere stimuli til at påvirke meget spillende unge.

Umiddelbart forekommer følgerne af computerspil uheldige, men Nelson & Carlson understreger at træthedsfølelsen og den deraf afledte humørforværring ligger på linie med andre forsøg hvor man har sat deltagerne i lignende krævende situationer. Computerspil identificeres her som værende kompetencekrævende. Drengene i undersøgelsen vælger et spil ud fra deres evner: Et spil som hele tiden kræver deres bedste indsats, men som ikke giver vedvarende nederlag. Det er klart at en sådan konstant udfordring af spillerens evner giver træthedssymptomer. Det er vigtigt at holde fast i at det kun er actionspil som er undersøgt. Resultatet kunne altså være helt anderledes for adventurespil, simulationsspil eller klassiske strategispil. Actionspillene er, som tidligere beskrevet, mest tempofyldte. Det er derfor nærliggende at antage at den efterfølgende træthedsfølelse vil være mindre for andre genrer.

Undersøgelsen af John Chambers & Frank Ascione (1985) er ikke videre slagkraftig, men når frem til at aggressive spil og sociale spil giver henholdsvis mindre social adfærd og mere. Dette ligger på linie med konklusioner nævnt i forbindelse med den yngre barndom, men undersøgelsen benytter lettere kontroversielle målemetoder. Eksempelvis måles graden af socialitet ud fra børn og unges lyst til at give penge til en indsamling for byen Logans fattige børn. I betragtning af undersøgelsens noget tvivlsomme metoder er den blevet tillagt forbavsende meget vægt af mange forskere.

Joel Cooper & Diane Mackies (1986) solide undersøgelser har resultater der er yderst interessante. Hverken for drenge eller piger er der tegn på forøgelse i aggressiv adfærd uden for legen. Pigerne derimod påvirkes signifikant af såvel ikkevoldelige som voldelige computerspil i deres leg. Hvad er årsagen? Man må i denne sammenhæng først og fremmest gøre sig klart at piger generelt spiller mindre end drenge. Det kunne tyde på at drenge som er mere regelmæssige spillere, ikke påvirkes i samme grad som uøvede spillere – de kan honorere spillenes kompetencekrav.

Ydermere har drengenes leg før spilaktiviteten et højere aggressivt indhold. Derfor skal der heller ikke så meget leg med aggressivt indhold til

for at gøre pigernes leg mere aggressiv. Med andre ord ligger computerspillenes temaer mere på linie med drenges leg, hvor brydning, røvere og soldater o.l. er almindelige. For pigerne er disse temaer ikke så fremherskende, og pigerne bliver derfor påvirket stærkere. I den sammenhæng bliver undersøgelsens resultater meget forståelige. Pigerne er ganske enkelt ikke vant til de voldelige computerspil og reagerer derfor stærkest på dem. Det er værd at lægge mærke til at ingen af børnene havde signifikant mere interpersonel aggressiv adfærd efter computerspillene. Det ser vi som et klart tegn på at legeobservationer ikke umiddelbart kan overføres til mere permanente situationer uden for legen i denne aldersgruppe (jf. i øvrigt afsnittet 'Den ukorrekte leg og krigslegetøj').

Steven Kirsch (1998) finder at børn efter at have spillet et voldeligt computerspil i signifikant højere grad svarer negativt i ambivalente situationer. Kirsch har to slags spørgsmål som børnene bedes besvare: 1) De ambivalente spørgsmål og 2) Valg mellem negativt og positivt svar. De første spørgsmål er de mest spontane mens den anden kategori kræver mere overvejelse. Kun svarene i den første kategori ændrer sig efter at børnene har spillet et voldeligt computerspil. Dette antyder at computerspillet kun indvirker på børnene her og nu, og når de ikke overvejer en situation nøjere. Når man har spillet et voldeligt computerspil falder et aggressivt svar altså umiddelbart mest naturligt.

Dette svarer omtrent til at en dreng sparker til sten når han går hjem fra fodbold, fordi det kognitivt er nærliggende. De ovenfor refererede undersøgelser tyder imidlertid på at denne disposition for at handle aggressivt er spontan. Den kommer ikke til udtryk i kendte sociale situationer. Kirsch peger altså kun på korterevarende virkninger, men under overfladen ligger altid spørgsmålet, om de voldelige spil også påvirker på længere sigt.

Der vil altid være en række aggressive temaer i børns leg, men de må selvfølgelig ikke blive dominerende og må ikke føre til øget vold uden for legen. Hvor grænsen går, afhænger af barnet og dets omgivelser. Der er f.eks. stor forskel på hvor meget voldsom leg man kan tolerere i et klasselokale med en 1/2 kvadratmeter til hvert barn og i en skolegård med plads til større armbevægelser. Det er vigtigt at være opmærksom på at i denne aldersgruppe er det kun børn og unges *leg* som påvirkes. Der er altså ingen forøgelse af aggressionerne i adfærden over for andre børn. Det hænger nok sammen med at børn og unge i alderen 8-14 år ikke reagerer så spontant på det de spiller og/eller ser. De har fået flere sociale kompetencer end yngre børn og er bedre i stand til at skelne rigtigt fra forkert. Dette er nok baggrunden for at vi ikke ser forøgelse af den interpersonelle aggression i undersøgelserne. Men dette skal ikke ses som

en udelukkelse af at et voldsomt overforbrug af voldelige computerspil for nogle grupper kan medføre problemer. Generelt påvirkes børn og unge i denne alder ikke ud over i deres leg.

Age of Empires – Ungdomsårene

Ungdomsårene (fra 14 til 18 år) er præget af at computerspilbrugen er nedadgående og at andre områder får mere plads. Computerbrugen som sådan mindskes dog ikke idet der bruges mere tid på f.eks. skolemæssig computerbrug. Spørgsmål om identitet, uddannelse, fremtiden og det sociale står centralt i denne periode. Derfor er det også nærliggende, at denne aldersgruppe primært opfatter computerspil som en social aktivitet. Samtidig er der ikke længere tale om børn med delvist begrænsede kognitive evner. De unge tager de første skridt ind i et forvirrende voksenliv, og her står fællesskabet med andre unge centralt. Computerspillene bliver i denne sammenhæng nemt et samlingspunkt hvor man samtidig kan være i opposition til gældende normer og regler gennem de voldelige spil og flygte fra virkeligheden i rollespillenes universer.

Der findes desværre ikke mange undersøgelser af denne aldersgruppe (se tabel 7). Dette er lidt overraskende da der i offentligheden ofte luftes bekymring for denne aldersgruppes adfærd – ikke mindst i forbindelse med ungdomskriminalitet og dårlige skolepræstationer.

Forfattere	**Antal**	**Alder**	**Resultater**
Winkel et. al (1987)	56	Klassetrin 8	Ingen aggressiv effekt
Fling et. al (1992)	153	Klassetrin 6-12	Øget aggression

Mark Winkels et al. (1987) undersøgelse er yderst konsekvent i sin konklusion – unge påvirkes ikke af det aggressive indhold i spillene. Måden hvorpå aggression måles, adskiller sig fra de andre undersøgelser. Det er ikke længere oplagt at vurdere legesituationer. På den anden side ligger undersøgelsen på linie med Cooper & Mackies undersøgelse af interpersonel aggression som ikke viste nogen stigning efter udsættelse for voldelige computerspil. Winkel et al. påpeger at graden af aggression i højere grad er knyttet til personlighedskarakteristika, situationens retningslinier og normative forventninger i den konkrete situation. Drenge der blev opfattet som rolige, fattede og afslappede, viste højere aggressionsniveau end andre drenge. For piger var der den sammenhæng at mere selvsikre og reserverede piger blev mere aggressive end

varmhjertede piger der havde let til skyldfølelse. Sidstnævnte pigegruppe vendte aggressionerne indad. Noget tyder altså på at direkte afledte aggressive følger af spil bliver stadig mindre desto ældre børn og unge bliver. En række andre faktorer begynder at spille ind hvilket står endnu klarere i forbindelse med næste aldersgruppe.

Unreal – de 18-27-årige

En række undersøgelser sætter fokus på netop denne aldersgruppe (se tabel 8). Hovedparten af disse undersøgelser tyder på, at brug af computerspil har problematiske følger. Det er imidlertid et stort problem at næsten alle disse undersøgelser er udført på universitetsstuderende. Det gør kun sagen værre at disse tilmed var psykologistuderende; en gruppe som i andre undersøgelser uden for computerspilområdet har vist sig urepræsentative.

Ved første øjekast synes konklusionerne at være mere negative end for de forrige aldersgrupper.

Forfattere	Antal	Alder	Resultater
Nelson & Carlson (1985)	48	Universitetsstuderende	Træthedssymptomer
Anderson & Ford (1987)	60	Universitetsstuderende	Fjendtlighed og angst
Scott (1994)	117	Universitetsstuderende	Ingen aggressiv effekt
Ballard & Wiest (1996)	30	Universitetsstuderende	Graden af vold har indflydelse

I Nelson & Carlsons (1985) undersøgelse peges på at de fjendtlige og aggressive tanker er afledt af en generel træthedsfølelse efter de krævende spil. Denne træthedsfølelse fører til dårligere humør på kort sigt. De finder desuden at drengene hverken vælger computerspil ud fra personlighed eller humør.

Undersøgelsen omfatter desværre kun drenge, men resultaterne ligger på linie med andre forsøg hvor man kunstigt har skabt en krævende situation. Humøret forværres generelt efter at have spillet disse spil hvilket Nelson & Carlson ser som prisen for at vise sin kompetence. Spillet vælges således at udfordringen hele tiden tangerer spillerens formåen. Man kan sammenligne situationen med en sportskonkurrence hvor deltagerne har ydet deres bedste og efterfølgende er trætte og udmattede. Det kunne være af stor interesse at undersøge hvorvidt spilerfaringen kan overføres til krævende og udfordrende situationer i almindelighed.

På grund af den noget urepræsentative deltagergruppe står det åbent om den generelle træthedsfølelse og de deraf følgende humørsvingninger kan generaliseres til almindelige brugere af computerspil. Samtidig står det åbent om træthedsfølelsen varierer med genre.

Craig Anderson & Catherine Ford (1987) analyserer et *meget* voldeligt spil, et voldeligt og et ikkevoldeligt spil for at se om de påvirker spilleren forskelligt. I den forbindelse bemærkes det at graden af vold i spillene ikke var en forudsætning for om spillet blev opfattet som underholdende. Helt på linie med tidligere resultater (og næppe overraskende) kommer forskerne frem til at spil som er for frustrerende og for svære, ikke er underholdende. Børn og unge vælger ikke spil som medfører konstante nederlag og uoverstigelig frustration.

Der påvises en øget fjendtlighed efter både det voldelige og det meget voldelige spil i forhold til gruppen af deltagere, som ikke har spillet. Spillerens uro er imidlertid entydigt højest i forbindelse med det *meget* voldelige spil. Dette sætter spørgsmålstegn ved Nelson & Carlsons undersøgelse fordi der synes at være en forskel i spillerens reaktion i forhold til det aggressive indhold i spillet. Med andre ord er det altså for denne aldersgruppe ikke ligegyldigt hvad spillets indhold er. Derek Scotts undersøgelse (1994) indeholder den sidste brik i puslespillet. Scott finder ikke nogen øget aggression som sådan. Snarere finder han at det moderat voldelige spil fører til en formindskelse i aggression mens det meget voldelige spil kun fører til en lille forhøjelse. Også i denne undersøgelse tyder meget på at individuelle forskelle mellem spillere er mere afgørende end indholdet, men indholdet bliver ikke gjort betydningsløst som det var tilfældet hos Winkel.

På baggrund af ovenstående samt Mary Ballard & Rose Wiest (1996), når vi frem til at det alt i alt er sandsynligt at graden af vold i computerspil er afgørende for spillerens efterfølgende aggression.

Godt nok er resultaterne delvist modstridende, men øjensynligt gør følgende sig gældende: Omgivelserne og spilleren selv er vigtige størrelser i forståelsen af computerspillenes indvirkning. Spillene medfører en vis træthedsfølelse som bl.a. gør de unge mere aggressive. De voldelige spil er forbundet med et vist ubehag, men det er primært de *meget* voldelige spil der fører til angst og øget aggression. Denne konklusion må dog læses med større forbehold end konklusionerne for de andre aldersgrupper. En nærliggende forklaring på de stadig mere ambivalente resultater er at betydningen af personlige egenskaber øges med alderen. Således træder de karakteristiske kønsforskelle i baggrunden, og samtidig bliver konteksten

vigtigere for spiloplevelsen: Der spilles på flere forskellige måder hvilket igen gør følgevirkningerne forskellige.

Er computerspil afhængighedskabende?

Afhængighedsspørgsmålet står centralt, og i nedenstående undersøgelser har man forsøgt at identificere indikatorerne for afhængighed (se tabel 9). Spørgsmålet om aggression skubbes derfor lidt i baggrunden.

Forfattere	Antal	Alder	Resultater
Egli & Myers (1984)	151	10-20 år	Ingen skadelig virkning
Ellis (1984)	258	Klassetrin 7-8	Adfærdsproblemer
Fisher (1994)	467	Klassetrin 2	Afhængighed subgrupper
Griffiths (1997)	147	11-årige	Risiko for subgrupper
Griffiths & Hunt (1998)	387	12-16 år	1/5 udviser afhængighed

De første tre undersøgelser af Egli & Myers (1984), Ellis (1984) og Fisher (1994) undersøger afhængighed hos arkadespillere.

Hverken Eric Egli & Barbara Myers eller Desmond Ellis mener at der generelt er tale om afhængighed. Hovedparten af børnene tilbringer under to timer pr. uge i arkadehallerne. Lidt under 10% tilbringer op til seks timer pr. uge i i hallen, men der er ingen sammenhæng mellem spiltid og afvigende adfærd. Snarere tyder undersøgelsen på at computerspillere er meget forskellige. Ellis peger på at arkadehaller kan udløse afvigende adfærd, hvis der i forvejen er tale om svag forældrekontrol. Arkadehallerne er altså ikke *årsagen* til afvigende adfærd, men snarere et symptom på problemer mellem unge og forældre.

Noget tyder også på at en blandet sammensætning rent alders- og kønsmæssigt i arkadehallerne mindsker risikoen for afvigende adfærd i forhold til arkadehaller med et mere homogent publikum.

Sue Fishers (1994) undersøgelse er den af de tre undersøgelser om arkadespillere som er mest metodestærk og samtidig er den af nyere dato. Fisher har valgt at foretage sin undersøgelse i en by med et relativt højt antal arkademaskiner. På trods heraf er det kun ca. 13% af eleverne i anden klasse som udviser afhængighedstegn på en tillempet DSM-IV-JV (klinisk afhængighedsskala). Hendes skala er den bedst dækkende blandt de foreslåede. Det største problem er at skalaen er udviklet i en tid hvor computerspil ikke blev spillet hjemme, men i arkadehaller. Arkadehallerne

er kendetegnet ved at de involverer penge, tid væk fra hjemmet og konstant konkurrence. Disse forhold og især pengespørgsmålet gør afvigende adfærd til et følgeproblem som ikke umiddelbart kan overføres til hjemmecomputere.

Fishers konservative tilgang viser at problemet er værd at bide mærke i selvom det nok er vanskeligt at overføre til Skandinavien hvor arkadehallerne aldrig rigtig har slået igennem. Således er de 13% afhængige nok noget højere end den procentsats en tilsvarende undersøgelse i Danmark ville komme frem til, men resultaterne kan eventuelt bruges som udgangspunkt for undersøgelser af det stigende antal netcaféer herhjemme.

Der findes ikke ret mange undersøgelser af hvornår computerspilbrug på hjemmecomputere kan betegnes som patologisk afhængighed. Griffiths (1997) første skala løber ind i problemer. Computerspil ligner, eller *er*, nemlig leg. Det er vanskeligt (som Griffiths gør) at tale om at et barn er afhængigt når det f.eks. 'spiller hver dag', gør det 'fordi det er spændende', 'spiller mere end tre timer om dagen' eller spiller i stedet for at lave lektier mv.

Med skalaen, finder Griffiths at op mod 37% af alle børn udviser afhængighed. I samme linie skriver han at på trods heraf er der ikke ret mange som har alvorlige problemer på den baggrund. Skalaen har altså ikke stor gyldighed. Griffiths næste bud på problemstillingen afhængighed er langt mere interessant.

Her identificerer Mark Griffiths & Nigel Hunts (1998) en række karakteristika ved de 6,8% af spillerne som er afhængige. De er for størsteparten drenge og der opstilles følgende indikatorer for afhængighed: Hvor meget spilles? Hvor længe spilles ad gangen, og hvor tit spilles? Undersøgelsen viser at de afhængige spillere typisk var begyndt at spille tidligere end andre børn. Mens gennemsnitsdebuten for afhængige børn var 7,2 år, var den for andre børn 8,2 år.

De afhængige adskiller sig tillige fra andre børn idet de oftere var begyndt at spille fordi der ikke var andet at lave, for udfordringens skyld og for at møde venner. Endvidere oplevede de sig selv som mere aggressive end deres venner og ønskede at spille mere end vennerne gjorde. Både før og efter at have spillet var de i højere grad påvirket af humørsvingninger. Griffiths & Hunts mener selv at deres undersøgelse identificerer en gruppe af børn og unge som er overdrevet optaget af computerspil, men som ikke er afhængige. Dette hænger sammen med at der ikke er sekundære følger af at spille såsom kriminalitet, ulydighed og tyveri. Disse følger ser man ellers ved afhængighed af andre spil som f.eks. hasardspil.

Ifølge Griffiths & Hunts kan hovedparten af den identificerede risikogruppe på 6,8% bedst beskrives som værende overdrevet optagne af computerspil hvilket vi tilslutter os. En undersøgelse af Margaret Shotton (1989) har vurderet en anden gruppe af dedikerede computerbrugere efter fem år. Hun konkluderer at der ikke er tale om en øget risikogruppe – snarere tværtimod. Hendes undersøgelse relaterer sig dog ikke kun til computerspil, men dækker en gruppe af unge og voksne der bruger næsten al deres tid foran computere. Shotton finder at denne gruppe har en personlighed som gør computeren naturlig for dem. Computerens univers passer til deres måde at opleve verden på.

Truslen mod det sociale barn

Kritikere peger på at computeren mindsker den sociale kontakt i familien, mellem venner og tager tid fra andre mere udadvendte aktiviteter. Samtidig anklages computerspillene for at formidle et verdensbillede hvor voldelige reaktionsmønstre belønnes, og hvor kvinder skal reddes eller nedlægges. Men forskningen leverer et noget mere nuanceret billede (se tabel 10). I det følgende samles trådene fra en række undersøgelser.

Forfattere	**Antal**	**Alder**	**Resultater**
Creasey & Myers (1986)	64	9-16 år	Aktiviteter påvirkes ikke
Glissov et. al. (1994)	41	Klassetrin 2	Øget frustrationstærskel
Wiegman et. al (1998)	278	Klassetrin 7-8	Ambivalente
Funk et. al. (1998)	52	Klassetrin 6	Voldelige spil giver mindre empati
Funk et. al. (1999)	32	11-15 år	Risiko for dannelse af subgrupper

Gary Creasey & Lawrence Myers (1986) har observeret spilvaner og deres indflydelse på tre forskellige grupper børn og unges vaner – grupperne er:

1) Børn/unge der har haft hjemmecomputer i et år eller mere

2) Børn/unge der lige har fået hjemmecomputer

3) Børn/unge der ikke har hjemmecomputer

Undersøgelsen viser at en række fritidsaktiviteter blev nedprioriteret da computeren blev introduceret i hjemmet, men at nyhedens interesse faldt ret hurtigt. Hverken skolearbejdet eller tiden med venner blev på noget tidspunkt påvirket. Der synes, med andre ord, ikke at være afgørende forskelle på de tre grupper. For den almindelige bruger af computerspil indvirker computerspilbrugen ikke på andre aktiviteter og graden af samvær med andre børn på længere sigt.

Den næste undersøgelse (Glissov et al. 1994) betragter en gruppe computerbrugere som kan betegnes som tunge computerbrugere. De bruger meget tid på såvel spil som andre computeraktiviteter. Undersøgelsen viser at den eneste forskel mellem storbrugerne og de almindelige børn og unge er: Storbrugerne har lavere maskulin score, er bedre til analytisk tænkning og har højere ophidselsesniveau. Der skal altså mere til før de bliver påvirket af computerspil. Spørgsmålet er om beskrivelsen ikke på mange måder illustrerer den typiske *computernørd*. Dette virker nærliggende og understøttes endvidere af en anden grundig undersøgelse (Shotton, 1989). I øvrigt finder Shotton at „nørder" allerede før deres involvering med computere adskilte sig fra andre ejere af computere. Det er derfor tvivlsomt at computerbrug forårsager disse karakteristika (der dog muligvis understøttes af computerbrugen).

Der kan også trækkes tråde tilbage til psykologen Sherry Turkles undersøgelser (Turkle, 1984). Turkle peger på at de tidligste „hackere" var teknisk interesserede. Det samme gør sig muligvis gældende for Shottons 'nørder'. Shottons undersøgelse tyder på at gruppen af storbrugere besidder en række karakteristika som gør at de finder et fællesskab og skaber et kompetenceområde i computerens verden. Samtidig kræver computeren en række færdigheder som netop denne gruppe besidder.

For at kunne begå sig socialt er det afgørende at være i besiddelse af empati, hvilket vil sige evnen til at forstå en anden persons følelser og kunne sætte sig i en anden persons sted. Næste undersøgelse (Funk et al., 1998) undersøger spilleres empati, samt deres holdning til vold og voldelige spil. Den kommer frem til at der ikke kan påvises nogen sammenhæng mellem spiltid og præference for voldelige spil. Det betyder at børn og unge som spiller meget ikke nødvendigvis spiller voldelige spil og dermed bliver mere aggressive end gennemsnittet. Noget tyder imidlertid på at spillere med præference for voldelige spil, og som spiller meget, har lavere empati mens den anden ydergruppe spiller lidt og ikke kan lide voldelige computerspil, har den højeste grad af empati. Undersøgelsen er yderst foreløbig, men peger på at der kan være en risikogruppe som spiller meget og foretrækker voldelige spil. Også Oene Wiegman & Emil Van Schies (1998) undersøgelse peger på at spillere som

foretrækker aggressive spil, er i en risikogruppe (se også Funk & Buchman, 1996a). Den kommer frem til at disse spillere er mindre intelligente end andre og er mere aggressive.

I denne sammenhæng er det værd at bemærke at computerspillene ikke nødvendigvis er *årsag* til den lavere empati eller aggression. Det virker nærliggende at børn og unge med lav empati og højt aggressionsniveau vælger mere voldelige spil som bekræfter deres verdensbillede og modsvarer deres kompetenceniveau. Ikke desto mindre bør man udvise forsigtighed i forbindelse med denne gruppe spillere da spilpræferencerne kan dække over uønskede sociale egenskaber og forstærke disse egenskaber.

Wiegman & Schie finder i første omgang en forskel på ikkespillere og moderate spillere – ikkespillere er mere sociale. Denne sammenhæng er imidlertid ikke til stede når man deler op efter køn. Dette hænger sandsynligvis sammen med at piger spiller mindre og er mere socialt orienterede end drenge. Den sammenhæng man finder, er derfor et udtryk for en almindelig kønsforskel og ikke en kønsforskel i forhold til computerspil.

Den sidste undersøgelse (Funk et al. 1999) vurderer eventuelle forskelle mellem unge computerspillere med adfærdsforstyrrelser og typiske unge. Der er kun et begrænset antal deltagere, og det er primært drenge. Samtidig er de unge med adfærdsforstyrrelser i gennemsnit et år ældre hvilket kan spille ind på omfanget af spiltid. Resultaterne er på mange måder kontroversielle og går stik mod den almindelige opfattelse. Funk et al. finder at den drengegruppe som har en lav præference for voldelige spil, har mere afvigende adfærd end andre. De vender deres aggressioner udad. På den anden side vender gruppen som spiller voldelige computerspil, i højere grad deres aggressioner indad gennem spillene. Undersøgelsen kan give anledning til nogen forvirring i relation til ovenstående undersøgelse af Funk et al. (1998) hvor spillere af voldelige spil havde lavere empati. Noget kunne imidlertid tyde på at voldelige computerspil er en kærkommen mulighed for nogle unge til at mestre deres aggressioner.

Computerspil og risici

"Billedvold vælter ind over børn via film, video, computerspil, Internet og reklamer. Det er da et underligt samfund som bare siger at den slags har „ringe eller ingen effekt".

– Frode Muldkjær

For at opsummere: Computerspil er en social aktivitet selvom mange børn og unge spiller meget alene. Meget tyder på at graden af socialitet afhænger af alderen idet yngre spiller mere sammen end ældre. Tidsforbruget på computerspil topper omkring 11-12-årsalderen hvorefter andre aktiviteter tiltager sig plads. Computeren benyttes nu i væsentligt højere grad til skolearbejde hvilket resulterer i at det overordnede computerforbrug stiger med alderen. Disse forhold påvirkes naturligvis af venner, familie og bekendtes brug af computerspil. Man ser således ofte betydelige afvigelser fra gennemsnittet.

Det står klart at drengene spiller oftest og mest. Dette hænger sammen med at spillene i højere grad er en social ressource for drenge. De spiller ikke kun, men snakker, diskuterer og kigger på.

Drengenes tilknytning til computerspil er umiddelbar og lystbetonet. Pigerne derimod har en tendens til i højere grad at påbegynde brugen af computere af nød og ofte i relation til skolearbejde. Dette billede er formentlig ved at ændre sig i kraft af pigers øgede brug af Internet, e-mail og chatrooms*. Men under alle omstændigheder er det dog stadig drenge der bruger computeren mest alsidigt og får det bedste kendskab til den. På trods af alders- og kønsforskelle tegner der sig et billede af en aktivitet som for hovedparten af brugerne er sjov, harmløs og underholdende.

Der har raset en hed debat omkring computerspillets farlige evne til at fremme uheldige løsningsmodeller og opfattelser af virkeligheden. Meget tyder på at præference for vold ikke er forbeholdt drengene. Den er imidlertid af en lidt anden natur for pigerne: Drenge foretrækker mere realistisk vold, mens pigerne foretrækker fantasivolden (Funk & Buchman, 1996a). Samtidig tyder meget på at en stor del af fascinationen ved vold er bundet til den action som ofte har en central plads i de voldelige spil. Kritikere (bl.a. Provenzo, 1991; Hansen, 1999) peger på at computerspil med massiv vold fører til desensitivisering og undergraver den sociale forståelse. Synspunktet er også dukket op i forbindelse med en række tragedier i Danmark og børnemord i USA. Indtil videre må almindelig fornuft sige os at computerspillene ikke kan have en massiv indvirkning på børn og unge i almindelighed fordi vi ellers ville have set en væsentlig forøgelse i volden generelt og næppe ville kunne tælle antallet af psykosemotiverede voldsepisoder. Samtidig tyder nyere undersøgelser (Wiegman & Schie, 1998; Carstensen & Schierbeck, 1999) på at indholdet af vold i computerspil ikke er så stort som tidligere undersøgelser pegede på (f.eks. Provenzo, 1991). Ydermere ser vi at voldsspørgsmålet er komplekst. Vi finder på den ene side at overdreven computerspilbrug og en særlig præference for voldelige spil kan hænge sammen med lav empati. På den anden side tyder noget på at grupper af unge med

adfærdsforstyrrelser kan drage nytte af computerspil som et frirum hvor de kan afreagere og håndtere deres aggression. Der synes at tegne sig to risikogrupper i forskningen:

1. **De glemte piger**: Det er et paradoks at pigernes computerspilbrug kun sjældent omtales i medier og forskning. Meget tyder på at piger som spiller meget, er i risikogruppen. Denne gruppe spiller fordi de mangler venner og ikke kan få deres behov opfyldt andetsteds. Deres overdrevne forbrug af computerspil synes at være udtryk for en stigmatisering som på længere sigt kan have uheldige følger. Samtidig bliver pigernes flugt ind i computerspillene væsentligt mere problematisk fordi andre piger ikke oplever computerspil som en kompetence på samme måde som drenge gør.

2. **Doom-drengene:** En særlig gruppe drenge som spiller meget og foretrækker voldelige computerspil. Følgerne er ikke nødvendigvis mere udadvendt aggressiv adfærd. Foreløbige undersøgelser tyder på at de vender aggressionerne indad. Samtidig har de ikke samme grad af empati som andre børn, de er mindre intelligente og udviser generelt mere afvigende adfærd. Denne gruppe kan imidlertid bedre „gemme" sig blandt andre unge. Følgerne bliver derfor mindre markante end for pigerne fordi drenge generelt oplever computerbrug mere positivt.

Hvor computerspilbrugen bliver en vej ind i fællesskabet for drenge bliver den ofte en vej ud af fællesskabet for piger.

KAPITEL 4: LEG, COMPUTERSPIL OG FÆLLESSKABER

I videospil lærer man hurtigt at for at lære at spille, må man spille for at lære. Man læser ikke først en regelbog eller udreder sine begreber

– Sherry Turkle

Udbuddet af varer rettet mod børn og unge har gjort mange forældre forvirrede. En stor gruppe forældre har fået mere travlt og orker ikke diskussionen med børnene, når de endelig er sammen (Juul, 1995; 1998). De er usikre på forældrerollen. En usikkerhed som synes paradoksal i dag hvor udbuddet af litteratur om børneopdragelse er overvældende. Netop den overvældende informationsmængde og det konstant skiftende syn på børns tarv og velfærd har imidlertid påvirket forældrenes tillid til deres egne evner. I denne strøm af bøger, som er forældede inden de udkommer, synes forvirringen udtalt. Samtidig med at bøger, tidsskrifter og tv-programmer oplyser, umyndiggør de også forældre, pædagoger, lærere mv.

Under dette informationsbombardement er det nødvendigt at tage et standpunkt. Vores ønske er at læseren bliver i stand til at bruge sin sunde fornuft på et solidt beslutningsgrundlag. Debattens principielle karakter levner ikke meget plads til sund fornuft. Vi søger i denne bog at forstå computerspil gennem det kendte – leg. Et alternativ til den hyppigt valgte vej over voldelige actionfilm og „fordummende, tidsrøvende" medier.

Børn og unge sammenligner computerspil med leg – for dem er det lystbetonet, sjovt og underholdende. For mange danske børn og unge fylder computerspil meget i dagligdagen. Et vigtigt aspekt af dette fænomen er udforskningen – børn og unge er nysgerrige og søger hele tiden grænsen for deres viden. Nysgerrigheden stilles efterhånden som spillets univers udfoldes i interaktionen mellem spiller og computerspil. Der opdages andre våben, stilles sværere gåder, formes nye krav, fremkommer nye muligheder og udfordringer for spilleren. Computerspillet er mere fleksibelt end eksempelvis fjernsynsprogrammet hvor forløbet på forhånd er fastlagt af en afsender.

Computerspil er mere end spillene og spilleren. Vi begrænser vores forståelse af computerspil unødigt hvis vi kun inddrager spillene i sig selv. Der eksisterer en hel verden omkring computerspillene som kan virke fremmed for uindviede. Et træk som computerspilkulturen har tilfælles

med andre børne- og ungdomskulturer, hvor børn f.eks. udforsker liv/død i eksperimenterne med insekter eller den intense idoldyrkelse i teenageårene. I disse kulturer eksisterer magtforhold, sociale brydninger og kreative udfoldelser som også genfindes i det at spille computerspil.

Vi vil gennem inddragelse af legeforskningen etablere en bredere referenceramme. Centralt i den nye kulturtilgang til barndommen ligger en grundlæggende erkendelse af at en række umiddelbart forskelligartede perspektiver på hvad leg er, alle har noget værdifuldt at bidrage med.

Nedenstående eksempel kan indledningsvis illustrere hvordan børn og voksne anskuer computeren forskelligt.

Farum kommune har i 1999 uddelt computere til alle kommunens skolebørn af en vis alder. På den måde, mener kommunen, forberedes børnene bedst til fremtidens samfund. Her er underforstået at computeren *ikke* skal bruges til spil, men seriøse programmer. I et nyhedsindslag på TV2 blev børn fra forskellige folkeskoler spurgt hvad de syntes om ideen. Det enslydende svar var at det var godt, fordi så kunne man spille på computeren. Da intervieweren afslørede at det blev der nok ikke tale om, stod skuffelsen malet i børnenes ansigt. De voksne viger i nogen grad tilbage for computerspillene mens børn og unge kaster sig over de mange muligheder. Og de lader sig ikke begrænse af om spillene er „rigtige" eller „forkerte" – udviklende eller ej set fra et voksenperspektiv.

I det følgende sætter vi det legende menneske og computerspil i centrum. Spørgsmålet om hvad leg er, er imidlertid ikke så entydigt, og det indledende slag kommer til at stå under de første Olympiske lege i Athen.

Legens historie

Antikkens Olympiske lege er et godt eksempel på legens ændrede placering i samfundet. Her konkurrerede og legede man i forskellige våbendiscipliner med flere mål for øje. Legene blev afholdt for at vinde gudernes gunst og udviklede sig fra kun at omfatte Athen, hvor man fejrede Zeus, til at omfatte tre andre byer, der ærede andre guder. Legene fik en vigtig ceremoniel funktion i samfundet. Samtidig var legene underholdning, udvælgelse og træning af byens krigere. Ved lege forstod man sportsgrene, dans og forskellige spil. Mange lege er øjensynligt opstået på denne baggrund. I efterladte kilder fra en række gamle civilisationer f.eks. oldtidens store civilisationer Babylon, Kina og Egypten henvises til forskellige legetyper. Her er der også tale om forskellige spil og sportsgrene, typisk med afsæt i dagligdagen hvor både børn og voksne deltager (Sutton-Smith og Avendon, 1971). Således opfyldte de olympiske

lege flere behov – både ceremonielle (i forhold til guderne), praktiske (træning/udvælgelse af krigere) og underholdningsmæssige.

John Loy og Graham Hesketh (1995) peger på at man hos prærieindianere genfinder de samme kvaliteter ved legene. De afspejler dagligdagen, men endnu mere interessant – legen ændrer sig i forhold til den kultur der eksisterer i stammen. De forskellige stammer havde forskellige levevilkår, værdier og normer. Legene former sig i forhold til det aktuelle samfund.

For at nærme os nutidens legeopfattelse tager vi et spring frem til 1700-tallet hvor legens betydning begynder at ændre sig. Det er kendetegnende at legen i højere grad bliver begrebsmæssigt tilknyttet barndommen. Franskmanden Philippe Ariès (1962) har sporet fremkomsten af vor tids opfattelse af barndommen som en klart adskilt livssfære til denne periode. Det er almindeligt anerkendt at 'barndommen' således er et historisk forankret begreb. Ofte fremdrages den franske oplysningsfilosof Jean-Jacques Rousseaus bog *Emile* eller *Om opdragelsen* (1762) som skelsættende for opdragelsens historie. Her lægges de første grundsten til den moderne pædagogik. Tidligere var børn blevet opfattet som små voksne (eller rettere: som små *mennesker*), men nu begyndte barndommen som periode at udskille sig som noget særligt. Der kom til at gælde andre spilleregler i samfundet for børn, og de blev opfattet som fundamentalt anderledes end voksne. Der kom nye krav: barnet skulle lære bestemte ting for at kunne begå sig. Leg blev naturligvis ikke lige pludselig opfundet (Avendon & Sutton-Smith, 1971), men udskillelsen af barndommen som noget særligt påvirkede på længere sigt legeopfattelsen. Leg blev i stadig højere grad opfattet som noget „børn gjorde".

Barndommens „fremkomst" faldt sammen med den fremvoksende middelklasses forsøg på at adskille sig fra arbejderklassen (Mørch, 1996). Gennem en kvalificering i barndommen blev det muligt for borgerskabet at sikre monopolet på bestyrelse af samfundets øverste positioner. Dette indebar to ting: Borgerskabet skulle kunne formidle nogle kvalifikationer til deres børn og unge – læse- og skrivekunsten. Endvidere var det nødvendigt at borgerskabet distancerede sig fra samfundslagene under dem for at bibeholde deres position i samfundet. Dette skete via fremkomsten af den nære og lille familieenhed hvor begrebet barndom blev afgørende. Familielivet var for borgerskabet hvad slægt var for adelen: det, som definerede gruppens særlige identitet i forhold til andre klasser. Centralt i børnelivet står fra begyndelsen individualiseringen og en udsættelse af voksenlivets forpligtelser og rettigheder. Børn og unge blev forstået som individer der manglede viden og evne til at handle på en tilstrækkelig, kvalificeret måde.

Børn og unge har naturligvis altid været mere eller mindre afhængige af voksne for at få dækket helt elementære behov op til seks-syv-årsalderen. Denne afhængighedsgrænse blev dog fra 1700-tallet flyttet længere og længere frem (Winn, 1983). Også ungdommen begyndte at blive en tid hvor individet havde bestemte opgaver som adskilte sig fra voksenlivets opgaver.

Børn og unge skulle altså forberedes til voksenlivet, og langsomt dannedes institutioner med dette formål for øje. Skolen voksede hurtigt frem som både en disciplinering og kvalificering af den unge – siden hen suppleret af fritidshjem, børnehaver mv.

Allerede i Antikken blev legetøj massefremstillet. Der var tale om miniatureudgaver af „virkelige" genstande og de var oftest af en sådan beskaffenhed at legetøjet ikke ville kunne bruges til den aktivitet som det associerer til (Sutton-Smith, 1986). Det samme gælder vor tids legetøj, som f.eks. små strygebrætter, pistoler og biler. Gennem masseproduktionen er legetøj blevet et produkt på linie med andre forbrugsgenstande. Det eksisterer på markedets vilkår. På samme måde formes et spil af et sammensurium af programmørers visioner og forbrugernes efterspørgsel. Markedet har ingen moral; det skelner ikke mellem en actiondukke, en dukke som kan græde, eller et computerspil hvor man skal køre folk ned. Den moralske vurdering overlades oftest til forbrugerne. Hvis de køber produktet fortsætter det med at blive produceret, og nye produkter udvikles i samme retning.

Børn, unge, forældre og bedsteforældre er ikke ligeglade med hvad de køber. Baggrunden for forbrugerens valg er som oftest en blanding af sund fornuft, økonomisk sans, andres mening og børn som vil have noget bestemt – det de andre børn allerede har, eller det legetøj som har den mest farverige indpakning. I denne cocktail bliver det oftest børnenes stemmer som overdøver de andre. I dag er børn og unge en central forbrugergruppe hvilket hovedparten af såvel legetøjsproducenter som computerspilproducenter har indset. Slik, computerspil og legetøj sælges ikke med skelen til voksnes værdier og normer: Mange forældre lægger vægt på at legetøjet er udviklende, slidstærkt, har en rimelig pris, passer til barnets alder og køn, ikke forstyrer ro og orden i hjemmet mv. En række faktorer som alle sammen ville gøre det svært at sælge og markedsføre legetøj. De fleste vil nok heller ikke kunne genkende disse ting på hverken computerspils- eller legetøjsæskerne. Heller ikke i reklamerne findes dette. Det er farverne, nuet, vennernes fortælling om spillet eller legetøjet selv der trækker. Børn og unge ser det måske på en netcafé eller på en demomaskine i computer- eller legetøjsforretningen. De har måske prøvet det hos en ven, eller spillet er en efterfølger til et tidligere populært spil.

En manglende forståelse for børns leg og legetøj er uhensigtsmæssig, når man som forældre skal træffe valg.

Umiddelbart kan skellet mellem leg og legetøj virke lidt arbitrært, men det tjener et vigtigt formål. Nemlig at understrege at der er forskel på objektet (legetøjet) og det der gøres med det (legen). Skellet er ikke ligegyldigt eftersom det giver mulighed for at kunne tale om flere niveauer i leg. Legetøjets karakteristika har en vis indvirkning på legen, men mindst lige så vigtig er barnets konstruktion af legen.

Bekymringen deler sig i to fronter: „den farlige computer" (legetøjet) og „det farlige spil" (legen):

1. Den farlige computer gør at børn ikke får rørt sig, får epilepsi, museskader mv. Det første punkt er et særdeles vigtigt samfundsmæssigt problem som i endnu højere grad er aktuelt på arbejdspladser hvor der arbejdes hele dagen ved en computer. Det er værd at være opmærksom på at børn og unge ikke tilbringer tilnærmelsesvis samme mængde tid foran computeren som voksne med computer på arbejdspladsen.

2. Computerspillet anklages for at formidle farlige og forkerte normer og værdier og for at gøre børn og unge mindre sociale. Denne diskussion er imidlertid forfejlet fordi normer og værdier mv. ikke primært bestemmes af computerspillet, men af den måde det bruges på i den enkelte legekontekst. Computerspillet i sig selv får en mindre rolle fordi den enkelte spiller skaber en fortælling. Det at spille er et socialt fænomen, og det er således ikke ligegyldigt om en dreng spiller *Doom* alene hele natten eller spiller en eftermiddag med vennerne i fritidshjemmet. Et begreb som kontekst bliver centralt.

Legen foregår i en kontekst som sætter nogle rammer for legeforløbet. Konteksten giver såvel nogle bestemte muligheder som nogle begrænsninger. Det er afgørende om børnene leger hjemme eller i fritidshjemmet. Der kan imidlertid også være tale om psykiske begrænsninger idet bestemte deltagere i legen og forhistorien til legen sætter nogle bestemte rammer. En legesituation eksisterer altså ikke i et vakuum, men påvirkes af tidligere lege, deltageres forudsætninger, legestedet mv. Der eksisterer ofte en ide som er central for legen. Det kan f.eks. være, at vi leger cirkus, far-mor-og-børn eller krig.

Som det fremgår af ovenstående er børn, unge og samfundets opfattelse af leg ikke en fast størrelse. Dette betyder at vi må sætte spørgsmålstegn ved om vi har de vises sten – skal børn klatre i træer, skal vi styre børn og unges fritid gennem diverse institutioner, er leg med træklodser at foretrække frem for børn og unges leg med computerspil?

Legens idealisering

Vores legeopfattelse er i høj grad kulturelt bestemt. Den er et produkt af det samfund vi lever i (Sutton-Smith & Kelly-Byrne, 1984). Et historisk perspektiv viser hvordan vi til forskellige tider idealiserer forskellige typer leg. Men vi får ikke hele spektrumet af børn og unges (og for den sags skyld voksnes) livsverden med hvis vi fornægter bestemte områder af legen. Det er derfor interessant at kigge på, hvad idealiseringen indeholder fordi den på mange måder peger på hvorfor computerspil „falder udenfor".

Brian Sutton-Smith & Diana Kelly-Byrne (1984) peger på at legens status som et uopnåeligt paradis hænger sammen med legens tidligere historie. Her var den forbeholdt de socialt privilegerede som spillede tennis, spillede på heste mv. Det er også på baggrund af denne gruppe at hovedparten af legeteorier tager deres udgangspunkt hvilket har ført til en idealisering. Legen henføres til „det tabte paradis" og forbindes dermed primært med lyst.

Sutton-Smith og Kelly-Byrne (1984) mener ikke nødvendigvis at leg bør ses som positiv og uskyldig. Legen er ofte iscenesat af de stærkeste i en legegruppe og indeholder absolut ikke altid positiv adfærd. Der kan være tale om nedværdigende lege såvel fysisk som specifikt seksuelt. Således handler 2/3 af alle lege i børnehaver om flugt, magt, angreb og forsvar. Dette stiller også spørgsmål til ideen om legen som fleksibel og ligeværdig. Legen er ofte bundet af bestemte fysiske såvel som psykiske rammer. Sutton-Smith & Kelly-Byrne (1984) tager skridtet fuldt ud og peger på at både børn, unge og voksnes leg ofte er af særdeles farlig karakter. Man kan vel også hurtigt for sit indre blik se de hurtige legecykler i børnehaven, klatren i legehuse, løben efter hinanden og fysiske magtdemonstrationer.

Man kan skelne mellem dyb leg og forhandlingsleg. Især i den dybe leg mister det legende individ fornemmelsen for tid og sted. Den dybe leg betragtes af mange som den rigtige legemåde hvor barnet virkelig kan udfolde sig. På den anden side nedvurderes forhandlingerne omkring leg. I den dybe leg udfordrer børn og unge deres grænser og afprøver nye aktiviteter. Sutton-Smith & Kelly-Byrne (1984) peger på at også voksne leger udfordrende, grænsesøgende og farlige lege, f.eks. når de kører hurtigt, bruger rusmidler, dyrker bjergbestigning mv.

Hvis det er farligt at lege, hvorfor gør vi det så? I et evolutionært perspektiv er det nærliggende at antage at det at lege oprindelig var tilknyttet vores jagt- og overlevelsesinstinkt. Gennem en rammesætning hvor det at *lade som om* er centralt, får man mulighed for at simulere potentielt farlige eller ukendte situationer/roller i en ufarlig kontekst.

Rammen etableres gennem en lang række signaler, igennem kropssprog og mimik. Særlige steder er ligeledes definerede som afprøvningsarenaer, f.eks. legepladser og barer.

I Norden er man kommet langt med en mindre idealiseret legeopfattelse. Ivy Schousboe (1993) har introduceret begrebet *ond leg* og taler for en mere realistisk tilgang til leg. Hun mener at ydre rammer i nogle tilfælde kan være særdeles velkomne når legen indeholder meget voldsomme eller negative følelser. Dette betegner Schousboe som den „onde leg". Ond leg er kendetegnet ved at børnene mister styringen og kontrollen over legen og ender et sted hvor voksen indgriben bliver nødvendig for at få legen tilbage på rette spor. Et klassisk eksempel på ond leg er børn og unges nysgerrighed omkring livet og døden som oftest afprøves på dyr. Her kan eksperimenterne og trangen til udforskning tage overhånd med død og lemlæstelse til følge.

Der er ingen grund til at gøre leg til en frygtelig og farefuld beskæftigelse, men faremomentet er en stor del af legen. Målet med denne beskrivelse er at pege på at vores almindelige oplevelse af leg måske ikke er helt tidssvarende. Kigger vi lidt på det idealbillede vi forsøger at opretholde af leg, så synes computerspil på mange måder at bryde med dette. Computerspil har meget imod sig. Det er et nyt fænomen som ikke har samme lange tradition som klatretræer. Det ligner leg, men bruger åbenlyst nogle virkemidler som ikke er stuerene for børn og unges lege såsom vold, aggression, autonomi, faste rammer og et stærkt, tryllebindende fiktivt univers. Begreber som er kontroversielle og til stadighed tages op til diskussion i pædagogisk regi. Kendetegnende er det imidlertid at diskussionen aldrig rigtig afsluttes. Forklaringerne på dette er nok talrige, men vi mener at et vigtigt element er sammenstødet mellem børne- og voksenkultur. Autonomi, vold og aggression hører for størstedelen af befolkningen ikke til i barndommen (Juncker, 1998). Vi har det svært når børn træder ind i de voksnes verden gennem computerspillets fiktive verden hvor krig, magt og ødelæggelse er centrale størrelser. Computerspil afspejler på mange måder netop det som siden Rousseau har været barnets „mørke side" – det uønskede og uciviliserede barn. Computerspil er imidlertid hverken værre eller bedre end anden leg hvilket forhåbentlig vil stå klart efter dette kapitel.

Det måske mest provokerende og fortrængte aspekt af leg er den farlige og voldsomme side. Lad os kigge nærmere på dette område som har været genstand for mest debat og forskning i computerspil.

Den ukorrekte leg og krigslegetøjet

I mange år var krigslege og voldsomme lege bandlyst i mange børnehaver, folkeskoler og fritidshjem. I dag er modviljen mindre, men man støder stadig på børnehaver og fritidshjem hvor krigslegetøj og skydelyde er uønskede. Dette forbehold gælder i særdeleshed de voldelige computerspil i mange fritidsordninger (se f.eks. Hansen et al. 1997). Man kan måske ligefrem tale om, at computerspil er for 1990'erne hvad den aggressive leg var i 1970-80'erne – dårlig leg.

Legeforskningen har, som nævnt, de seneste år rehabiliteret aggressiv leg og ser den som naturlig og ikke som mere problematisk end anden leg (Sutton-Smith & Kelly-Byrne,1984; Pellegrini, 1995; Humphreys & Smith, 1984; Goldstein, 1995). Det er kendetegnende for undersøgelser af både krigslege og voldsom leg, at der ikke findes nogen direkte skadelige virkninger. Jeffrey Goldstein (1995) har forsøgt at opstille mulige bevæggrunde for aggressiv leg og krigsleg. Han opstiller 25 forskellige motiver som alle sætter spørgsmålstegn ved det absolut skadelige i aggressiv leg. Det er kendetegnende for de fleste af motiverne at de både kan være negative og positive. Ifølge Anthony Pellegrini (1995) bruger drenge eksempelvis ofte voldsomme lege til at definere sig selv i forhold til det andet køn. Her er overordnet set tale om at den aggressive leg bruges som indikator for et gruppetilhørsforhold. Dermed er det ikke den aggressive leg som er primær, men snarere barnets behov for at etablere sin egen kønsrolle. Man kan selvfølgelig også vende argumentet om og pege på det problematiske i at drengene definerer deres kønsidentitet gennem aggressiv leg. Det centrale er imidlertid at man ikke uden videre kan identificere konkrete gode eller dårlige faktorer ved de forskellige aggressive lege. Man bliver nødt til at lave en nærmere undersøgelse af den specifikke kontekst.

Vi har samlet en række af de faktorer som kan være baggrunden for aggressive lege og krigslege: Barnet ønsker at bruge noget energi og opleve bestemte følelsestilstande. Der kan være tale om at opleve følelsen af kontrol, træne fantasien, øve problemløsning, definere sit tilhørsforhold til en gruppe, opleve tæthed og intimitet med andre. Der kan også være tale om påvirkning fra medier, familie og venner eller opfordring til at lege bestemte aggressive lege (især drenge). Aggressive lege og krigslege kan også være udforskning af roller, kulturelle normer og værdier. Det kan være et forsøg på at opnå en reaktion fra forældre og andre voksne eller på at lære hvordan man løser konflikter og tackler aggression.

Hvad er aggressiv leg helt konkret? Her er et par eksempler: Nogle børn leger med Lego og bygger rumskibe som angriber hinanden. Nogle piger

smider en dukke på gulvet. En gruppe børn leger røvere og soldater. En gruppe drenge kommer løbende gennem børnehaven med hjemmelavede legepistoler og høje skydelyde. Nogle drenge leger krig med legetøjssoldater. To drenge sidder opslugt af computerskærmens to kæmpende monstre. Alle børnene er optaget af hver deres leg.

Alle disse lege udtrykker dybest set en aggressiv adfærd – der er tale om fantasikrigslege (se fig. 21). Jeffrey Goldstein (1995) forstår ved aggressiv leg skinslagsmål, hårdhændet og tumlende leg, fantasiaggressioner, fantasikrig og leg med krigslegetøj. Under denne kategori hører også computerspil. Goldstein skelner ikke mellem forskellige typer af computerspil, men placerer dem alle under denne kategori. En sådan opdeling er dog for unuanceret idet man må gøre sig klart at der eksisterer en række computerspil som ikke med rimelighed kan placeres under overskriften aggressiv leg (se kapitel 1). Fejltagelsen er udbredt i computerspilforskningen. Således centrerer forskningen sig primært om de aggressive og voldelige computerspil som *Carmageddon*, *Doom*, *Mortal Kombat, Grand Theft Auto*. Spil som oftest oplever en massiv mediedækning ved deres udgivelse. Der er imidlertid mange spil hvori der ikke optræder vold eller aggressivitet. Man kan i flæng nævne klassikere som *SimCity*, *California Games*, *7-kabale*, *Lotus Esprit Turbo Challenge*, *Minestryger* og *Leisure Suit Larry* – rækken er nærmest uendelig. Ud over disse spil kan nævnes en række spil som placerer sig i grænselandet. Her optræder krig eller vold kun sekundært: *Age of Empires*, *Civilization*, *Pirates* og *Warlords*. I disse spil er det strategidelen som er fremherskende. Ligeledes placerer en lang række adventurespil sig på grænsen. Et almindeligt synspunkt blandt mange forskere er at de fleste børn og unge foretrækker de voldelige spil. Det kan der være en vis portion sandhed i idet meget tyder på at drenge frem til de tidlige teenageår foretrækker actionspil som primært har voldelige temaer. Det er dog værd at bide mærke i at en lang række undersøgelser tyder på at det er actiondelen som optager en stor del af børnenes opmærksomhed og ikke som sådan det voldelige indhold. For piger er billedet et helt andet idet de sjældent spiller voldelige actionspil. De foretrækker små stille spil, som eksempelvis *Minestryger* eller *7-kabale*. Computerspillene er imidlertid ved at ændre sig. Netcaféerne giver nye muligheder idet man kan spille med eller mod sine venner. Det handler ikke alene om at skyde så mange som muligt. Målet er i lige så høj grad gennem list, samarbejde, analyse, planlægning og prioritering at overvinde de andre. Samtidig har strategispillene fået et ekstra actionmoment idet realtime-spillene fordrer hurtige reflekser.

Et ræsonnement i computerspilforskningen som ikke holder stik, er sammenhængen mellem umiddelbar udsættelse for et voldeligt computerspil og aggressiv adfærd.

I nogle undersøgelser har man forsøgt at overføre ræsonnementet som en konsekvens af manglende kendskab til legeforskningen. Man har set at voldelige computerspil har ført til aggressiv leg og har deraf sluttet at computerspil er problematiske fordi aggressiv leg er uønskelig. Men konklusionen er alt for vidtrækkende. De undersøgelser som eksisterer af aggressiv leg, tyder nemlig på at der ikke behøver at være skadelige underliggende mekanismer bag aggressiv leg eller krigsleg – snarere tværtimod (f.eks. Bergström, 1999). Inden for legeforskningen har Goldstein (1995) peget på at effekterne af det aggressive legetøj forsvinder så snart legetøjet fjernes og ikke overføres til andre kontekster. En dreng der leger krig i skolegården, bliver ikke efterfølgende mere voldsom i klasseværelset. Vi kan altså ikke umiddelbart sætte lighedstegn mellem mere aggressiv adfærd på kort sigt og mere aggressiv adfærd på længere sigt. Det betyder at voksne ikke behøver bekymre sig over om unges mere voldsomme leg efter brug af computerspil på længere sigt har uheldige konsekvenser.

Fiktion og virkelighed

Psykologisk set har spil en evne til at sætte os fri.

– Jay Teitel

Tæt sammenvævet med påstanden om de skadelige virkninger på længere sigt er diskussionen om hvorvidt børn kan skelne mellem virkelighed og fiktion. En diskussion som ikke føres inden for effektforskningen som vi tidligere har gennemgået. Derfor trækker vi på legeforskningen hvor Pellegrinis (1995) undersøgelse viser at når det kommer til voldsom leg, er børn oftest bedre til at skelne leg fra virkelighed end voksne.

Pellegrinis undersøgelse omfatter voldsom og tumlende leg, men vi mener at argumentationen kan overføres til computerspil idet børn ser tingene anderledes end voksne og ikke lægger de samme vidtrækkende implikationer ind i computerspil. Man kan pege på to faktorer: 1) Voksne undervurderer ofte børn og unges evne til at skelne mellem virkelighed og fiktion. Voksne besidder ikke en ufejlbarlig evne til at vurdere hvad børn og unge kan tåle og ikke kan tåle. Vurderingen bør ske i fællesskab hvor både forældre og børn tager stilling til om et bestemt spil er problematisk. Selvfølgelig kan de voksne i nogle situationer gennemtrumfe deres vilje, men det bliver i størsteparten af tilfældene nok i højere grad for deres egen

skyld end for barnets eller den unges skyld. 2) Når vi tager stilling til et spil, lægger vi et begrebsæt ned over spillet som ikke svarer til barnets oplevelse. Når voksne kigger på et krigsspil fra anden Verdenskrig, så skræmmer det fordi voksne ser det som uetisk, og barnet lærer forkerte måder at håndtere problemer på. En sådan tilgang er alt for ensidig idet barnets oplevelse af situation bliver styrende for hvad der kommer ud af spilsituationen. Hvis barnet ser det som leg, så er det leg. Det er sjældent at børn kommer med en længere udredning om at det er forkert at være Tyskland under anden Verdenskrig, fordi de begik folkemord eller om at man ikke må dræbe af moralske årsager – det er om ikke irrelevant for børn og unge, så i hvert fald særdeles perifert for deres spiloplevelse. Nøgleordet må være kontekst.

Spørgsmålet er dybest set: Når børn spiller, er de så klar over at spillet ikke er virkelighed? Som tidligere nævnt giver det ikke megen mening at tale om en tekst uden at inddrage modtageren. Det har stor betydning hvilke receptionskompetencer seeren har. Dette gør sig i højere grad gældende for interaktive computerspil frem for andre medier. Det er ikke ligegyldigt hvor og hvordan et computerspil spilles.

Holder vi fast i at computerspil er leg, kompliceres tingene: Spørgsmålet kan stilles om børn ved at leg ikke er virkelighed. Svaret er ikke entydigt fordi leg både er virkelighed og fiktion – det eksisterer på grænsen. Således er laden-som-om-kvaliteten ved leg central. I den dybe leg forsvinder børn helt væk fra omgivelserne og bliver et med legen hvilket også sker i computerspil. Tiden og rummet i den fiktive verden fortættes f.eks. gennem stereotyper. Man formår at gøre ting som ellers ikke var mulige. I leg (og computerspil) fører man krig hvilket i sig selv er umuligt i den virkelige dimension. Når man er 12 år er det svært at kommandere et helt lands hær. Man får mulighed for at skyde andre, vinde en krig, vende hjem som sejrherre m.m. Alt dette på en dag eller en time.

I computerspillet bliver den fiktive dimension mere reel end i anden leg fordi den har flere hjælpemidler og dermed understøttes bedre – der er flere støtte- og referencepunkter. Universet findes ikke kun i fantasien, men udfolder sig visuelt foran spilleren. Der kræves selvfølgelig stadig en stor grad af fantasi og indlevelse, men fiktionen bliver mere forpligtende. Med andre ord er meget af legen allerede skabt.

Der er også forskel på hvordan den fiktive legeverden etableres i traditionel leg og i computerspil. I den traditionelle leg forhandler deltagerne og skaber et bestemt univers. I denne forhandlingsrelation vil der altid være uoverensstemmelser i opfattelsen af den fiktive dimensions natur hvor meget man end taler, leger, fortæller og forhandler. Disse

uoverensstemmelser kan f.eks. føre til følgende dialog: „Lad være at tage min skyder". „Det er ikke en skyder. Det er min kagerulle, og jeg skal bruge den." Eller cirkuset som stopper fordi et barn siger at han var en venlig hanløve mens de andre mener han var en ond hanløve. Uoverensstemmelserne fører til brud i legen hvor de legende begynder at diskutere rammerne for legen – de træder ud af den dybe leg. Disse uoverensstemmelser kan sagtens være til stede i legen uden at føre til brud hvis legens forløb ikke udløser dem. Skabelsen af den fiktive dimension er dog mere støttet i computerspil og dermed er der færre uoverensstemmelser hvilket betyder at legen er mere kontinuerlig. På den måde bliver computerspil primært det man kalder dyb leg. Ens første tanke kan være at barnet mister nogle evner til indlevelse i andre børns opfattelse af virkeligheden og ikke får brugt deres fantasi. Men for det første er det vigtigt at holde fast i at computerspil ikke er en aktivitet som kan stå i stedet for anden leg. Den skal stå sammen med leg og andre aktiviteter og sådan bruger langt størsteparten af børn og unge også spillene. For det andet har vi allerede flere gange peget på at der i og omkring computerspillet til stadighed finder en forhandling sted. Der skabes en fortælling hvor det f.eks. vedtages hvilke spil som er gode, hvornår og hvem der er god til at spille og spille sammen med mv. For det tredje kræver computerspil også at man bruger fantasien – hvad er der bag den næste dør? Hvorfor siger han det? Er monstrene virkelig så store på næste level som de andre siger? For det fjerde går spiludviklingen mod mere sociale spil.

I computerspillet skabes altså i samspil mellem spillet og spilleren et fiktivt handlerum som er kendetegnet ved at være „virkeligt" for den enkelte spiller i situationen. Spilleren kan godt adskille de to dimensioner i lige så høj grad som biografgængeren og boglæseren. Adskillelsen er dog så subtil at computerspillet er fængslende i øjeblikket/situationen. Her ligger også noget af forklaringen på børn og unges fascination af computerspil. Denne mellemzone er på mange måder netop det leg handler om – en virkelig fiktion. Det er denne nuanceforskel på computerspil og leg, som bærer brænde til debatbålet. Man er bange for at legeoplevelsen af at være mellem fiktion og virkelighed bliver for subtil for spilleren i situationen.

Mange myter og uenigheder kan føres tilbage til skellet mellem fiktion og virkelighed. Børn og unge blander tingene sammen, mener nogle. Mange pædagoger og forældre fastholder at det er problematisk når børn i leg skyder hinanden eller leger røvere og soldater. Baggrunden for denne frygt er en bekymring for om børn kan skelne leg fra virkelighed. Denne problematik er dybest set den samme som frygten for fjernsynets og computerspillenes skadelige virkninger – kan barnet skelne? I begyndelse

var det de meget realistiske legetøjsgeværer der vakte forargelse. Senere blev det fjernsynsvolden og de „uvirkelige" serieføljetoner som blev anklaget for at formidle en forkert opfattelse af virkeligheden til seeren. Bekymringen gik på at folk fik en forkert opfattelse af virkeligheden når seriernes kvinder opholdt sig uforholdsmæssigt meget i køkkenet, og mændene ikke lavede andet end at bekæmpe gadekriminalitet mv. Med *folk* er især underforstået de lettest modtagelige dvs. børn og unge som ikke har de fornødne kompetencer til at skelne tv fra virkelighed. I dag står computerspillene for skud. De er for realistiske og voldelige.

Denne debat bør ses i lyset af vores idealiserede opfattelse af børn hvor børn og delvis unge pr. definition betragtes som mindre kvalificerede. Vi håber at det fremgår at vi hverken kan tilslutte os idealiseringen af legen eller den automatiske nedvurdering af børn og unges receptionskompetencer. Vi mener tværtimod at børn og unge i forbindelse med computerspil sagtens kan skelne computerspil fra virkeligheden – ligesom anden leg. På trods heraf bør perspektivet omkring den 'onde leg' bibeholdes: Nogle gange kan legen tage magten fra børn, unge og voksne.

Legeforskningen

Vi har påpeget at leg i høj grad er kulturbestemt og at vores idealiserede legeopfattelse på mange måder provokeres af computerspil. Desuden har vi argumenteret for at aggressiv leg er en naturlig del af børn og unges opvækst, og ikke *nødvendigvis* fører til problemadfærd. Hvordan vil vi forstå leg, og hvor meget ligner computerspil leg? Der eksisterer et væld af opfattelser af hvad leg er, og hvordan fænomenet skal forstås. Således synes der ikke at findes nogen entydig definition, men i følge cand.mag. Peter Ø. Andersen og cand. mag. Jan Kampmann kan man opstille følgende brede kriterier for leg:

- Leg er baseret på en indre motivation
- Leg er karakteriseret ved at opmærksomheden retter sig imod forløbet undervejs frem for mod resultatet.
- Leg adskiller sig fra undersøgelser på den måde at undersøgelser er kendetegnet ved at interessere sig for „hvad er genstanden?" mens det for legen handler om, „hvad kan jeg gøre med genstanden"?
- Leg er karakteriseret ved forestillinger om eller „laden-som-om".
- Leg er fri for ydre regler (i modsætning til spil).
- Deltagerne er aktivt engagerede (i modsætning til ved dagdrømmeri).

(Andersen & Kampmann, 1996:69)

Mange af kriterierne står i direkte opposition til de tidligere tanker hos Sutton-Smith & Kelly-Byrne (1984).

Leg er baseret på en indre motivation: Ideen om *INDRE MOTIVATION* kan spænde lige fra psykoanalytikeren Erik H. Eriksons tanker omkring angsthåndtering, til barnets naturligt medfødte instinkt for at vælge leg som udvikler relevante kompetencer. Når børn leger gør de det altså ikke kun på grund af ydre krav, men af lyst og med en åbenlys naturlighed. Det samme gælder for computerspil.

Leg er karakteriseret ved, at opmærksomheden retter sig imod forløbet undervejs frem for mod resultatet: Barnets påståede fokus på *PROCESSEN* i legen er mere problematisk. Det virker indlysende at forskellige former for spil har et element af konkurrence og optagethed af resultatet. Spil bliver imidlertid ikke betragtet som „rigtig" leg fordi de adskiller sig fra leg ved at være mere bundet af ydre rammer og konkurrence om at vinde. En legeopfattelse hvor resultatorientering og regler udelukkes, afgrænser også diverse sportsgrene. Dette syn bliver en kende for snævert. Man kan i høj grad inddrage spil og sport under overskriften leg. Selvom brætspil, computerspil og diverse sportsgrene har særlige karakteristika, deler de legens laden-som-om-karakter. Det er således dybt problematisk at udgrænse spil og beskrive dem som ikkeleg. For os virker skellet mellem leg og spil ureflekteret og som et uheldigt tilbagefald til en mere snæver legeopfattelse. Et levn fra tidligere tiders idé om at leg hører barndommen til.

Leg adskiller sig fra undersøgelser på den måde, at undersøgelser er kendetegnet ved at interessere sig for, „hvad er genstanden?", mens det for legen handler om, „hvad kan jeg gøre med genstanden"?: Dette punkt peger på at den legende ikke interesserer sig for hvad genstanden er, men *HVAD MAN KAN GØRE MED DEN*. Således sætter det legende barn sig ikke ned og undersøger hvad en dukke er. Snarere kigger barnet på hvad det kan gøre ved genstanden. Kan den sige lyde, bøje armene, sove i barnevogn eller være lillesøster? Her ligger selvfølgelig indirekte en udforskning, men det centrale er at få noget til at ske i legen. Spilleren interagerer hele tiden med computeren for at finde ud af hvad man kan gøre. På den måde er det kun de færreste, der i legesituationen sidder og tænker på hvordan en bestemt grafikdel er opbygget, og hvor tidskrævende det har været eller hvorvidt spillet sætter det moderne menneskes ontologiske angst i spil. Det handler om *AT GØRE* noget.

Det at gøre noget er vel i højere grad motivationen end den ofte formulerede tanke om at man i computerspillet forsøger at gå programørens sind i møde. Psykologen Sherry Turkle (1984) fra MIT har fremført den idé at det et spil grundlæggende går ud på, er i stadig højere grad at finde ud hvad programmøren havde i sinde (se også Jessen, 1995b). Dette ville betyde at spillet, når dets logik er gennemskuet, ville miste sin fascinationskraft. Spilleren finder nok dette interessant, men i lige så høj grad findes fornøjelsen i at undergrave spillets logik. Carsten Jessen (1995a) har beskrevet hvordan en gruppe børn fandt slettefunktionen i et tegneprogram evig morsom fordi det mindede om en bombe. Man må tvivle stærkt på at programmøren havde sådanne intentioner da han eller hun lavede programmet. Det handler om at gøre noget – f.eks. at prøve grænser.

Leg er karakteriseret ved forestillinger om eller „laden-som-om“: Laden-som-om-karakteren er noget af det mest fremtrædende ved legen. Legen foregår i et fiktivt univers som dog hele tiden har kontakt til den reelle virkelighed. For udenforstående er der nok ikke tvivl om at leg er fiktivt, og at computerspil ligeledes sjældent reelt afspejler virkeligheden.

Leg er fri for ydre regler (i modsætning til spil): At anskue leg som værende *FRI AF YDRE RAMMER*, forekommer at være et tilbageskridt til tidligere tiders idealisering af legen. Både computer-spil og leg har nogle ydre rammer idet det ikke er ligegyldigt om der leges alene eller med andre, hvilken computer man har, om man spiller i fritidshjemmet eller er på strandtur med familien. Der er forventninger, fysiske begrænsninger og tidligere erfaringer som spiller ind.

Man kan selvfølgelig pege på at computerspil umiddelbart har flere regler og rammer end den almindelige leg. Dermed er den fysiske udfoldelse stærkt begrænset. Man kan også pege på at spilleren ikke lige pludselig kan sætte en tank til at flyve, hvis spillet ikke rummer denne mulighed. Computerspillet eksisterer i en kontekst som sætter nogle begrænsninger. Disse begrænsninger er færre end i brætspil, men lidt flere end i anden leg. Fantasien får altså ikke helt den samme udfoldelsesmulighed idet barnet på mange måder går ind i et univers som er mere regelbundet. Legen begrænses ikke af den virkelige verdens regler men af reglerne i et bestemt fiktivt univers. Yderligere kompliceres billedet af at man kan pege på at nogle computerspil har flere regler end andre. Et skakspil har f.eks. meget klare regler som dog også forhandles idet spillet måske åbner mulighed for at man kan gøre sine træk om: Må man det? Må man gøre det flere gange? Må man kun gøre det hvis man når at se fejlen inden computeren trækker? I de meget åbne spil, f.eks. realtimestrategispil, er mulighederne særligt

mangfoldige. Her bidrager multiplayerfunktion til at øge mulighederne. Mulighederne for at ændre spilforløbet bliver drastisk forøget fordi mennesker er markant mere uforudsigelige end computerstyrede med- eller modspillere. Således gennemskuer man hurtigt computerens svagheder mens en menneskelig modspiller løbende finder på nye modifikationer. Actionspillene giver også store muligheder for at skabe regler. Må man gemme spillet hele tiden? Bruge cheatmodes*? Når man spiller mod/med andre menneskelige spillere bliver reglerne også forhandlet: Må man skyde i ryggen? Må man rotte sig sammen? Hvem skal være en bestemt figur? Må man være skadefro? Hermed ikke sagt at man ikke kan sige noget om hvordan computerspil bruges, men det skal ikke være med udgangspunkt i et spil som hele tiden ændrer sig. Snarere skal vi kigge på de sociale elementer, magtrelationer, videnstilegnelse og mere overordnede forhold omkring spillene (legekulturen).

Deltagerne er aktivt engagerede (i modsætning til ved dagdrømmeri): Det sidste punkt som fremhæves af Andersen & Kampmann, er at man er *AKTIV*. Det er altså ikke leg hvis man sidder og laver tankeeksperimenter. Computerspil fordrer hele tiden at spilleren er 'på'. Nogle vil måske ligefrem påstå at computerspil er for krævende rent aktivitetsmæssigt. Således kræver computerspil visse kompetencer, og som vi så i kapitel 3 kan det sammenlignes med andre krævende præstationer såsom eksaminer. Computerspillets rygrad beskrives derfor også ofte som det interaktive hvor kravene til aktivitet hele tiden er til stede. Graden af interaktivitet svinger fra spil til spil idet actionspil kan være særdeles krævende mens adventurespil eller turbaserede strategispil til tider kan være næsten søvndyssende.

Grundlæggende er leg jo …?

Der er ingen irriterende flertydighed i Doom*, ingen adfærdsmæssige gråzoner eller spørgsmål om den passende interaktionsform. Hvis det kommer imod dig: ødelæg, træd tilbage og nyd synet af overnaturlig protoplasma der skydes i smadder af tungt artilleri.*

– J. C. Herz

Der findes altså en lang række bud på hvad leg er. Kigger vi bredt ud over legelandskabet, synes der snarere at ligge fundamentale subjektive værdier og normer om børn til grund for teorierne end egentlige videnskabelige undersøgelser og refleksioner. Vi har valgt at trække fire perspektiver frem som går igen hos flere legeforskere: Det sociale, magtperspektivet, kognitiv/almen viden og den kulturelle tilgang. I dag er den kulturelle tilgang blevet fremherskende og har formået at integrere det sociale perspektiv og det magtmæssige element. Den kognitive tilgang er

sideløbende gledet i baggrunden efter en årelang dominans mange steder. Der er generelt sket en nedprioritering af det perspektiv som ser på legens funktion. Det handler ikke længere om at finde ud af hvad legen fører frem til. Der er snarere et ønske om at forstå hvordan legen foregår helt konkret – hvad gør man når man leger? Vi har valgt at fremhæve de fire perspektiver fordi de hver især bidrager med væsentlige pointer især i forhold til brugen af computerspil hos børn og unge. Vi har samtidig valgt nogle korte eksempler fra computerspillenes verden som illustrerer de enkelte perspektivers styrke.

Det sociale aspekt

Det sociale er grundlæggende for at kunne forstå det kompetencemæssige i legesituationen. Børns evne til at indgå i sociale relationer trænes løbende i legen. Dette sker både i forhandlingen om hvad man skal lege og i selve den dybe leg.

Eli Åm har brugt boldspil som metafor (Andersen & Kampmann, 1996). Barnet skal både være i stand til at gribe og kaste bolden. Det nytter ikke noget at barnet kun vil det ene. Et perspektiv der lægger vægten her, vil fokusere på hvorledes børn forhandler i legen og bruger hinanden. Det er forskelligt hvor meget dette perspektiv fylder i forskellige legesituationer, f.eks. vil legen mellem to børn, som kender hinanden godt, være præget af mindre udfordring og krav til sociale kompetencer. Der forhandles mindre hvilket betyder at legen udefra ser mere stabil og glidende ud end eksempelvis en leg mellem en gruppe børn som ikke kender hinanden. Her kan der lettere opstå konflikter omkring hvem der skal lege sammen hvad man skal lege og hvordan. Derfor kræver det en større grad af social indsigt hos det enkelte barn at etablere et legerum.

Et eksempel på det sociale perspektiv kunne være det nyere fænomen netcaféer der åbner i nærheden af mange folkeskoler. Her går de unge ned efter skole og tilbringer tid sammen med kammeraterne. De taler om spil, spiller dem og ser andre spille dem. Netcaféernes succes vidner om at det sociale aspekt er en vigtig del af legens univers. Det sociale samvær er ikke påtvunget børn og unge. Hardwaremangel er ikke eneste grund til at mange sidder sammen og spiller. På netcaféerne hersker multiplayerspillene, som stiller store krav til deltagerens sociale kompetencer når man skal knytte alliancer, angribe den rigtige på det rigtige tidspunkt eller forsøge at købe tid.

Magtperspektivet

Hierarkier fylder meget i børns leg, og et barn skifter plads mange gange i dets første 15 leveår. Herved stifter barnet bekendtskab med både toppen og bunden og lærer hvordan man bruger og misbruger magt. Sutton-Smith (Andersen & Kampmann, 1996) taler om instruktøren, med- og modspillerne og publikum. Børnene skifter ind og ud af disse roller, og rollefordelingen er en afgørende bestanddel i etableringen af legen.

Vores eksempel fra det sociale perspektiv kan udvides idet det viser sig at drengene ofte konkurrerer på livet løs. Der afholdes natlige turneringer hvor en vinder udråbes. Ens plads i hierarkiet bestemmes i høj grad af ens evner i forskellige populære computerspil. Placeringen i hierarkiet kan også hænge sammen med om man har en ny og hurtig computer, nogle gode spil eller helt andre faktorer – er forældrene søde? Temaet magt kan også komme til udtryk i spillene når spillerne kæmper mod hinanden. Mange spil har således ofte et magtaspekt hvor hierarkiet hele tiden skifter – hvem er stærkest? Man kan meget hurtigt skifte fra at være den dominerende krigsmagt til at være reduceret til lilleputnation (f.eks. *Civilization*, *Red alert*).

Kognitiv og almen viden

Dette emnefelt spænder vidt, men er mere knyttet til lege*OBJEKTET* end de andre perspektiver. En kognitivistisk analyse vil f.eks. pege på de problemløsningsfærdigheder som et puslespil udvikler. Forskellige computerspil og computerprogrammer udvikler og udfordrer forskellige evner. Ofte opdeles de kognitive evner i fire niveauer delvist inspireret af Jean Piaget (1970). Herunder ses en moderne variant tilpasset nyere legeforståelse:

1. Udviklingsområder: Sensomotoriske, symbolske, konkrete operationer og formelle operationer.

2. De grundlæggende kognitive kompetencer: Koncentration, hukommelse, perception, motorik, spatielle, visuelle, analyse, koordination og begrebsdannelse.

3. Synteseniveauet: Problemløsning, prioritering og kombination.

4. Vidensniveauet: Her kan peges på sproglige færdigheder, historiekendskab, navne, steder, ordforråd, regning, skrivning, læsning mv.

Der findes ikke mange analyser af enkelte spils krav til kognitive evner, men vores eksempel er inspireret af den amerikanske professor i psykologi

Patricia Marks Greenfields (1984) analyse af Pac-Man. Greenfield skriver blandt andet:

> *Jeg er overbevist om at folk, som kritiserer videospil ikke forstår hvad spillene omfatter. Som jeg erfarede til min forbløffelse er et spil som Pac-Man ikke noget man kan lære ved at hænge ud ved en maskine i et par minutter og se på at en anden spiller (Greenfield, 1984: 96).*

Der findes desværre ikke så mange undersøgelser af dette område idet der primært anlægges et mere abstrakt læringsperspektiv hvor det handler om muligheden for inddragelse af edutainment. Hovedparten af undersøgelserne er indirekte eller baseret på selvrapportering hvilket giver visse metodeproblemer. Vi har allerede været inde på Glissovs (1994) undersøgelse af unge som peger på at analyseevnen er bedre hos unge som spiller meget. Marshall Jones (1996) har peget på at computerspil hele tiden provokerer og opstiller nye problemer som spilleren skal løse. Computerspillet tilpasser sig hele tiden så udfordringen hele tiden bevares. På den baggrund mener han at man bør kigge på computerspillets læringsmiljø og lade sig inspirere. Fletcher-Flinn & Suddendorf (1996) peger i deres undersøgelse på at computeren giver børn mulighed for at udvikle nogle andre kompetencer end i anden leg. Undersøgelsen tyder på, at børns evne til mentalt at rejse i tiden forbedres. Børns tidsopfattelse forbedres tilsvarende. Det bliver nemmere for barnet at skelne imellem i dag og i morgen. Også evnen til at sætte sig ind i andres forventninger og opfattelser øges, og de kan i højere grad bruge repræsentationer i deres tænkning.

Også Sherry Turkles nu næsten klassiske værk *The Second Self* (1984) peger på forskellige komplekse kompetencer. Primært nævnes iagttagelse af spillets mål og at „regne den ud". I en senere bog (Turkle, 1995) peger hun på at det netop er det ukendte, ukontrollable frirum som tiltrækker spilleren frem for gennemskuelse af regler. Undersøgelser af de kognitive implikationer af computerspil er indtil videre foreløbige (Funk, 1993) og kun få undersøgelser har peget på, at intensiv brug af computerspil ændrer børns evner. På den anden side viser undersøgelserne heller ikke det modsatte. Det er fristende at udlede heraf at computerspil bør opfattes som liggende på linie med anden leg.

Et eksempel: en dreng sidder og spiller adventurespillet *Baldur's Gate*. I dette spil er kravene til hans sprogevner forholdsvist høje. Dele af historien formidles gennem engelsk tekst og tale. Herved tvinges han til at lære det engelske sprog hvis han vil videre i spillet. Man oplever i øvrigt ofte, at computerspillere kender et ord på engelsk, men udtaler det forkert. Det hænger sammen med at de har lært ordet i computerspillene, men

aldrig hørt det udtalt. *Baldur's Gate* stiller også krav til barnets evne til at se sammenhænge, kombinere, integrere og prioritere, idet spilforløbet består af forskellige opgaver. Der skal løbende tages stilling. Hvilke genstande er vigtigst at tage med, hvem skal bære dem, hvem skal forrest i gruppen, hvem skal slås, hvem skal hvile sig? Alt sammen opgaver, som kræver forskellige kognitive kompetencer. Problemløsning finder sted på mange niveauer og kravene til motorik, perception mv. er konstant tilstedeværende.

Legekultur

I de seneste år har begrebet *LEGEKULTUR* optrådt stadig hyppigere. Det synes at være et begreb som formår at bidrage med noget kvalitativt nyt til legeforskningen og forståelsen af børns leg. Der er både tale om en øget interesse for selve legesituationen og inddragelse af flere faktorer end tidligere.

Som tidligere nævnt forstås legen i den klassiske legeforskning som udviklingsorienteret. Dermed menes at legen ikke har nogen intern berettigelse i den konkrete legesituation. Legen bliver formidlende og en funktion af andre ydre forhold. Erikson fremhæver angsthåndteringen, Piaget peger på diverse udviklingsfunktioner som legen fordrer, mens Vygotsky peger på legens betydning for genstandshåndteringen. Det er altså ikke selve legen som er interessant, men det som legen fører med sig af udvikling. Hermed fjerner man sig fra legens kerne – nemlig selve den konkrete leg barnet leger. Man gør legeforskningen til et spørgsmål om udvikling og interesserer sig ikke for dynamikken i selve legeforløbet.

Flemming Mouritsen (1996) samt Peter Ø. Andersen & Jan Kampmann (1996) gør sig til fortalere for et børneperspektiv. De understreger at for børn har eventuelle udviklingsfremskridt ikke nogen betydning for at de leger. De leger fordi de leger – eller rettere: uden grund. Dermed afviser disse teoretikere ikke at der kan være tale om såvel sociale som kognitive landvindinger for børn og unge i legens verden. De peger derimod på at det er vigtigt at forstå de dynamikker der konkret er i legesituationen. Det samme stykke legetøj kan opfattes som enten negativt eller positivt.

Realtimestrategispillet *Age of Empires* foregår i oldtiden. Spilleren kan være forskellige folkeslag. Folkeslagene kæmper om herredømmet hvilket sker gennem en balance mellem forskning, krig, diplomati, strategi og ressourceudvinding. Som med lignende strategispil opnås sejr kun gennem møjsommelig ressourceprioritering og langsigtet analyse. Den negative fortolkning kunne være at spillet var skadeligt fordi spilleren lærte at det var et rimeligt mål at bruge vold for at nå sine mål. Den positive

fortolkning kunne være at spilleren lærte sprog, historie, prioritering, planlægning og samarbejde.

De divergerende tolkninger peger på faren ved at betragte det enkelte spil i sig selv. Det afgørende er snarere den måde børnene forhandler sig frem indbyrdes. I legekulturen er den enkelte deltager medskaber af en fortælling. Begrebet *fortælling* er centralt. Det giver mulighed for at forstå det at lege i kraft af deltagerne. Dermed bliver det ikke altafgørende om spillet er voldeligt eller handler om trolde, gnomer og afrevne lemmer. Alle disse ting er dog velkomne effekter i fortællingen.

Når børn og unge spiller, forhandler de, skaber nogle rammer, regler, værdier og normer omkring den konkrete leg. Enhver leg befinder sig et specifikt sted mellem *mangfoldighed og afgrænsning* (se f.eks. Andersen & Kampmann, 1996). De mangfoldige lege har mange muligheder og trækker på mange forskellige ressourcer mens afgrænset leg har færre muligheder og trækker på mere specifikke ressourcer. Det giver også god mening at skelne mellem *orden og uorden*. I nogle lege kender børnene hinanden godt, og det hele foregår forudsigeligt mens andre lege er præget af kaos og uorden, hvor nye områder/temaer afprøves.

Man kan også tale om *god og ond* leg. Hvilke værdier og temaer aktualiseres? Børn og unge nærmer sig ofte dette komplekse begrebssæt gennem legen. Til tider underbygger legen normer i samfundet, men lige så tit kan den opleves som værende i opposition til samfundets normer og værdier. Legen kan både *reproducere og/eller producere* helt nye sammenhænge. Således er den klassiske leg far-mor-og-børn som udgangspunkt en reproduktion. I reproduktionen leger barnet med de kendte omgivelser og træner disse roller. Men inddragelsen af f.eks. en tiger som kæledyr i familien ville være produktion af noget nyt (om end muligvis uønsket).

På mange måder er Mouritsens udtryk meget rammende: Børn og unge skaber gennem legen en fortælling „hvori tilværelsen kommer til udtryk, gives betydning, fortolkes." (Mouritsen, 1996:56). Barnet grundlægger en „fortælleteknik" gennem legen som bruges til at skabe mening i verden. Hermed adskiller computerspil sig ikke afgørende fra anden leg idet der er tale om en forhandlingsrelation – en fortælling.

Man kunne spørge sig selv hvad det er i vores kultur der gør nogle spil mere interessante end andre. Der må i en eller anden forstand være noget som går igen i forskellige børn og unges fællesskaber omkring bestemte legetøj, spil og lege. Nogle spil viser sig at blive klassikere mens andre forsvinder i historiens tåger. I gennemgangen af computerspillenes historie blev det afdækket hvordan en række spil har været skelsættende for den videre udvikling (f.eks. *Space Invaders*, *SimCity*, *Dune 2*). Der er nok flere

faktorer der spiller ind herunder inspirerende grafik og lyd, men også mindre håndfaste størrelser. Man kan tænke sig at spillene blev populære fordi de gav spillerne nye muligheder i forhold til fortællingen (se også Jones, 1997). En af de nyere muligheder i computerspilkulturen er netværkenes multiplayerfunktion. Her nøjes man ikke med at spille mod computeren, men man kan også spille mod sine venner. Dette giver helt nye muligheder for at udforske spillet.

Hvad er det der er vigtigt for børn og unge i deres legekultur? Ifølge Mouritsen (1996) er det primært at kunne bruge de almene, overleverede og kendte formler for spil og leg på en ny måde. Blandt *Quake*-spillere giver det respekt hvis man kan finde et nyt hemmeligt rum, gennemføre en bane, opdage en cheatmode osv.

I strategispillene er der mulighed for at udvikle forskellige strategier som er tilpasset de konkrete omstændigheder. En række komplekse variable spiller ind: Muligheden for alliancer, samarbejde, forræderi. De enkelte spillere har forskellige spillestile: aggressiv, passiv, samarbejdende, opbyggende, forsvarsorienteret osv. Spillerne kan 'være' forskellige folkeslag hvilket giver dem forskellige muligheder. Der kan også være forskellige scenarier hvor terrænet er forskelligt, eller måske trækkes der på erfaringer fra tidligere eller på eventuelt kendskab til de andre deltageres personlighed. Centralt står altså den kreative, improviserende spiller som hele tiden formår at tilføre nye muligheder til spillet og være på forkant i forhold til andre spillere. Efterhånden giver et spil ikke de samme muligheder for at prøve nye ting. Det mister dermed meget af sin tiltrækningskraft. I stedet for finder man nye spil som giver andre udfordringer og muligheder. Selvom nogle af kompetencekravene er begrænset til det enkelte spil så overføres der alligevel nogle evner da visse mønstre går igen fra spil til spil. Det betyder at erfarne computerspillere går til nye computerspil på en helt anden måde end nybegyndere eller mindre erfarne brugere (se f.eks. Greenfield, 1984). Disse mønstre kan også gå på tværs af generationerne. Computerspil er på mange måder årgangsoverskridende hvilket man kan forvisse sig om ved at gå ind på enhver netcafé, computerforretning eller lignende.

Der er tale om en høj grad af erfaringsoverføring i de uformelle sociale netværk hvor nogle træk består fra den forrige generations legekultur mens andre kultiveres omkring den nuværende kultur. Det er samtidig vigtigt at understrege at nok er der temaer (eksempelvis erobring, forsvar, ædelmod) i børn og unges computerspil, men de er ikke det primære for spilleren. Det primære er interaktiviteten og udfoldelsen af denne mellem brugeren og computeren hvor mønstre og strukturer afprøves. For at opsummere: Spilleren har i kraft af computerspillets åbne og fleksible natur mulighed

for at afprøve nogle strukturer, temaer og grundlæggende sociale relationer. Dette sker igennem fortællingen i og omkring computerspillet. Fortællingen fremstår central i forståelsen af computerspil fordi spilleren skaber en fortælling i og omkring spillet. Denne fortælling er hovedsageligt meningsfuld i computerspilkonteksten (Montford, 1995). Når spillet er afsluttet, kan man godt tale om hvordan ens hær marcherede frem og overraskede fjenden, og hvordan man kunne se overraskelsen og nederlaget i modstanderens øjne. Men ret hurtigt efter er denne historie glemt, men fortællestrukturen trænes igen og igen. Det er kendetegnende at selvom det enkelte computerspil har nogle kvaliteter, så er det den konkrete spillesituation som er afgørende for hvordan spillet skal forstås.

Ingen af de fire hovedtilgange kan stå alene. Selvom kulturbegrebet umiddelbart er mest samlende, så er det bydende nødvendigt at man ikke glemmer de magtmæssige og kognitive implikationer. Det er også afgørende at forskellige legeområder ikke udgrænses, f.eks. den aggressive leg. I det følgende afsnit vil vi give en række eksempler på hvordan computerspil bruges i forskellige aldersgrupper. Dels for at give nogle eksempler på vores tilgang, dels for at understrege de aldersmæssige forskelle.

Computerspil og aldersgrupper i et kulturelt perspektiv

Hovedparten af den amerikanske forskning i computerspil koncentrerer sig om at måle den direkte effekt og bruger kvantitative forskningsdesign. Denne forskning beskæftiger sig mest med det overordnede billede af computerspil. Vores tilgang lægger op til at der også bør foretages nogle kvalitative overvejelser og i nedenstående gives nogle eksempler på observationer i forbindelse med forskellige aldersgrupper.

Observationer af yngre børns (fire til otte år) brug af computerspil centrerer sig ofte om børnehaverne hvor pædagoger og forældre har en udbredt angst for at computerspillene tager tid fra andre og vigtigere aktiviteter. Der er ikke lavet ret mange kvalitative undersøgelser af denne aldersgruppe. Carsten Jessen har dog udført nogle. Han peger på at børn selv skaber overraskende fortællinger omkring computerspil. Daniel Kee (1986) beskriver computerbrug hos to drenge på seks og syv år som laver en masse prikker på skærmen. De bevæger pilen og skynder sig ind på deres legeværelse. Derpå leger de lidt for derefter at skynde sig tilbage for at rykke pilen til en ny prik. Dette gør de flere gange. En udenforstående vil nok undre sig, og det gjorde observatøren også. Forklaringen var imidlertid forbavsende enkel – de legede *Star Trek*. Computeren var

kontrolpanelet til rumskibet og når de flyttede pilen, rejste de mellem planeter.

Sherry Turkle (1984) har beskrevet børns første møde med computerlegetøj. Hun peger på at børn oplever legetøj med mikrochips i som nyt, spændende og anderledes. På trods heraf integreres og behandles det på lige fod med andet legetøj. Der kan altså sagtens være en intens fascination ved mødet med computeren og ved nye spil, men det tidsforbrug der afledes af den første betagelse, finder hurtigt et normalt leje.

I børnehaver kan man iagttage børn der nysgerrigt udforsker computeren mens mange pædagoger møder maskinerne med tilbageholdenhed. Den udtrykte skepsis handler tit om tidsbegrænsning og hensynet til anden leg. Begrænsningerne bliver ofte nødvendige fordi der kun er et begrænset antal computere. Det ender tit med at der står en større gruppe børn rundt om institutionens computer hvilket pædagoger og forældre ikke finder udpræget konstruktivt. Derfor indføres tids- og deltagerbegrænsninger. Spilleren, der konstant afbrydes i sin leg, bliver dog nemt frustreret. Og vedkommendes interesse for det 'forbudte' tilgængelige legetøj stiger i takt med hans eller hendes frustration.

Hermed bliver spillet et stykke legetøj omgærdet af en bestemt aura af betydningsfuldhed. Bag ved restriktionerne ligger også en bekymring hos mange lærere, pædagoger og forældre. De oplever at mediet er bekymringsvækkende fængslende og ønsker en balanceret tilgang til computeren. Med den begrænsede adgang til computere i dag er det nødvendigt med en form for regulering fordi computerbrugen ellers hurtigt bliver skæv. Flere undersøgelser peger på at piger hurtigt bliver „skubbet" væk fra computerne af drengene selvom de til at begynde med har de samme erfaringer og kompetencer på området som drengene (Kinnear, 1995; Huber & Scaglion, 1995).

I den mellemste barndom (8 til 14 år) tager computerspilbrugen for alvor fart. Udenforstående kigger forskrækket når børn og unge på fritidshjemmet sidder i en klump omkring en enkelt computer og spiller i flere timer hver eneste dag. De undres og bekymrer sig over hvordan et computerspil kan holde børn og unge fanget i så lang tid. De spiller jo næsten ikke når de er så mange sammen – de kigger bare og kommer med små kommentarer. Det spændende begrænser sig dog ikke kun til at sidde foran skærmen. Der konkurreres internt spillerne imellem – hvem kommer længst i forskellige spil? Hvem køber nye spil? Hvem har en computer? Hvem har den største computer? Der opstår samarbejde, udveksles informationer og byttes spil. Kort sagt: Der opstår en

computerspilkultur som ikke lader de klassiske børne- og ungdomskulturer noget tilbage.

Provenzo (1991) har kritisk beskrevet den særlige kultur der i de tidlige 90'ere i USA omgærdede Nintendos konsol. På det tidspunkt var Nintendos dominans på det amerikanske marked total, og bestemte spil, figurer og blade fik kultstatus. De indviede delte en referenceramme og selvforståelse som mange udenforstående ikke forstod.

Det er centralt for børn og unge at fællesskabet er uafhængigt af forældre pædagoger og lærere. Børnene og de unge har noget for sig selv – et fristed. Computerspilkulturen bliver et rum hvor børn og unge ofte føler sig bedre hjemme end den ældre generation. Med den omsiggribende institutionalisering af børn og unges dagligdag levnes der ikke megen plads til at de selv kan udvikle og skabe deres handlingsrammer. Børn og unge har behov for et fristed – en flugt fra andres regler og rammer. Her kan børn og unge selv skabe en kultur sammen med andre ligesindede.

De seneste år har budt på stadig større opmærksomhed på børns manglende mulighed for at være alene og altså ikke være underlagt voksnes overvågning og indgriben (Mørch, 1996; Andersen & Kampmann, 1996; Mouritsen, 1996). Forældre, lærere og pædagogers bekymring over for computerspils skadelige virkninger bliver derfor ikke nogen hindring – snarere tværtimod. De voksnes bekymring og afstandstagen giver børn og unge muligheden for, som Kirsten Drotner har formuleret det „at skabe sig selv" ofte i opposition til omgivelsernes normer (Drotner, 1995). Dette bliver muligt fordi voksne viger tilbage for computeren. Hermed får børn mulighed for selv at bestemme over, i og omkring computerspillene. Den omsiggribende og indforståede jargon som dedikerede spillere kan præstere, er ligeledes med til at skabe et selvstændigt fællesskab. På mange måder er angsten for at børn og unge spiller for meget computerspil også en angst for at miste kontrollen over en generation. Børn og unge ved ikke hvad der er godt for dem, synes holdningen at være. En idé som ifølge Gideon Zlotnik primært høres artikuleret fra kvindeligt hold. Zlotniks bekymring er at de „stakkels drenge" bliver hæmmet af kvindelige værdier og normer (Zlotnik, 1998).

Bekymringen virker umiddelbart gammeldags i lyset af pædagogikkens fokus på det kompetente barn. Men den er forståelig. Forældrene og professionelle har en klar rolle og forpligtelse til at følge med i børn og unges computerspil, både i den yngste og mellemste barndom. Det er netop vigtigt at forældre og professionelle ved hvad en så vigtig og omfangsrig aktivitet indeholder. Ikke mindst for at imødegå de fysiske risici. Selvom der ikke foreligger megen forskning i de fysiske problemer,

er det åbenlyst at computerspil og fjernsyn sammen med stillesiddende skolearbejde kan give problemer med den fysiske form. Meget tyder på at problemer med øjnene, muskelspændinger, strålingsfare, indeklima, kolesteroltal mv. er reelle (Armstrong & Casement, 1998). Det er derfor vigtigt at der bliver slået et slag for rigtige arbejdsstillinger, hviletid, fysisk udfoldelse og krav til udstyret. Dette begrænser sig ikke til børn og unge, men gælder generelt brugen af computere i samfundet. Det er kompliceret at give anvisninger på hvor meget computeren (og spil) bør bruges fordi det afhænger af en lang række faktorer. For eksempel har det betydning hvad man spiller, om man spiller alene, ser meget fjernsyn ud over computerbrugen, om man sidder rigtigt og om man holder pauser. En øvre grænse som ifølge én undersøgelse ikke bør overstiges over længere perioder, er fire timer om dagen (Armstrong & Casement, 1998). Samtidig er det væsentligt at man holder pauser og bevæger sig lidt indimellem. Det er også vigtigt at man har det rigtige udstyr. Et typisk problem er at computerne er designet til voksne og derfor er musene for store og borde og stole er for høje. Man bør have forståelse for, at børn og unge er mere udsatte i deres livsforløb end de voksne med den stødt voksende brug af computeren. De fysiske følger af problematisk computerbrug er efter vores vurdering en langt større risiko end den psykologiske effekt af de mest voldelige spil.

En nærliggende mulighed er selvfølgelig at forældre, lærere og pædagoger ganske enkelt hiver stikket ud. Der er imidlertid flere grunde til at dette oftest ikke sker. Den vigtigste er nok at det er vanskeligt at overhøre råbet om at computeren er fremtidens medie. Børn og unge har brug for at kende computere hvis de skal begå sig på fremtidens arbejdsmarked. Dette må siges at være en valid grund, men lige så rimelig er grunden: børn synes det er sjovt. Et kompromis bliver tit at voksne, forældre og diverse faggrupper forsøger at indføre mere „seriøse" programmer på harddiskene i skolen og hjemme. I den stuerene gruppe falder tekstbehandlingsprogrammer, regneark, databaser mv. Mest succesfuld er edutainment – en sammenskrivning af *education* og *entertainment*. Der er tale om undervisningsprogrammer som samtidig er spil. Interessen for disse (snyde)spil falder dog med alderen, og især drengene vælger dem fra. Forklaringerne kan være mange, men for det første er edutainment en produkttype som i en vis forstand fratager børn og unge deres „fristed" i og med at det er spil som voksne kender, forstår og accepterer. Samtidig er mange af edutainmenttitlerne rettet mod de yngre aldersgrupper. For det andet synes edutainment at rokke ved en af computerspillenes grundlæggende præmisser. Det interaktive, det *at gøre* noget, står centralt for de almindelige spil. Med edutainment bliver det at gøre noget

underlagt videnstilegnelse, og dermed kommer computerspillene let til at ligne skoleindlæring.

I ungdomsårene (14 til 18 år) falder computerspiltiden generelt men forskellen mellem de meget spillende og lidt spillende vokser. De fleste spiller mindre mens nogle grupper (især drenge) spiller mere. Generelt synes computerbrugen dog at stige hvilket dækker over andre anvendelsesområder især chat, Internet og andre 'seriøse' programmer. Ønsket og behovet for at definere sin egen identitet bliver endnu mere udtalt end tidligere, og forholdet til computerspil kommer til at ligne andre ungdomsfænomener. Der kan således trækkes en række paralleller til de klassiske ungdomskulturer som eksempelvis idoldyrkelse. Ungdomskulturen ændres hele tiden, men bl.a. dyrkelsen af idoler er et eksempel på hvordan der dannes en række fællesskaber med specielle betydninger og kvaliteter (Mouritsen, 1996). Det er en verden som udenforstående har svært ved at sætte sig ind i. Hvordan kan piger stå flere timer i dårligt vejr og vente på deres idol og gå i hysterisk ekstase, når idolet endelig dukker op? Idolers holdninger bliver afgørende, bestemte blade, plakater og oplevelser får speciel betydning for 'de indviede'. Visse begivenheder tillægges usædvanlig stor vægt – der dannes en særlig referenceramme. Igennem fællesskabet opfattes verden anderledes. Dette kan også genfindes i børn og unges optagethed og dyrkelse af eksempelvis klassiske fantasirollespil. Her sidder (primært) unge oppe hele natten og spiller kun bevæbnet med terninger, fantasi og regelbøger. Temaerne er død, ødelæggelse, modige helte, fjerne egne og mystiske væsner. Og nu er computerspilkulturen blevet endnu en mulighed for mange unge for at dykke ned og skabe et fællesskab hvor de definerer sig selv i forhold til andre. Og så undrer mange sig over hvordan det dog kan være interessant at sidde at kigge på en computerskærm. Forklaringen er nærliggende: en computerskærm er ikke bare en computerskærm.

De yngre voksne (18-27 år) er vokset op med computeren, og for størsteparten af denne aldersgruppe har computerspillene ikke så dominerende en rolle, men bruges som et underholdningsmiddel på linie med andre forlystelser. De leger med computeren.

Begrebet virkelighedsflugt lurer i baggrunden. Kan man tænke sig at spilleren flygter ind i en mere ukompliceret og kontrollérbar verden? Det er præcis hvad man kan. Dette er netop legens form og funktion. Ved at opstille et simuleret univers med overskuelige variable træner den legende

sine virkelighedskompetencer. Tilbagetrækningen fra den fysiske virkelighed kan ligeledes ses som en udlevelse af hverdagens frustrationer.

Sherry Turkle (1984) nævner hvorledes en stresset mand hver dag efter arbejde tager i arkadehal og spiller en halv time. På den måde får han arbejdsdagen ud af blodet inden han tager rolig og afbalanceret hjem til familien.

Sammenligner vi med Sutton-Smiths (1984) undersøgelser af hvordan unge voksne ellers får spænding i livet virker computerspil egentlig harmløse. Sutton-Smith nævner hasarderet kørsel, farlige sportsgrene og opsøgning af farlige bydele.

Eventyret, døden og livets regler

Computerspillene repræsenterer ikke et revolutionært brud med tidligere legeformer. De kompetencer og situationer som sættes i spil gennem gammelkendte legeformer figurerer ligeledes på de blinkende monitorer. I det følgende vil vi undersøge forholdet mellem tre forskellige legetyper og de forskellige computerspilgenrer. Genreopdelingen er en abstraktion, men pointen er at fastsætte nogle kvaliteter ved de forskellige legetyper og spilgenrer.

Actionspil

Actiongenren indeholder ofte de samme elementer som den voldsomme leg.

Det er primært drenge som udviser et behov for at lege særdeles voldsomt med brydning og slåskamp (Parker, 1984). Pigerne deltager ikke i samme grad i den voldsomme fysiske udfoldelse, men involverer sig ofte i lege med temaer som flugt og forfølgelse.

Generelt tyder forskningen på at den voldsomme leg er „naturlig". Den kan tænkes at hidrøre fra svundne tiders behov for jagt- og kampevner. Også i den voldsomme leg indgår social læring ligesom den naturligvis er befordrende for barnets fysiske udvikling (Humphreys & Smith, 1984).

På mange måder er actionspillet den naturlige følge af børn, unge og voksnes behov for at opøve fysiske kompetencer. Eftersom den reelle værdi af jagt- og kampevner er begrænset i nutidens samfund der også hæmmer udfoldelsen som sådan, flyttes optræningen over i en endnu mere abstrakt verden. Det væsentlige i actionspillene er derfor ikke tillæring af spillenes temaer. I legeperspektiv bliver et skydespil som *Quake* ikke væsentligt fordi det lærer spilleren at slå monstre ihjel. Spillet lærer

spilleren at overskue en stresset situation og lader spilleren lege med sin aggressivitet.

Konkurrencemomentet er centralt for appellen. Det er ikke det aggressive element som fører til en generel træthedsfølelse efter spillet, men snarere en leg præget af action og konkurrence – man yder sit bedste i forhold til andre. Actionspillene er, måske til nogens overraskelse, en særdeles krævende aktivitet. Konkurrencemomentet er også til stede i andre computerspil, men de hæsblæsende actionspil har en særlig intensitet. Hvis konkurrencemomentet er centralt hvorfor spiller børn så oftest alene? En forklaring er at børn og unge øver sig til at de skal spille mod vennerne. Dette *kan* være en motivation, men de fleste spiller alene fordi det *også* er sjovt i sig selv. En af computerspillets store kvaliteter er netop dets evne til at skabe en kunstig modstander. Spillet presser spilleren ved hele tiden at stille tilpas store udfordringer. Men selvom computeren, med forskellige grader af held, formår at agere kunstig modstander, synes de fleste at spil med venner er det sjoveste.

Adventurespil

I rollelege overtager deltagerne en rolle som kan være hentet i dagligdagen, familien, i medier eller andetsteds. I denne legetype er det laden-som-om-kvaliteten og legen med roller som er i højsædet. De klassiske rollelege er far-mor-og-børn (se fig 22) eller røvere og soldater.

Rollelege eksperimenterer med grænser og fremtidige muligheder samt giver en indirekte forståelse, indsigt og indlevelse i omgivelserne. Barnet får mulighed for at fordøje dramatiske begivenheder og lærer at koncentrere sig om et legeforløb. Herigennem lærer barnet at disciplinere sig selv og at forstå andres livsverden ved påtagelse af roller (Hangård Rasmussen, 1978). Der skeles ofte til de dagligdagsbaserede lege når man taler om legens funktion og spørger om hvilke evner legen opelsker. I adventurespil bevæger man sig i et realistisk, men fiktivt, univers. Verden fungerer principielt efter omverdenens principper.

Store dele af adventuregenren bevæger sig i et eventyragtigt univers (*Baldur's gate, Champions of Krynn, Lands of Lore III, Magnus og Myggen*). Inden for legeforskningen har man ikke beskæftiget sig meget med de for både børn, unge og voksne evigt fascinerende mytiske universer. Men den amerikanske psykoanalytiker Bruno Bettelheim (1975) har igennem folkeeventyr forsøgt at antyde hvorfor netop disse verdener er så universelle og fascinerende. Eventyr foregår i en simpel verden hvori eksistentielle problemer behandles. Temaerne er ofte konflikten mellem godt og ondt, spændinger mellem søskende, udforskning af det ukendte,

dødsangst osv. Det er kendetegnende at eventyrene er simple: De gode er gode, og de onde er onde – og alt ender godt til sidst. Bettelheim understreger samtidig at eventyr opererer på flere niveauer der opfylder forskellige behov hos barnet. Bettelheim beskriver eventyrene som formidlere af væsentlige sandheder til barnet – nemlig mening der skaber retning i en forvirrende verden. I adventurespillene genfinder vi mange af de omtalte centrale konflikter. Eventyrene giver barnet mulighed for ligesom i legene at udforske ting som ellers giver anledning til uro. Bettelheim beskriver det således:

> *… når ubevidst materiale i nogen grad får lov til at komme frem [i eventyret] og til at blive gennemarbejdet i fantasien bliver dets potentiale for at forårsage skade – på os selv og andre – stærkt reduceret; noget af dets kraft kan så blive brugt til at tjene gavnlige formål. Den dominerende opfattelse hos forældre er dog at et barn skal afledes fra det som bekymrer det mest: dets formløse, navnløse angst og dets kaotiske, vrede og ligefrem voldelige fantasier. Mange forældre tror at kun bevidst virkelighed eller behagelige og ønskeopfyldende billeder bør præsenteres for barnet – at det udelukkende bør udsættes for tingenes lyse side. Men så ensidig kost plejer kun sindet på en ensidig måde, og det virkelige liv er ikke kun lyst.*
>
> *(Bettelheim, 1975:7)*

.

Det er interessant nok også adventurespillene som gentagne gange udsættes for sindrige analyser af opfindsomme semiotikere og tekstanalytikere. Computerspil adskiller sig dog afgørende fra eventyr ved at spilleren (læseren) har en langt mere aktiv rolle. Der kan være tale om at børn og unge bearbejder konflikter, leger med deres voldelige fantasier og lærer at skelne ondt fra godt. Der findes imidlertid mange måder at gøre dette på, og med sit interaktive moment giver computerspillene „eventyrlæseren" helt nye muligheder.

Simulationsspil

Simulationsspil adskiller sig fra adventurespil ved at være særligt orienterede mod en ekstern realistisk gengivelse og mod mestringen af konkrete færdigheder. Adventuregenren opbygger gerne et eget univers mens simulationsspillet støtter sig til eksakt viden om den fysiske verden.

Genren baserer sig mindre på 'laden-som-om'-kvaliteten idet de ikke foregår i mytiske universer hvor spilleren kan afprøve normer, værdier, aggressivitet mv. Der er snarere tale om decideret mestring og afprøvning

af ellers uopnåelige færdigheder. Måske er det mest nærliggende at sammenligne genren med lege hvis omdrejningspunkt er mestringen af umiddelbart uopnåelige evner og aktiviteter f.eks. oplevelsen af at flyve et fly, at køre en bil etc.

Strategispil

Der findes dog lege der baserer sig langt mere entydigt på reglernes fastlåsthed. Computeren opererer helt fundamentalt med meget simple regler og associeres ofte med regelfaste procedurer.

Regellegene optræder først for alvor efter seks-årsalderen, og de spil som kræver abstrakt tænkning slår først igennem i 11-årsalderen (Parker, 1984). Drenge og piger leger forskellige regellege idet drenge leger i de største grupper og er mere konkurrenceorienterede. Samtidig foretrækker pigerne mere simple spil og mindre specialiserede roller i legen.

For især drengene er der dog igennem konkurrencen tale om fastlæggelse af et hierarki. Regellegen opererer dybest set med angreb og flugt og med en grundlæggende sanktionsmulighed. Man lærer igennem regellegene at indordne sig under strukturer og et regelbaseret samfund. Med andre ord: Man lærer reglerne for spillet om de begrænsede ressourcer og handlingsbegrænsninger i samfundet. Desto mere komplekst et samfund er, desto mere komplekse er dette samfunds foretrukne spil (Sutton-Smith & Avendon, 1971).

Meget tyder på at de klassiske brætspils fremkomst kan dateres tilbage til de første store civilisationer. I vores samfund sættes konkurrence, opnåelse af mål og evnen til hurtig omskiftelighed højt og derfor, kan man forestille sig, er dette gennemgående temaer i såvel bræt- som computerspil. Børn og unge møder altså konflikter og krav fra omgivelser som de forsøger at honorere og forberede sig til gennem spillene.

Strategispillene kan sidestilles med regellegene i kraft af deres veldefinerede regler for hvad man kan/må og ikke kan/må. Vores observationer tyder også på at de abstrakte strategispil først slår igennem fra 11-årsalderen. Strategispillene kan ses som den naturlige udvikling af stadig mere komplicerede regelspil i et stadig mere komplekst samfund.

Genre	**Actionspil**	**Adventure -spil**	**Strategi- spil**	**Simulationspil**
Lege-type	Fysiske og voldsom leg	Rolleleg	Regelleg	Rolleleg
Aktivitet	Hurtige	Problemlø	Overblik,	Mestre

	reflekser	sning	analyse prioritering	komplekse principper
Kompet ence	Hurtighed, hierarki, konkurren ce, aggressions - håndtering,	Legen med konflikter, modsætnin ger og meningen i tilværelsen,	Samfundets regler, konflikter, ressourcer	Nye genstande, roller, og muligheder
Væsent-ligste lege-kvalitet	Action og konkurren ce	Laden-som-om	Regler	Andet tid og rum

MELLEM LEG OG LÆRING

Skolerne lærer børnene at betjene computersystemer i stedet for at undervise dem i ting som er mere værdifulde for børn.

– Neil Postman

Vores synspunkt er altså at computerspil, på godt og ondt, er leg.

Gennemgående er det dobbelte fokus: computerspil er underholdende i sig selv, men opøver samtidig kompetencer af særlig relevans for det moderne samfund. Vi skelner mellem fire forskellige kompetencekategorier: Magtmæssige, sociale, kulturelle og kognitive. De tre første kompetenceniveauer baserer sig på at børn og unges computerspilbrug ikke er en begrænset og afsondret aktivitet, men er indvævet i børn og unges livsverden. Centralt står det sociale fællesskab, konkurrencen og flugten fra voksenstyring. Selvom computerspil ofte er en del af et socialt fællesskab eksisterer der også en tiltrækningskraft som ikke er orienteret mod vennerne og det sociale felt. Børn og unge spiller meget alene og her er kognitive kompetencer i centrum.

Selvom kompetenceudviklingen er en væsentlig bestanddel af spillenes tiltrækning er det primært konkurrencemomentet og interaktiviteten som holder børn og unge fanget i timevis. Men her opbygges viden og kompetencer der kan bruges og udbygges i andre kontekster. I skolen kunne man med fordel udnytte børn og unges interesse for computermediet. Måske bør klassiske opfattelser af læring tages op til revision med afsæt i nutidens samfund og dets krav til fleksibilitet. Med slagordet 'livslang uddannelse' lægges op til en udviskning af grænserne mellem arbejde og læring – og måske mellem leg og læring.

Dikotomien leg-arbejde er ikke naturgiven. Tidligere legede såvel børn og unge som voksne. Skellene mellem livssfærer var anderledes end i dag. Hvis man kunne udviske grænsen mellem forskellige typer læring ville undervisning som begreb kunne udvides og effektiviteten i læringssituationer antageligt stige. Hermed ikke sagt at børn og unge ikke skal lære alfabetet, at skrive i hånden og at regne i hovedet. Folkeskolen bliver ikke automatisk bedre af at blive digitaliseret. Snarere bør man udnytte de eksisterende ressourcer og kanalisere børnenes entusiasme i en ønskelig retning i stedet for at opfatte den som en trussel mod den danske stil.

Hvis en skoleklasse skal lære om middelalderen, og flere i klassen er begejstret over et spil som det middelalderlige realtimestrategispil *Age of Kings* kan spillet inddrages i undervisningen (se fig. 23).

I spillet opbygger man sit eget kongerige med forskellige enheder og bygninger til rådighed. Spilleren kontrollerer præster, riddere, bueskytter mv. En række scenarier er baseret på historiske begivenheder. Man kan f.eks. tage ansvaret for Jeanne d'Arcs desperate forsøg på at redde Frankrig eller skotternes oprør mod engelsk overherredømme. En sammentænkning af børnenes interesse for dette spil med undervisningsforløbet ville være yderst profitabel. Man kunne forestille sig projektarbejde hvor en gruppe undersøgte om spillet stemte overens med de historiske fakta eller betydningen af de forskellige samfundsstrukturer.

Et andet eksempel kunne være undervisning i vægtstangsprincippet. I det klassiske spil *The Incredible Machine* skal spilleren arrangere en række objekter sådan at en bold løber i hul (se fig. 24). Faktisk udnyttes en række fysiske principper i spillet. Ved at tage udgangspunkt i spillet gør man læringen i naturfag vedkommende og mindre abstrakt.

Lignende eksempler kunne gives for de fleste andre fag. Udfordringen er selvfølgelig at tænke kreativt, fordi ikke alle fag er lige nemme at integrere. En spiller opbygger næppe brede og generaliserbare intellektuelle kompetencer ved at sidde og spille alene. Men ved at diskutere og analysere et spils præmisser vil man kunne overføre den konkrete erfaring til et mere almengyldigt niveau.

Hermed kunne man udnytte spillets mere abstrakte præmisser. Der er næppe tvivl om at spilleren uden efterfølgende analyse kan tillære sig et spils mere konkrete succeskriterier. Hvis en spiller vil overleve i *Doom*, må vedkommende lære at reagere hurtigt under pres. Hvis en spiller vil gennemføre et adventurespil som *Curse of Monkey Island* må vedkommende lære engelsk på et ganske højt niveau.

Det skal måske gentages: Om de nødvendige kompetencer indlæres gennem boglæsning, gemmeleg i skoven eller ved at spille computerspil er ligegyldigt. Vi taler ikke for at integrere computermediet mere i skoleundervisning, blot fordi computere er 'fremtiden'. Men hvorfor ikke udnytte børnenes egen interesse?

KAPITEL 5: MENNESKE OG MASKINE

Den nye dannelse eller hvordan hårde maskiner kræver blød tænkning

„Det er noget helt basalt der foregår her", rapporterede tidsskriftet Rolling Stones' udsendte medarbejder fra en *Spacewar*turnering i 1972. Computerspillene blev, selv i deres tidlige og primitive inkarnationer, genstand for en dyrkelse der har været få kulturelle fænomener forundt. De etablerede medier var begejstrede – hvor sjovt at de unge sådan kastede sig over disse bippende kasser. Men ganske hurtigt lagde omverdenens begejstring sig. Spillene fik lov at etablere en autonom fankultur, afsondret fra samfundets toneangivende meningsdannere.

Men helt uforstyrret fik spillerne ikke lov at bekæmpe ruminvasionerne. Efterhånden blev feltet forsøgt angrebet af forskere, optændt af interesse for spillenes påståede skadelige virkninger. Eftersom spillene så entydigt var placeret uden for de fleste voksnes livsverdner, var det vanskeligt at anskue spilkulturen uden et bolværk af fordomme og uvidenhed. Resultaternes slagkraft stod ikke rigtig mål med forskernes iver.

I medieforskningens perspektiv var det pludselig som om medierne mistede deres magt. Modtageren blev i løbet af en årrække fyldt med teoretiske perspektivskift øjensynligt helt anderledes kompetent end tidligere. Medieforskere har nu længe betragtet unges mediebrug som bevidst, selektivt og konstruktivt. I en etnografisk optik har spillenes funktion og brug været i centrum, og det har været muligt at fastholde at spillene (og leg som sådan) indeholder eller medfører et stort potentiale for læring.

Denne teoretiske udvikling er faldet sammen med en bredere revurdering af hævdvundne videns- og dannelsesbegreber. Kulturkampen har også været en kamp om folkeskolens pensum. Hvad er kvalitet og hvilke værdier (om nogen) skal samfundets socialiseringsinstitutioner videregive?

Man kan næppe påstå at nogen har kompetence til at svare entydigt på dette spørgsmål. Men der er en vis konsensus om at det gældende dannelsesideal ikke længere kun er Gutenberg, Grundtvig og Goethe. Sociale kompetencer og omstillingsevne er blevet opprioriteret såvel i læseplaner som i det offentlige liv mere generelt. Klassiske intelligenstests er i høj grad blevet afløst af forsøg på at måle 'følelsernes intelligens' – et

mere holistisk perspektiv på det menneske der ikke blot skal udfylde én på forhånd defineret funktion.

Men skredet i dannelsesidealer er også en generationskonflikt. Den enkeltes opfattelse af skolens ideal synes at afhænge af alder og personlige erfaringer. Pædagoger og lærere lever i spændingsfeltet mellem læring (det nye) og indlæring (det gamle). Når en undersøgelse viser at danske skolebørns stavning og regning er på niveau med de lande, vi kun nødigt sammenligner os med, opstår en eksplosiv bekymring for hvor de nye undervisningsformer bærer hen. Kulturkampens skueplads er i mange tilfælde klasseværelset.

Det er ikke rart at befinde sig i skudlinien. På den anden side må man håbe på en våbenhvile frem for en endegyldig sejr til den ene side. Vort samfund er struktureret på en måde, der gør det umuligt at overleve på featuredage eller kongerækker alene. Der er viden som er nødvendig for at kunne klare sig i et samfund med rammer, ligesom der er erfaringer som skolen ikke konkret vil kunne forberede den enkelte på. Skolen må derfor foruden den nødvendige basisviden give den enkelte elev redskaber til at lære.

Og her er computerspillet en uudnyttet ressource. Hvad er det man lærer når man spiller? Først og fremmest teknikker til at behandle og bemestre det nye. Nye, lovligt distribuerede, spil indeholder altid brugervejledninger, men deres tilstedeværelse er en formsag. Børn og unge går til et nyt spil med erfaringer og genreforventninger, men oftest uden konkret kendskab til spillets formelle regler. I kapitel 2 omtalte vi en række genrespecifikke succeskriterier, men over disse findes et overordnet krav. Et spil er et komplekst system af variable og kræver derfor at spilleren kan sætte sig ind i ukendte sammenhænge – at vedkommende kan skabe orden i kaos. Især strategispillene er karakteriseret ved et krav om at spilleren må indføle sig i spillets præmisser, men selv actionspil kræver en nærmest instinktiv overtagelse af styresystemets potentialer.

Men er det kompetencer der er relevante for et moderne individ? Synet på det moderne og fremtidige samfund kan vanskeligt siges at være præget af konsensus, men vi vover næppe skindet ved at antage at fremtidens arbejdsmarked vil stille krav til fleksibilitet og evne til omstilling, åbenhed for forandring, overblik og evnen til at overskue og prioritere i et komplekst samspil med andre systemer.

Den moderne dannelse er således et ungdomsideal. Netop ungdommen har været og er stadig karakteriseret ved åbenhed, søgen og fleksibilitet. Og det er da også de unge der har taget computerspillene til sig.

Individets livsbane er på godt og ondt ikke længere fastlagt på forhånd (hvis den nogensinde har været det). Arbejdsmarkedet såvel som privatlivet påvirkes af den hastige udvikling i andre systemer. Senmoderne, postmoderne, senkapitalistisk – hvad man end vælger at kalde vores tid, kan man argumentere for at en række hindringer for individets frie udfoldelse er bortfaldet eller ændret. Dette belaster vores mulighed for at fastholde en konsekvent selvforståelse. Der stilles krav til at vi 'skaber os selv' og tager ansvaret for vores egen livsfortælling. Men frihed er ikke nødvendigvis let at håndtere.

Det moderne menneske er i stigende grad 'på'. Den accelererende udvikling i centrale samfundssfærer har sat personligheden under pres. For mange samfundsgrupper er omskoling, videreuddannelse og jobskift en uomgængelig del af arbejdslivet. Her kan mindre ansvarstunge kontekster – f.eks. leg – fungere som prøverum. I en verden der stiller krav til omstillingsparathed, har mennesket brug for at lege. Computerspillet tilbyder et frirum – som reklamen for Red Orbs *Red Alert* formulerer det „all of the power, none of the responsibility". Det er netop hvad legen tilbyder – en mulighed for at sætte et nøje afgrænset udsnit af verden i parentes.

I dette perspektiv er et vigtigt spørgsmål ubesvaret: Hvorfor har netcaféerne i så høj grad karakter af at være vor tids herreværelser? Vi antydede tidligere to væsentlige delårsager: en maskulint kodet computerkultur og teknologiens tekniske slagside. Men er det et problem, og i så fald for hvem? Computerspil adskiller sig fra anden leg. I almindelig leg forhandles reglerne før, under og efter legen af deltagerne. I computerspillet udleder spilleren et regelsæt af et på forhånd ukendt system. Man kan både lære af at forhandle regler og af at gennemskue systemer. Computerspilkulturen tilbyder begge dyder. For analysen af spillets system suppleres ved at spillerne snakker om spillene, udveksler erfaringer, diskuterer strategier og spilopsætning.

Alt dette taget i betragtning kan spørgsmålet besvares som følger: det er ikke nødvendigt at spille computerspil, men den person der ikke både udvikler sociale og systemanalytiske kompetencer, har et problem. Sidstnævnte er ikke entydigt knyttet til computerspil – de kan opøves igennem andre medier og sågar af gode gamle brætspil.

Endelig skal det siges: *Doom* er ikke nok. Computerspil udvikler ikke automatisk individets sociale og formelle kompetencer. De overordnede læringsredskaber som f.eks. varieret computerspilbrug kan tilbyde, kan ikke stå i stedet for mere klassisk dannelse. Det er ikke nok at kunne

gennemskue et system hvis du ikke har redskaberne til at ændre og benytte det bevidst.

Computerspillene er en udfordring og en ressource for en moderne pædagogik. Man står sig ved ikke at udnytte et potentiale som allerede findes i børnenes kultur – og som ikke engang behøver udvikles for offentlige midler. Udfordringen bliver, igennem analyse, at transponere spillerens konkrete erfaringer til det abstrakte plan. Ved at gribe fat i konkrete situationer kan spillenes overordnede (men delvist skjulte) sammenhænge blotlægges og bruges i en bredere kontekst.

Vindere og tabere

Vi får størstedelen af vores viden om verden fra medier. Det er sjældent vi ved selvsyn kan evaluere den information vi får tildelt og må handle i forhold til. Dette forhold stiller store krav til vores analyseevne – et krav der yderligere forstærkes af behovet for overhovedet at kunne betjene moderne teknologi. De såkaldt nye medier stiller modtageren i en hidtil ukendt aktiv position – potentialet for den interaktive mediebruger begynder at overstige den passive modtagers muligheder. Det er en potentiel fare at befolkningen yderligere opdeles i passive og aktive borgere. Mens de aktive vil kunne tage aktivt del i samfundslivet, vil de passive kun have denne mulighed i begrænset omfang. Det kan derfor undre at bekymringen for opsplitning i teknologiske A- og B-hold synes at være bortfaldet fra den politiske dagsorden.

Den kompetente mediebruger er opvokset med mediet. Har man som barn tv i dagligstuen og computer på værelset, opnår man en parathed over for disse medier. Herved opnås en grundlæggende intimitet med et komplekst system der opererer (og bedst betjenes) med en form for blød logik som kun vanskeligt kan optrænes under meget formelle former.

Det synes oplagt at en legende indgang til computeren danner grobund for erfaringer, der kan benyttes ved andre former for kontakt med (og igennem) maskinerne. Der er meget lidt som tyder på at samfundsmæssigt uheldige handlemønstre påvirker spilleren direkte. At spille *Flight Simulator 98* giver ikke nødvendigvis spilleren lyst til at optræde som pilot i den fysiske verden. Spil giver snarere kompetencer end præferencer. Tidligere var en sådan tilgang næsten ufravigeligt knyttet til spillenes maskuline verden, men med Internettets udbredelse synes computernes nye mediestatus at udviske de skarpe kønsgrænser. Dette bør dog ikke bortlede opmærksomheden fra den konflikt der ser ud til at være forbundet med knappe ressourcer. Hvis en fritidsordning kun har en enkelt maskine, er drengene hurtige til at monopolisere tastaturet. Og selv

Internettets formodede fordomsløse og indholdsfokuserede kommunikation synes at være overordentlig kønsafhængig (f.eks. Herring, 1996).

På grænsen til det virtuelle

Kan man gradbøje virkeligheden? Ofte omtales mediernes verden og i særdeleshed Internettets aktivitet som 'virtuel'. Antagelsen er at visse ting er mere 'virkelige' end andre, måske endda at skærmenes universer er af en mindre ædel karakter end den fysiske virkelighed. Det er en ikke udpræget gennemreflekteret skelnen, men kan ikke desto mindre belyse et væsentligt forhold. Det er muligt at reducere virkelighedens kompleksitet ved så at sige at sætte et udsnit af verden i parentes. Én væsentlig måde at foretage denne reduktion på er det vi kender som leg. Samme potentiale kan findes i religiøsitet eller andre former for livsnøgler; har man de vises sten, er verden straks mere overskuelig og medgørlig. En væsentlig forskel mellem leg og en fastlåsning af ens verdensbillede er dog den legendes evne til at skelne og skifte mellem kompleksitetsniveauer. I leg sættes den fysiske virkelighed i parentes, men denne parentes kan hæves.

Når gradbøjningen af det virkelige bliver problematisk skyldes det opdelingens arbitrære natur. En film, et teaterstykke, en bog eller et computerspil kan påvirke såvel modtageren direkte som den øvrige verden mere indirekte. Filmtilskueren kan blive trist, glad eller ophidset. Film *findes* i virkeligheden uafhængigt af filmens indhold.

At leg foregår igennem et medie, gør det ikke principielt forskelligt fra leg i fri natur. Fordele og ulemper ved henholdsvis *Doom* og røvere og soldater kan kun vurderes konkret og i forhold til spilsituationen.

Computerens indtog i samfundet har været hurtig og uforudsigelig. Maskinens store og brede potentiale har gjort den vanskelig at kategorisere, og derfor har dens fremkomst ikke været gnidningsfri. Dens åbenlyse appel til de yngste generationer har sat den i centrum for en yderligere aktualisering af allerede eksisterende generationskløfter. Lærere og pædagoger har haft vanskeligt ved at forholde sig kvalificeret til maskinerne som følge af en række forhold. Ressourcerne har været utilstrækkelige, læseplaner har været inkonsekvente, og eleverne har ofte været overlegne i computerbrugen. Endelig har forhold i computerens historie kodet den maskulint, og derfor har især kvindelige lærere og pædagoger følt en modvilje mod at integrere maskinen i børnenes liv.

Om computerspillets muligheder skal bruges konstruktivt er i høj grad op til de voksne. Der må tages bestik af den enkelte, konkrete situation hvis

man sagligt skal vurdere hvilken strategi der er den bedste. Forhåbentlig har denne bog givet redskaber til at foretage en sådan vurdering.

Et sådant pragmatisk udgangspunkt ville muliggøre dialog mellem på den ene side den meget optimistiske medieforskning og pædagogiske teori og på den anden side den praktisk anvendte pædagogik, præget af skepsis og underlagt fysiske rammer.

Hvis man beskæftiger sig med forholdet mellem børn, unge og computerspil er et helhedssyn med inddragelse af det undersøgtes substans en nødvendighed. Teori og dagligdag må hænge sammen.

ORDFORKLARING

Arkadehal: Spillehal med opsatte computerspil (arkademaskiner). Hallerne var særligt populære i 1980'erne hvor et enkelt spil typisk krævede at spilleren indkastede tre til fem kroner. Især actiongenren er velegnet som arkadespil.

ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network): Computernetværk udviklet i 1969 med støtte fra det amerikanske forsvarsministerium. Blev senere videreudviklet til Internettet.

Brugerflade: Den grafiske eller tekstlige interaktionsform mellem bruger og computerprogram. Igennem brugerfladen giver brugeren programmet besked om den ønskede handling som derefter oversættes til en instruktion computeren kan forstå.

Chat-room: Forum for on-line tekstsamtaler. I modsætning til e-mail foregår samtalen her uforskudt hvilket øger dynamikken, men ofte hæmmer overblikket og eftertænksomheden. Chat-fora kan have forskellige grader af visuel og geografisk understøttelse af „fællesskabet". Et chat-room med fastlagt geografi og med vægt på rollespil er vanskeligt at skelne fra en egentlig MUD.

Cheat-mode: Indstilling som tilsidesætter et spils regler og giver udødelighed, ubegrænset ammunition etc.

Edutainment: Sammensmeltning af ordene 'education' og 'entertainment'. Betegnelse for spil med specifikt pædagogisk sigte.

GameBoy: Nintendo-produceret håndholdt konsol. GameBoy havde stor succes i begyndelsen af 1990'erne i en udgave med s/h skærm. Nintendo har senere forsøgt sig med en version med farveskærm.

Gameplay: Diffus betegnelse for helheden af et spils samvirkende elementer. Betegnelsen dækker den samlede spiloplevelse og spillets evne til at holde spillerens interesse fanget.

Interaktivitet: I denne bog bruges begrebet blot som et løst mål for brugerindflydelse. Jo højere interaktivitetsgraden er jo mere indflydelse har brugeren eller spilleren på et medieprodukts fremtræden og forløb.

Kildekode: Angivelsen af hvordan computeren skal forholde sig. Kildekoden indeholder programmets hemmeligheder og bliver derfor oftest bevogtet nidkært.

Konsol: Betegnelsen dækker i denne sammenhæng over en computer designet til det ene formål at fungere som spilplatform hvilket er årsagen til at den almindeligvis sælges uden tastatur.

MUD (Multiple User Dungeon): Forum for virtuelt rollespil. Kan opfattes som et chat-room med en overordnet tematik og vægt på rollespil. Visse typer - de såkaldte MOOs - opererer med objekter som spillerne/brugerne kan interagere med.

Netcafé: Caféer med lokalnetværk og opkobling til Internettet. Typisk kommer gæsterne for at spille, men nogle kommer for at chatte, for at skrive e-mail eller bruge tekstbehandling.

On-line-rollespil: Computerspil hvis force er deltagelsen af op til flere tusinde spillere der alle interagerer i en dynamisk verden. Disse spil er en videreudvikling af MUD-fænomenet.

Parser (tekstparser): Den funktion som oversætter spillerens tekstlige input til koder som spillet forstår.

SPILOVERSIGT

Spil nævnt i bogens tekst

Titel	Producent	Udgivelsesår	Genre
7-kabale	Microsoft	1981-1997	Strategi
7th Guest	Virgin/Trilo byte	1993	Adventure
Adventure	Don Woods	1976	Adventure
Age of Empires	Microsoft	1997	Strategi
Age of Kings	Microsoft	1999	Strategi
Asheron's Call	Microsoft	1999	Adventure (on-line rollespil)
Asteroids	Atari	1979	Action
Baldur's Gate	Interplay	1999	Adventure (rollespil)
Bard's Tale	Interplay	1985	Adventure (rollespil)
Battlezone	Activision	1998	Action/strategi
Battlezone	Atari	1980	Action
Blackout	Deadline	1995	Adventure
Bombjack	Elite Systems	1986	Action
Carmagedon	SCI	1997	Action
Champions of Krynn	SSI	1990	Adventure
Championship Manager	SportsInteractive	1999	Strategi
Civilization	Microprose	1991	Strategi
Civilization – Call to Power	Activision	1999	Strategi
Commando	Data East	1985	Action
Computer Space	*Bushnell*	*1971*	*Action*
Curse of Monkey Island	LucasArts	1997	Adventure
Death Race	Exidy	1976	Action
Donkey Kong	Nintendo	1981	Action
Doom	ID Soft	1993	Action
Doom II	ID Soft	1995	Action
Double Dragon	Technos - Mapefer	1986	Action

Dune	Virgin Games	1992	Adventure
Dune II	Westwood Studios	1993	Strategi
Elite	Realtime Games Software Ltd	1983	Strategi/action
Everquest	Verant Interactive	1999	Adventure (on-line rollespil)
Fifa 99	EA Sports	1999	Action
Flight Simulator	Microsoft	?	Simulation
Galaga	Midway	1981	Action
Gauntlet	Atari	1985	Action
Grand Theft Auto	ASC Games	1997	Action
Grim Fandango	LucasArts	1998	Adventure
Grim Fandango	*LucasArts*	*1999*	*Adventure*
Gunfight	Midway	1975	Actionspil
Half-Life	Sierra	1999	Action
Hammurabi/Kingdom	?	?	Strategi
Heroes of Might and Magic 1-3	New World Computing	1995-1999	Strategi
Hunt the Wumpus	Gregory Yob	1972	Adventure
Impossible Mission	Epyx	1984	Action
Indiana Jones-serien	LucasArts	1989-1992	Adventure
IndyCar Racing	Sierra	1994	Action/simulation
King's Quest	Sierra	1984	Adventure
Kung-Fu Master	Irem	1984	Action
Lands of Lore	Westwood Studios	1999	Adventure
Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards	Sierra	1987	Adventure
Little Computer People	Activision	1985	Strategi
Loom	LucasArts	1990	Adventure
Lotus Esprit Turbo Challenge	Gremlin Graphics/Magnetic Fields	1988	Action
Lunar Lander	?	?	Simulation

Magic Carpet	Bullfrog	1994	Action
Magnus og Myggen I	Ivanoff	1996	Adventure
Maniac Mansion	LucasArts	1987	Adventure
Minestryger	Microsoft	1981-1997	Strategi
Monkey Island-serien	LucasArts	1990-1997	Adventure
Mortal Kombat	Acclaim	1993	Action
Mouse in the Maze	Douglas T. Ross & John E. Ward	?	Demonstrationsprogram
Ms. Pac-Man	Midway	1981	Action
Mystery House	Sierra	1982	Adventure
Night Driver	Atari	1976	Action
Outrun	Sega	1989	Action
Pac-Man	Bally/Midway	1981	Action
Pirates	Microprose	1987	Action/strategi
Pitstop	Epyx	1983	Action
Pitstop II	Epyx	1984	Action
Pong	Atari	1972	Action
Postal	RWS	1999	Action
Quake II	ID soft	1996	Action
Quake III	ID Soft	1999	Action
Railroad Tycoon	Microprose	1990	Strategi
Rampage	Midway	1986	Action
Red Alert	Westwood Studios	1996	Strategi
Ripper	Take 2	1996	Adventure
Silent Service	Microprose	1985	Strategi
SimAnt	Maxis	1991	Strategi
SimCity	Maxis	1987	Strategi
SimEarth	Maxis	1993	Strategi
Space Invaders	Taito/Bally/Midway	1978	Action
Space Panic	Universal	1981	Action
Space Quest	Sierra	1986	Adventure
Spacewar	Steve Russell	1961	Action
Spy Hunter			
Summer Games, Winter Games, World Games,	Epyx	ca. 1985-1987	Action

California Games			
Test Drive	Accolade	1987	Simulation
The Incredible Machine	Sierra	1992	Strategi
The Manhole	Activision	1989	Adventure
Ultima	Origin	1980	Adventure (rollespil)
Ultima Online	Origin	1997	Adventure (on-line rollespil)
Ultima Underworld	Origin	1993	Action
Unreal	Epic	1998	Action
Warcraft II	*Blizzard*	*1996*	*Strategi*
Warlords	SSG	1990	Strategi
Warlords III	Red Orb	1998	Strategi
Wing Commander III	Electronic Arts	1994	Action/strategi
Wolfenstein 3D	Westwood Studios	1993	Action
Zak McKraken and the Alien Mindbenders	LucasArts	1988	Adventure
Zork	Infocom	1980	Adventure

LITTERATUR

Se også hyperlinks på www.autofire.dk/dendigitaleleg

Andersen, Helle (1996). *Omsorg, udvikling og kønsperspektiver*. I: Højholt, Charlotte & Witt, Gunnar (1996). Skolelivets socialpsykologi. København: Unge Pædagoger.

Andersen, Peter. Ø & Kampmann, Jan (1996). *Børns legekultur*. København: Munksgaard.

Anderson, Craig A. & Ford, Catherine (1987). Affect of game player: Short term effects of Highly and mildly aggressive video games. *Personality and Social Psychology Bulletin.* Vol. 12, nr. 4:390-402.

Andrew, J. Dudley. (1976). *The Major Film Theories*. London: Oxford University Press.

Aries, P. (1962). *Centuries of Childhood. A Social History of Family Life*. London: Cape.

Armstrong & Casement (1998). *The Child and the Machine*. Ukendt forlag.

Astruc, Alexandre (1948/1970). En ny avant-gardes fødsel: Kameraet som pen. I: Monty, Ib & Piil, Morten (eds.). *Se, det er Film – i klip*. København: Fremad.

Ballard, Mary E. & Wiest, Rose J. (1996). Mortal Kombat (™): The Effects of Violent Videogame Play on Males' Hostility and Cardiovascular Responding. I: *Journal of Applied Social Psychology*, 26, 8:717-730.

Bergmann, Wolfgang (1998). *Computerbørn*. København: Munksgaard.

Bergström, Matti (1999). *Sorte og hvide lege*. København: Hans Reitzels.

Bettelheim, Bruno (1975). *The Uses of Enchantment – The Meaning and Importance of Fairy Tales*. London: Penguin Books.

Bolter, Jay David & Grusin, Richard (1998). *Remediation: Understanding New Media*. Boston: MIT Press.

Brand, Steward (1972). Spacewar – Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums. *Rolling Stone*, 7-12-1972. http://www.wheels.org/spacewar/ stone/rolling_stone.html.

Buchman, Debra D. & Funk, Jeanne B. (1995). Video and Computer Games in the 90's. *Children today*. Vol. 24, nr. 1, 1995.

Bøgeskov et al. (19-10-1994). Forskere uenige: Tv får skylden – og frikendes. *Politiken*.

Carstensen, Ivar (15-3-1998). Fjernsynet er en leg. *Berlingske Tidende*.

Chambers, John H. & Ascione, Frank R. (1985). The effect og Prosocial and

Aggressive Videogames on Children's Donating and Helping. *Journal of Genetic Psychology*. Vol. 148(4): 499-505.

Cole, Michael & Cole, Sheila R. (1996). *The Development of Children.* New York: Freeman.

Colwell, John & Grady, Clare & Rhaiti, Sarah (1995). Computer Games, Self-
esteem and Gratification of Needs in Adolescent. *Journal of Communication and Applied Social Psychology*. Vol. 5

Cooper, Joel & Mackie, Diane (1986). Video Games and Aggression in Children. *Journal of Applied Social Psychology*, Vol 16, nr. 8: 726-744.

Creasey, Gary L. & Myers, Barbara J. (1986). Video Games and Children: Effects on Leisure Activities, Schoolwork, and Peer Involvement. *Merill-Palmer Quarterly*. Vol. 32, nr. 3.

Dahl, Henrik (1989). Medievold – medieforskningens Loch Ness-uhyre. I: Højbjerg, Lennard (ed.*). Reception af levende billeder (1. udg)*. København: Akademisk forlag.

Dessau, Erling (1964). *Datamaskiner*. København: Berlingske leksikon bibliotek.

Dominick, Joseph, R. (1984). Video Games, Television Violence and Aggression in Teenagers. *Journal of Communication*. Vol 34, nr. 2: 136-147.

Drotner, Kirsten (1995). *At skabe sig – selv: Ungdom, æstetik, pædagogik*. København: Gyldendal.

Drotner, Kirsten (1999). *Unge, medier og modernitet – pejlinger i et foranderligt landskab.* København: Borgen.

Duelund, Peter & Hansen, Trine Bille (1994). *Hvor står vi nu?* Århus: Klim.

Egenfeldt-Nielsen, Simon & Smith, Jonas Heide (1999). *Danske computerspillere*. http://hjem.get2net.dk/computerspil/.

Egli, Eric A. & Myers, Lawerence S. (1984). The Role of video game playing in adolesecent life: Is there reason to be concerned?. *Bulletin of the Psychonomic Society*, Vol. 22(4): 309-312.

Ellis, Desmond (1984). Video Arcades, Youth and Trouble. *Youth & Society*, Vol. 16, nr. 1: 47-65.

Emes, C. (1997). Is mr. Pac Man eating Our Children? A review of the effect of Video Games on children. *The Canadian Journal of Psychiatry*, Vol 42,
nr. 4.

Esmann, Jan (1-1-1995). Cyber-psykose. *Politiken*.

Esmann, Jan (24-2-1995). Computer-inkvisitionen. *Weekendavisen*.

Faurholt, Lis & Jessen, Carsten (1996). Doom II i Havnbjerg – Computerspil, legekultur og uformelle kompetencer. I: Jessen, Carsten. *Børns Computerkultur – Artikler om computeren i børns legekultur*. Odense: Center for Kulturstudier, Medier og Formidling, Odense Universitet.

Fisher, Sue (1994). Identifying Video Game Addiction in Children and Adolescents. *Addictive Behaviors*, Vol. 19, nr. 5: 545-553.

Fletcher-Flinn, Claire & Suddendorf, Thomas (1996). Do Computers Affect the Mind? I: *Journal of Educational Computing Research*. Vol 15(2): 97-112.

Fling, S. et. al (1992). Video Games, Aggression and Self-esteem: A Survey. *Social Behavior and Personality*. Vol. 20(1): 39-46.

Forskningsministeriet (1999). *Danske IT-billeder*. København: Forskningsministeriet.

Fridberg, Torben (1997*). Mønstre i mangfoldigheden – De 15-18-åriges mediebrug i Danmark.* København: Borgen.

Fridberg, Torben (1999). *7-15-åriges fritidsaktiviteter – Kultur- og fritidsundersøgelsen 1998* [arbejdspapir]. København: Socialforskningsinstituttet.

Friedman, Ted (1995). Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality. I: Jones, Steven (ed.). *CyberSociety: Computer-mediated Communication and Community*. Thousand Oaks: Sage Publications.

Funk, Jeanne & Buchman, Debra (1996). Playing Violent Video and Computer Games and Adolescent Self-concept. *Journal of Communication*, 1996

Funk, Jeanne (1992). Video Games: Benign or Malignant?. *Journal of Developmental and Behavioral Pediatrics.* Vol. 13, nr. 1.

Funk, Jeanne (1993). Video Games. *Adolescent Medicine: State of the art reviews*. Vol. 4, nr. 3.

Funk, Jeanne B. & Buchman, Debra D. (1996). Children's Perceptions of Gender Differences in Social Approval off Playing Electronic Games. *Sex Roles.* Vol. 35, nr. _.

Funk, Jeanne B. (1993). Reevaluating the Impact of Video Games. *Clinical Pediatrics*. Feb.

Funk, Jeanne B., Germann, Julie N. & Buchman, Debra D. (1997). Children and Electronic Games in the United States. *Trends in Communication*. Vol. 2: 111-126.

Funk, Jeanne et. al. (1999). *Playing Violent Electronic Games and Indices of Psychopathology in Adolescent*. Paper accepted for presentation at the Annual Meeting of the American Psychological Association, august 20, 1999

Funk, Jeanne, Buchman, Debra, Schimming, Jackie & Hagan, Jill (1998). *Attitudes Towards Violence, Empathy and Violent Electronic Games*. Paper presented at the Annual Meeting of the American Psychological Association, august, 1998

Gibb, Gerald D. et. al. (1983). Personality Differences Between High and Low Electronic Video Game Users. *The Journal of Psychology*. Vol. 114: 159-165.

Glissov, Peter, Siann, Gerda & Durndell, Alan (1994). Chips with Everything: Personal Attributes of Heavy Computers Users. *Educational Studies*. Vol. 20, nr. 3.

Goldstein, Jeffrey (1995). Aggressive toy play I: Peligrini (ed.). *The Future of play Theory?*. New York: State of New York University Press.

Graetz, J. Martin (1981). The Origin of Spacewar. *Creative Computing*, 08-1981. http://www.wheels.org/spacewar/creative/SpacewarOrigin. html.

Graversen, Holger (11-12-1993). Brug mere tid på børnene. *Politiken*.

Graybil. Daniel, Kirsch, Janis & Essselman, Edward (1985). Effects of Playing Violent versus Nonviolent Video Games on the Aggressive Ideation og Aggressive and Non-aggressive Children. *Child Study Journal*. Vol. 15, nr.3.

Greenfield, Patricia (1984). *Mind and media*. Cambridge: Harvard University Press.

Griffiths, Mark & Hunt, Nigel (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports*. Vol. 82: 475-480.

Griffiths, Mark (1997). Computer Gameplaying in Early Adolescence. *Youth & Society*. Vol. 29, nr. 2: 223-237.

Griffiths, Mark D. & Hunt, Nigel (1995). Computer Game Playing in Adolescence: Prevalence and Demographic Indicators. *Journal of Community & Applied Social Psychology*. Vol. 5: 189-193.

Grodal, Torben (1998). Filmfortælling og computerspil. I: Jensen, Jens F. (ed.). *Multimedier, Hypermedier, Interaktive Medier*. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.

Grünbaum, Ole (3-3-1995). Usagligt angreb. *Weekendavisen*.

Grünbaum, Pia (11-8-1994). Interview: Carsten Jessen. *Politiken*.

Grünbaum, Pia (19-1-1995). Computerspil hjælper børnene. *Politiken*.

Grünbaum, Pia (1995). Computerspil hjælper børnene – Pia Grünbaum interviewer Gideon Zlotnik. Politiken:. 19-1-1995.

Hagerfors, Anna-Maria (28-2-1993). Hæng dem! Hæng dem!. *Politiken*.

Hangård Rasmussen, Torben (1975). *Legens betydning – et studie i førskolebarnets psykiske udvikling*. København: Forlaget Børn & Unge.

Hansen, Per, Jan H. Andersen, Anders Ladefoged & Benny Friis Nielsen (1997). *Firkantede øjne – om børn og computere*. Gedved Statsseminarium.

Hastrup, Helle Kannik (1994). Den intertekstuelle terrorist vender tilbage. *Kosmorama*, nr. 209:34-39.

Heltberg, Bettina (14-2-1999). Dit nye pc-barn. *Politiken*.

Herring, Susan C. (1996). Gender and Democracy in Computer-Mediated Communication. I: Kling, Rob (ed.). *Computerization and Controversy: Value Conflicts and Social Choices*. San Diego: Academic Press.

Herz, J. C. (1997). *Joystick Nation – How Videogames Gobbled Our Money, Won Our Hearts and Rewired Our Minds*. London: Abacus.

Hesseldahl, Peter (3-12-1998). Spil lystigt videre. *Politiken*.

Huber, Brad & Scaglion, Richard (1995). Gender Differences in Computer Education: A Costa Rican Case Study. *Journal of Educational Computing Research.* Vol 13(3): 271-304.

Huizinga, Johan (1963) Homo ludens. København: Gyldendal.

Humphreys & Smith (1984). Rough-and-Tumble in Preschool and Playground .I: Smith, Peter K. (1984) *Play in Animals and Humans*. New York: Basil Blackwell.

Hunter, William (1999). *The Dot Eaters – Classic Video Game History*. http://www.emuunlim.com/doteaters/.

Højbjerg, Lennard (ed.) (1993). *Reception af levende billeder (2. udg.)*. København: Akademisk Forlag.

Høst, Ulla (28-10-1995). Børn ser mere tv for voksne end for børn. *Politiken*.

Irwin, Roland & Gross, Alan (1995). Cognitive tempo, Violent Video Games and Aggressive Behavior in Young Boys. *Journal of Family Violence.* Vol. 10, nr. 3.

Jensen, Jens F. (1994). Powerplay – maskulinitet, magt og vold i videogames. Social Kritik. nr. 31/32: juni 1994.

Jensen, Jens F. (1995). *Multimedier og Teknologiudvikling*. Statsministeriet: Medieudvalget. http://imv.aau.dk/smu/jfjensen/jensen_idx.html. (Downloaddato: 13-8-1999). Upagineret.

Jensen, Jens F. (1998a). Forord. I: Jensen, Jens F. (ed.). *Multimedier, Hypermedier, Interaktive Medier*. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.

Jensen, Jens F. (1998b). Interaktivitet og interaktive medier. I: Jensen, Jens F. (ed.). *Multimedier, Hypermedier, Interaktive Medier*. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.

Jessen, Carsten (19-1-1995). Doom-debat rammer ved siden af. *Politiken*.

Jessen, Carsten (1993). Piger som computereksperter. I: Jessen, Carsten. *Børns Computerkultur – Artikler om computeren i børns legekultur*. Odense: Center for Kulturstudier, Medier og Formidling, Odense Universitet.

Jessen, Carsten (1995a). Computeren i børnehaven. I: Jessen, Carsten. *Børns Computerkultur – Artikler om computeren i børns legekultur*. Odense: Center for Kulturstudier, Medier og Formidling, Odense Universitet.

Jessen, Carsten (1995b). Børns computerkultur. I: Jessen, Carsten. *Børns Computerkultur – Artikler om computeren i børns legekultur*. Odense: Center for Kulturstudier, Medier og Formidling, Odense Universitet.

Jones, Marshall G. (1997). Learning to Play; Playing to Learn: *Lessons learned from Computer Games.* Association for Educational Comunnications and Technology, Alberquery, NM, February 1997

Juul, Jesper (1995). *Dit kompetente barn.* København: Schønberg.

Juul, Jesper (1998). *Her er jeg! Hvem er du?* København: Apostrof.

Juul, Jesper (1999). *En kamp mellem Spil og Fortælling* (Version 1.02). http://www.soup.dk/teori. Københavns Universitet. Speciale.

Kafai, Yasmin B. (1996). Electronic Playworlds: Gender Differences in Children's Constructions of Video Games. I: Greenfield, P. & Cocking, R. (eds.). *Interacting with Video.* Norwood, NJ: Ablex Publishing Corporation.

Kee, Daniel W. (1986). Computerplay I: Gottfried, Allen & Brown, Cathrine. *Play Interactions*. Massachusetts/Toronto: Lexington Books.

Kent, Steven & Horwitz, Jer & Fielder, Joe (1999). *The History of Video Games*. http://videogames.gamespot.com/features/universal/hov/index.html (ff).

Kestenbaum, Gerald & Weinstein, Lissa (1984). Personality, Psychopathology and Developmental Issues in Male Adolescent Video Game Use. *Journal of American Academy of Child Psychiatry*. Vol. 24, nr. 3: 329-337.

Kinnear, Adrianne (1995). Introduction of Microcomputers: A Case Study of Pattern of Use and Children's Perceptions. *Journal of Educational Computing Research*. Vol. 13(1): 27-40.

Kirsh, Steven (1998). Seeing the World Through Mortal Kombat-colored Glasses – Violent Video Games and the Development of a Short-term Hostile Attribution Bias. *Childhood*, Vol. 5(2).

Koch, Jens (2-6-1987). Videospillets visioner. *Politiken*.

Krendl, Kathy, Brothier, Mary C. & Fleetwood, Cynthia (1989). Children and computers: Do Sex-related Differences Persists? I*: Journal of Communication*, 39(3), 1989.

Kulturministeriet (1999). *Kulturpenge 1999*. København: Statens Information.

Leder (31-3-1995). Medievold. *Politiken*.

Lin, Sabrina & Lepper, Mark (1987). Correlates of Children's Usage of Videogames and Computers. *Journal of Applied Social Psychology*. Vol 17: 72-93.

Loy, John W. og Hesketh, Graham L. (1995). Competitive Play on the Plains: An analysis of Games and Warfare Among Native American Warrior Societies I: Peligrini (ed.). *The Future of play Theory?*. New York: State of New York University Press.

McClure, Robert & Mears, Gary (1984). Video games Players: Personality Characteristics and Demographic Variables. *Psychological Reports*. Vol. 55: 271-276,

McDonald, Dwight (1953/1957). A Theory of Mass Culture. I: Rosenberg, Bernard & White, David Manning (eds.). *Mass Culture – The Popular Arts in America*. USA: The Free Press of Glencoe.

Medieudvalget (1996). *Betænkning om børns og unges brug af massemedier*. [Betænkning nr. 1311]. København: Statsministeriet.

Mehrabian, Albert & Wixen, Warren J. (1986). Preferences for Individual Video Games as a Function of Their Emotional Effects on Players. *Journal of Applied Social Psychology*. Vol. 16, nr. 1: 3-15.

Meyrowitz, Joshua (1985). *No Sense of Place*. Oxford: Oxford University Press.

Montfort, Nicholas A. (1995). *Interfacing with Computer Narratives – Litterary Possibilities for Interactive Fiction*. http://nickm.www.media.mit.edu/people/nickm/srthesis/index.html. (Downloaddato: 12-5-1998). Upagineret.

Mors, Stig (7-3-1985). Computerspillets fiktioner og ideologier. *Information*.

Mouritsen, Flemming (1996). *Legekultur – Essays om børnekultur, leg og fortælling*. Odense: Odense Universitetsforlag

Mouritsen, Flemming (7-3-1985). Djævle-besættelse. *Information*.

Møller, Jacob Bjerg (20-10-1994). Billed-vold er svær at stoppe. *Politiken*.

Mørch, Sven (1996). Ungdomsliv, identitet og kultur. I: Højholt, C. & Witt, G.(eds.). *Skolelivets socialpsykologi*. Viborg: Unge Pædagoger.

Nelson, Thomas & Carlson, Dona (1985) Determining Factors in Choice of Arcade Games and Their Consequences upon Young Male Players . *Journal of Applied Social Psychology*. Vol. 15, nr. 2: 124-139

Nielsen, Elsebeth Gerner (1-8-1999). Det tror jeg på…. *Politiken*.

Olesen, Stig (29-8-1982). Osten vil ind i dagligstuen. *Jyllands-Posten*.

Olsen, Lars (1997). Computerens verdenshistorie – den autoriserede version. *Berlingske Tidende*, 12-11-1997.

Palle, Henrik (14-12-1995). Computerspil kan blive fremtidens roman. *Politiken*.

Palle, Henrik (15-3-1998). Den interaktive fortælling. *Politiken*.

Palle, Henrik (19-1-1995). Computervold er ikke virkelighed. *Politiken*.

Papert, Seymour (1983). *Den totale skildpaddetur – børn, datamaskiner og kreative tanker.* København: Gad.

Parker, Sue Taylor (1984). Playing for Keeps: an Evolutionary Perspective on Human Games I: Smith, Peter K. (1984) *Play in Animals and Humans*. New York: Basil Blackwell.

Pellegrini (1995). Boys Rough-and-Tumble Play and Social Competence: Contemporaneous and Longitudinal Relations I: Peligrini (eds)(1995). *The Future of play Theory?.* New York: State of New York University Press.

Piaget, Jean (1970). *Barnets imitation, leg og symbolbrug – tekster fra Jean Piagets værker II*, København: Munksgaard/Hans Reitzel

Postman, Neil (1982): *The disapperance of childhood*. New York: Delacore Press.

Postman, Neil (1993). *Teknopolis*. København: Hekla.

Provenzo, Eugene (1991). *Video Kids – Making Sense of Nintendo*. USA: Harvard University Press.

Paaske, Claus (17-9-1998). Doom og Quake giver dygtige børn. *Politiken*.

Rasmussen, Laila Ingrid (29-1-1995). Forsvarstale for DOOM. *Politiken*.

Rasmussen, Thomas Harder (21-2-1995). Minister ønsker censur på spil. *Berlingske Tidende*.

Reseke, Louise (23-11-1998). Børnekultur: Fremtidens læsere surfer mellem flere forskellige medier. *Jyllands-Posten*.

Rosseau, Jean (1997). *Emile om opdragelsen.* Valby: Borgen

Rørth, Charlotte (20-4-1998). Computerbørn dropper ikke leg. *Jyllands-Posten*.

Rørth, Charlotte (26-4-1999). Computerspil opdrager drenge. *Jyllands-Posten.*

Rørth, Charlotte (3-8-1998). Konsekvenserne af skoleelevers daglige anvendelse af informationsteknologi. *Jyllands-Posten*.

Sabroe, Morten (15-5-1999). Mord på skoler ryster amerikanere. *Politiken*.

Sabroe, Morten (9-4-1994). Massemorderen i os. *Politiken*.

Schepelern, P. (1995). *Filmleksikon*. København: Gyldendal.

Schierbeck, Lisbeth & Carstensen, Bo (1999). *Gennemgang af computerspil, udgivet i Danmark i 1998.* København: Medierådet for Børn og Unge. http://www.medieraadet.dk.

Schousboe, Ivy (1993). Den onde leg – En udvidet synsvinkel på legen og dens funktioner. *Nordisk psykologi*. Vol. 45 (2): 97-119

Schutte, Nicola S. et. al. (1988). Effects of Playing Violent Video games on Children's Aggressive and Other Behaviors. *Journal of Applied Social Psychology*. Vol. 18: 454-460.

Scott, Derek (1994). The effect of Video Games on Feelings of Aggression. *The Journal of Psychology*. Vol. 129(2):121-132.

Selnow, Gary W (1984). Playing Video Games: The Electronic Friend. *Journal of Communication*. Vol. 34: 148-156.

Sheff, David (1999). *Game Over – Press Start to Continue*. USA: CA GamePress.

Shotton, Margaret (1989) *Computer Addiction*, Bristol: Taylor & Francis.

Silvern, Steven & Williamson, Peter (1987). The Effects of Video Game Play on Young Children's Aggression, Fantasy and Prosocial Behavior. *Journal of Applied Developmental Psychology*. Vol. 8: 453-462.

Sneed, Carl & Runco, Mark A. (1992). The Beliefs Adults and Children Hold About Television and Video Games. *The Journal of Psychology*. Vol. 126(3): 273-284.

Stald, Gitte (1998). Living with Computers: Young Danes' Uses of and Thoughts on the Uses of Computers. I: Hjarvard, Stig & Tufte, Thomas (eds.). *Sekvens – Film- og Medievidenskabelig Årbog 1998*. København: Institut for Film- og Medievidenskab, Københavns Universitet.

Sutton-Smith, Brian & Avendon (1971). The study of games

Sutton-Smith, Brian & Kelly-Byrne, Diana (1984). The Idealization of Play I: Smith, Peter K. (1984) *Play in Animals and Humans*. New York: Basil Blackwell.

Sutton-Smith, Brian. (1986). *Toys as culture.* New York: Gardner Press

Sørensen, Dorte Hygum (18-4-1999). Børns medieforbrug tages ikke alvorligt. *Politiken*.

Sørensen, Estrid (1997). *Kan man lære noget af fiktion?* http://stud.hum.ku.dk/opgavebank/fiktion.pdf. Københavns Universitet. Speciale i socialpsykologi.

Sørensen, Gert (28-10-1993). Volden i medierne flytter grænser. *Politiken*.

Teitel, Jay (1998). Wanna Play? *Psychology Today*, juli/august, 1998.

Thomsen, Christian Braad (1994). *Kameraet som pen*. København: Gyldendal.

Tufte, Birgitte (12-2-1996). Børn og medier. *Berlingske Tidende*.

Turkle, Sherry (1984). *The second self: Computers and the human spirit*. London: Granada

Turkle, Sherry (1995). *Life on the Screen – Identity in the Age of the Internet*. London: Phoenix.

Ukendt (1-4-1995). Vold i hjemmet. *Berlingske Tidende*.

Ukendt (23-2-1995). Spillet om volden. *Berlingske Tidende*.

Ukendt (24-2-1995). Spil om vold. *Weekendavisen*.

Wiegman, O. & van Schie, E. G. M (1998). Video game playing and its relation with aggressive and prosocial behaviour. *British Journal of Social psychology*. Nr.37: 376-378.

Winkel, Mark & Novak, Dawn & Hopson, Helen (1987). Personality Factors, Subject Gender and the Effects of Aggressive Video Games on Aggression in Adolescent. *Journal of Research in Personality*. Vol. 21: 211-233.

Winn, Marie (1983) *Children without childhood* New York: Pantheon books

Zlotnik, Gideon (1998). De stakkels drenge – kønsforskelle i barndommen. København: Hans Reitzel.

Aarseth, Espen J. (1997). *Cybertext – Perspectives on Ergodic Litterature*. London: Johns Hopkins.