

"Det er jo bare et spill" ?

- en studie om dataspill og selvopplevelse.

Av
Samir Kolukcija

Veileder
Elise Seip Tønnessen

Masteroppgaven er gjennomført som ledd i utdanningen ved Universitetet i Agder og er godkjent som del av denne utdanningen. Denne godkjenningen innebærer ikke at universitetet inntår for de metoder som er anvendt og de konklusjoner som er trukket.

Til Emil

Innhold

FORORD	5
SAMMENDRAG	6
1 INNLEDNING	7
1.1 BEGRUNNELSE FOR VALG AV OPPGAVE	7
1.2 PROBLEMSTILLING	9
1.3 OPPGAVENS AVGRENSNING	9
1.4 OPPGAVENS OPPBYGGING	11
2 TEORI	12
2.1 BEGREPSAVKLARINGER	12
2.1.1 VOLD	12
2.1.2 AGGRESJON	13
2.2 MEDIEVOLD	13
2.3 MEDIEPÅVIRKNING	17
2.4 MEDIEERFARING	21
2.5 BRUKSSTUDIER (USES & GRATIFICATIONS)	24
3 METODE	28
3.1 METODOLOGISKE VALG	28
3.2 KVALITATIV FORSKNING- HVORFOR I DENNE OPPGAVEN?	30
3.3 METODER ANVENDT I OPPGAVEN	31
3.3.1 FOKUSGRUPPER	32
3.3.2 UTVALG AV RESPONDENTENE	34
3.4 ANALYTISK METODE	35
3.5 OM ANALYSEPROSESSEN	36
4 ANALYSE	38
4.2 SOSIALE RELASJONER	38
4.2.1 RELASJONEN TIL SAMBOERE	39
4.2.2 RELASJONEN TIL MEDSPILLERE (OG MOTSPILLERE)	42
4.3 FASCINASJONEN VED Å SPILLE	48
4.3.1 HISTORIEN ELLER TEKNOLOGIEN	49
4.3.2 DET SOSIALE, IGJEN.	54
4.4 SPILLING OG MORAL	59
4.4.1 TIDSBRUK	60
4.4.2 KRIGSSPILL OG BARN	62
4.4.3 SELVREFLEKSJON OG SELVOPPFATNING	64
5 AVSLUTNING	81
5.1 FUNN	81
5.1.1 SPILLING OG SOSIALE RELASJONER	81
5.1.2 FASCINASJONEN VED Å SPILLE	83
5.1.3 SPILLING OG MORAL	86
5.2 KONKLUSJON	89
LITTERATURLISTE	91

VEDLEGG	93
1. INTERVJUGUIDE	93
2. INFORMASJONSSKRIV	96

Forord

Jeg var i utgangspunktet i tvil om jeg i det hele tatt skulle skrive dette forordet. Etterhvert, i prosessen med å skrive oppgaven, fant jeg ut at det var noen jeg måtte nevne likevel.

Først og fremst min dyktige veileder, Elise Seip Tønnessen. Hun så potensialet i oppgaven når ikke engang jeg gjorde det og hjalp meg med å få det frem. Takk Elise, for alle innspill, råd og anbefalinger.

Deretter vil jeg spesielt takke de engasjerte spillerne som ofret mange timer av sin tid, stilte opp til intervju og delte sine erfaringer med meg, og dermed gjorde det mulig for denne oppgaven å bli til.

Jeg vil også takke alle de menneskene som hadde så mange og så vidt forskjellige meninger om dataspill, det hjalp meg å se hele spekteret og nyansene i saken. Jeg trengte ikke å spørre om meningene, de kom så fort jeg nevnte hva jeg skulle skrive om. Derfor håper jeg og tror at denne oppgaven kan være interessant å lese både for fagfolk, studenter og elever, og tydeligvis alle andre.

Sist, men ikke minst, takk til familie og venner for god støtte og tålmodighet.

S.K.

Kristiansand, 25. mai 2012.

Sammendrag

Jeg har med denne undersøkelsen forsøkt å presentere et saklig og nyansert bilde av et tema som engasjerer mange mennesker i lys av de grusomme hendelsene som fant sted 22.07.2011.

Tema er video- krigspill og voldspåvirkning.

For å belyse dette temaet har jeg valgt å intervju seks menn i alderen 27-32 år. Jeg kom fram til at den beste måten å gjøre dette på var å organisere intervjuene som fokusgrupper. To fokusgrupper av tre personer. Og fokus på temaet ble det.

I fokusgruppeintervjuer blir den mellommenneskelige kommunikasjonen satt i høysetet og dataene som ble samlet ga et godt grunnlag for å finne ut hvordan disse menneskene opplever sin interaksjon med selve spillet, og ikke minst med andre mennesker som de spiller sammen med- og imot.

Som mange allerede nå skjønner har jeg brukt den kvalitative metode i denne undersøkelsen. I en oppgave av denne størrelse er det uansett vanskelig å foreta store undersøkelser, derfor fant jeg ut at det kvalitative intervjuet var veien å gå og har ikke angret på det i etterkant.

Generaliserbare funn har verken vært oppnåelige eller ønsket å oppnå i denne oppgaven. Likevel mener jeg at ved hjelp av relevante teorier om medie-påvirkning, medieerfaring, medie vold og bruksstudieforskning og godt underbygde metoder har jeg klart å sette sammen et verk som kan brukes av mange, uansett hvilken holdning om video- krigspill de måtte ha fra før av.

1 Innledning

1.1 Begrunnelse for valg av oppgave

Denne masteroppgaven er mitt avsluttende arbeid i masterprogrammet i Samfunnskommunikasjon og bachelor i Kommunikasjon ved Universitetet i Agder.

Etter tragedien som fant sted den 22. juli 2011 og som vi alle kjenner til, kom video- krigsspill i hardt vær som følge av at gjerningsmannen bak hendelsene spilte slike spill, og beskrev dem som en del av "treningen" sin i sitt såkalte manifest. Forfatter Ketil Bjørnstad, som har vært aktiv i debatten har hevdet i mediene at ugjerningen og spillene kan settes i mer eller mindre kausal sammenheng og har foreslått å forby slike spill¹.

De som spiller vil naturligvis ta spillene og spillingen i forsvar. De som ikke spiller skremmes av at noen bruker sin verdifulle, og i våre dager knappe tid på en digital simulering av å "løpe rundt og blåse hodet av hverandre".

Jeg registrerer hva begge partene i polemikken sier, og jeg aksepterer stort sett at de gjør det. Men nå vil jeg prøve å finne ut hvordan og hvorfor de som spiller argumenterer slik de gjør? Hva er det som er så fascinerende og tiltrekkende ved disse spillene som gjør at så mange spiller dem, når det samtidig er så mange andre som blir skremt av dem og ville kaste dem på bål?

Uenigheten rundt hvilken betydning vold i mediene har er ganske stor. Det at mange ser på mediene som årsak til vold kaller Faltin Karlsen, forsker ved Norges Informasjonsteknologiske høgskole (NITH) for en evig forbannelse og hevder at det er synd at fagpersoner bidrar til å opprettholde den myten som han kaller det. Med fagpersoner mener han blant andre psykolog Atle Dyregrov som debatterer med Karlsen i samme artikkel og hevder at det å ikke se sammenhengen (*korrelasjonen*) mellom vold i mediene og voldelig barn er som å "avfeie studier mellom røyking og kreft", og at barn som spiller voldelige

¹ (Bjørnstad, 2011)

dataspill har større sjanse for å utvise aggressiv adferd og tanker (Computerworld).

Mediene i dag er med på å forme samfunnet, i større grad enn noen gang. Selv om mediene innrømmes å bidra til mye positivt får de også ofte mye av skylden for blant annet vold og kriminalitet. Også argumentasjonen om mediens effekt bærer preg av forenkling, det finnes dem med naiv tillit til at mediene gjennom opplæring og ønsket holdningsendring bidrar til bedre samfunn og det er dem med naiv redsel og frykt for at (enkelte) medier nærmest raserer samfunnet (Gentikow, 2009). Et eksempel på det sistnevnte er Svein Olav Olsen, også kjent som video-Olsen, en privatperson som helt siden 1980-tallet har reist Norge rundt og argumentert for skadeligheten av voldelige video-medier. Utgangspunktet for hans engasjement er det ikke vanskelig å se en god tanke bak, men aksjonering av typen å gå til politianmeldelse av spillet Call of Duty² er det nok mange som setter et spørsmålstegn bak, ikke minst i kommentarfeltet til artikkelen om saken på fvn.no.

I løpet av de fem årene av studietiden min har jeg fordypet meg i mellommenneskelig kommunikasjon, virkningen av medier som omgir oss, gamle så vel som nye, og jeg har spilt en del videospill i mitt liv, også underveis i utdanningen min. Spillingen har kanskje lagt beslag på en del av fritiden min og jeg har aldri oppfattet den selv som skadelig i noe annet forstand enn at den kan være en tidstyv.

Jeg ville skrive denne oppgaven fordi jeg oppriktig mener at jeg med et saklig syn på fenomenet kan bidra til en gjensidig forståelse for hverandres meninger blant de involverte i polemikken om video- krigsspill.

² (Kristensen, 2012)

1.2 Problemstilling

Video- krigspill etter 22/7:

Hvordan opplever aktive voksne spillere sin egen interaksjon med krigsspillet "Call of Duty" og i hvilken grad påvirker dette holdningene i deres "virkelige" liv?

1.3 Oppgavens avgrensning

Selv om det i problemstillingen er snakk om krigspill så kunne jeg ha brukt begrepet skytespill istedenfor, siden spillet da i hovedsak, i hvert fall på overflaten handler om skyting. Men jeg har valgt *krigspill* da spillene oppfordrer til en viss grad av strategisk planlegging og taktikk og omgivelsene etterligner en krigssituasjon. *Call of Duty*³⁴ omfatter en serie spill med forskjellige navn og produsenter, men man kan trygt si at hovedtematikken, narratologien og det visuelle uttrykket bak disse er rimelig like og derfor ikke nødvendig å spesifisere i en større grad.

Spillet handler om å stoppe en gal mann ved navnet Makarov og hans terrororganisasjon fra å ødelegge verden. Spilleren tar del i ulike operasjoner verden rundt for å oppnå dette målet. Dette er handlingen i *Single Player* delen av spillet hvor motstanderen er datamaskinen, altså kunstig intelligens. Men som vi skal få se nærmere etterpå spiller informantene i denne undersøkelsen kun *Online Multiplayer* delen av spillet, her er det to lag av seks spillere som spiller mot hverandre i forskjellige omgivelser og med forskjellige mål, men hovedpoenget er alltid det samme- vinne over det andre laget.

Jeg har valgt å intervju personer i 27- 32 års alderen for det er mest relevant i forhold til at jeg har valgt å se på problemstillingen i lys av 22/7 og påstandene om at gjerningsmannen (31 år på den tiden da han spilte) har vært påvirket av

³ (Wikipedia, 2012)

⁴ Jeg kommer videre i oppgaven ofte til å omtale det bare som *spillet*.

disse krigspillene. Ved å begrense oppgaven til å finne ut av spillernes *egen opplevelse* av interaksjonen med spillene får vi en mest mulig nær, autentisk, realistisk, relevant og aktuell informasjon om det vi skal forsøke å finne ut av.

Spillet har en 18- årsgrense og det har dermed vært naturlig for denne oppgaven å intervju voksne mennesker, i tillegg mener jeg at det er viktig å sette fokus på denne gruppen da det meste av tidligere forskning på sammenhengene mellom vold og dataspill (visuelle medier generelt) har handlet om barn og unge.

1.4 Oppgavens oppbygging



Figur 1. Oppgavens struktur.

2 Teori

Jeg vil i dette kapitlet presentere en del teorier, definisjoner av begreper og synspunkter rundt hva vi egentlig kan oppfatte som vold. De ulike typer av vold, aggresjonsakkumulering da spesielt med tanke på vold som vises eller simuleres i mediene. Jeg vil også redegjøre for teorier om medieerfaring, medie vold, mediepåvirkning og bruksstudier (Uses & Gratifications).

2.1 Begrepsavklaringer

2.1.1 Vold

Det er ikke lett og heller ikke mulig å komme med en entydig definisjon på hva vold egentlig er. Det er uansett individuelt for hver enkelt av oss hva vi opplever eller oppfatter som vold. Eller er det til og med slik at vår opplevelse og vår oppfatning varierer selv om selve handlingen er den samme, avhengig om vi er tilskuere til eller objekter for handlingen? Med andre ord, vi kan oppleve ting forskjellig avhengig av om det går direkte ut over oss eller ei. Ifølge World Health Organization (Grønnlie, 2009) er vold forsettlig bruk av, eller trussel om, fysisk makt eller tvang, rettet mot en selv, andre enkeltpersoner, eller en gruppe. For å regnes som vold må handlingen resultere i, eller ha høy sannsynlighet for å resultere i død, fysisk eller psykisk skade, eller mangelfull utvikling. Videre skriver Grønnlie hvordan voldsbegrepet i dag brukes i betydelig utvidet omfang i forhold til før i tiden. Terskelen for å kalle noe for vold har blitt betydelig senket. Vi kan enes om at i dagens samfunn tåler vi og aksepterer mye mindre enn tidligere og vern av personlig integritet står mye sterkere enn før. Det er interessant for vårt tilfelle å merke seg hvordan, også tidligere, det å handle voldelig ble forbundet med hierarkisk orden, de som hadde makten og styrte over andre utøvde sin *rett* til å handle mot andres vilje fysisk og psykisk, mens det andre veien ble oppfattet som *vold*. Med tiden har oppfatningen av hva som er vold begynt å innbefatte også maktmisbruk.

I dag bedømmer vi hva som er vold i større grad ut i fra handlingens virkning på offeret, og det å vurdere handlingen isolert kan være utilstrekkelig grunnlag for å stadfeste om noe er vold eller ikke (Grønnlie, 2009).

Mustonen og Pulkkinen (1993) definerer vold som handling(er) som forårsaker eller forsøker å forårsake fysisk og/eller psykisk skade mot en selv, andre mennesker, dyr eller objekter, tilsiktet eller ei. Med psykisk skade menes fornærmelse mot andres personlighet verbalt eller ikke-verbalt, for eksempel ved å true, mobbe eller trakassere (Potter, 2003: 87).

Grunnen til at jeg trekker frem akkurat denne definisjonen av vold er en bestemt opplevd erfaring som kommer frem i en av fokusgruppene hvor informanten både ble utsatt for og svarte med *trussel* og *fornærmelse*. Dette vil jeg komme nærmere tilbake til under analysen av intervjudataene.

2.1.2 Aggresjon

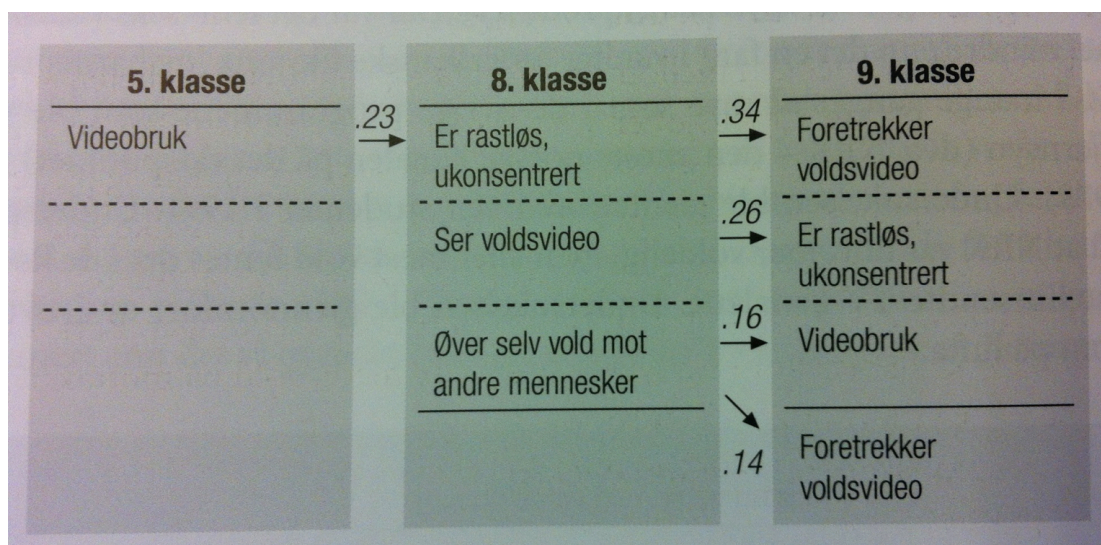
Aggressive mennesker, aggressive dyr, aggressiv sykdom, aggressiv markedsføring og så videre, listen er lang. Men hva er aggresjon? Det etymologiske opphavet til ordet *aggresjon* stammer fra det latinske *aggredi* og betyr *angripe*. Aggresjon vekker hos de fleste negative konnotasjoner, men den trenger ikke alltid å være det. Aggresjon kan ofte føre til positive resultater innen ulike felt av menneskers interesser, den kan ofte redde liv siden den kan føre til kontante handlinger i nødsituasjoner. Alle mennesker har bestemte, større eller mindre, tilbøyeligheter til aggressivitet. Aggresjon kan være vanskelig å forstå og forebygge og nesten umulig å kontrollere (Malt, 2012). Aggresjon som drivkraft kan føre til blant annet *vold* som handling.

2.2 Medievold

Selv om det er noe ulike oppfatninger om hva som kan karakteriseres som vold er det likevel visse handlinger de fleste kan enes om er voldelige. Skyting og drap,

slåssing med alvorlige følger, psykisk vold med for eksempel engstelse som resultat, dette er ting vi trygt kan kalle vold uten at altfor mange ville motsi det. Og nettopp denne type vold er det blitt mer av i omfang i mediene de siste årene. I mangel på norske undersøkelser kan vi få bekreftet denne påstanden med syv ulike undersøkelser gjennomført i USA, den nyeste fra 1997, i gjennomsnitt mener 80 % av de spurte at det er mer og mer grov vold i media enn før (Potter, 2003). Med media menes her alle typer medier, de skrevne inkludert, men det er mest fokus på audiovisuelle medier som film og dataspill. Og for vår del er det sistnevnte mest interessant.

I Sverige har man gjennomført en undersøkelse hvor man fulgte barn født i 1969 fra de var 6 år til 21 år, på den måten er det lettere å undersøke om de sammenhengene man finner er årsakssammenhenger (Østbye, 2009 med referanse til Rosengren 1994). Der kom det frem noen interessante såkalte effektkjeder, figuren under viser disse:



Figur 2. Tre effektkjeder (Østbye, 2009: 126).

Tallene over pilene viser styrken i sammenhengene. Den første kjeden viser høyt videokonsum i 5. klasse som synes å korrelere eller, kanskje til og med være årsak til rastløshet og mangel på konsentrasjon i 8. klasse, og i 9. klasse fører det til preferanse til vold. Den andre kjeden viser at videobruk fører til preferanse for voldsvideo som igjen korrelerer med rastløshet og mangel på konsentrasjon i

9. klasse. Det som er spesielt interessant her at i den tredje kjeden vises korrelasjon mellom det å utøve vold mot andre mennesker i 8. klasse og preferanse for både videobruk generelt og voldsvideoer i 9. klasse. I debattene om medievold blir det stadig trukket frem at medievold fører til voldsatferd, mens det i denne undersøkelsen kommer fram, selv om sammenhengene er relativt svake, at voldsatferd fører til økt konsum av medievold (Østbye, 2009: 126).

Det at mediene kan ha følelsesmessige effekter er det ikke vanskelig å si seg enig i, ulike medier har ulik virkning på dem som bruker dem, man kan bli glad, trist, oppspilt, alt ettersom hvordan man oppfatter budskapet og konteksten det fremkommer i. Ingen vil ha nøyaktig samme oppfatning av budskapet gitt de ulike forutsetninger og preferanser man har. Disse opplevelsene kan virke positivt eller negativt på vår mentale tilstand, men de kan utvilsomt også påvirke våre holdninger, vurderinger og atferd (Østbye, 2009: 128). Gentikow (1997) har laget en interessant liste med beskrivelse over forskjellige voldsvarianter av *fiksjonsvold* i forskjellige filmgenrer som krigsfilm, western, spenningsfilm, splatter, gore, snuff, med mer. Til slutt beskriver hun og video- og PC-spill som ikke annet enn en lang rekke kamper med til dels groteske innslag og at det særegne med denne type fremstillinger er at det er brukeren selv som aktiverer de voldelige handlingene (Østbye, 2009). Østbye refererer i kapitlet sitt til (Gunter, 1994: 167-169) og hans oversikt over teorier for mulig sammenheng mellom medievold og egen voldelig atferd.

- *Katharsis* – det å bli eksponert for voldelige handlinger i mediene kan føre til at man ”renser” seg for egne voldelige tendenser uten selv å utøve vold
- *Imitasjon* – Bandura og bobo-dokkene – her delte man barn i fire grupper, i et *kontrollert eksperiment* hvor tre av gruppene fikk se bobo-dokken bli slått med en kølle under ulike omstendigheter og en fjerde gruppe som ikke fikk se noe aggressivt i det hele tatt. Deretter fremprovoserte man frustrasjon hos barna (tok fra dem leker) i et annet rom og tok dem deretter i enda et nytt rom med en bobo-dokke, en kølle og noen andre leker. De barna som fikk se vold i forkant brukte kølla dobbelt så mye som

de som ikke ble vist noe voldelig handling. Albert Bandura selv mente at barna lærer atferd relativt lett fra mediene, men at de ikke nødvendigvis utfører disse handlingene. (Østbye, 2009 med referanse til Bandura 1968: 126-127).

- *Opphisselse* – eksponering for voldelig medieinnhold kan føre til en opphisset mental tilstand som igjen kan tenkes å kunne føre til aggressiv opptreden, men annen forskning indikerer også at slik medieskapt opphisselse oftest går raskt over.
- *Endrede grenser for akseptabel vold* – nøkkelordet her er *disinhibition*- det å kaste hemninger, med andre ord flytte grensene for hva som er "akseptabel" vold og når det er legitimt å bruke det. Dette er i stor grad kulturelt avhengig, men det er *mulig* (min kursiv.) at mediene kan være en av faktorer som kan bidra til denne grenseforskyvningen mot å bruke vold.

Østbye påpeker at ingen seriøse forskere påstår at medievold er hovedårsak til all volden i samfunnet, men at vi samtidig må være oppmerksomme på at hvis det er slik at medievold kan forhøye den generelle volden med noen prosent så er det grunn til at vi burde sette i gang tiltak som kan hankses med dette problemet (Østbye, 2009: 118). Som jeg skal komme tilbake til under avsnittet om mediepåvirkning og Alf Inge Wangs (2012) tanker rundt dette så hevder også Østbye at det ikke finnes et enkelt svar på spørsmålet om vold i mediene fører til generell vold i samfunnet. "Sammenhengene som fører til virkningene er kompliserte, og både når det gjelder medievold og alle andre typer mediebudskap, vil det i befolkningen kunne være ulike reaksjoner og effekter." (Østbye, 2009: 129). Østbye hevder at det kan være gode grunner til å foreta kartlegginger og forekomster av vold i media selv om slike kartlegginger aldri kan si noe om hvilken effekt slikt innhold kan ha på befolkningen. Jeg er enig i dette, men velger å være litt reservert i forhold til å si at det *aldri* kan skje. Jeg er også enig med Helge Østbye i at vi *må* være forsiktige med å bruke medieforskningens usikkerhet som grunnlag til å avfeie en *mulighet* for at det kan være en sammenheng mellom medievold og vold i samfunnet (ibid.)

Det har altså blitt lagt ned svært mye arbeid i forskningen om medie vold i blant annet dataspill, men dessverre har det resultert i få sikre, entydige konklusjoner. Svært lite tyder også på at medie vold kan betraktes som en delvis årsak eller forklaring på den generelle volden i samfunnet (ibid.: 132).

Barbara Gentikow etterspør i et arbeidsnotat definisjoner på voldelig medieinnhold fra brukernes eget perspektiv. Hun påpeker at definisjoner som analytikere bruker ikke nødvendigvis er de samme som publikum bruker, og at istedenfor og bare måle og vurdere voldelig innhold så burde man heller *fokusere på publikums persepsjon* av vold (Gentikow, 1997). Nettopp det jeg har tenkt å gjøre i denne oppgaven.

Jeg avslutter denne gjennomgangen av teorier om medie vold med et sitat av Schwebs og Østbye (1995): "det å gripe til vald bryt med så mange av dei viktigaste verdiane og normene som vi blir innpoda med elles, at faren [for å imitere vold i fjernsynet] er liten" (Gentikow, 1997: 17 med henvisning til Schwebs og Østbye 1995: 209).

2.3 Medie påvirkning

Gjennomgangstonen i beskrivelsen av hittidige resultater på forskningen av voldelig innhold i dataspill og dets langsiktige effekter er at de spriker i flere retninger. På den ene siden har man kommet frem til at det er lite eller ingen sammenheng mellom vold og resulterende aggressivitet hos barn og unge, mens det på den andre siden finnes forskere som har dokumentert at det finnes en slik sammenheng (Wang, 2012: 176) Selv om disse undersøkelsene er basert hovedsakelig på barn og unge er det ikke urimelig å anta at overføringsverdien er tilstede med tanke på aldersgruppen jeg undersøker i denne oppgaven. Den største samlede studien av effekten av vold i dataspill, gjennomført av Craig A. Anderson, er en metastudie som har sett på hvordan 130 000 personer i ulike studier påvirkes av vold i dataspill. "Resultater fra studien viser at vold i dataspill medvirker til aggressiv oppførsel, aggressive tanker, aggressiv affekt, samt gir mindre empati og prososial oppførsel." (Wang, 2012 med henvisning til

Anderson 2010). Viktig å presisere her at det er *aggresjon* mer enn *faktisk voldelig atferd* man har kommet frem til. Andre funn de kom fram til var at det var små forskjeller når det gjaldt variasjoner i kjønn og kultur, og at vold i dataspill hadde både en kortidseffekt og langtidseffekt.

Jeg inntar ikke en uforbeholden positiv stilling til disse resultatene, men resultater av en slik stor studie *må* man uansett ta med i betraktningen. Et par episoder som informantene forteller om ut i fra egen erfaring (se side 44 og 69) kan delvis underbygge de nevnte funnene Wang snakker om.

Følgende teorier og betraktninger er hentet hovedsakelig fra boka *Mediepåvirkning* skrevet av Ragnar Waldahl, professor ved Institutt for medier og kommunikasjon ved Universitetet i Oslo.

Det er mulig å finne støtte i forskning for de fleste påstander i debatten om mediepåvirkning. Medieinnhold påvirker ikke samtlige mottakere på samme måte (Waldahl, 1999). Høyst relevant for denne oppgaven er Waldahls påstand om at:

"Det teoretiske grunnlaget for mediepåvirkning ligger likevel i studiet av medienes kortsiktige virkninger på individnivå. Det er her påvirkningsprosessene starter, og enhver oversikt over medienes virkninger må ta utgangspunkt i hvordan aktivt fungerende mennesker forholder seg til mediene i sitt daglige liv innenfor *grupper og sosiale nettverk* av varierende størrelse." (Waldahl, 1999: 15, min kursiv.)

Det som er spesielt interessant er at Waldahl etterspør studiet av menneskers forhold til mediene innad i sosiale nettverk, noe som jeg skal se på senere i analysekapitlet under avsnittet om "*Spilling og sosiale relasjoner*". Han poengterer at medienes virkninger i siste instans blir avgjort av publikum selv og at *ingen påvirkning* (min kursiv.) finner sted uten deres medvirkning. For at medienes innhold skal nå frem til den enkelte bruker må det først gjennom noen kognitive filtre som kan kalles *selektive prosesser*. Waldahl beskriver fire av dem:

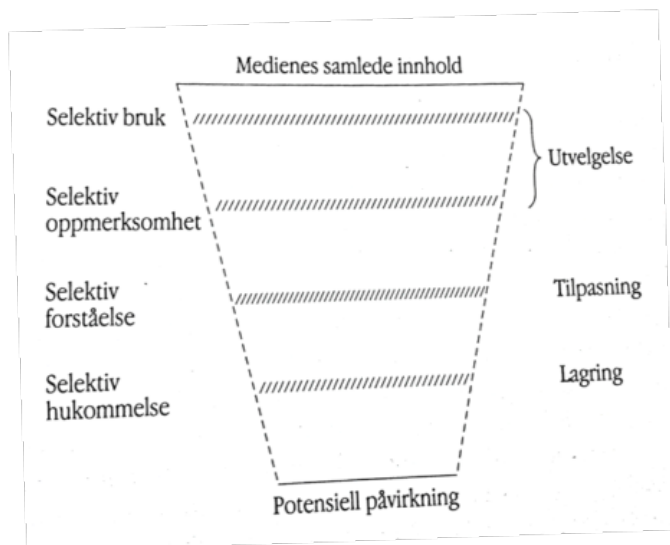
- Selektiv bruk
- Selektiv oppmerksomhet
- Selektiv forståelse

- Selektiv hukommelse

Grunnlaget for denne antakelsen om *selektiv mediebruk* stammer fra Leon Festingers teori om kognitiv dissonans som hevder at mennesker prøver å unngå dissonans i kognitive elementer for å unngå spenning og ubehag. (Waldahl, 1999: 193 med henvisning til Festinger 1957, 1964).

Proessen *motivert selektiv mediebruk* har blitt bestridt av blant andre Freedman og Sears, men senere forskning har modifisert denne konklusjonen og Waldahl påpeker at det i dag er allment akseptert at mennesker forholder seg selektivt til tilgjengelig informasjon grunnet deres holdning til innholdet (Waldahl, 1999: 193 med henvisning til Frey 1986, Eagly og Chaiken 1993: 591-595). Sosial bakgrunn spiller også en viktig rolle ved valg av medieinnhold fordi folk på bakgrunn av den søker til bestemte deler av medietilbudet som eksisterer rundt dem. *Selektiv oppmerksomhet* betyr at publikum kutter ut deler av budskapet grunnet et manglende samsvar med deres opprinnelige holdninger og det finnes både empirisk og teoretisk belegg for at det sjeldent er tilfeldig hva en får med seg. Proessen av *selektiv forståelse* kan vi si forsterker de to foregående prosessene ved at brukerne tilpasser medieinnholdet til sine egne foretrukne verdier, etablerte oppfatninger og forståelse av virkeligheten. Og til slutt hevder Waldahl at prosessen med *selektiv hukommelse* styrer hva publikum sitter igjen med av det medieinnholdet de har blitt eksponert for. Også her er det deres holdninger og verdier som spiller inn og avgjør hva som går eller ikke går i "glemmeboka" (Waldahl, 1999: 196).

Traktformen vist i Figur 3. på neste side illustrerer den antatte veien *medienes samlede innhold* filtreres gjennom de nevnte prosessene før det kommer til en potensiell påvirkning. Dette virker både begrensende og styrende på det faktiske utbyttet av mediebruken.



Figur 3. Seleksjonsprosesser illustrert med en traktform (Waldahl, 1999: 197).

Jeg kan på bakgrunn av de innsamlede dataene i mine fokusgrupper se likheter med disse prosessene og informantenes begrunnelser og forklaringer for valg av medieinnhold som nettopp video- krigsspill tilbyr dem.

Publikums forståelse av medieinnhold er relativ og avhengig av deres sosiokulturelle bakgrunn, dette gjelder først og fremst språklig kommunikasjon, men også visuell kommunikasjon som jeg forsker på i denne oppgaven (Waldahl, 1999). Det er også interessant å merke seg at nye medier, som for eksempel videospill, med økende grad av interaktivitet inkorporerer egenskapene til personlig kommunikasjon og at dette på sikt kan bidra til å viske ut forskjellene mellom personlig og mediert kommunikasjon (ibid.).

Jostein Gripsrud skriver følgende om mediepåvirkning: "[...] en trenger en mer sammensatt forståelse av forholdet mellom medier og publikum for å forstå det kompliserte samspillet mellom mange faktorer i denne relasjonen." (Gripsrud, 2011: 73). Denne påstanden forstår jeg dithen at én viktig faktor kan være mottakerperspektivet og å sette lys på det. Dette er en av grunnene til at jeg har påtatt meg oppgaven å gjennomføre denne forskningen i utgangspunktet.

2.4 Medieerfaring

Erfaring betyr å ha lært noe gjennom praksis, ifølge etymologien stammer det norske ordet "erfaring" fra tyske "Erfahrung" som betyr å lære gjennom å reise. Også et tysk ord vi må merke oss er "Lebenswelt" som betyr "livsverden", dette betegner det praktisk-empiriske rommet for levde erfaringer. Fenomenologien er interessert i nettopp denne livsverdenen. En av de mest kjente representantene for denne læren, Merleau-Ponty hevder at erfaringen har sitt utgangspunkt i kroppen og formulerer det med at : "Jeg er bevisst på verdenen gjennom min kropp som medium" (Gentikow, 2005: 11 med henvisning til Merleau-Ponty [1945] 1962: 82). Jeg finner dette svært relevant sett i lys av informasjonen som jeg fikk av informantene i min undersøkelse. Flere av dem, uttrykker ved flere anledninger nettopp en erfaring med spillet som må tilskrives mer enn bare intellektet som konstituerende faktor.

Ifølge Gentikow påstår enkelte at medierte erfaringer erstatter vår erfaring med virkeligheten og at de er surrogaterfaringer eller pseudoerfaringer. Denne påstanden mener jeg virker litt anakronisk. Jeg synes vi heller skal kunne si at i dag med en høy grad av interaksjon *med* mediene og sosial interaksjon *gjennom* mediene som for eksempel såkalte sosiale medier (Facebook, Twitter) og ikke minst dataspill, så har vi fått en mulighet for en utvidet "Lebenswelt" og erfaringspotensiale. Dette bekrefter, slik jeg tolker det, også Gentikow når hun skriver om utvidelser av naturgitte erfaringsmuligheter og samtidig henviser til Marshall McLuhan og hans definisjon av medier som en forlengelse av våre sanser og evner (Gentikow, 2005 med henvisning til McLuhan 1964).

Informantene i min undersøkelse bruker alle Playstation 3 til å spille på. Dette kan ha betydning i forhold til identitetsdannelse som smaksmarkører, statussymbol og gruppetilhørighet. Gentikow går så langt som å si at i dagens såkalte informasjons- eller kommunikasjonssamfunn er det å ha adgang til bestemte medier likefrem et tegn på om man eksisterer eller ei (Gentikow, 2005). Jeg vet ikke om jeg ville gå så langt som si "eksisterer eller ei", men definitivt med på å bestemme om man "er med eller ikke" på ulike kommunikasjonsarenaer som stadig blir en større del av vårt samfunnsliv.

I min tolkning av dataene i analysekapitlet under avsnittet "Fascinasjonen ved å spille" la jeg vekt på de estetiske erfaringene ved spillingen informantene fortalte om, dette etterspør også Gentikow (2005) når hun skriver at forskningen må vie større oppmerksomhet til tekstens estetisk-materielle uttrykk, og at de nye digitale mediers multimediale uttrykk utfordrer en mer estetisk orientert resepsjonsforskning. Jeg vil også føye til at det viktig å se på det samspillet av for eksempel lyd, video, taktilitet og farger som gjør spillingen til en multimodal opplevelse som informantene tydeligvis fascineres av.

Stuart Hall (1973) skriver i sin velkjente artikkel *Encoding/Decoding* om tre⁵ måter for mottakere i en kommunikasjonsprosess å inngå i tolkning av budskapet på. Den første kaller han *dominant-hegemonic position*, denne beskriver en mottaker som forstår og tolker budskapet på grunnlag av referanser gitt og innenfor rammeverk på forhånd satt av avsenderen. Det typiske for avkodingen, og så klart kodingen, er at de involverte inntar en holdning av at budskapet "tas for gitt", er naturlig, selvfølgelig og slik som "ting skal være", og som Hall sier at budskapet har en "stamp of legitimacy" over seg.

Den andre posisjonen derimot, *negotiated position*, selv om den gjenkjenner og delvis anerkjenner den hegemonistiske ideologien, aksepterer den ikke den som nærmest en naturlov. Mottakeren er klar over referansene og rammene, men velger å forhandle om innholdet og opererer med unntak fra regelen i motsetning til den dominant-hegemonistiske posisjonen.

Den tredje posisjonen, *oppositional position*, beskriver et ståsted hvor mottaker gjenkjenner og forstår innholdet med de konnotasjonene det måtte bære med seg, men velger å tolke det annerledes i sin helhet. Her går mottakeren inn i en prosess av dekonstruering av budskapet, for deretter å konstruere det på nytt med sitt foretrukne sett med referanser og ideologisk rammeverk.

Jeg har fått det inntrykket av informantene mine at de beveger seg nærmest den forhandlende posisjon (*negotiated code*) i sin avkoding av spilllets koding av budskapet. De aksepterer ikke alt de blir "servert", og klarer og reflektere over

⁵ Hall skriver også om en annen under-posisjon, *professional code* som faller inn under *dominant-hegemonic code*, men denne så jeg ikke som relevant for min undersøkelse.

ulempene forbundet med spillet og dets innhold (intenderte budskap). Jeg tror at dette bekrefter et stykke på vei Gentikows påstand om at vi trenger flere utvidelser når vi skal forske på mediebrukernes fortolkningsaktiviteter og kognitive erfaringer. Hun trekker fram at vi må legge vekt på emosjonelle erfaringer i disse fortolkningsprosessene, og ikke bare rasjonelle fortolkningsoperasjoner (Gentikow, 2005).

Ved å ikke ta hensyn til erfaring som en viktig dimensjon ved forskningen av mediepåvirkning reduserer man innsikten i forskningspersonenes mediebruk betydelig. Vi må også være klar over at i dag må det kunne sies at folk flest i Norge er erfarne mediebrukere med mye kunnskap om bestemte medier, noen kan til og med kalles eksperter, på dataspill for eksempel. Slik kunnskap, hevder Gentikow (2005), kan antas å kunne modifisere, eller sette i et annet lys mediepåvirkningen som diskuteres så heftig i samfunnet i dag, som oftest i noen av mediene- paradoksalt nok. Vi kan ikke uten videre tro at bare fordi man har godt kjennskap til mediet så blir man ikke påvirket av det, men vi kan med god grunn anta at brukeren med stor kunnskap om mediet, for eksempel dataspill, i hvert fall er klar over at det faktisk er *et spill* som bruker de genre-spesifikke grepene tilgjengelige for oppnå effekter (Gentikow, 2005: 18). Et vanlig bekymringsargument i debatten om mediepåvirkning er at mennesker blir påvirket av mediene mot sin vilje. Dette er i de fleste tilfeller feil. De fleste mennesker velger medier og medieinnhold ut ifra interesser som de allerede har, og velger likedan bort det som ikke passer, reklame⁶ for eksempel. Mediebruk skjer heller ikke isolert sett, slik som for eksempel *det kontrollerte eksperiment* (Bandura og bobo-dokkene).

”Medieerfaring er situert i det sosiale, og sosiale betingelser må antas å ha en betydelig påvirkningskraft” (Gentikow, 2005: 18).

Jeg trekker særlig frem dette sitatet av Barbara Gentikow fordi brorparten av informantene mine har uttrykt den sosiale dimensjonen ved spillingen som meget viktig faktor, for enkelte til og med som avgjørende.

⁶ Get-dekoder som gjør at man kan ”skippe” over reklame mellom programmene på TV.

2.5 Bruksstudier (Uses & Gratifications)

Bruksstudier er egentlig en noe ufullstendig norsk oversettelse for det opprinnelige engelske navnet på forskningstradisjonen *Uses & Gratifications studies*. For enkelthets skyld skal jeg likevel bruke det, men vi må prøve å ha i minne hva som egentlig ligger bak begrepet- både behov og bruk, tilfredstillelse og litt til.

Så langt tilbake i tid som i 1944 foretok Herta Hertzog en undersøkelse av radioteater eller såpeopera i USA. Hun var knyttet til Paul F. Lazarfelds⁷ forskningsgruppe. Hun hadde som mål å finne hva lytterne fikk ut av å høre på disse programmene og *hvorfor* de gjorde det. Hun gjorde dette ved å stille åpne spørsmål til respondentene som med egne ord formulerte svar på spørsmålene, det var med andre ord en kartlegging av opplevelsene folk fikk av å høre på disse hørespillene (Østbye, 2009). Ikke så ulikt metoden benyttet i denne oppgaven, som vi skal få se senere under gjennomgangen av analysen, Hertzogs problemstilling var "hvorfor folk valgte bestemte radioprogram, og hva de fikk ut av radiolyttingen." (Østbye, 2009: 56). Det var to svenske forskere som la mye av grunnlaget for bruksstudier- tradisjonen, Dan Lundberg og Olof Hultén (1968). Deres tankegang var at mediekonsumet er et middel til å nå mål utenfor mediene, med andre ord folk valgte bevisst bestemte typer mediebudskap for å *tilfredsstille visse ønsker eller behov* (ibid.). Det som var nytt med bruksstudier-tradisjonen i forhold til tidligere forskningstradisjoner var at man tenkte seg at ett mediebudskap kunne dekke ulike behov hos ulike mennesker, ofte behov som ikke lå umiddelbart i det ytre innholdet i budskapet (ibid.)

Østbye⁸ (2009: 56) lister opp noen punkter som viser hvordan bruksstudier brøt med tidligere forskning og oppfatninger, og grunnen til at jeg gjengir dem her i sin helhet er at jeg mener de passer godt i det forskningsdesignet som jeg har lagt opp til med de andre teoriene og metoden for oppgaven:

⁷ En av de sentrale samfunnsvitere fra 1930-1960 årene som satte viktige spor etter seg gjennom analysen av mediernes publikum. Hans avgjørende bidrag var å vise at det ikke var noe direkte sammenheng mellom det å bli eksponert for et mediebudskap og endring av holdninger og atferd som følge av det (Østbye, 2009: 41).

⁸ Med henvisning til Katz, Blummer og Gurevitch (1974)

1. Publikum oppfattes som aktivt og målsøkende, i motsetning til å oppfatte mediekonsumet som passiv tidtrøyte.
2. Egenskaper ved de enkelte spillerne⁹ [min red.] er viktige for å forstå deres medievalg og hvilken tilfredstilte mediekonsumet gir. Virkningen på publikum er altså ikke en enkel konsekvens av innholdet i budskapet.
3. Mediene konkurrerer med andre aktiviteter for å tilfredsstille behov. Skal vi forstå mediekonsumet, må vi også se utenfor mediene.
4. Vi kan få rimelig god innsikt i publikums motiver for medievalg og hvilken tilfredstilte mediebruken gir for den enkelte, ved å spørre dem.
5. Publikum må få gi sine forklaringer på mediebruk og tilfredstilte uten verdityngede vurderinger. En skal altså slippe den ovenfra-og-ned-holdningen som ligger under mye av drøftingen høy- og lavkultur.

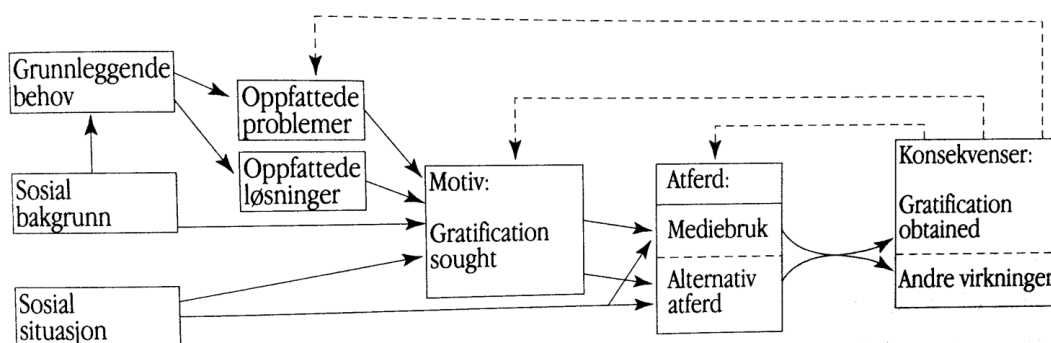
Mye av det jeg har snakket om gjennom oppgaven så langt ligger sammenfattet i disse punktene, og mer kommer jeg tilbake til under analysen av dataene.

Men bruksstudier, i likhet med alle andre forskningstradisjoner, er heller ikke ubestridt. Spesielt rettes det en del kritikk mot bruksforskningens omtrentlige og skiftende bruk av sentrale begreper som bruk, behov, motiv og tilfredstilte. Ifølge Waldahl (1999) reduserer det "muligheten for sammenligninger og generaliseringer, og tradisjonen bærer preg av ad-hoc forklaringer heller enn av kumulativ kunnskapsoppbygging." (Waldahl, 1999: 153). Videre hevder Waldahl at folk flest neppe har selvinnsikt nok fordi denne metoden forutsetter at folk er oppmerksom på de behov og motiver som ligger til grunn for deres mediebruk, og dermed bare besvarer spørsmål med stereotype ad-hoc forklaringer som sier lite om hva som egentlig ligger bak mediebruken. Dette må jeg si meg sterkt uenig i fordi jeg har fått svar fra de fleste informantene i begge fokusgruppene som tyder på at de er veldig oppmerksomme på både sine behov og motiver som gjør at de selv bevisst og frivillig velger å spille *Call of Duty*-spillet. Videre presenterer Waldahl mer kritikk av bruksstudier fordi spørsmålene er veldig generelle og vurderingene er knyttet medietype heller enn konkret innhold og bestemte mottakersituasjoner. Dette kan jeg heller ikke si er tilfelle med min

⁹ Østbye bruker "leser, lytter, eller seer".

undersøkelse. Der er de aller fleste spørsmålene konkrete og knyttet til et spesifikt innhold, spillet *Call of Duty*, og ikke spillkonsoll eller dataspill som generelt fenomen. Jeg kan heller ikke si meg enig i at "folk ofte tyr til allment anerkjente svar med høy sosial prestisje [...] det er for eksempel påvist at mange sier at de dekker bestemte behov gjennom bøker, selv om de neste aldri leser bøker." (Waldahl, 1999: 154). Til dette kan jeg bare si at i mine data er det en informant som hevder at han skulle ønske han kunne lese bøker fremfor å spille, men som han blant annet sa: "Det er fordi boka ikke gir meg så mye asså, hehehe, selv om jeg vet at bøker er bra..." (Informant 004). Jeg påstår ikke at kritikken av bruksstudier ikke kan ha mye relevant og riktig i seg, og den kan sikkert ofte være berettiget også, men i forhold til forskningsdesignet i denne oppgaven treffer den ikke helt mål. Og det er derfor jeg har valgt å bruke denne teorien likevel selv om Østbye (2009) også kaller den "lite aktuell", men at viktige elementer av den med god grunn er blitt videreført med moderne bruks- og resepsjonsforskning (Østbye, 2009: 60).

Siden jeg nå har forklart hvorfor jeg vil bruke bruksstudier- teorien så kan jeg også gjøre et forsøk på å forklare hvordan den "fungerer".



Figur 4. Bruksstudier-struktur (Waldahl, 1999: 151).

Bruksstudier ser på aspekter som *hvor mye folk bruker mediene, hvilke deler av innholdet de bruker og hvilket forhold de har til innholdet* (Waldahl, 1999: 150). Svar på disse spørsmål avgjør hva slags erfaring brukeren har med medieinnholdet og hvordan det oppleves. "Medienes evne til å *tilfredsstille publikums behov* må sees i sammenheng med de *motivene* som leder til bruken."

(ibid.: 150, delvis min kursiv.) Jeg må således anta at motivet til mine informanternes bruk av spillet kommer fra dets evne til å tilfredsstille visse behov de måtte ha i utgangspunktet. Hvis denne tilfredsstillelsen av behov finner sted og forventningene oppfylles er sannsynligheten stor for at gjentatt bruk av spillet vil finne sted og motsatt hvis spillerne opplever en negativ erfaring med spillet.

Som vi kan se av modellen på forrige side (Figur 4) er det *Gratification sought*¹⁰ (Gs) som er motivet for mediebruk. Denne blir skapt på grunnlag av, i hvert fall påvirket av *grunnleggende behov, sosial bakgrunn og sosial situasjon*. Gs fører da til at man velger type medie som en oppfattet løsning på et oppfattet problem. Konsekvenser av dette valget kan være *Gratification obtained*¹¹ (Go) eller andre virkninger, eksempelvis aggressiv atferd. Disse konsekvensene virker da tilbake på faktisk atferd, på (Gs) og oppfattede problemer og brukeren kan da velge å forandre mediebruken, for å oppnå andre konsekvenser (Go) eller holde seg til det han/hun er fornøyd med. Slik går det i en sluttet sirkelvirkning.

¹⁰ (ønsket tilfredsstillelse, fritt oversatt av meg)

¹¹ (oppnådd tilfredsstillelse, igjen fritt oversatt av meg)

3 Metode

I dette kapitlet vil jeg redegjøre for hvilke metodiske og metodologiske valg jeg har tatt i forhold til denne oppgaven. Dette vil jeg se i lys av problemstillingen for oppgaven.

3.1 Metodologiske valg

Epistemologi forteller oss noe om i hvilken grad vi kan vite noe om virkeligheten, mens metodologi avgjør på hvilken måte vi kan finne ut om fenomener som skaper virkeligheten og forhåpentligvis få vite hva det er som gjør at fenomenene forekommer. Metodevalg må tilpasses de forhold man vil undersøke, kvantitative metoder teller og beregner og enkelte problemstillinger trenger denne metoden for å kunne besvares, mens for eksempel emosjonelle fenomener trenger kvalitativt blikk for å bli belyst og forklart. Å kombinere begge kaller Barbara Gentikow "et vakkert ideal" som dessverre sjeldent fungerer i akademisk praksis og er uoverkommelig for en student. Så fremfor bredde er det dybde som er et avgjørende trekk ved kvalitative studier (Gentikow, 2005).

Kvalitativ forskning blir av dens kritikere beskyldt for å ikke produsere klare, eksakte resultater og mangle formaliserte og standardiserte konvensjoner, men ved å være fortløpende selvrefleksiv og selvkritisk overfor sine valg, kan en oppnå den validitet og reliabilitet av dataene som metoden i kritikernes øyne mangler. Videre skriver Gentikow at:

"[...] menneskelig erfaring ikke lar seg beskrive gjennom entydighet, og at flertydige, ambivalente data derfor er bedre egnet til å representere den erfarte virkelighet. På bakgrunn av dette kan kvalitative empiriske studier beskrives som forskning med særlig interesse for sosial og kulturell praksis, med utgangspunkt i folks erfaringer, uttrykt i deres eget språk." (ibid.: 37)

Vi kan ikke forklare kvalitativ forskning som en motsats til kvantitativ forskning, det blir for unøyaktig, det gir heller ingen mening og unnlater å forklare hva den kvalitative forskningen egentlig er (Ryen, 2002). Ifølge Denzin and Lincoln

(1994) studerer forskere som benytter kvalitativ metode ting i deres naturlige setting hvor de prøver å forstå eller tolke fenomener ut i fra den mening folk gir dem (Ryen, 2002). Innen selve kvalitative forskningen finnes det flere ulike tilnærminger, intervju, dokumentanalyse, observasjon, analyse av visuelle medier, for å nevne noen. Intervju er fortsatt den mest utbredte tilnærmingen, men de andre tas stadig oftere i bruk (ibid.) Jeg har valgt å bruke intervju i fokusgrupper i denne oppgaven.

Historisk sett har det vært en del uenighet blant forskere om hvilken metodologi som er "best". Men den siste tiden har man, i hvert fall i nordisk sammenheng beveget seg bort fra de kraftigste diskusjonene (ibid.). Kritikken mot kvalitativ forskning har tildels vært at den skaper hypoteser uten å teste dem, altså at den er induktiv eller med andre ord at den er idiografisk. Mens det motsatt har vært hevdet at kvantitativ forskning egner seg best til å teste hypoteser og ikke klarer å skape noe nytt og dermed er nomotetisk. Ingen av disse kritikkene er tilstrekkelig begrunnet, og ofte kan disse to metodologiene kombineres for å oppnå gode resultater. Det er faktisk slik at det innen kvalitativ forskning finnes såpass ulike retninger at de har mer likheter med enkelte kvantitative tilnærminger enn med noen av de kvalitative tilnærmingene (ibid.).

Dag Ingvar Jacobsen skriver at det er viktig å være klar over om man ønsker å ha data i form av tall eller ord, dette vil da påvirke avgjørelsen om man vil bruke henholdsvis kvantitativ eller kvalitativ metode, og det er samtidig viktig å huske på at begge metodene har fordeler og svakheter som man må ta hensyn til (Jacobsen, 2005).

Gentikow (2005) hevder at "spesielt "tynt" med hensyn til å belyse medieerfaringer er kanskje den mest utbredte metoden: statistiske mediebruksmålinger og ulike institutters markedsanalyser [...]" (Gentikow, 2005: 17).

Jeg har på grunnlag av det ovennevnte valgt å kaste lys over problemstillingen min ved å bruke metoder innen kvalitativ forskning. Dette fordi jeg mener at i mitt tilfelle var det ikke hensiktsmessig, verken med tanke på ressurser eller type data jeg ønsket å samle med en kvantitativ undersøkelse. Det å kunne samtale rundt emnet og komme dypere inn i materien var avgjørende for å få de

dataene jeg trenger for å kunne svare på problemstillingen. Tall alene ville ikke være nok. Man kan jo som sagt kombinere de to metodologiene, men det er veldig ressurskrevende og forbeholdt mye større undersøkelser enn denne jeg har tenkt å utarbeide i denne omgang.

3.2 Kvalitativ forskning- hvorfor i denne oppgaven?

Jeg ville i denne oppgaven komme dypere inn på tenkemåten og selvoppfattelsen til personer som spiller video- krigsspill. Dette ville være tilnærmet umulig å få til ved hjelp av spørreskjema bestående av forhåndsdefinerte svar. Derfor kom jeg fram til at det var kvalitativ metode som var den rette veien å gå for å få tak i data som jeg trengte for å kunne kaste lys over problemstillingen til oppgaven.

Jeg har derfor valgt å benytte en åpen eksplorerende strategi med induktiv analyse. Det vil si at jeg som forsker stiller meg i en posisjon av *kulturell uvitenhet* (Gentikow, 2005). Som følge av denne innstillingen kan slikt arbeid av enkelte karakteriseres som pre-vitenskapelig forskning som egner seg best som forberedelse til den "egentlige" vitenskapelige undersøkelsen som kvantitative surveys (ibid.). Dette er Gentikow sterkt uenig i og jeg støtter henne i det. Intervjuer om menneskers medieerfaringer kan sees på som ekspedisjoner i et forholdsvis ukjent landskap og derfor blir man tvunget til skjerpe oppmerksomheten og være åpen for nye meninger og perspektiver om det fenomenet intervjuet handler om. Gentikow siterer Michael Q. Patton: "The purpose of interviewing is to find out what is *in* and *on* someone else's mind" (Gentikow, 2005: 39, min kursivering). Hun bruker også begrepet *bevisst naivitet* (ibid., med referanse til Kvale 1997) som sammen med kulturell uvitenhet, som selvfølgelig bare er relativ fordi også kvalitative forskere vet en god del om det de skal undersøke, kan være med på å hjelpe å se tilsynelatende kjente fenomener i egen kultur på en ny måte. Et annet aspekt ved å ha en slik åpen og eksplorerende tilnærming i undersøkelsen er at forskeren unngår forutinntatthet og fordommer om det feltet som skal forskes på, og ikke bare hjelper det mot "yndlingsforklaringer", men kan også åpne øynene og ørene for ny uventet informasjon og dermed øker sannsynligheten betraktelig til å komme

til nye erkjennelser ved det undersøkte. Slik sett har denne strategien (åpen eksplorativ) sterke forbindelser til fenomenologisk metode som forfekter det standpunktet å fremmedgjøre vante forhold for å klare å se dem med et ferskt blikk (ibid.). Jeg har jo selvfølgelig også mine egne oppfatninger (fordommer) om video- krigsspill og mine egne medieerfaringer som de aller fleste i dagens samfunn, ikke minst siden jeg spiller disse spillene selv, derfor har det vært viktig for meg å være bevisst og å holde ved denne strategien for å opprettholde et *åpent sinn* og saklighet i forskningsprosessen.

3.3 Metoder anvendt i oppgaven

Som jeg nevnte i innledningen har jeg valgt å bruke kvalitativ metode i denne oppgaven fordi jeg mener at det vil bidra til å komme nærmere inn på respondentenes holdninger enn ved bare å bruke spørreskjema og kvantitative undersøkelser. Som problemstillingen min forteller oss er meningen å finne ut om respondentenes holdninger til krigsspill og deres selvoppfatning i omgangen med disse. Derfor finner jeg det mest hensiktsmessig å bruke det kvalitative intervjuet for å få svar på disse spørsmålene. Mer konkret har jeg valgt å benytte fokusgruppeintervju som hovedmetode for å samle inn data relevant for problemstillingen for denne oppgaven.

Det er klart at ved å samtale, særlig i fokusgrupper slik jeg gjorde, står man i fare for å påvirke dataene i en annen retning enn det de ville opprinnelig tatt. Om dette er positivt eller negativt er umulig å si, det er i alle fall annerledes enn om informantene hadde sittet for seg selv og skrevet en e-post til meg om hva han føler. Jeg må også ta høyde for at informantene i denne undersøkelsen kan ha vært streifet av tanken at jeg som selv spiller slike spill antakeligvis har en positiv holdning til fenomenet, og dermed kunne svarene vært påvirket av det som kalles forskningseffekt. Men mange av svarene under intervjuene har også vist klart kritiske holdninger og saklig refleksjon overfor spillene slik at det minsker sannsynligheten for den nevnte forskningseffekten. Og jeg må legge til at det faktum at jeg selv spiller dette spillet tror jeg har hatt den effekten at informantene ble mer fortrolige til meg som forsker som følge av det. Jeg sitter

igjen med det inntrykk av at det ble oppnådd en maktbalanse og gjensidig tillit mellom dem og meg, og på den måten økte kvaliteten og validiteten på dataene som kom frem.

Interaksjonen mellom partene i intervjuet øker muligheten for skjevhet i forhold til både intervjuer og respondent, men samtidig også at det å anerkjenne eventuell skjevhet kan bidra til noe konstruktivt i motsetning til bare å ikke ta hensyn til det (ibid.).

Jeg kan nå med sikkerhet si at fokusgrupper har vært det rette valget for dette forskningsprosjektet og for å finne ut av det som problemstillingen for oppgaven spør om.

3.3.1 Fokusgrupper

Fokusgrupper egner seg spesielt godt til å produsere data om gruppers fortolkninger, interaksjoner og normer. Halkier hevder at de egner seg mindre til å forske på individers livsverdener (Halkier, 2010). Det siste var ikke tilfelle i mine fokusgrupper. Der kom det tydelig frem den erfaringsbaserte informasjonen med autentiske emosjonelle aspekter og gode selvrefleksjoner.

Det er interaksjonen mellom deltakere som var interessant for meg å få tak i og som jeg mener produserte kunnskap som jeg ville gått glipp av ved individuelle intervjuer. En vanlig feil mange gjør er å forveksle fokusgrupper med gruppeintervjuer. Man samtaler med hverandre i gruppeintervjuer også, men i fokusgrupper setter intervjuer opp et overordnet tema, nærmere sagt et emne og det er *det* emnet som skal samtales om. Det er *det* emnet det skal være *fokus* på (Halkier, 2010). Det har faktisk hendt et par tre ganger at jeg var nødt til å sette en (høflig) stopper for "utsklidning" fra emnet. Dette hadde informantene full forståelse for siden de godt visste hva det overordnede tema var, ikke Elkjøp sin prispolitikk eksempelvis, som den ene samtalen hadde begynt å skli mot...

Emnene det var fokus på i fokusgruppene var:

- Spilling og sosiale relasjoner

- Fascinasjonen ved å spille
- Spilling og moral

Disse emnene er for øvrig også det som utgjør kategoriene i analysedelen.

I begge fokusgruppene var sammensetningen en *casual*, en *gamer* og en *hardcore*- spiller, jeg har lånt begrepene fra Wang (2012). I min undersøkelse er fordelingen slik:

- *casual* bruker 1-5 timer i uken, en
- *gamer* bruker 5-15 timer og en
- *hardcore* bruker over 20 timer i uken.

Jeg benytter nå anledningen til å gjøre leseren oppmerksom på at analysen kommer til inneholde mange lange utdrag fra intervjuene. Jeg har tatt dette valget fordi jeg mener det er nødvendig for å få frem dynamikken i samtale, og mange av svarene ville miste sin verdi for forskningsaspektet om de ble tatt ut av sammenhengen. Dette fant jeg også teoretisk grunnlag for å gjøre i boka *Doing Focus Groups* (2007) av Rosaline Barbour. Hun skriver at informantene i fokusgrupper ofte er egnet på bakgrunn av sin kunnskap om emnet til å inngå i samtalen som en type "co-moderators" eller "co-analysts". De stiller spørsmål til hverandre, noen ganger formulerer de forklaringer for egne eller til og med andres holdninger og atferd, og til en viss grad sidestilt med forskeren begynner de å spekulere og "teoretisere" om hvordan ting og fenomener er. De blir også veldig entusiastiske og føler at de har en oppgave å fortelle samfunnet "hvordan det egentlig er" og få andre folk til å se deres sak med litt annerledes, mer analytisk blikk (Barbour, 2007: 136-137). Dette kan også ytterligere begrunnes med Barbara Gentikows påstand om at mediebrukere i Norge i dag er kompetente og kan til og med kalles eksperter, eksempelvis på dataspill (se side 23). Sist, men ikke minst, ville jeg også være trofast mot den fenomenologiske tilnærmingen jeg har valgt å bruke (se side 35) hvor målet nemlig er å uttrykke situasjonen fra intervjupersonenes synsvinkel og vise lojalitet overfor fenomenet.

3.3.2 Utvalg av respondentene

Denne oppgaven vil først og fremst være begrenset til å omfatte respondentenes interaksjon med spill i serien *Call of Duty*. Respondenter som skal delta i undersøkelsen vil være menn i alderen 27- 32 år. Grunnen til denne avgrensningen er at debatten, som jeg tidligere nevnte har skutt fart etter hendelsene 22/7 og personen som stod bak disse er 32 år gammel i dag og blant spillene han spilte var spillet *Modern Warfare 2* fra *Call of Duty* spillserien. Jeg er av den oppfatning at det vil være relevant for denne oppgaven å holde seg til den omtrent samme alderen og relevant type spill.

Det er ikke mulig for meg å intervjuer alle menn i alderen 27- 32 år som spiller video- krigsspill, naturlig nok. Derfor måtte jeg foreta et strategisk utvalg.

I og med at problemstillingen for oppgaven omtaler menn i en bestemt alder er det da dette som er målgruppa for undersøkelsen og det er dermed respondenter som oppfyller disse kriteriene som har inngått i mitt strategiske utvalg.

Dessuten har det fram til år 2000 vært en oppfatning av typisk dataspiller til å være en kvise tenåringsgutt. Det stemte nok ikke da heller, og uansett, mye har forandret seg på de tolv årene. Ifølge tall fra USA har stadig større deler av befolkningen latt seg fascinere av dataspill og i dag er gjennomsnittsalderen på en spiller 34 år og gjennomsnittsspilleren har spilt dataspill i 12 år (Wang, 2012). Dette er inkludert spill på mobiltelefon. En norsk medieundersøkelse viser derimot at bare 11 % av de spurte mellom 25-44 år spiller daglig (SSB, 2011). Jeg mener at dette tallet er såpass lavt fordi man har valgt å bruke et så stort aldersspenn som 19 år på denne gruppen og at prosentandelen på dem som spiller faller gradvis etter fylte 35 år. I tillegg til det, tror jeg at prosentandelen hadde vært større om man hadde foretatt en undersøkelse om bruken av spill på spillkonsoller, slik som Playstation og X-Box.

Kriterier for utvalg av informantene har vært hvor lenge, hvor aktivt og hvilken type spill man har spilt. Jeg synes dette var nødvendig for å få med personer som allerede har spilt (aktivt) en stund i forkant av 22/7, og at de har spilt spill i

serien *Call of Duty* siden debatten om påvirkning omhandler spillet MW2 som tilhører denne spillserien. Andre kriterier var alder (27-32) og kjønn (mann).

Jeg kom i kontakt med respondentene via felles bekjente. To av respondentene kjenner jeg personlig. Jeg var i utgangspunktet litt i tvil om dette kunne påvirke data som kom frem og tenkte at hvis det gjorde det så ville jeg være, sett fra et forskningsetisk ståsted, tvunget til å finne nye respondenter. Jeg var selvfølgelig meget oppmerksom på å være så nøytral som mulig og lot dem snakke uforstyrret og upåvirket av meg som intervjuer. Dette viste seg å ikke være noe problem og bekjentskapet vårt påvirket ikke data på en nevneverdig måte. De to var dessuten i hver sin fokusgruppe, slik at en eventuell effekt ble lik for begge gruppene.

3.4 Analytisk metode

Jeg vil benytte en fenomenologisk tilnærming til fortolkning av dataene, det vil si at jeg vil forsøke å finne ut hvordan informantene erfarer og danner mening i sin omgang med spillet. Denne tilnærmingen er karakterisert av:

”lojalitet overfor fenomenet, forrang for livsverdenen, den deskriptive metode, å uttrykke situasjonen fra intervjupersonenes synsvinkel, behandle situasjonen som forskningstema, engasjerte forskere, og søkenen etter mening” (Gentikow, 2005: 154 med henvisning til Kvale [1997] 2001: 128 med referanse til Giorgi 1975).

Denne metoden er særlig godt egnet til å få fram informantenes eget perspektiv gjennom deres språklige formuleringer av erfaringer og fortolkning av deres livsverden.

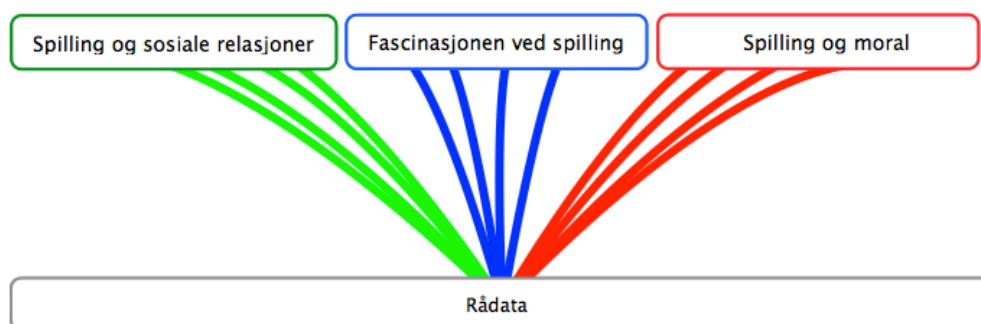
Ved å bruke induktiv analyse vil jeg på grunnlag av de konkrete innsamlede data kunne utlede dypere abstrakt innsikt om oppgavens tema fremfor å deduktivt anvende abstrakte ideer på det konkrete materialet jeg undersøker. Men som allerede nevnt i metodekapitlet opererer den kvalitative metode også deduktivt gitt det forhold at man aldri går inn i forskningsprosessen teoretisk uforberedt, men som regel har noen forsøksvise hypoteser eller forventninger om hva man kan finne ut av (Gentikow, 2005: 40). I mitt tilfelle er det mine egne erfaringer

med spillet og kjennskap til flere teorier og andre forskningsresultater som gir meg noen forventninger om hva jeg kan finne ut av.

3.5 Om analyseprosessen

Til analyse av innsamlede data er det viktig å sette av god tid. Alt innsamlede materiale fra lydopptaker måtte transkriberes og kodes. Jeg brukte en metode, som går på å dele rådataen i mindre enheter (sitater) for så å plassere disse i deskriptive kategorier (se Figur 5). De deskriptive kategoriene er :

- Spilling og sosiale relasjoner
- Fascinasjonen ved å spille
- Spilling og moral



Figur 5. Kategorisering av rådata.

Jeg brukte som illustrert over, tre ulike farger som kodebetegnelse, en farge til hver kategori. Jeg kan nå si at jeg er veldig glad for at spørsmålene i intervju-guiden (vedlegg 1) i utgangspunktet var sortert og tilpasset det enkelte emnet/kategori slik at jeg sparte mye (verdifulle) tid på det. Når det er sagt så har det hendt en god del ganger at enkelte data fremkom under spørsmålskategorier der de "ikke hørte hjemme", men de ble plassert i riktig kategori i analysen. Denne *tredeelingen* har også vært veiledende for meg i valget av både teori og metode. I tillegg til det, kommer disse tre kategoriene til å være rammeverket også ved

presentasjon av funn i avslutningskapitlet, så denne tredelingen er altså ment å fungere som en kohesjonsmekanisme (rød tråd) oppgaven.

Jeg samlet relevant *Generell* informasjon om informantene via e-post og Facebook¹².

Jeg bruker 001, 002, ..., 006 til å anonymisere informantene. 001-003 var i den første fokusgruppa, mens 004-006 var i den andre. Den fordelingen som jeg nevnte i teorikapitlet om type spiller ser da slik ut:

- casual: 003 og 006
- gamer: 002 og 004
- hardcore 001 og 005

Jeg vil innledningsvis for hver kategori og underkategori presentere et innblikk over hovedtendensene i dataene som kommer og hvorfor jeg har valgt å bruke nettopp slike kategorier, og avslutningsvis for hver av dem komme med en kort oppsummering av det viktigste som har kommet frem.

Mine oppfølgingsspørsmål underveis vil være i *kursiv* og starte med "S:" (for Samir) og de vil være *in-line*, det vil si "blandet" sammen med svarene for å illustrere for leseren flyten i samtalen og grunnlaget for meningsdannelsen. Det samme gjelder om noen av informantene kommenterer direkte på hverandres uttalelser. Jeg kommer ikke til å ha linjeskift mellom disse, men la de følge hverandre slik de ble uttalt for å bevare dynamikken som fant sted i samtalen på det tidspunktet de ble gjennomført og slik beholde autenticiteten i dataene.

Ord som informantene legger trykk på, eller sier høyt vil jeg skrive med **VERSALER** eller *kursivere*. Mine kommentarer blir presentert i [hakeparentes].

¹² Direkte (privat) melding funksjonen.

4 Analyse

Her vil jeg analysere data jeg samlet inn i fokusgruppene. Den generelle informasjonen legger jeg ikke ut i sin helhet for å bevare anonymiteten til informantene. Uansett, kommer mye av denne informasjonen frem i selve samtalen, uten at den virker de-anonymiserende.

4.2 Sosiale relasjoner

Begge fokusgruppene startet intervjuene med 10 spørsmål fra denne kategorien. Oppfølgingsspørsmålene varierte naturligvis, gitt ulik utvikling i samtalen underveis.

Det første jeg spurte om var *Når på døgnet spiller dere?* Så å si alle spiller på kvelden, hovedsakelig mellom kl. 22.00 og 01.00 og alle trekker frem at neste dag skal de tidlig på jobb og det er første prioritet. 001 sier det er avhengig av humør han er i. 002 dropper treningen etter jobb og spiller istedenfor: Sää, nå er jeg ikke så aktiv av meg [slår seg på ølmagen, alle skrattler], det er ikke trening etter jobb, det er i sofaen med kontrollen oog... [gestikulerer at han holder i kontrolleren¹³] ja, sitter kanskje 2-3 timer... . 005 skiller seg ut da han spiller kl. 18.00-01.00, men så bor han alene også da, og sier:

005: [...] for jeg har en eller annen som jeg har blitt kjent med på online-spillinga, som heter XXX [et norsk guttenavn] så han er jo veldig sugen på og sender meldinger så spiller vi gjerne fra klokkaa 18 til 23-24... *Javel...?* [de andre, (inkl. meg) kikker på hverandre og smiler litt, som om de tenkte "ok, det var jo en del"] 005; Men altså, hvis jeg begynner tidlig så prøver jeg jo å slutte 24, senest 01...

Det siste 005 sa var sagt for å moderere litt når han så reaksjonen på de andre i gruppa. Det var klart at han opplevde at han måtte "forsvare" tiden han brukte på spillet. 006 nevner at han døgnet¹⁴ et par ganger, det har også 005, men dette hørte til sjeldenheter og begge presiserer at det aldri hadde skjedd hadde det

¹³ Styringsinnretning til Playstation- konsollen, også kalt for joystick (fra eng.)

¹⁴ "...begynner 20.00 på kvelden og spiller til 08 på morraen..."

ikke vært for at *kompisene* deres også var med. Det som også er interessant å nevne er at 006 sier at på *det verste* så har han døgnet, som viser tydelig en holdning at dette synes ikke han er så greit å gjøre.

4.2.1 Relasjonen til samboere

På spørsmål om *Hva synes de dere bor sammen med om at dere spiller?* varierte svarene avhengig av sivilstatusen:

001: Nå er jo jeg gift da... men kona mi har ikke kommet ennå... men ho vet jo at det er en av mine hobbyer så hun har sagt at det ikke kommer til å gjøre henne noen ting... at jeg spiller. Og jeg har gjort det klart for ho at... på kveldene så spiller jeg, hehe [alle ler]...ferdig... No discussion, hehe... det har hun sagt at... det er helt greit...

002: Jaah, [puster ut kraftig] har jo to unga, kone, gift, to hunda, ei tarantelle og to muse... bare sånn helt konkret for mange vi er [alle ler godt] Vi har jo fire tv-er hjemme... en på hvert rom og den største i stua 50-tommer'n- og den sette æ med, hehe. Så den har jeg og hvis hun vil se på tv eller gjør noe så kan ho gå på rommet og se på 42 tommern... Så vi, vi har det sånn.

Jeg var litt i tvil om de skjønnte hvor jeg ville med spørsmålet, så jeg presiserte litt: *Er det noen som sier noe om dere kanskje spiller litt mye?* Og fikk da følgende svar:

002: Njaa, kan få høre det, men da faktisk så slår jeg av... hvis det blir for mye... For det av og til hvis jeg sitter og spiller så går jo timene så fort... [alle bekrefter] Da er det sånn ooh shit og jeg slår jeg av så vi kan se en film før jeg går og legger meg... [...]Nei, jeg kan tenke på kona som sånn der... jeg tar veldig hensyn på det der... jeg sier til ho at "jeg tenkte jeg skulle game litt jeg" vi avtaler det litt oss i mellom... vi er veldig sånn på det for vi vet det fort kan bli veldig usosialt hvis det bare... så tar jeg hensyn til ho hvis jeg har spilt lenge... men hvis vi to har kranla så vil jeg ikkje spille...

001: Ja, sånn kan man jo også ta det, hehe, se en film og litt senere når alt blir rolig og så spille... S: *Ja, du får jo se hvordan det blir når kona kommer da, om det blir like greit eller hva?* 001: Nei, men, nå som det er sagt så bodde jeg med en annen jente før jeg gifta meg og da spilte jeg jo også en del, og da, jeg var jo lur nok som 002 og hadde 2 tv-er, så når jeg ville spille kunne hun gjerne gå på rommet sitt og se på en serie eller en film og... sånn at det aldri var noe problem sånn sett, ikke noe annet enn at kanskje vi kan bli litt sånn usosiale mellom hverandre, det er det eneste som er faren. 002: Det er sant, det skal jeg

være enig i... 001: Det eneste som er faren med å ha to TV-er er at man kan bli usosial [002 gir bekræftende uttrykk, mens 003 er nøytral]

Det som er interessant å legge merke til her er bruken, eller meningen av ordet "fare". Både 001 og 002 mener at det kan være en *fare* for det sosiale liv hjemme ved å ha to TV-er, implisitt ved å spille mye. Men 002 tar tydeligvis mye hensyn til sin kone. 003 er ikke overraskende, nøytral, han bor tross alt alene og slipper å forholde seg til denne utfordringen, med unntak av når foreldrene er i Norge, da bor de hos han og han sier:

003(27 år): [...]når de er her i Norge, da har jeg de hos meg og da har jeg også to tv-er liksom, når de er hjemme da går jeg på rommet da, så ser de på den store TV-en, de er jo foreldre må jo respektere det, så går jeg og ser på den lille tv-en på rommet [alle ler] S: *Sier de noe om at du spiller?* Nei, bare så lenge jeg ikke overdriver og sitter sent på natta, tenker at jeg skal jo på jobb dagen etter...

001(32år): det minner meg på at foreldrene mine synes at jeg spiller for mye, det må jeg bare si, at deet!, det får jeg høre veldig ofte, og at de mener at det er veldig usunt at jeg driver og spiller så sent. Og jeg har lagt merke til faktisk at jeg får vondt i øynene og får litt sånn tåkesyn når jeg sitter og spiller lenge... 003 : blir litt sånn tørr i øynene 001: ja, tørr i øynene...

Så kommer noe som jeg ikke forventet under denne delen av intervjuet:

002: [...] kan fort sprengte et blodkar, jeg sitter jo lenge på jobb foran PC og så kommer hjem og ser på TV...den eneste bivirkninga, hvis æ kan si bivirkninga, symptoma på det her, så blir du aggressiv... 001: Jahn!

001 bekreftet altså at man blir *aggressiv*, men det kom ikke en begrunnelse for det fra han (i denne omgang), men det hadde 002:

002: Ja, når du sitter inne å gamer og blir forstyrra så blir du litt sånn "ka det er for nokke?" hvis det ring på døra, så er det bare naboen som skal inn, egentlig, så kobler jeg ut ringebjella så banker det på der nede så hører jeg ikke [alle skrattler og 001 nikker bekræftende] så hvis du sætt og game¹⁵ multi¹⁶ så blir du helt sånn [gest. hvordan han lener seg fremover litt "vill" i ansiktet og lever seg inn i spillet] 001: hehe, egentlig så minner du meg på hvordan jeg er, for når folk ringer meg så gidder jeg ikke ta telefonen, bare setter på lydløs... 003: heldigvis, jeg tar ikke det så alvorlig, hehe...

¹⁵ Game- å spille.

¹⁶ Multiplayer, betegnelse på online spill, to lag, 6 mot 6.

Den aggressiviteten de snakket om her var i grunn ikke annet enn en noe usosial innstilling overfor omgivelsene i form av at de ”melder seg ut” mens de spiller. Her fikk jeg egentlig inntrykk av at de nesten forsøkte å finne noe aggressivt å melde om siden de hadde en forestilling om at det var det intervjuet hadde som formål å finne ut av, men dette ble naturligvis aldri nevnt av meg. Likevel kan vi kanskje kjenne igjen noe fra kritikken av bruksstudier om at informantene bruker stereotype og ad- hoc svar i samtalene.

I den andre fokusgruppa var det 004 som snakket mest om hvordan det gikk å kombinere spilling og samboer:

004: [...] mennn, selvfølgelig det er jo ikke hver dag, spiller tre fire ganger i uka, og så har det jo litt å si at hun legger seg tidlig, jeg jobber jo som oftest kveld... hun jobber jo dagtid, så hun legger seg mye tidligere enn meg, når jeg kommer hjem fra jobb så er hun allerede sovna... så da er det jo... like greit å bare spille litt..eehm..for aahm hun vet jo ikke hva...om jeg har lagt meg eller ikke, haha [alle ler], jeg bare utnytter den gråsona der litt...
S: *Men generelt sett, hun kunne tenke seg å...?* Generelt sett så kunne hun godt tenke seg at de kveldene jeg har fri, at vi legger oss sammen, ja... S: *At ikke du spiller i det hele tatt eller at du spiller mindre?* Eller jeg kan jo spille litt da, men at vi legger oss sammen, det vil si i ti tida, men det vil jo si at jeg ikke begynner å spille i det hele tatt¹⁷, så ja...[alle ler MYE]

005 og 006 hadde noe kortere svar på dette:

005: Jeg har ikke det problemet, jeg bor alene, hehe 004: Du skal være glad for det altså...

006: Nneeei, hun kan ikke fordra det! Hun synes ingenting om spillinga, men jeg spiller for det om!! S: *Hvorfor det, er det fordi dere ikke legger dere sammen, eller?* 006: Jaa, blant annet at vi ikke legger oss sammen og at det tar tid, kan fort sitte der en del timer og da... Da er det opptatt...

Vel, vi må kunne si at det er ikke akkurat en selvfølge at 006 spiller, med en samboer som *ikke kan fordra det!* Det forteller oss at det må være rimelig viktig for 006 å spille når han likevel velger å gjøre det. 004s samboer liker det heller ikke så godt, men han velger å utnytte gråsona litt, som han selv sier.

¹⁷ 004 jobber som regel til kl. 21.00.

4.2.2 Relasjonen til medspillere (og motspillere)

Alle seks informanter spiller nesten utelukket Multiplayer versjonen av spillet, og da som regel med *venner, kompiser og bekjente*, som de selv kaller dem. Det vil si at man er da online med spillere fra hele verden¹⁸ og man må forholde seg til fem andre spillere på eget lag og seks spillere på motsatt lag, i løpet av en runde. Dette tyder på at den sosiale dimensjonen er meget viktig for alle, selv om noen av de vektlegger egne prestasjoner mer enn laget (teamet) de er med på. For man kan nemlig spille *SinglePlayer*¹⁹ - delen av spillet, og det er i utgangspunktet det som har pleid å være hoveddelen så langt i spillhistorien. Men jeg finner det ikke usannsynlig at dette kan bli forandret på i tiden fremover siden dagens spillere forlanger mer interaksjon og involvering i den sosiale dimensjonen av dataspill- mediet.

Jeg spurte dem: *Spiller dere sammen med andre eller alene?*

001: Jaahm, vi har jo sånn gruppe da...som vi pleier å spille sammen med... deet er sånn gruppe på ca 8-9 personer, så vi pleier å samles å spille... S: *spiller du aldri alene?* Jo spiller alene også, men det er mest i gruppa, det er bekjentskapet som er gjør det gøy og det å spille sammen... [...]så jeg spiller kun online. Jeg vil jo også gå gjennom det vanlige spillet når jeg får tid til det, holdt jeg på å si...

S: *Hvis dere har vært med på noen lagidrett, kan dere sammenligne spillingen med det?* 001: Ja, absolutt 002: der jo et team, sånn...liksom... Du tenker at du bidrar med noe? 001: Ja, ja, ja, absolutt

Lagfølelsen er tydelig hos 001 og 002, henholdsvis *hardcore* og *gamer* type spillere. 003 (*casual*-spiller) svarer ikke på dette oppfølgingsspørsmålet i det hele tatt.

002: Multiplayer. Men for det meste en player liksom. Jeg spiller Campaign²⁰ først for å bli kjent med brettan... så ikke man bare går rett på liksom...S: *Er du med i noe gruppe (klan) du?* Ja, XXX²¹[clan-tag], som i XXX [et engelsk ord], så vi er en LIGA [de andre smiler og

¹⁸ ca. 500 000 til enhver tid (min egen observasjon).

¹⁹ SinglePlayer- er den delen av spillet hvor en spiller kun mot "maskin/"dataen" eller "maskinen" som noen kaller det".

²⁰ Campaign- samme som Single Player. SinglePlayer- er den delen av spillet hvor en spiller kun mot "dataen" eller "maskinen" som noen kaller det.

²¹ Jeg kommer til anonymisere all informasjon som kan spores tilbake til informantene ved å bruke XXX istedenfor.

nikker anerkjennende] S : *Hvor mange er dere?* Den e spredt over hele Norge den! Tromsø, Oslo, Fredrikstad og Kristiansand [...] jeg tror det er spill miljøet og... du blir godtatt UANSETT [med trykk på uansett]...vi kan bare skrive en tekstmelding [SMS] til hverandre, så skriver bare "game on" det er det eneste, så vet vi hva det betyr... på seg med feltutstyr og... bluetooth [mikrofon], kanskje noen halvlitere og... så enten svarer man ja eller nei på den da...

001: Og forresten, jeg vil også bare si at den gruppa mi, den er også internasjonal, det er alt i fra Sveits, Østerrike, Tyskland, har jeg glemt noen, eehm Belgia, det er de landene som gruppa representerer, vi er ca. åtte stykker.

Her registrerer jeg en helt klar følelse av stolthet, anerkjennelse, og kanskje prestisje. Her er det sosiale og gruppetilhørigheten åpenbart veldig viktig, det brukes benevnelse som; *gruppe, liga, "gruppa mi er internasjonal"*, og lignende.

004: Jeg prøver å spille mest mulig sammen med andre- ikke alene, for det er det som er gøyest, synes ikke det så gøy å spille alene, kan ikke huske sist gang jeg spilte helt alene, [005 smiler]

005: ja, det er helt klart, jeg spiller veldig, veldig sjeldent helt alene, toppen en time eller sånn, og den timen er sikkert fordi jeg venter på at en eller annen skal logge seg på en som jeg har avtalt med... ellers så gidder jeg aldri å spille alene

006: Æ spiller av og til helt alene, men for det meste med kompiser... Jeg er litt opptatt av "stats" og synes det er litt gøy å slå kompiserne og synes det er litt gøy å være bedre og sånn da... jeg prøver jo å være bedre enn vennene mine... S: *Så det er konkurranse?* Klart det!

Etter dette fikk jeg inntrykk av at det var en forutsetning for 004 og 005 at det var noen av vennene deres som var online for at de skal spille og spurte dem om dette stemmer:

004: Ja det vil jeg si altså, jeg kan godt logge meg av hvis ikke noen andre spiller asså...

005: Det er jo liksom hele "cluet" at du prater jo med personen så ikke det blir bare sånn ensidig... iallfall for min del...

Men hvordan forholder de seg til *motspillere*?

001: [...] ja, det hender jo at jeg provoserer litt de motstandere litt før kampen og sånn, og de andre [på hans lag] synes jo det er bare morsomt... og noen ganger så skjerper vi oss litt,

for vi presenterer jo liksom det landet siden vi har det XXX som clan-tag og da må vi jo gå fram som et godt eksempel liksom... det er jo ikke alltid vi representer det på den beste måten, så vi må skjerpe oss litt noen ganger... [etter dette går praten veldig på spesifikke spill-tekniske detaljer en stund, før jeg ber om å holde fokuset på emnet og spør om de opplever/bruker språket som aggressivt ift. motspillere?]

001: Veldig aggressivt, ja, som ikke egner seg til å si her på mikrofon, hehehe [alle ler]... Man blir jo litt provosert av de andre også da...

002: Jeg snakker ikke med dem, men jeg vet jeg blir revet med når vi er veldig mange som er på lag "power to the people- power to the group" hehe, blir rett og slett litt tøffere i kjeften når man er samlet flere i gruppa... Det er mange andre som tar det personlig, sånn derre "fuck your..." skikkelig sånn derre bad language...

001: Ja det var en jævel da, som ville jeg skulle joine klanen²² hans, siden jeg er sånn founder²³ så maste han... " bli med i klanen, bli med i klanen" maste bare, så sa jeg til han at jeg tror ikke jeg gidder det, så fikk jeg sånn meldinger, begynte han å sende " fuck you, hope your mother dies" da tok jeg det personlig altså, jeg kan tåle det der "fuck you" sant? Og "pul mora" men faen, "go and fuck your dead mother"... *Da!* vet du hva, da svarte jeg til han, "listen man" og jeg gjorde det på en sånn skikkelig psycho måte for å skremme han... "ok, listen man, now I'm , I'm gonna find out who you are, and that's because I can do so and when I do that I'm gonna come and fuckin' kill you" jeg måtte liksom ty til det der...hehe [alle ler]

002: men en ting jeg har lært meg som nattevakt på bensinstasjon alene, vold avler vold, negative ord avler negative ord, jeg bruker motsatt psykologi... selv om jeg også fikk sånn melding "fuck you go play LEGO²⁴" hehe, [alle ler], jeg snipa²⁵ han tre ganger på rad... men jeg svarte han ikke, best å la det ligge... vet jo ikke om det er en psycho, fyr med bombe og... vet aldri...

Det er denne fortellingen jeg henviste til tidligere i oppgaven (se side 12) under avklaringen av begrepet "vold". Akkurat dette utdraget var jeg veldig i tvil om hvor jeg skulle plassere. Her under "*Sosiale relasjoner*", mer spesifikt under gjennomgangen av forholdet til *motspillere*, eller under "*Spilling og moral*" som kommer litt lenger ned. Det har utvilsomt mye med informantenes moral å gjøre dette som ble sagt her. Samtidig betyr det også mye for hvordan informantene

²² Clan [eng.]- gruppe.

²³ Founder [eng.]- har betalt for en del goder i spillet som de andre ikke har.

²⁴ Lego- barnelek, dermed ment å være fornærmende for "proffe" spillere.

²⁵ Å snipe- bruke kikkertsikte på geværet. I spillmiljøet blir man provosert av å bli "drept" på denne måten.

samhandler med andre mennesker under spillingen, den sosiale dimensjonen av det. Derfor tok jeg det med her, og kommer til å henvise til det også senere i oppgaven. Det jeg kan være sikker på er at dette er ikke en sosialt akseptabel måte å forholde seg til sine medmennesker på, i hvert fall ikke utenfor spillet.

003: så har du jo mye barn som spiller musikk og skriker og det, da muter jeg dem også... så lenge det ikke er mine venner så muter jeg alle...

005: Når jeg prater så...er det vanlig prat...på norsk. Og hvis det er motstandere så er det engelsk... Aldri noe særlig hyggelig mot motstanderen... S: *Men vil du beskrive det språket som aggressivt?* Ja, altså, alle gjør jo det... liksom, du kommer inn og så er det en eller annen gjøk som hyler eller skriker og sier masse sånn derre, "fucking" ditt og datt, man blir selvfølgelig litt dårlig humør av det og... irritert, men egentlig kan jeg bare ta og så mute han, men jeg vil jo bare rett og slett høre hva han sier liksom...og så reagerer du deretter, hehehe... Så det språket kan av og til være aggressivt, ja. Mot motstanderen da, vel å merke!

Når jeg spurte informantene om hva de *selv* synes om å spille slike spill svarte de følgende i forhold til den sosiale dimensjonen:

004: Nei asså... Det finnes jo tid som er passende for det, og så finnes det tid som er kanskje upassende på den måte at, vi burde kanskje prioritert noe annet. men jeg velger å spille, ellers så synes jeg ikke det er så veldig...ille, på en måte...[...] Jeg synes det er ok ja, det er jo ikke sånn at jeg skader noen, det går jo bare utover meg sjøl lissom...

Dette siste 004 sier synes jeg er meget interessant i forhold til definisjonen av begrepet vold, som jeg presenterte i teorikapitlet. Han sier at det er greit å spille så lenge han ikke skader noen. Altså, selv om han løper rundt og "dreper" andre i 2-3 timer så oppfatter han ikke dette som en voldelig handling. Men det gjør enkelte i debatten om medievold i dataspill, som er aktuell i dag. Derfor synes jeg det er viktig å definere hva som egentlig er vold, om digitale signaler kan betraktes som (på)virkelige nok, eller ikke.

Men tilbake til hva de andre synes om at de spiller *Call of Duty*:

005: Neeei, i forhold til å spille i ukedagene og sånn så synes jeg jo egentlig ikke det gjør noe, selvfølgelig det hender jo at jeg ditcher en kompis eller noe for å sitte hjemme og spille... liksom prioriterer... jeg har kanskje prioritert litt feil... Det er jo ikke så mye annet å gjøre... du går på jobb, kommer hjem, spiser...og så er det liksom...skal du se på TV eller

skal du spille med noen kompiser og sånn eller så går du hjem til kompiser og henger med de...så, det... ikke noe spesielt egentlig...

005 viser her en selvinnsikt og refleksjon ved å "innrømme" for seg selv og andre tilstede at han "har kanskje prioritert litt feil".

006: Jeg synes ikke det gjør noe. Fuck it, spill i vei, hehehe...

006 hadde tydeligvis ikke samme form for anger å melde.

Kanskje den største forskjellen i svarene mellom de to fokusgruppene kom på spørsmålet *om de opplever spillet som et lagspill, og i hvilken grad i så fall?* 001, 002, og 003 svarte alle tre med kun ett ord: *absolutt!* Det gjorde de ikke i den andre gruppa:

004: Ikke så mye for min del... 005: For du camper²⁶, hehe, [alle ler]... 005: Asså alle lagene har jo en camper på laget, [005: hehehe] mer eller mindre, det er jo han som du irriterer deg så jævlig over at han tar deg HVER gang du løper og du blir plaffa ned fordi han camper da...Mens hos oss så er ikke det tolerabelt... Nei, asså, du prøver jo bare å gå rundt og...plaffe...plaffe ned folk, hehehe, [alle ler] men du får jo den lagfølelsen i og med at du er på et lag, ja, det gjør jeg jo... ellers så hadde jeg jo ikke spilt...

005: Ja, det er jo akkurat det, du liksom spiller på et lag, men man samarbeider jo ikke... alle liksom, every man for himself, på en måte... Vi prøver jo!! Vi gir liksom beskjed: "Oi, faen, jeg ble drept der" liksom... vi følger jo med på kartet og gir beskjed til den andre personen at "pass på der er det en!" og sånn da... men ikke noe sånt at han ene har ansvar for å ta alle helikoptre og sånn, det skjer ikke... S: *Men hvis du skulle beskrive det kort, lagspill eller "solo-kjør"?* Hehe, alle tenker på seg sjøl. Få opp ratioen²⁷, hehe.

006: Det er det samme for meg [henv. til ratio, som 005] rusher bare... enten så tar jeg den veien og kommer bak de, og prøver å ta camperene eller helst komme bak de... jeg løper bare... bryr meg ikke hvor de andre løper hen...

Selv om alle informantene tidligere uttalte at de satte det sosiale høyt så kan det virke nå som i den andre fokusgruppa var det bare seg selv de tenkte på. Men likevel, selv om de er opptatt av egen interesse så kan vi ikke glemme at de

²⁶ En "camper" er en som blir beskyldt for bare å ligge gjemt, i busker for eksempel, og vente på at motspillere skal komme forbi for så å skyte de fremfor å løpe rundt selv og finne motspillerne. Campere er uglesett i spillet og er et skjellsord. Verb. - å campe (min definisjon).

²⁷ "Kill ratio" i CoD (Call of Duty)- spillet er det forholdet mellom antall motspillere en dreper (12) og antall ganger en blir drept selv (6). For eksempel ratio 2,0 (12:6) betyr at man har drept andre dobbelt så mange ganger som å ha blitt drept selv. Jo bedre ratio desto mer "prestisje" blant de andre spillerne.

fortsatt spiller med de andre på laget, som 004 sier, han ville ikke spilt ellers. Litt selvmotsigelser her altså.

En annen ting Jeg la merke til, er 004s uttalelse: "du prøver jo bare å gå rundt og...plaffe...plaffe ned folk, hehehe" og de andre lo også. Den trenger litt mer forklaring, for når jeg leser det nå virker det ikke som en direkte sosialt akseptabel ting å si, *plaffe ned folk!* Og så ler alle. Det er ikke i mange andre settinger en kan si det og at andre ler av det. Dette henger sammen med den korte drøftingen jeg hadde på side 44, hvor det hypotetiske spørsmålet var om produktet av en mengde digitale signaler kan oppfattes som virkelige. Vel, i dette tilfelle får vi håpe det at det ikke kan det. Jeg tror at dette henger tett sammen med en holdning at "det bare er et spill", noe som vil komme tydeligere frem i senere data og som jeg stiller spørsmål til i avslutningskapitlet under "Funn"-avsnittet.

Da jeg spurte dem om de hadde møtt noen jenter i spillet svarte de følgende:

001: Å jaa... Og det er helt greit for meg, jo flere jo bedre holdt jeg på å si... Jeg synes det er bare kult det...når jenter er med på noe sånt...

002: Jeg har ikke det...

003:Mange. Mange jenter som spiller. Jeg kjenner ei jente her i byen som spiller, hun er flink også...

004: Ja det var en gang det var ei som spilte med oss, men aldri face to face...

005: Ja. Ho er vel egentlig med i klanen sånn halvveis... S: *Ja, hva synes du om at jenter spiller?* Neeei... ekstra gøy å drepe de, hehehe... [alle ler] Nei, altså jeg synes det er bare kult at jenter også kan spille, at det ikke er bare gutter som gjør det...

006: Nei...

men så tok samtalen en annen vending, litt bort fra spørsmålet:

002: for det er jo en hobby, hva skal man ellers gjøre, hvis ikke du går ut på byen å feste, du sette hjemme... stilt og rolig og fredelig, tar det med ro og spiller, underholdning...

001: jeg kan også si at jeg har vært en flittig partyløve før, eeehm, gikk ut torsdag, fredag og lørdag hver uke...men nå vil jeg heller sitte hjemme og spille og prate med venner fra utlandet... sant? Istedetfor å bruke tida på å drikke meg full og det der så spiller jeg...

S: Men hadde du spilt like mye hvis ikke det hadde vært for de vennene fra utlandet som du har truffet via spillet?

001: Eehm, jeg spilte jo før jeg traff de, også... så, så... jeg hadde fortsatt å spille uten de også, men kanskje ikke i like stor grad som nå...

002: Ja, jeg er jo sånn som du sier [henv. seg til 001], jeg kjøper heller meg et par tre halvliterer med Tuborg og game litt, gjør jeg, på en lørdag, istedenfor å stå i kø og gå sidelengs i bare for å kjøpe deg en dyr halvliter, som jeg kunne brukt på brød og melk dagen etter, for jeg er økonomisk, eller prøver no ihvertfall å være... ja det er godt å være sosial å treffe kjente og, men, ja, det gir meg en tilfredsstillelse å spille da, men jeg har spilt mindre da, fordi alle andre har spilt mindre da, det er perioder i året... 001: jaah, det har vi også opplevd, gruppa mi...002: det er mest om vinteren og høsten, du kommer inn, det er kaldt ute...

Til å begynne med ser vi på holdningene informantene har til jenter som spillere, og de er hovedsakelig positive. Men så begynner 001 og 002 å fortelle om hvordan de pleide å gå ut på utesteder og 001 var "partyløve" som han sier, men nå vil han heller bruke tida på å prate med venner i spillet istedenfor å drikke seg full. 002 synes heller ikke så mye om utelivet lenger, selv om det er godt å være sosial så gir det han en tilfredsstillelse det å spille. Dette kan vi se i lys *uses&gratifications*- teorier om at mediebrukere søker til det innholdet som gjør at de oppnår en tilfredsstillelse for de behovene de måtte ha.

4.3 Fascinasjonen ved å spille

Jeg har forsøkt å finne ut hva informantene mener er det som fascinerer med dette spillet. Hvorfor spiller de nettopp dette spillet og ikke et annet, for det er omtrent uendelig mange andre dataspill å velge mellom. Hvorfor spille fremfor å se film? Eller lese en bok?

Vi får forhåpentligvis et innblikk i deres oppfatninger i det følgende.

4.3.1 Historien eller teknologien

Under dette avsnittet ønsker jeg å finne ut om det er narratologien i spillet eller det estetiske i form av audiovisuelle effekter som tiltrekker mest:

002: Phuuhhh... dagens teknologi! Du kommer, du lever deg inn i spillet, det er jo... 003: det er bra grafikk, det er bra bilde... 001: det føles virkelig , egentlig... 003: ihvertfall hvis du har bra tv og bra anlegg, da er det gøy...

De sammenligner *Call of Duty* med *Battlefield*- et spill som er litt mer taktikkavhengig:

002: CoD er også taktisk, men CoD er mer nærliggende, mer nær combat kan du si... på battlefield kan du løpe i 1,5 minutt uten å se et menneske, sant?, hehe, mens på CoD står stille i 10 sekunder så blir du plaffa ned, hehe... 002: men selv om du blir plaffa ned så vet du at du begynner fort på nytt igjen, eller sånn at du asså...ja... det er den actionen som er bra i CoD...[alle enig, bekrefter]

Her ser vi snakk om å bli "plaffa ned" igjen. Det blir brukt i så stor grad under intervjuene at enten så er spillerne blitt vant med all voldsbruken i spillet eller så ser de ikke på det som vold, antakeligvis fordi det "bare er et spill", som nevnt noen ganger i intervjuene.

003: Jeg spiller Playstation kun om vinteren, veldig lite om sommeren. 001: deet er et godt poeng det. Jeg også... 003: og når det er kjedelig og ingenting å gjøre så spiller jeg Playstation, om sommeren så ligger den der og samler støv, helt ærlig, veldig sjeldent jeg bruker den, bare hvis jeg skal se en BluRay film så bruker jeg den [Playstation3 (PS3) spiller av BluRay format, full HD kvalitet] ...men om vinteren du kommer hjem, har vært på jobb, trent, spist, har gjort alt, hva skal du gjøre? Ingenting å se på TV, javel, så setter jeg på og spiller Playstation.

002. Ja, når jeg tenker meg om så stemmer det...[henv. til 003s uttalelse]

001: [...] jeg pleide alltid å spille FIFA²⁸ før, og så, i ti år, og så når jeg fikk Playstation3, kjøpte jeg FIFA, og så spurte jeg [i butikken] om å kjøpe et krigsspill, bare for å se hvordan det er...og så begynte jeg med krigsspill... og den FIFA-en spilte jeg bare 5 minutter...og siden da har det bare vært CoD [gest. et alvorlig, litt skremt ansiktsuttrykk]... jeg har ikke noen andre spill... bruker bare CoD, CoD, hehe [alle ler]...blir så hekta på den deer...

²⁸ FIFA- et meget utbredt, populært fotballspill for Playstation, men også andre konsoller og PC.

002: det er multi som er, du kan faktisk snakke med dem du spiller med... fra anna land eller anna by... pass dæ, det kommer noen der, ikkje gå dit, det ligger noen der [gest. en soldat-stilling med våpen oppe] 001: ...pass deg for den jævla camperen der, hehhe...

Slik 001 beskriver det her så kan det virke som han prøver å antyde til spillavhengighet i forhold til *Call of Duty*, selv om det blir nedtonet med humor riktignok. Uansett er ikke jeg egnet til å stille en diagnose på hans tilstand, men vi kan heller ikke se bort i fra at det kan være noe hold i det han sier.

Med tanke på den fenomenologiske tilnærmingen som jeg blant annet bruker til fortolkningsmetode er det interessant å se på en uttalelse informant 004 kom med når han skal fortelle om hvor mye den sosiale delen av spillet betyr for han:

004: Det er liksom den følelsen at man tilhører et lag, som attpåtil kommer fra samme land som meg, ikke sant... Så er det jo den følelsen i og med at vi heter det vi heter... Og at vi kommer der vi kommer fra, sant, vi har jo...på mange måter tapt den krigen [004 kommer fra et land som var i krig i ikke så fjern fortid] så det kan jo kanskje være en måte å hevde seg på, haha, altså uten å være psycho her nå, mennne... Jeg har lyst at vi skal hevde oss i noe liksom...Vi har jo for eksempel XXX [fotballspiller] han spiller for XXX [fotballag] og er den beste spilleren vi har, eller han er kanskje ikke den beste spilleren vi har, men han er den beste vi har i utlandet... selv om han spiller pissetårlig så er vi jo med og støtter han 110%, og han er jo på mange måter den personen som vi mer stolt av enn noen andre i XXX [et land]... Så parallelt med dette, når vi da spiller med clan-tag XXX så føles det som XXX [et land]... har vunnet noe når vi vinner et spill, men det er jo selvfølgelig bare bagatell men allikevel... S: *Så hvis jeg har forstått deg riktig så bygger det sosiale for deg også på en slags nasjonalfølelse?* Ja, det kan du godt si, på en "lett" måte...

Det er meget viktig å få frem og tolke denne informasjonen som et nytt fenomen (i hvert fall nytt for meg) ved det å spille krigsspill, eller dataspill generelt. Det kan altså fungere som en identitetsmarkør, eller i 004s tilfelle kanskje som en identitetsreparasjon, noe jeg tror de færreste tenker på når de tenker på et spill som *Call of Duty*.

Jeg prøvde også å finne ut om det muligens var noen tendenser til "spillavhengighet" ved å spørre: *Hvor lang tid kan det gå før dere savner det å spille- hvis dere gjør det da?* Svarene viser at det er klar sammenheng med type

spiller de representerer²⁹. Noe påstand om de "lider" av spillavhengighet eller ikke, klarer ikke jeg å produsere, selv om hardcore- spillerne ikke lar det gå en dag uten spilling, hevder de selv. Slik var svarene:

001: En dag kanskje...

002: I det siste for meg er ei uke kanskje... men før det så spilte jeg hver dag, vet ikke... tror jeg prioriter andre ting nå mer enn før...

003: Nei for min del er sånn at hvis det ringer en kompis så spiller jeg, men hvis ikke kan det jo gå to uker...eller tre uker uten at jeg starter Playstationen... men det er absolutt ikke sånn at jeg savner det sånn at "oi, nå er det ei uke siden nå må jeg spille" nei, det er det ikke... 002: nei, man kan jo se på det som en slags sport, jeg tenker sånn "oi, nå har jeg kommet ut av formen, nå må jeg jo ta det opp igjen litt..."

004: Det er vel aldri så ille at jeg får abstinenser, men jeg merker jo at jeg savner det å spille etter et par dager... Hvis jeg har hatt det skikkelig gøy kvelden før... så savner jeg det kvelden etter med en gang... Tenker jeg jo litt at "nå skal jeg hjem og spille litt for det var jo sykt gøy i går..." men hvis jeg har spilt pissetårlig dagen før, da er det ikke så gøy å spille med en gang dagen etter... Men det kan jo gå en uke uten å spille fordi jeg har blitt lei av en eller annen grunn, så... Det var en gang når jeg opererte kneet at jeg skulle ligge i senga i 1,5 måned og da tenkte jeg at det blir mye spilling, men jeg var faktisk ikke borti spillet en eneste gang... men det kan jo være pga. at jeg var så kvalm av alle medisinene og sånn da...

005: I og meg at jeg alltid spiller så er det jo ikke så mye å savne, hehe [alle ler]

006: Når jeg var arbeidsledig så spilte jeg jo mye mer...men at det kan godt gå en måned uten å spille, uten å savne det i det hele tatt...menne, kommer helt an på situasjonen i hverdagen og... Mange ganger jeg spiller bare for å koble av fra hverdagen bare å...

Det som 004 sier om opplevelsen av mediebruken er interessant å merke seg. Om opplevelsen er negativ får han ikke lyst å spille igjen med det samme, mens om den har vært positiv så ønsker han å spille igjen, helst dagen etter. Dette kan ses i lys av av teoriene fra bruksstudier- forskningen og passer inn i modellen til Waldahl (Figur 4) hvor brukeren antas å søke etter medieinnhold på grunnlag av blant annet sosial bakgrunn, situasjon og behov. Hvis *gratification obtained* ikke svarer til forventningene resulterer det i alternativ atferd og andre virkninger.

²⁹ Casual 003 og 006, Gamer 002 og 004, Hardcore 001 og 005.

Under kan vi få et inntrykk av hvor viktig det å spille er for 001 og 002:

002: husker du når Playstation Network lå nede, hehe... 001: åh saaava, ja, da var jeg inne og sjekka mange ganger om dagen... på Sony PSN³⁰ og Facebook... 002: Det var som å miste internett tilgangen, og det er ille, hehehe [alle enige] 001: det at jeg ikke kunne spille, gjorde liksom at jeg savnet det enda mer, hehe... 002: det er jo litt gøy når du ser hvor mange som er engasjert, fra ulike verdensdeler, og så kan du jo se åssen rank [plassering på tabell] du ligger på... hvem som er best og sånn, du kan se alle statistikker...001: Jeg var på Black Ops blant de 150 beste³¹ i verden, faktisk...på Headquarters [en type underspill, blant flere] da... 002: Jøss?! Det er jo jævlig bra da!!

Det viser også at 002 tydeligvis er imponert over 001s resultat og 001 virket stolt av sin prestasjon.

Et av spørsmålene jeg stilte var om hva de synes om andre typer spill, som bilspill eller fotballspill, altså spill uten voldelige innslag, og om de pleier og spille slike spill:

001: Jeg burde kanskje, prøve det, har ikke prøvd det... 002: jeg vet koffor, for bil- det har du hjemme! Kan jo kjøre med hver dag, hehe [alle ler]...men våpen, det har du ikkje, da kan du gjøre alt mulig, neida, hehehe... 001: Vet ikke, det er bare gøyere med skytespill... S: *Hva er det som er sååå fascinerende med skytespill?* Ffffff, jeg vet ikke... det er liksom bare gøy, action, ACTION... S: *Det er vel ganske mye action å kjøre bil i 400km/h i bygater også?* Nei du kan ikke sammenligne det, det er to forskjellige ting, for min del i alle fall...

002: Bilspill er litt mer sånn forutsigbart det er ikke krigspill... Jeg tror det er sånn at hvis du først har begynt å spille skytespill, og så blir du opp i det her med Prestige- level og det her... 001: Ja, ja, ja, absolutt det er noe med det ja... så kan du ikke bare hoppe over til et annet spill... du må henge med ... S: *Så det her med Prestige³² er veldig viktig, er det kanskje mestringa?* 001: Det gjør det asså, går veldig mye på Prestige asså... 002: må være med, må være inne... 001: for å si det sånn, vi får en viss respekt når de andre ser hvor høyt på Prestigen vi er, for, for, vi er jo noe slags soldater, i gåseøyne da, hehehe [alle ler]... Jeg liker å se at de frykter meg når de sjekker statistikken eller ser Prestigen, og når lagene blir satt opp så sier folk "å jøss, han er med oss", hehe, eller "oh, shit, han er mot oss" status og respekt liksom... 002: det ser jeg på, Prestige og alt... 003: Jeg er ikke så god i spillet, så når jeg går inn alene i en gruppe og spiller, javel... noen ganger ser jeg at den gruppa er

³⁰ Playstation Network.

³¹ Av ca. 500 000 andre spillere på tabellen.

³² Prestige- betyr prestisje, men er også navn på grader man får ved å avansere i spillet. 1. Prestige er den dårligste mens den 15. Prestige er den beste.

altfor god for meg så går jeg ut av lobbyen og finner en annen gruppe som passer for meg... Prestige og det betyr ikke så mye for meg...

003: Need for Speed [bilspill]- det er jo kjempe gøy...

Andre spill er tydeligvis ikke så mye å trakte etter for 001 og 002, det er mye viktigere med action, status og respekt, noe de klart viser de synes de får ved å gå opp i gradene i spillet.

004: Jeg kan godt like det... Jeg spiller jo en del FIFA også... Jeg spilte FIFA 11 sykt mye, men det har dabba litt av i og med at alle kompisene mine spiller jo det krigsspillet... så jeg ble på mange måter påvirket av de... Bilspill er også kjempegøy, men jeg spiller det veldig sjeldent... S: *Hvorfor det?* Eeeehmm, fordi ingen andre spiller det vel, hehehehe[alle ler] Det går jo veldig på hva de andre spiller, hehe, jeg har ikke så veldig lyst å spille alene altså.

004 viser igjen at han egentlig setter det sosiale veldig høyt selv om han en gang ga uttrykk for at han ikke gjør det.

005: det var en periode der vi var en gjeng samla oss og spilte FIFA, det var jo gøy. Vi gjorde det mer før, men det hender vi gjør det enda...

006: FIFA, ja... Ikke hjemme, men vi pleier jo å samle oss noen gutter, det blir litt dissing og konkurranse og... så spiller jeg litt andre spill i perioder...

Det *teknologiske* audiovisuelle aspektet kom kanskje tydeligst frem i følgende utsagn:

002: Det er som når du går og leier en film- du ser på coveret for å se, og samme er det når det kommer nye spill; "åh, se, wow, se nye baner, åååh jeg gleder meg" [riktig så opprømt og glad]

001: Jeg har vært på internett to måneder før, på YouTube for å lære og se før det nye spillet kom, for se hva det handler om og... hvordan det skal være og... jeg gledet meg som en liten unge...og jeg kjøpte den kl. 24.00 på kvelden, de skulle jo ha sånn nattåpent bare for det spillet liksom...

002: Jeg skal bare si en ting til som jeg fant ut om meg sjøl når det gjelder spilling... det som trigga meg til denne type, krigsspillene, det er detaljene, for eksempel Battlefield, nettopp kjøpt, til og med nybegynner, du hører trappetrinnene når du går [gest. sniking og snakker lavt], lydene, det er så realistisk at jeg blir fascinert over teknologien, måten de har laga ting på [001 og 003 helt enige] 001: Ja for nå så har det kommet to nye mapper i

MW3, de heter Piazza og Liberation og der er det blå himmel og Middelhavet og sol og de fine gamle bygningene, det er liksom derfor jeg prøver å unngå å spille de mørke mappene, jeg prøver alltid å spille de lyse der det er sol og fin stemning...

002: Tror vi liker å studere de detaljene åssen spillet er lagd, det kan være en bil som står der vi står og skyter, og om du skyter speilet på bilen, om speilet detter av eller skuddene går bort, sånne ting... jaja, sånn der... detaljene... 001: det er sånn som om jeg er der, når jeg spiller, føler jeg at jeg er der, i den deilige italienske, middelhavsbyen hehe... det er sånn som føles der og da, ikke noe jeg sitter igjen med etter spillet asså, men...

002: hehe, ka skal jeg si?... "Boys with toys" ...hehe, når jeg var liten så har jeg fått høre det... i en del av verden så er det ordentlig krig, i en annen en så leker men krig, når jeg var liten, så fikk ikke mine fettere leke med lekepistol, sant? Mens jeg hadde militærbuxa og Armyshop, tror ikke dem har det lenger, kjøpte sånn militærbelte og... jeg var: "det er sånn de bruker på ordentlig- woow" hehe, "Kommando" ja blir inspirert av filma... Ja, sånn cowboya og indianera, og nå når vi er voksne kan vi ikke springe bort i nabolaget med pil og bue og... tror jeg blir fascinert av spillet, lyd, detaljene, alt...

4.3.2 Det sosiale, igjen.

Jeg ville finne ut hva det er som gjør at informantene føler et ønske om å spille og spurte dermed: *Hva er det som "minner" deg på å spille?*

004: Egentlig ingenting, det er bare greit tidsfordriv...men jeg tenker ofte at jeg kunne sett en film istedenfor å spille...jeg trenger egentlig bare en avkobling når jeg kommer hjem fra jobb... eehmm, trenger bare... på en måte... å forsvinne litt fra virkeligheten [alle ler] asså ikke noe sånt men bare koble av litt... Altså jeg hopper jo lett over det å spille på mandager for da er det ny episode av Californication eller Family Guy på TV, så ser jeg heller på det enn å spille, viktigste er å koble av litt da...

005: ja, det er jo det at man kobler av rett og slett, det er kanskje det at man har hatt en stressandes dag på jobb og man bare vil lissom, glemme alt, nesten sånn at du skrur av telefonen og liksom bare har lyst å spille, det er egentlig bare det, det er egentlig et tidsfordriv og til å koble av... rett og slett...

006: Ja, det er det samme for meg, koble av fra hverdagen og... man tenker ikke så mye da... man bare spiller og har det gøy og... ja, slippe å tenke på daglige...eeh...stress og diverse

Dette tror jeg er det eneste spørsmålet hvor alle tre i denne gruppa svarer så likt. *Avkobling fra hverdagen* er fellesnevneren. Komme seg vekk fra dagliglivets stress, som de kaller det. Tilfredstillelse av egne behov, jfr. bruksstudier.

Hvilke følelser opplever de når de spiller?

001: Neei, det blir jo akkurat samme som 002, når jeg opplever den spenninga og...spillet... og vite at du av og til er bedre enn andre, hehe... S: *En slags mestringsfølelse?* 001: Ja... men det har hendt jeg har latt noen drepe meg fordi jeg synes synd på de... sånn typisk sånn nybegynnere som jeg har drept 15-16 ganger, og... og så ser jeg han og tenker jeg "jeg skal gi han den, liksom, vær så god..."

002: tror det er utfordringene, du vet ikkje helt hva du har i vente... det er veldig impulsivt, du improviserer jo mye når du spiller... selv om mye er taktikk da... tror det er en mestringsfølelse, utfordring og...

003: Nei, ikke sånn trist eller glad, men blir jeg drept mer enn det jeg har drept hold jeg på å si, da blir jeg sånn "Faen- det var kjedelig" ikke noe mer enn det, men det er jo gøy å spille det spillet...det er ikke det...

004: Mest spenning. Ja, det er jo litt gøy å krype litt under og campe³³ litt, hhehe ja-ja-ja, hehehe, men det er mest spenning ja...

005: Gir jo glede! Kommer jo litt an på hvordan man spiller, nå spiller jeg for å få opp kill-ratioen og da er det jo gøy når man får det til...004: nå må'kke du skryte på deg mann, hahaha, 005: neeeei, du må jo bare gå inn å se mann, hehe [alle kan se på hverandres statistikk] Nei før så gikk jeg bare rundt og snajpa hele tida og da var jeg på 1,50 i ratioen så begynte jeg å skjerpe meg da og nå har jeg 1,96, jjeeej, hehehe...[alle ler] det er veldig gøy liksom, jeg gir meg ikke før jeg er over 2,0 liksom...

006: Ja, hos meg og er det konkurranseinnstilling, om score mest og komme best ut på statistikkene, har jo lyst å havne på topp og ha best score, og...ja...det er spennandes...

Altså, hovedsakelig mestringsfølelse, glede og konkurransedrift.

Jeg vil trekke frem særlig noe 002 sa:

002: Jaaa, ikke noe sorg i hvert fall... har ikke noe følelsa for dem jeg drep... jeg vet det høres grotesk ut nå... men det er jo bare et spill... det er nesten som en film, du er helten, du er inne og skal gjøre noe... Teamdeathmatch, [gest. lyden av slik det er i spillet, dyp,

³³ Camping er i spillet et negativt ladet ord som beskriver at noen bare ligger gjemt, oftest i liggende stilling, og venter på at motstanderen skal komme forbi for deretter å skyte på denne.

skummel mannsstemme] ja uansett, men...adrenalin... veldig... adrenalin... du må ha surround og alt rundt deg...50- tommer [TV] som jeg sitter nesten foran... (003: det er en opplevelse liksom...) 002: kanskje du kan sammenligne det med å gå på Tivoli, ikke så veldig langt i fra... du er liksom klar... alt det anna rundt deg blir irrelevant...

Her ser vi igjen den holdningen jeg tidligere nevnte og som de andre også har, om at *"det er jo bare et spill"*! Dette vil jeg komme tilbake til senere, men allerede nå vil jeg si at det er kanskje her den største forskjellen ligger mellom dem som spiller og dem som er i mot slike spill, den holdningen om at det *bare er et spill* eller ikke?!

Jeg spurte informantene om hva de fikk ut av å spille, om det ga dem noe?

001: Det som fikk meg til å tenke på det er det som 002 sa at det er bedre at ungene spiller enn å gå ut å røyke hasj og sånn... S: *Men for deg som en 30-åring?* Skal jeg være helt ærlig, etter bruddet med eksen min så var det spillet som fikk meg over til å tenke på noe annet enn eksen min... det var et vanskelig sammenbrudd... S: *Og du ser på dette som nyttig for deg?* Ja, og det var de folkene og det spillet som hjalp meg å komme over ho... S: *Snakket du med dem om det?* Nei, men ubevisst så gjorde jeg andre ting på kveldene og snakka om noe helt annet enn istedenfor å tenke på ho... hvis du skjønner hva jeg mener... hadde jeg ikke spilt så hadde jeg suttet hjemme og tenkt på eks-dama mi sant? (002: ja, enig...) 001: det fikk meg til å ikke tenke på noe negativt, fikk meg til å få tankene bort... S: *Kan jeg spørre om du følte deg alene etter at det ble slutt med henne så var det greit å finne noe som...?* 001: Ja, jeg følte meg... det var ikke det som var planen, jeg visste ikke at det skulle ha sånn effekt på meg... som den Playstationen jeg fikk sånn halvveis av ho til min bursdag så gjorde vi det slutt en måned etterpå eller noe, hvis du skjønner hva jeg mener.. så det var bare tilfeldig at ble sånn, men-men. Det hjalp meg faktisk veldig mye når jeg tenker meg over om... grunnen til at jeg sier dette her nå er at han ene som vi spiller med nå har just gjort det slutt med dama... og så sa jeg sånn til han "ja, ja, velkommen det er... dette her hjalp meg"...

Her ser vi altså et tilfelle av mediebruk som sikkert få av krigsspill-kritikere er klar over.

002: Du får jo hjernetrim, æ mener at det med teknologi... Og underholdning, jeg har ikke så mye annet å si... En slags form for VISUELL TIVOLI, [002 virker veldig engasjert nå] nå skal vi med på noe, sånn reality greia... du blir en del av noe, du er faktisk en figur inni skjermen som gjør noe...med nettverk over hele verden... Men sitter du for lenge kan du føle deg enda mer unyttig... blodsprenget, tåkete øya... kanskje litt dehydrert, glemt å drikke og spise... oi følte meg plutselig utilpass, kald på fingrene 003: vondt i ryggen og...

001: ja, og kald i føttene og hendene... 002: Helsemessig så er ikkje det bra, kan vi si det sånn?! [001 og 003 enige] Men mentalt: glede, underholdning...

002 begynner med de positive sidene og effektene av spillet. Ganske raskt endrer han holdning noe og sier at helsemessige effekter av å spille *for mye* kan være negative, dette får han støtte for hos 003 og 001. På slutten oppsummerer 002 med at de fysiske konsekvensene av å spille kan være negative, mens de mentale kan være positive. Med andre ord, et stykke unna utelukket positiv holdning overfor mediets samlede konsekvenser.

003: Ingenting nyttig! Bare underholdning for min del, som sagt...Kanskje bare dårligere syn, tvert imot, hehe...

004: Gir meg ingenting annet enn avkobling. Man har jo ikke så veldig mye igjen for det bortsett at man har brukt 2-3 timer, av og til er det de 2-3 timene du har til overs, av og til er det de 2-3 timene du egentlig ikke har, men så lenge man klarer å koble av litt, tenke på noe annet så...

005: Gir jo glede. Tenker ikke så mye på det egentlig, bar går inn for å spille så... enten så er jeg glad når jeg er ferdig eller så er jeg sur, hehe avhengig av resultatet

006: neei, det er jo glad å slå vennene... Eehh, det har hendt jeg har kastet noen kontroller, det har gått noen kontroller...hehe...

Underveis i spillet er det mulighet for å samtale med andre spillere via en Bluetooth-mikrofon, jeg spurte om de benyttet seg av dette og hvorfor?

003: Ja, jeg har det men bruker det bare hvis jeg spiller med venner... det er sånn folk som jeg kjenner, vi sitter og kødder og prater om alt mulig, ikke bare om spillet, nei, nei... alt mulig rart...

001: Samme som 003. Det er langt i fra å snakke bare om taktikk og vinne, vi snakker om fotball, politikk, alt... kommer an på hva slags stemning gruppa er i... hvis vi har bestemt oss for bare å vinne i dag så spiller vi... av og til så gir vi bare F som det heter, og spiller og snakker samtidig... det sier seg sjøl at hvis du snakker om alt mulig og spiller samtidig så kommer du til å spille dårlig, men av og til, ikke sant, så snakker vi bare og bryr vi oss ikke om vi taper eller vinner... Nå vil jeg bare presisere at til å begynne med så kjente vi ikke hverandre så det var mest prat om spillet... men jo mer vi ble kjent og sånn så begynte vi å snakke om andre ting... Men det er klart, det handler mest om spill da... Forrige uke snakka vi bare om fotball og tapte alle kamper, men det dreit vi i fordi vi var så engasjert i

samtalen at vi brydde oss ikke, så den dagen tapte vi noen kamper men vi fikk prata ut da, hehe...

002: Bluetooth, ja...det er bra verktøy, kossen du skal gjøre det i spillet først og fremst, så mener jeg det. Så jeg har heller ikkje den på hvis jeg spiller alena... spiller jeg i gruppa mi eller dem, så har jeg den på... Mest om spillet... det er fordi det er meg og en anna ifra Kristiansand, de andre er fra, Fredrikstad, Oslo, Tromsø, og sånn... Og dem vet jeg kem det er, snakker ikkje så mye med dem til daglig, noen av dem er sånn gamer eller medlem i gruppa som er bekjente av noen av de andre, så det er det meste handler om spill, det blir et nettverk kan du si...

004: Nei, ikke så veldig viktig med det sosiale eller mic [mikrofon], hvis jeg vil ha det sosialt vil jeg heller treffes over en kopp kaffe eller noe sånt...

Her motsier 004 seg selv med noe av det han sa tidligere i intervjuet: "Jeg prøver å spille mest mulig sammen med andre- ikke alene, for det er det som er gøyest, synes ikke det er så gøy å spille alene, kan ikke huske sist gang jeg spilte helt alene". Jeg forstår dette slik at han egentlig synes det er veldig viktig med den sosiale dimensjonen i spillet, men at han, siden han ikke bruker mikrofon, ikke har så mye direkte verbal interaksjon med dem han er på gruppa med.

006: Jeg har kun brukt med et par kompiser, noen få ganger, æ vil bare komme høyest opp på laget, få mest kills... jeg bryr jeg bryr meg ikke hvor de andre løper og diverse... det sosiale er ikke så viktig, men det å spille sammen med en kopis eller at vi gjør det samme, er jo litt ok da... 005: Men føler du ikke at du må prate med personen? 006: Jo, men noen ganger så blir jeg jo så satt inn i det, så da...klarer jeg ikke helt å prate, hehe, fokus på spillet liksom... 005: Hehe, ja, ja, men jeg tror det hadde vært kjedelig for min del, tror ikke jeg hadde klart det...

Et spørsmål som kommer igjen under "*Spilling og moral*", men som ga meg gode svar på fascinasjonen for spillet var hva de mener er positivt med dette spillet?

001: Samholdet! Tidsfordriv. Attraktivt tidsfordriv.

004: Positivt er jo...ahhhh...[3 sek. pause] Positivt må jo være at du kan spille et skytespill uten å faktisk bli drept...heheh...på en måte, ikke sant...de fleste unger har jo vel en drøm om å være en soldat liksom...jeg husker når jeg var liten så jeg alltid disse her Rambo-filmene og tenkte at det "det hadde vært jævlig kult og så... være Rambo...men du vil jo selvfølgelig ikke bli drept... på en måte... og nå kan du jo gjøre det, du kan gå i en slags krig uten at du faktisk tar skade av det...fysisk, riktignok, om noen tar psykisk skade av det, det vet jeg ikke...

Høy grad av refleksjon over spillet her altså, men vi får også vite at fascinasjonen kommer fra et ønske om å være soldat i en krig, men uten å måtte dø- på en måte, ikke sant..., som 004 selv sier.

005: Jeg mener at den største grunnen til at jeg spiller og det som er positivt er den sosiale biten at jeg spiller med venner og bekjente, det er gøy...

En selvmotsigelse igjen, tidligere sa 005 når jeg spurte han om hva som er viktigst, eget resultat eller laget: Hehe, alle tenker på seg sjøl. Få opp ratioen , hehe...

006: For min del er det jo å drepe tid. Hvis det at jeg har hatt en tung dag for eksempel så er det bare å sette meg ned og koble av og... Så er det jo gøy å havne på toppen da, du får jo en slags mestringsfølelse av at du er flink i det... 005: Ofte er du på topp da 004? [ironisk tone] 004: Njææ, havner jo da ofte på 2. eller 3. plass, det holder lenge for meg det, hehe... Jeg er nok ikke den som stikker meg mest ut nei, jeg er nok ikke det...

4.4 Spilling og moral

Det er i denne delen av analysen jeg vil presentere data fra kanskje den mest "avanserte" delen av intervjuene. Avanserte i den forstand at det aldri er så lett å reflektere over sin egen atferd, særlig ikke når spørsmålsformuleringene bærer preg av hendelsene datert 22/7 og kobling mellom gjerningsmannen og krigsspill som informantene selv spiller. Jeg var nøye med å informere om dette i *Informasjonsskriv* (Vedlegg 2) som alle fikk lest og signert. Jeg fikk inntrykk at alle var meget engasjerte og ivrig etter å fortelle sin erfaring med spillet.

Jeg mener at mye av det som blir sagt under kan ses i lys av teorien bak *Encoding/Decoding* artikkelen av Stuart Hall. Det er slik, mener jeg, at selv om spillet viser drap, ødeleggelser og mye vold generelt, klarer informantene å skille spillet fra den virkelige verden. Jeg påstår ikke at de som har laget spillet har kodet det slik at man ikke skal kunne skille, men hvis man hadde hatt en underkastet posisjon (*dominant-hegemonic position*) istedenfor en forhandlet posisjon (*negotiated position*) for fortolkning ville man vært på dypt vann. Jeg mener at det er også hevet over enhver at også de fleste andre som spiller, ikke bare informantene mine, avkoder budskapet i spillene på denne måten (forhandlet posisjon) ellers ville hele samfunnet, for ikke å si menneskelig

eksistens for øvrig, vært på dypt vann. Jeg tror også at informantene til en viss grad beveger seg ved grensen til motstandsposisjon (*oppositional code*) der de dekonstruerer mediebudskapet helt for å deretter tolke det og konstruere det på nytt etter egne preferanser.

4.4.1 Tidsbruk

Refleksjon over tidsbruken har vist seg å være et viktig emne å snakke om for informantene:

002: jeg gjør det ikke på jobben, gjorde litt sånn før... men fant ut av det at de som jeg jobber sammen spiller ikke sånn, så... S: *Føler du at du har kontroll på tidsbruken?* Ja, sånn at jeg tenker "NU er det nok" fordi jeg har andre ting jeg skal gjøre... For av å til ser jeg på klokka og finner ut... Men i helgen er det litt mer relaxed... men på hverdagene er det dyrbar tid...kan det bli i alle fall... og spesielt hvis det går negativt, du taper, slutter av på en dårlig måte... æææhhj... det er forskjellig, blanda følelser...

Tidsaspektet kom tydelig frem når de skulle fortelle om noe negativt de forbinder med å spille:

001: Vi bruker kanskje for mye tid på det, som vi skulle brukt på koner og barn...

Interessant at 001 nevner det å bruke tid på barn, selv om han ikke har noen barn selv.

002: Jeg tror det er det at , usosialt for dem du lever med, det går ut over dem [andre enige] Det er en ting at du får god tilfredsstillelse sjøl at du spiller det, men nå nei, "vi fikk vel ikkje gått på kino i dag, vi får ta det en anna gang" eller noe... Det tror jeg er det mest negative, at du bruker så mye tid på det...

003: Ja det er liksom det, blir litt sånn bortkasta tid, men hva annet skal du gjøre når det vinter og mørkt og kjedelig...?

003 kaller det å spille for *litt sånn bortkasta tid*, men alternativet er verre, det å ikke gjøre noen ting.

S: *Men hvis jeg forstår dere riktig så mener dere nesten at det er bortkasta tid, det å spille?*

002: Egentlig. [...] men egentlig, det er min egen tid det å spille, sosialt eller ikke... I min jobb snakker jeg med folk hele tiden... hver dag hele tida, fra morra til ettermiddag... så jeg

føler jo jeg er sosial... Men det som er at man er ikke like aktiv, de sier at 15-åringer er mindre aktiv enn dages 80-åringer, sier dem i dag, det var på tv 2 nyhetene... 003: ja det er PC og Playstations skyld... 001: jeg merker det på meg sjøl hvor mye tid jeg bruker på Facebook, det er jo helt latterlig... 002: jeg har deaktivert Facebook kontoen min for noen dager siden, for å få fokuset bort til noe annet... 003: jeg skriver aldri noe spesielt på Facebook...bare inn å se... 002: ja, Facebook er veldig mye sånn inn og se hva andre gjør... falskt, det er også veldig mye falskt der, "se mine 3 barn" bla, bla, bla... 001: ja folk skal skryte av seg sjøl og den ene ganga de er ute skal de ta bilde med barna og poste det og fremstå som den perfekte far eller mor eller... den ene ganga liksom... eller den ene ganga du lager en fin middag tar du bilde og legger det på Facebook, ja det er liksom sånn de spiser hver dag, hehehe [alle ler]...

003: Asså, det er ikke sånn bortkasta, men hva skal jeg ellers gjøre? Du bare spiller for å finne på noe, for å få tida til å gå... finne på noe annet enn å bare sitte å se på NRK, ikke sant...

001: Du hadde jo kasta bort den tida uansett, hehe, så om du spiller PS3 eller ser på "Nytt på Nytt" det er akkurat det samme...

001 likestiller her det å spille spill på Playstation med å se på talkshow programmet "Nytt på nytt", bortkasta tid begge deler, som han sier. Jeg antar da at han foretrekker spill på grunnlag av bestemte egne behov når han skal velge medieinnhold, om det er voldelige fremstillinger som er attraksjonsfaktoren er vanskelig å si.

004: Det negative må jo være at du bruker en del tid som du egentlig ikke har...kunne kanskje ha gjort noe mer fornuftig... Og det som også er litt negativt er at du går glipp av viktig søvn...som...flere av gangene kunne jeg tenkt meg å ha lagt meg og sove... men så har jeg valgt å spille litt til, fordi det var gøy der og da... eller det var action og vi møtte et lag som vi prøvde å slå to-tre ganger eller noe sånt...Tror det negative er at noen ganger så prioriterer du å spille når du skulle ha prioritert noe annet, noe viktigere... Spiller på "lånt tid" er det ikke noe sånt det heter, hehehe...[alle ler]

005: Nei, altså, det er jo som 004 sier, du spiller jo...på tid som du egentlig ikke har...eller man har, man lager jo tid... jeg er veldig streng med meg sjøl da, jeg stopper jo kl. 01 i ukedagene, sånn at jeg får de 7 timene med søvn... så annet kan jeg ikke si er særlig negativt egentlig...

006: Nei, jeg synes ikke det er noe særlig negativt, det eneste er da at de som ikke liker at du spiller det, samboeren for eksempel, og du gjør det allikevel... så er det jo det med tid, man kunne sikkert brukt tida på noe annet men...du velger heller å spille...

Alle informantene mener tydeligvis at tiden de bruker på spillet kunne de med fordel ha brukt på andre ting, familie eller å sove for eksempel, men velger å spille likevel. Da må vi anta at spillet betyr såpass mye for dem at de prioriterer det foran andre ting i deres hverdag.

4.4.2 Krigspill og barn

Jeg hadde i min intervjuguide ingen spørsmål som omhandlet barn og spilling. Ikke hadde jeg det som intensjon å trekke inn barn og spilling på noe måte i oppgaven generelt heller. Men det viste seg at informantene hadde mange, og delvis sterke meninger om dette og derfor bestemte jeg meg for å ta det med likevel, for jeg oppdaget at det også kan fortelle noe generelt om moralen deres.

003: det kan påvirke folk, i hvert fall barn, hadde jeg hatt barn så hadde iallfall ikke latt de spille noen ting... S: *Hvorfor det?* 003: Ja, hadde jeg hatt en unge på 14-15-16 så tror jeg ikke jeg hadde latt han spille det spillet... nei, men jeg ser på nevøen min han er skikkelig avhengig, enten PC eller Playstation og da sitter han og spiller bare CoD og du ser det på gutten, nei, det eneste han vil ha er å kjøpe nye våpen til spillet... til og med lillebroren hans sitter og ser på han når han spiller, og han også snakker bare om våpen og zombier og sånn... Foreldrene nekter dem jo av og til og sier, nei, nå har du tre timer å spille på og thats it... S: *Så, du mener altså at det er forskjell på voksne og barn når de skal spille disse spillene?* 003: Ja, det mener jeg...

002: Ja, stor forskjell... dem har mye mer innlevelsessevne enn det vi har... sønnen min får ikke spille etter klokka 21, på hverdagene... og hvis jeg ser han blir aggressiv så kan det hende jeg nekter han å spille... S: *Så du mener ikke at noe av dette gjelder deg?* Nei, jeg har ikke dårlig samvittighet, jeg vil heller at han gjør det enn at som 15-åring går på gata og bruker narkotika og gjøre kriminelle handlinga...[001 og 003 bekreftende] Han tar med seg tv-en sin til en kamerat jeg hjelper han å kjøre den, så sitter han hos kameraten sin og gamer- mye heller det enn at han står og finner på masse tull på gata... [001 og 003 bekreftende] S: *Jeg mente at føler ikke du at du gjør det samme, blir like gira som han?* 002: neei, tror ikkje det... Han er mer engasjert og litt sånn...

001: Det fikk meg til å tenke på det er slik som 002 sa, at det er bedre at ungene spiller enn å gå ut å røyke hasj og sånn...

Vi ser allerede tendenser til "Jeg har full kontroll, det er noen andre som..." og dette vil komme enda tydeligere frem i det forestående.

Neste samtale vi skal se på er tatt ut fra sammenhengen fra spørsmål 36 (se vedlegg 1), men passer likevel å presentere her da den handler konkret om hva informantene synes om at barn spiller krigsspill. Dette viser da også deres eget moralsk standpunkt i forhold til selve spillet:

001: For det første, så er det som er veldig viktig å si for min del å si at det er en stor forskjell når en unge på 13-14-15 år...begynner å... 003: begynner å spille...001: ...spille og når meg, 002 eller 003 spiller... [...] man blir påvirket mye lettere, mye mer... [003 gjentar nesten det samme og sier seg enig] og deet, det er på den alderen at hjernen utvikler seg, man blir voksen

003: for en voksen tenker jeg at dette er et spill. Men en unge som spiller dette i mange år så vil det jo til slutt virke på de...

001: jeg personlig vil ikke anbefale dette spillet til ti- elleve- tolv- tretten åringer, og jeg har opplevd.. S: *Men det er det ingen som vil, for det er jo 18-års grense allerede på spillene, så...* 003: Må være ihvertfall 18 år...

001: Ja, men jeg opplever til daglig små unger, det her er snakk om unger på ti år [002 og 003 bekrefter og er enig] som jeg har spilt, jeg lover deg...002: så låner dem det av søsken sine, mindre søsken låner av store når disse går ut... 003: og de er veldig gode til å spille... 001: Ja, men det er veldig mange foreldre som ikke vet hva slags påvirkning det er så ønsker den ungen seg det her til jul, så kjøper mamma eller pappa det her til han... til jul... og så vet de egentlig ikke hva det innebærer å, å, å... S: *Mener du at det er en fordel om foreldrene vet hva spillet er, eller faktisk spiller det selv sånn som du gjør? Så de kan fortelle det til ungene sine?* 001: Ja! Det ville jeg strengt tatt gjøre, anbefale til foreldre at de tester det ut sjøl før de...

002: kan være det er for lite sånn der oppfølging, eller for lite et eller annet at... Jeg har vært på Elkjøp sånn at det XXX [guttenavn] kommer bort til meg å si pappa sånn.... Så sa jeg æ sjøl- "gå bort til kassa sa jeg" tenkte meg ikkje om... "Pappa, det er atten år" Skjønner du? Så lite tenkte jeg... vi skulle bare se om vi fant nokka, nei bare går bort til kassa, skulle kjøpe et anna spill.. det var 18 år, bare gå bort til kassa så sa han "men det er 18 år" "Å ja, å ja, ok, skjønne" sa jeg [gest. at han er flau] Jeg tenkte ikkje nokka over det...

001: jeg mener så lenge det er begrensa sånn som 002 gjør med ungen sin så kan det bare ha en positiv effekt...hvis du kan begrense det, for det første, sånn som han sier så slipper ungen på 14-15 å drikke seg full og... 002: ja, jeg tenker jo litt sånn da, men jeg må jo legge til at det har vært litt sånn med skole og regler og sånn, "Nå er det nok du får ikkje spille etter klokka 21, ferdig med det"

003: [henvender seg til 002] Hvorfor ikke kjøpe et annet spill? Som ikke er krigsspill som passer til de? Asså, ungen sin alder... det finnes vel forskjellige typer spill...

002: eeehhhhh [tenker i 2-3 sec.] han er i den alderen at han finner ut ka han vil ha sjøl, (001 og 003: jo, ja, jo, eeh) for det hvis ikke du kjøper det så får han tak i det av en i klassen, så får tak i det og og laster ned på en USB-pinne fra Torrent³⁴, som sønnen min sa til meg i går, 200kr å kjøpe en usb penn, laste ned å sette inn i Playstationen...og kameraten hans har jailbreaket³⁵ sin og sånn.

003: Men jeg må jo spørre om en ting, når du [snakker til 002] gir dette her til en unge, 12-13-14-15 år og han spiller det i 5-6 år tror du ikke det kan påvirke han til å bli voldelig når han blir voksen? Kanskje tenker han, jeg må ha det våpenet hjemme, først så kjøper du våpen bare for å ha det hjemme og så bruker du det... 002: Det er ikkje sikkert! 001: det er sant, men hvis du regulerer det, eller sånn som 002 gjør med ungen og regulerer det, så er det ikke farlig. 003: Ja ok, greit nok at 002 gjør det, men det er ikke sikkert alle andre gjør det... *S: Men disse spillene har jo 18-års grense, så all spilling under det er jo ulovlig så...*

Hvis jeg skal oppsummere det som informantene mente er viktig er at aldersgrensen på 18 år overholdes, men hvis dette først ikke skjer må foreldre involvere seg mer i hva barna spiller, at de ikke spiller for mye og at det kan være en fordel for foreldre å ha spilt spillet selv så de er klar over "faren" forbundet med spilling. I tillegg ser vi hvordan 003 stiller seg kritisk til 002s måte å håndtere egne barn forhold til spilling.

4.4.3 Selvrefleksjon og selvoppfatning

Jeg lurte på hva slags språk de brukte i interaksjonen med andre spillere, først i forhold til dem på eget lag:

001: vi har en på laget vårt som klager hele tida, "...åå helvete han drepte meg igjen, han er bak meg hele tida...auaauaaa" skjønner du? Av og til så skulle jeg ønske jeg kunne drepe han, skjønner du? Hehe [alle ler]... Men , ikke sant han er bare sånn, man lærer seg jo å akseptere andre folk for det de er, det er av og til meg, jeg har også mine feil, jeg har også tendens til å klikke... masse tullete ting... både positivt og negativt...

³⁴ Kort fortalt: ulovlig nedlastningstjeneste.

³⁵ Hacke, oppheve sperrer fra produsent.

Bruken av tankesettet "å drepe noen" fortalt med en spøkefull tone vel å merke, har altså ikke minket utover i intervjuene.

Samme spørsmål i forhold til motspillere nevnte jeg allerede en gang under "*Sosiale relasjoner*" der 001 hadde en erfaring med en motspiller hvor aggressive uttalelser og ble utvekslet (se side 44).

Det kom også frem at 001 og 002 begge var i militæret i Telemarksbataljonen, og dette er hva de tenkte om det:

002: Jeg synes det er sosialt. Det er tidsfordriv ja... selv om det finnes andre tidsfordriv også... jeg har meldt meg på "Kristiansand Garnison pistol-klubb" ett års ventetid... nei, det er ikke på grunn av spillet, men når jeg tenker meg om så begynner jeg å lure litt... men det kan være han teamlederen på jobben, han ble jo med først så... S: *Så du tror ikke det har noe med spillet (CoD) å gjøre at du har meldt deg på i denne skyteklubben da? Kan det være en liten sammenheng der?* [alle ler] Ja, jo kanskje en liten påvirkning, til at jeg har lyst å trekke litt på "the trigger" [ler og gest. med fingeren som at han trekker på en avtrekker på et våpen] det er ikke sånn at du skal begynne å gå på gata og sånn, men det er jo sånn at hvis du får det innvilga så må du ha våpenskap og du har unga og alt... og at du skal sette der og drikke masse sprit hjemme og sånn [alle ler] (001: ta frem en pistol for å skryte litt til vennene dine, hehehe...) 002: eller at det flytter inn en gal nabo inn... som du ikke liker, nei, så man må tenke i alle baner... nei det bare for å... det er hobby, ikke for at jeg skal, men det er sant det og, det dere sier da... 001: Men kanskje det at, jeg har vært i militæret da, så jeg vet ikke om det er derfor jeg liker skytespill... S: *Har du vært i militæret 002?* 002: På grensa, vi var de to eller tre største som skjøt mest, Telemarksbataljonen XXX i XXX [stedsnavn] 001: Jeg var i XXX [et annet stedsnavn], en del av Telemarksbataljonen. 002: Ja, det er jo dem som skyt mest...

Vi kan ikke se bort i fra at deres militære bakgrunn (selv om det bare er førstegangstjeneste) kan ha spilt en rolle ved valg av medieinnhold som kan tilfredsstille deres behov, og som i sin tur kan ha påvirket 002 til å melde seg inn i en pistolklubb. 003 mener bare at selve spillet er gøy, selv om han ikke har vært i militæret, som han sier.

004 og 005 hadde også noen tanker angående påvirkning:

004: Tror det optimale med tanke på den virkelighetsfølelsen må jo være når det kommer disse her virtual-reality spillene, men da tror jeg kanskje noen kan ta virkelig skade av det, når det blir såpass virkelig at du faktisk er en del av det, liksom...ja...

005: Det er jo noe galt med de folkene som blir påvirket av spillinga, så jeg tror ikke spill alene har skylda da...men ja...

Så hva er det 005 sier her? *"jeg tror ikke spill alene har skylda da..."*, har spill en del av skylda, mener han? Jeg registrerte dessverre ikke dette da det ble sagt, ikke før ved transkriberingen, men da kunne jeg jo ikke stille et oppfølgingsspørsmål til han.

Det kom noen bemerkelsesverdige beretninger når jeg spurte dem om hvilke følelser de hadde når de spilte:

001: [...] men jeg kan si at jeg har opplevd angst en gang, det var ikke pga. spillet i utgangspunktet...plutselig så fikk jeg ikke puste ogsååå, banka hjerte veldig fort, og jeg visste jo ikke hva det var...jeg trodde jo det var hjerteinfarkt jeg skulle få, hehe, [alle ler] og så tenkte jeg "oh shit, ok, nå må jeg spille for å få tankan over på noe annet"... og da la jeg merke til det at "oh my god- den ga med 10 ganger mer den angsten enn det jeg hadde i fra før av hvis du skjønner hva jeg mener...så hvis det er noen som sliter med psyken ifra før av, hvis det er noe som ikke helt stemmer...og så hvis et menneske ikke er helt normalt så tror jeg faktisk på at det kan trigge, eehmm et eller annet... For å si det sånn, jeg fikk iallfall ikke vekk angsten min ved å spille, hahaha... [...] Jeg har glemt å si til deg, jeg har glemt å si noe...som er veldig viktig... av og til når jeg ser på fly... jeg er vant til å fjerne vekk spionflyene i spillet... og av og til... jeg sverger.. når jeg ser vanlig fly oppe i lufta så blir jeg sånn..[gest. at han holder en anti-fly-rakettkaster på skuldra og "fyrer av" mot himmelen] [alle ler] (003: hehe, selv om det står Norwegian eller SAS? hehe...) S: *Men er dette rett etter at du har spilt eller kan det gå flere dager fra du har spilt og opplever dette?* 001: Nei, det har jeg ikke lagt merke til, så det vet jeg ikke, men jeg har opplevd det...

Selv om 001 mener at det ikke er på grunn av spillet i utgangspunktet, antyder han at spillet kan være angstfremkallende eller angstforsterkende. Han har også tatt med seg erfaringene fra spillet i sitt daglige liv, men vi får dessverre ikke vite hvor lenge denne effekten varer.

002: [...] Ja, og så må jeg si at det jeg får høre det i fra kona mi, for ho sætt jo ikkje og spelle, det ikkje noka ho... men utifra... "se ka du gjør, sitter der og spiller, du ser sjøl hva det gjør, hodet til folk, det som hadde nettopp skjedd i-i-i, bombemannen Utøya" og alt sånn der, jeg har fått høre det ja... men jaa, jaa, jaa, jaa, skjønner det, men glem nå det sier jeg... ikkje sånn altså, no disrespect, menne... det er liksom en hobby og verden er bare sånn...

004 forteller om at kona nevner "bombemannen Utøya" og hun mener at 004 kanskje ikke burde spille så mye CoD. Men han avfeier det med å kalle det en

hobby, og "verden er bare sånn". Hva han mente med det siste vil jeg ikke spekulere i, synd jeg ikke fikk spurt han mer om det, der og da.

003: en gang så har jeg drømt, en stund når jeg hadde veldig mye fri så spilte jeg mye, og så drømte jeg faktisk at jeg spilte og så ble jeg drept i drømmen i spillet liksom, og da våkna jeg og tenkte "shiiit" skal jeg begynne å drømme om dette her nå liksom, neeeii.. det vil jeg ikke...

Ifølge 003 kan mye spilling føre til drømmer, rettere sagt mareritt om spillet, og det synes ikke han er ønskelig.

Når jeg spurte om det kan være noe konkret nyttig som kommer ut av det å spille denne type spill svarte de følgende:

005: Typisk sånn at kanskje han jeg spiller mest sammen med, XXX [guttens navn] fra XXX [fylke i Norge] en eller annen plass... Vi sender jo liksom meldinger (SMS) til hverandre...

004: Så du vet nøyaktig hvor han er fra? hehe [004 sier det ironisk, jeg stiller meg uvitende til hvorfor ha gjør det] 005: Nei, jeg vet ikke nøyaktig, han har sagt det flere ganger men jeg bryr meg ikke for å være ærlig, har ikke noe å si... han jobber på XXX har han sagt... men uansett...har fått meg en kompis da ut av det med spillinga da... Så det som er nyttig må jo være å bli bedre kjent med enkelte... ikke noe annet...006: Jeg får ikke så mye nyttig akkurat ut av det... ikke noe på langsikt iallfall...hehehe...

004: Jeg kan ikke tenke meg noe, at jeg kan få noe ut av det spillet som jeg kan ta med videre i livet for å si det sånn... S: Ingenting? Nei... det tror jeg ikke asså... [høres og ser egentlig veldig bestemt ut, men virker som han sier tror av hensyn til de andre] Altså det spillet er jo bare spill for meg, jeg bruker det som underholdning- og det stopper jo der på mange måter...

S: *Nei, altså, i den andre gruppa så nevnte de noe med trening og soldater og taktikk...*

006: eehm, ok? Hadde jeg vært i krigen så hadde jeg blitt drept med engang ihvertfall om jeg skulle gjøre som jeg gjør på nett, hehehe [alle ler] I tilfellet jeg har lært noe så har jeg lært hva jeg ikke skal gjøre, hahaha...

Nå har vi kommet til det punkt i intervjuene som begynner å bli enda mer relevant i forhold til det mange har lyst å vite; *om spillet kan føre til økt aggressivitet eller voldelig atferd.*

Først ville jeg ha svar på om de selv har opplevd å blir *mer aggressive av å spille:*

001: Til vanlig eller underveis i spillinga? S: *Både og, du kan svare på begge.* Under spillet så kan det godt hende at jeg blir jævlig aggressiv ja! Jeg blir jævlig sur, ja. Jeg hater å tape! Hehe...[andre også ler] Æ hater å tape asså! S: *Og, etter at du har spilt da, timer etterpå, dagen etterpå...?* Neeii, ikke noe mer enn vanlig. Jeg er ganske aggressiv person til vanlig, så det, hehe, ikke noe mer enn vanlig... S: *Hva mener du med aggressiv?* Nei altså det er ikke sånn at hvis jeg har spilt i går så går jeg ned i gata og slår ned noen fordi spillet gjorde meg aggressiv, det er ikke sånn... Nei, det er ikke det... Underveis i spillet kan det hende jeg har lyst å kaste den kontrolleren, og...

002: Blir utålmodig, vil ikke bli forstyrret, hvis du gamer så gamer du, da må ingen plage deg...sånn tenker jeg, nei ikkje tenker- føler, kan ikke tenke om det, vel? Føler jeg! Kan bli utålmodig... Hvis det er noe.. hvis ungene kommer og skal spørre om noe... S: *Men vil du beskrive det som aggressivt?* Neeei, ikke sånn psycho- atferd... Men litt aggressiv atferd ja, kan bli litt irritert i kroppen... Spesielt mens jeg spiller, ja... S: *Men etter at du har spilt, en time, flere timer, neste dag?* 001: Altså, alt er avhengig av hva slags spilleopplevelse du har hatt, Samir... Skjønnest du det? Du kan ikke si hverken svart eller hvit... S: *Er det da kanskje forskjell på om du vinner eller taper?* 002: Ja, det tror jeg på... kommer an på avslutninga... Ja, kanskje jeg åpner noen vinduer, og sier til meg sjøl at nå må jeg gjøre noe fornuftig her... hundene mine sitter og ser på meg "du skal ikkje gå en tur med meg?" [001 ler, han har også en hund] men mange ganger kan jeg si at jeg får dårlig samvittighet innimellom når jeg er ferdig, spesielt hvis jeg har spilt for lenge, men ikke på fritida mi, for da har jeg jobba hele uka, har gjort en god innsats hjemme... [ca. 5 min. etterpå sier han følgende:] Når jeg tenker meg om så er det kanskje snakk om en halvtime etterpå at jeg har spilt, for da begynner jeg å gjøre noe annet... tar en halvtime at jeg må frigjøre meg fra den følelsen man fikk under spillet... 001: Ja, kjenner meg igjen i det, en halvtime etterpå så er det helt vekke det som har med spill å gjøre...

003: Jeg kan bli litt irritert av og til, men ikke sånn at jeg blir aggressiv eller noe, nei...

004: Ikke noe spesielt. Eller hvis du kan kalle det aggressivt at du blir forbanna på deg sjøl så, eller en eller anna som har drept deg ti ganger på rad, så blir du jo selvfølgelig det... men ikke på omgivelsene rundt meg liksom... det stopper jo der at jeg blir forbanna på meg sjøl liksom, men så fort jeg legger fra meg kontrollen så er det jo glemt da...

005: Samme her også, bærer ikke nag over noe spill, der og da i ti sekunder så er jeg dritforbanna og så er det over, med en gang... det er ikke noe å bruke mer tid på det...

006: Samme med meg også, kan bli forbanna som bare det og så er det over til et nytt spill og så tenker du ikke noe mer på det... Ikke noe jeg tar med meg videre uansett...

På bakgrunn av disse svarene kommer det for meg tydelig frem at: Ja, spillerne blir aggressive, der og da underveis mens de spiller, men at de overhodet ikke tar

med seg den følelsen videre i hverdagen. Ikke mer enn en halvtime etter at de har lagt spillet fra seg i alle fall, som 001 og 002 gir uttrykk for.

Jeg spurte dem deretter om de noen gang har vært *voldelige som følge av spillet*. 001 gjentok episoden av trusselutveksling (se side 44) og la til slutt etter at jeg spurte han om det var noe mer enn trusler: Nei, nei, men jeg skremte livet ut av han, det gjorde jeg, hehehe...

De andre svarte slik:

002: Satt og tenkte på en sånn tilfelle, jeg er ikkje sånn dyremishandler for jeg har to hunda, men... når jeg tenker meg etter så satt jeg og spilte, og det var en av de her hunda da, vil ikke si kem for da anmelder dere meg, hahah [alle ler godt] pissa inne... og da la jeg fra meg kontrollen og "HELVETE OGSÅ" sa jeg, sant? Et eller annet om at den måtte gå ut, du kan jo ikke si fra, men, med en gang, etter at jeg hadde gjort det, tatt han i nakken, ikke sånn at jeg har kasta han i veggen eller noe sånt, hehe... men så kan jeg få litt sånn etterpå "Hva faen er det jeg gjorde egentlig, slapp av litt!!!" for jeg er glad i hunda mine, løfter dem opp og koser etterpå [gest. klem til hunden] men ja, i gjerningsøyeblikket så sier kanskje [jentenavn] dattera mi: Pappa, [hundenavn] tissa her" eller et eller anna... dem gjør jo ikke det nå lenger heldigvis... men... jeg blir mer forbanna hvis en bildel på bilen min ryk... kan sitte og bli forbanna i dagesvis, tenke på det å fikse det og sånn og sånn... men spillinga... neeei!!... Kanskje den ene hunden da, men aldri slått den så den får noe varige mén eller noe... Tror ikkje jeg hadde tatt han så hardt om jeg hadde suttet og drukket kaffe rolig med kona mi, heheh, [alle ler]... men rett fra... "warzone" til en valp som har tissa og sånn, en gang til på samme plassen, deet... men det er egentlig min feil, hadde jeg ikke sitte og spilt, men gått ut med han så han kunne tisse så...nei...hehe.

002 har altså tatt et hardt tak i nakken på hunden sin og på den måten utøvd en voldelig handling mot et dyr. Dette er han klar over. Han angret seg umiddelbart etter det og ga hunden en god kos. Dette forsvarer ikke voldsbruken, men viser tydelig kobling til et høyere aggressivetsnivået *mens* man spiller et krigsspill, som det ble nevnt under forrige spørsmål om aggressivitet. 002 bruker ordet *gjerningsøyeblikket* om den perioden under spillingen hvor aggressiviteten er tilstede og han viser tendenser til voldelig atferd. Det kan diskuteres om man kan kalle det *gjerningsøyeblikket* siden det per definisjon betyr "tidspunkt for en ulovlig handling", men 002 bruker det altså selv, noe som kan tyde på hvor alvorlig han opplevde hendelsen som. Og han tar på seg ansvaret siden han

mener at han burde ha gått en tur med hunden i stedet for å spille så hadde det aldri skjedd det som da skjedde.

Resten av informantene hadde ingen voldelige erfaringer å melde:

003: Nei jeg bare tar det for et spill, ikke noe seriøst, når jeg slår av Playstationen så er jeg ferdig med det...

004: Nei.

005: Nei.

006: Nei, bare kontrolleren, hehe...

Et hovedmål med denne oppgaven er å finne ut hvordan aktive voksne spillere opplever sin interaksjon med krigsspillet Call of Duty sett i lys av hendelsen den 22/7. Jeg presenterte dem for noen uttalelser (se vedlegg 1, spørsmål 36) jeg ba dem lese nøye før vi skulle sette i gang og samtale om det. I begge fokusgruppene brukte de ca. 10 minutter på å lese uttalelsene og tenke over det de har lest. Stemningen i rommet under begge intervjuene ble mer alvorspreget (kanskje til og med dyster) enn tidligere.

Følgende utdrag viser noe av det informantene hadde lyst å si (her utviklet intervjuet seg utover det strukturerte og jeg må få frem en omfattende datamengde for å få med helheten og sammenhengene i det som ble ytret):

001: Vet du hva, når jeg tenker meg litt om, før så har ikke jeg tenkt på dette her på den måten der, men jeg tror faktisk, for å være helt ærlig, det er helt avhengig av hvor mye man spiller, men hvis man spiller mye... så tror jeg faktisk at...[2sek.] så tror jeg faktisk på at det kan ha en negativ innvirkning på folk asså, for det har hendt meg at jeg når jeg har spilt i 6-7-8 timer i strekk, noe jeg har gjort veldig mye før, så har det hendt at jeg har drømt, det har påvirket hjernen min veldig mye altså, på en negativ måte... S: *For eksempel?* Nei, jeg vet ikke åssen jeg, det går ikke an å forklare det...men, men jeg kan, jeg kan...det gjør noe med tankemåten din... det har altså, veldig, alt annet å si for meg.. høres ikke logisk ut... det er akku... på lik måte med hva TV gjør med oss, sant... Hva, hva, blir vi representert i media for eksempel, det bestemmer jo også hvordan vi skal tenke...hvordan vi skal kle oss, hvordan vi skal leve, sant...? 003: hvordan du skal tenke, hvordan du skal oppføre deg... 001: hvordan du skal oppføre deg ikke sant...hvis du tenker deg litt sånn så blir du nok påvirket UBEVISST...

Her ser vi at 001 og 003 er av den oppfatning at media kan ubevisst påvirke enkelte til ulike handlinger.

001 kommer også med informasjon som for meg virker som en erkjennelse av en uønsket virkning av spillet. Når han spilte mye i perioder (6-7-8 timer i strekk) har han erfart at det har påvirket hjernen hans, og at det gjorde noe med tenkemåten hans. Han mente at det å *spille mye* kunne ha en *negativ innvirkning* på folk.

002: hvis du spiller for mye så ser du ting eksplodere men dem gjør ikkje det... kan jo se på en bil som kjører forbi, kan du forestille deg at den bilen sprenges eller noe...på grunn av du har objekta i spillet som beveger seg, du som regel, du sprenger jo dem, så tar du det med deg...003: ja, for det henger i huet ditt enda liksom... 002: jeg sier til sønnen min at når han er ferdig med å spille, hvis du lukker øya dine no, og ser bilder av det her i 30-40min , tre kvarter, så vet du at du har spelt for mye... 001: emmh, emmh [bekrefter] 002: så da vet du at du har sprengt et blodkar i øyan...så jeg vet at det har en negativ effekt, jeg mener at det som står på det brevet her stemmer... 003: Ja. 001: njah, eh, om deet... 002: Æ mene at det er sant det her... du ser jo i USA, skal ikkje spore av nå selv om jeg kanskje gjør det... speller jo, filmer seg på YouTube og legger det ut på YouTube før dem går på skolen og dreper alle elevene i klassen (001: emh, emh) og det er ikke tilfeldig at de fleste av de har spilt mye krigsspill...

002 sier at det som står i uttalelsene er sant, blant annet at: "det som står på det brevet her stemmer..." Mange vil kanskje ta tak i dette isolert sett og tenke at "se her ja, man kan bli en drapsmann av å spille krigsspill, de som spiller sier det jo selv...". Men så enkelt er det nok ikke. 002 motsier dette ved flere anledninger både før og senere i intervjuet, såpass mange ganger at det fremstår som klart at han egentlig ikke har denne holdningen. Men vi hverken må eller kan se bort ifra at han *har* sagt og det i seg selv er noe jeg må ta med i betraktningen ved senere gjennomgang av funnene, i avslutningskapitlet.

S: Men det jeg lurer på ut ifra de erfaringene som dere har, ikke sant, tror dere at et sånn et spill er i stand til å gjøre om et normalt og velfungerende menneske til å tenke eller/og handle slik han Breivik gjorde?

001: Ikke voksne S: Men nå snakker vi jo bare om voksne altså, rundt 30 år? 001: nei, ehh, ooohh 002: Jo, kommer an på kossen sammenheng, sætt du å spille opp i det der og du har mye negativt rundt deg sånn, altså, si du har hatt mangel på omsorg, omsorgssvikt eller at du kanskje du ikke har noen som er glad i deg eller at du... et eller anna...kanskje du har

mange ting inni deg, du er bitter og sånn...du prøver å søke i spill for å...kanskje du er hevnjerrig eller noe...søker rettferdighet i spill...et eller anna, har jeg tenkt...ikkje det at jeg gjør det med meg sjøl men... S: *Men det du sier nå er uansett andre faktorer som spiller inn. Ikke bare selve spillet... Selve spillet altså, kan det gjøre noe skade på en person som egentlig er velfungerende til daglig, som har fått normalt med omsorg og kjærlighet?*

001: Nei! Nei!

S: *Kan det spillet gjør den personen såpass voldelig til å gå så langt som å drepe noen?*

003: Nei, ikke en voksen person.

001: ALDRI!! Aldri i livet! Og jeg har spilt myyye!! I så fall må det være noe galt med personen fra før av altså... (002 og 003 spiller inn samtidig: andre faktorer) andre faktorer, ja... Men, det kan være at det spillet trigger den andre faktoren, f. eks hvis ikke han hadde spilt krigsspill så er det ikke sikkert han hadde blitt trigga eller fått den andre faktoren, kanskje noen er født med noe som kan vekkes av det spillet her!... Sant? Jeg kan jo ikke bevise det men... 002: Det her er jo noe vi snakket om i helt i begynnelsen [av intervjuet] helt uforståelig, hvis du får et spill du går hjem å spille og så går du ut i gata og så skyter man...

001: Jeg har spilt 10 timer om dagen, og jeg har ikke drept noen enda, for å si det sånn!

002: Jeg klarer heller ikke helt å sette det sammen...

S: *Men, som Kjetil Bjørnstad sier i det ene sitatet sitt: "hvorfor vi ønsker ondskaper så nær oss, dag etter dag, selv når vi ikke trenger den" Synes dere at man trenger noe sånt i livet?*

001: Selvfølgelig, alle trenger jo å få ut litt aggresjon, kan godt hende at...

002: Jeg tror det! Ting skal ikke bli for likt, ensformig... (001: Ja!) 003: Men mener dere at spillet kan hjelpe å få ut aggresjon? 001: Ja! Hvorfor ikke??! 003: Det mener ikke jeg!! [nå er det stor uenighet i fokusgruppa]

001: Jo, asså som jeg sa hvis du bruker meg som et eksempel, det spillet hjalp meg å komme over... eeehh...eeh..eehhh... depresjoner og... 002: det hjelper meg og!! Energi!! Æ føler det!! S: *Du føler at du får mer energi av å spille?* 002: Den hjelper meg å komme meg ned etter en hektisk hverdag, "Nå skal jeg slappe av" ja, jeg er sånn av å spille... så engang så er jeg jo litt revet med, ahh, nå er jeg ferdig med å spille, fått spelt litt og kosa meg litt...føler jeg da, men det er jo bare der og da, helt klart... 001: Du blir jo gira!!

[Nå er stemninga opphetet i rommet, høy stemme og tendenser til større uenighet mellom 001, 002 og 003] 003: Nei, jeg mener ikke at det påvirker meg sånn i alle fall, det er vel bare sånn fra person til person... 001: Jeg er ganske sikker i min påstand, og jeg har spilt

mye Black Ops, asså både Black Ops ooog, jævlig mye asså...for å si det sånn... jeg tror jeg hadde 35 dager [omgjort: 840 timer] i løpet av et år , og det er mye for å si det sånn, og det kan umulig få meg til å gå å drepe noen nå!! Da må det i så fall feile meg noe fra før av og at det har trigga, jeg mener at spillet kan trigge, men da må det være noe galt med deg i fra før av... 002: det er der det ligger...

Det kommer tydelig frem her at alle mener at spillet i seg selv ikke kan påvirke en til å utføre voldelige handlinger. I hvert fall ikke alene, det må andre faktorer til, sosial bakgrunn, livssituasjon, (psykisk) helsetilstand. Dette kan vi se i lys av Waldahls modell (Figur 4) over bruksstudier og få en bekreftelse for dens gyldighet i å vise hvordan folk velger mediebudskap og hva det kan resultere i, i en sirkelvirkning.

003: [...] opplever ikke noe sånt, jeg spiller bare for å ha det gøy! Ikke for å bli sur eller blid eller...holdt jeg på å si... S: *Men hvis du har vært på jobb hele dagen og hatt det litt stressende, og når du da spiller føler du blir enda mer stressa eller mer avslappa av å spille?*
003: Nei, jeg blir faktisk mer avslappa fordi jeg sitter og spiller og har det gøy...

001: Det er faktisk sånn at hvis jeg har hatt en dårlig dag på jobben og jeg går hjem og spiller så har jeg glemt det dritet jeg har opplevd for en time siden... 003: ja, det er sant...
002: njaa, ookey, hvis det er for meg sjøl jeg skal snakke? [spørrende]... S: *Ja, det er for deg sjøl du snakker...* 002: Så hvis jeg er sånn irritert og forbanna i kroppen min så tror jeg ikke jeg sett meg ned å spille, men jeg sett meg ned kun å spille hvis jeg vet at jeg har tid og at jeg er avslappa, men hvis jeg er sur og irritert for noe så må jeg gjøre meg ferdig med det først... S: *Ja, du vil ikke spille når du er sur?* Spillinga er en hobby, som regel er det å trøkke på "yes" og sette meg i sofaen, da har jeg det først godt med meg sjøl, da er jeg klar og avslappa og da kan jeg sitte ned å... jeg sette meg ned å spille hvis jeg har masse... et godt eksempel er det med bilen som jeg nevnte, måtte betale 5000kr i bildela, tenkt mye på det måtte ordne penga, klarte ikke å spille, måtte først ordne opp i det og først da klarte jeg å sette meg sjøl ned og slappa av og spille... Jeg fikk bedre humør og da fikk jeg lyst til å spille... "oohh nå er alt godt nå har jeg ting på stell" tenkte jeg...

Det er veldig viktig å legge merke til hvor annerledes disse tre bruker spillet på dette punktet, 001 bruker det klart som en avreagering på hverdagens mas, 003 mener at han bare spiller fordi det er gøy, men sier etterhvert at det hjelper han å avreagere etter en stressende dag på jobb, og 003 vil ikke spille før han er rolig og har alle ting rundt seg i orden.

002: Nei altså jeg har lært meg å ikke ta negativ energi med meg hjem, men hvis jeg bevisst vet at jeg er forbanna så, setter jeg meg ikkje ned for å spille... 001: Det gjør jo ikke jeg heller, bare så det er sagt...jeg kan spille når jeg er sur, men det er ikke sånn at hvis jeg og 002 har krangla f.eks. så tenker jeg liksom "Nå skal jeg hjem og spille"!..det jeg prøver å få fram her er at hvis jeg var sinna for en time siden og så kan jeg kanskje glemme det når jeg sitter og spiller for jeg setter så mye fokus på det spillet at jeg glemmer det jeg opplevde litt tidligere, eller åssen skal jeg forklare det... 002: Du kommer på andre tanker, kanskje...

001: Nei, jeg bruker det ikke som en slags medisin, men det kan godt hende at det ubevisst hjelper meg uten at jeg er klar over det... Men jeg kan godt teste det hvis du vil det, så kan jeg si i fra, hehehe...[henvender seg til meg, alle ler] Altså spill er noe vi liker-det er vår hobby, det kan bare påvirke oss positivt [002 og 003 enige] hvis du skjønner hva jeg mener... det kan... det er sånn jeg ser på det iallfall...det kan bare hjelpe, men det kan ikke gjøre meg mer skade... 002: det skal være noe positivt 001: det skal ikke være negativt [003 og 002 bekrefter]

S: Så det med spillet og spillingen er generelt sett positivt mener dere?

001: Ja, for min del...

002: Ja...

003: Ja...

Vi går videre til den andre fokusgruppa (004, 005 og 006) for å se hvordan de tenker at spillet og spillingen står i forhold til debatten etter 22/7:

004: Sånn som jeg ser det her, disse påstandene handler om at krigsspill gjør en voldelig, eller kanskje få et menneske til å drepe noen andre. Eeeh, asså, tror nok det er mulig, men jeg tror også at noen mennesker er svakere enn andre og mer mottakelig for sånne ting, så det er godt mulig at slike spill påvirker andre folk altså...fordi... av så mange mennesker som vi er på jorda er det så er det jo noen som er gale nok til å tro at dette her er realistisk og at de kanskje spiller en del og går ut og ikke klarer å skille mellom virkelighet og spill på en måte, sååå... men jeg tror jo det ytterst få tilfeller da, heldigvis... Men det holder jo med et tilfelle for å gjøre en stor katastrofe dessverre [peker på arket med uttalelsene] asså, en mann kan jo drepe 10 mennesker og det er ille nok det... Altså, de tre første påstandene går jo på det samme, sånn som jeg ser det...bare definert på forskjellig måte.

005: Ai, ai, ai, ja[puster dypt inn og ut en gang] Nei, jeg vet ikke... sånn som jeg sa i stad så er det allerede noe galt med de personene. Enkelte bør kanskje holde seg vekke fra sånne type spill fordi de klarer ikke skille mellom spillet og real life liksom... Vet ikke helt, blir liksom min påstand mot påstand, jeg vet liksom ikke åssen jeg skal skille det... på en måte... Åssen kan de påstå at de som spiller voldelige dataspill har større sjanse for å

utvise aggressiv atferd og tanker? Åssen kan de bevisse det liksom? S: *Det har jo blitt gjennomført studier, som forresten er mye større enn denne [som vi gjør nå] der det er blitt påvist at... en viss økning i aggresjonsnivået...men det er mest på kortsikt...* 005: Ja, der og da!

006: Tror ikke du kan gjøre noe med tenkemåten vår, men hvis du har en syk tenkemåte fra før så kanskje de oppsøker disse spillene, for trening eller hva vet jeg...

Nok en gang ser vi at informantene *ikke* benekter at spillet kan ha en negativ påvirkning, men presiserer tydelig deres holdning at normalt fungerende mennesker ikke skal kunne påvirkes i en slik grad at det kan resultere i voldelige handlinger i det virkelige liv.

004: Jeg tror også at han [Breivik] skrev veldig mye, nå har jo ikke jeg lest det manifestet, men i etterkant det som avisene har trukket fram, forskjellige utsnitt så tror jeg nok han [Breivik] bare skrev ting bare for å...eeh, på en måte få seg sjøl til å virke enda spennende... selv om det har vært direkte løgn!!! [hever stemmen på "løgn"] Altså til å få seg sjøl til å virke som enda større tenker eller enda større mann, eller enda større udyr eller hva det nå måtte være enn det han egentlig er, liksom mer intellektuell, og bla, bla, bla... han skrev jo om alle disse millionene som egentlig ikke hadde, han skrev jo om alle disse utdanningene som han heller ikke har hatt... alle disse reisene og treningene med forskjellige geriljagrupeer og sånne ting som viser seg å ikke være riktig... bare for å virke enda mer farlig eller enda mer liksom... S: *Mener du da at det er bare en slags skryt det Breivik skriver om å bruke spillet som en treningssimulering?* Jeg tror bare han skryter på seg at han har trent aktivt og bla, bla, bla... det er jo ikke sånn at han har gått inn i en militærleir og skutt 100 soldater! Ok, for da hadde jo tenkt, fuck, dette her er jo stort, på en negativ måte selvfølgelig, men det skal veldig mye til for å drepe 100 soldater. Men det han har gjort, han har gått inn i en leir og drept 100 barn!! Hvor er liksom, hva er det han har brukt den treninga til, hva er det han har trent?? 005: *Det er jo ikke krig!!* 004: Det er jo ikke krig som i spillene nei, han har jo tatt barn som har stått stille, hjelpeløse, på mange måter...

004 mener at spillet ikke egner seg til noe form for våpen-treningssimulering, dette står i kontrast til hva 001 tidligere har sagt, han mener nemlig at dette *kan* være mulig.

006: Du ser jo den episoden i MW2³⁶ hvor du går inn på flyplassen [alle nikker anerkjennende] barn kan jo bli påvirket av det 005: Det der er veldig spesielt, det der ER

³⁶ Et meget emosjonelt sterkt, voldsfylt og omdiskutert segment i spillet MW2 (Bryne, 2009).

vilt asså... 006: Men det er jo heldigvis aldersgrense på disse spillene da, men allikevel så er det jo mange som spiller de som er under for det om... 005: Tror ikke den aldersgrensa stopper så mange i dag...

004: Det er jo et spørsmål du kunne ha! [henvender seg til meg om flyplass-episoden i MW2] S: *Ja, ok, hadde jo ikke planlagt det da, men hvis du ønsker å si noe om det... Har du spilt den episoden der?*

004: Ja. Og jeg har plaffet ned en god del! Hehe... [005 og 006 smiler/ler litt usikkert]

S: *Ok. Hvorfor det? Spillet er slik at du kunne gått forbi uten å skyte de ned også?*

004: Neeei, jeg ville bare se om det gjorde noe med meg som menneske. S: *Ok. Gjorde det noe med deg som menneske da?* 004: Nei. Jeg merket ikke noe, det gjorde ikke noe med meg, jeg følte meg verken glad eller trist, *det er jo bare et spill...* liksom. Tid var det nå det spillet kom ut... jeg var vel 27-28 år gammel, da klarer du liksom å skille rett og galt...hvis ikke du er gal da...sånn ellers da...

S: *Har du spilt den "flyplassen" 005?*

005: Ja, det var litt sånn uvirkelig til å begynne med. Hva er vitsen liksom? Hva er meninga med det liksom, hvorfor skal du drepe så mange uskyldige liksom? For det begynte med at jeg smilte, og... endte opp med "What the fuck?" liksom, HVORFOR? 004: Så du plaffa ned alle, hahaha? 005: Ja, så tok jeg damene først, hahaha, neida... S: *Ja ok, men tenkte du at du skulle prøve å ikke drepe så mange sivile eller?* 005: Nei. Jeg... jo flere du dreper jo bedre er det jo, hahaha... Det er liksom på en måte... for poengene da, for å få flest mulig poeng... DET ER JO ET SPILL og heldigvis så klarer man jo å skille... S: *Men synes du det var ubehagelig eller tenkte du ikke så mye over det?* 005: Eeehm, nei, det var litt rart skal jeg være ærlig, jeg skjønnte jo liksom ikke vitsen med å ha det på spillet liksom...

006: Jeg synes og det var veldig rart. Første gang så skjøt jeg ikke noen av de. Eehm, jeg synes det var liksom, eeeeh, ubehagelig... Men jeg gjorde det, jeg gjorde det andre ganga! [ser på og henvender seg til 005]

S: *Men det går jo altså an å gå forbi den gruppa med mennesker uten å skyte og drepe så mange da?*

006: Eeehmm, ja, nei, man må skyte minst en for å starte episoden tror jeg... men du trenger ikke skyte alle da, du kan bare gå forbi de andre... 005: Søren også da, hehehe [alle ler]

004: Det er jo bare et spill ja, men jeg må jo si at jeg ville ikke gå rundt å prøve å finne spill hvor jeg kan plaffe ned barn! Eller drepe dyr eller hva det måtte være... Jeg fikk ikke noe

merlyst, eller mersmak, det var jo bare en liten del av et mye større spill... 005: bare bli ferdig med det så fort som mulig så man kan gå til neste level...

004: Jeg leste mye om den episoden i avisa så kjøpte jeg spillet for å se hvordan det var. S: *Kjøpte du spillet etter at du leste det om det og hvor voldelig det var??* 005: HAHAHA [alle ler] 004: Nei, nei, nei, men jeg leste jo liksom i... jeg skulle jo kjøpe spillet uansett, men jeg leste om det...så... Men du vet helt i begynnelsen når du setter inn spill-plata i Playstation så får du spørsmål om du vil ha med voldelige bilder og hendelser med i spillet, så velger jeg jo selvfølgelig ja der, for ikke å glipp av noe viktig i spillet liksom... 005: Men da ville man kunne unngå slike scener om man ønsket det... man ville jo følt å gå glipp av vanskelighetsgraden liksom, at det blir sånn walkover liksom... 004: Men husk, ikke nevne noe navn nå i oppgaven din, hehehe [alle ler]

Denne "flyplass-episoden" er såpass sterk i sin fremstilling at jeg bevisst valgte å ikke ta det med som et samtaleemne i intervjuene. Men spillerne selv følte tydeligvis et behov for å snakke om det. De er enige om at slike voldelige sekvenser er unødvendig å ta med i dataspill- verdenen. Men når muligheten først var der- så spilte de det, og gir i sine svar uttrykk for at de synes ikke det var så greit, men de måtte jo se hva det var, de gjorde det bare for poengenes skyld og til sist- *det er jo bare et spill-* som det er blitt nevnt av alle allerede noen ganger før.

004: Nei altså, jeg tror bare at man må være gal, eller lett påvirkelig eller som noen av dere sa at man begynner å spille i veldig ung alder hvor man kanskje ikke klarer å skille i ung alder på hva som er rett og galt. 006: Jeg tror ingen voksne normale folk blir påvirket av disse spill, eller sånne scener...

S: *Men voksne, eller de over 18 år, kan de bli påvirket?*

006: Jeg tror ikke de kan bli påvirket.

005: Altså, jeg sier det igjen, må være noe galt med de fra før av, mener jeg bestemt da... Men selvfølgelig er du mye yngre så kan de jo være lettere å påvirke.

004: Men hvis du tenker litt sånn, aviser eller medier, har de noen gang intervjuet en profesjonell soldat om han kan se eller kjenne igjen noen sånne trekk, er det noe virkelighet i disse spillene? Asså, har det noe med en virkelig krig å gjøre? Si f.eks. en som har vært i Afghanistan eller noe... Jeg kan ingenting om våpen liksom, jeg har ikke en anelse om hvordan man bruker et ekte våpen selv om jeg spiller krigsspill. Jeg tror en profesjonell soldat hadde bare ledd av det hele. Og jeg tror at hvis en sånn soldat hadde

sagt at det var likt så kunne jo disse kritikerne hatt mer grunnlag for å si det de sier enn bare syensing liksom...

Alle tre mener at man rett og slett må være *gal* eller *syk*, for å kunne bli påvirket av spillet til å drepe noen i virkeligheten. 004 legger også frem et forslag til kritikerne av spillet; finn en profesjonell soldat til å bekrefte at spillet har noe med en virkelig krig å gjøre så får dere mer grunnlag for påstandene. Han tror i hvert fall at en profesjonell soldat ville bare ledd av det hele.

Jeg spurte dem så: *Hvis dere aldri fikk spille krigspill igjen, hvis det ble forbudt, hvordan ville dere reagert da?*

001: Jeg hadde nok kraftig protestert ja... Da hadde jeg tatt det ekte geværet og så...hahaha...[alle ler]

002: Men han derre Breivik, kossen spill er det han har spilt? Og det her med gjødslinga og bomba, hvor har han det fra??? S: *Internett?!* Nettopp, så, skal vi forby Internett også da???... hehehe [alle ler], han har nok bare brukt disse spillene som en unnskyldning, det er de mest populære spillene...

001: Men det er ikke noe tvil om at han kan lære å bli bedre soldat av å spille... jo selvfølgelig blir du en bedre soldat... 003: Nææhei, psss [litt nedlatende], hvordan skal du bli bedre soldat av dette her?? 001: Asså... selvfølgelig kan du bli, du lærer jo at ikke du skal løpe løpsk at du av og til må gjemme bak en smug og, taktikk, hvordan... når skal jeg hive den granaten, er det nå jeg skal bruke sniper, når jeg skal bruke stort våpen, lite våpen... Altså, jeg tror han har lært litt av det spillet her men tror ikke det er den viktigste faktor hvorfor han gjorde det han gjorde... Han var jo syk fra før av...

Her er det igjen uenighet i fokusgruppa med tanke på hvor mye spillet kan påvirke én i det virkelige liv.

S: *Men dere synes at dere galt å forby krigspill eller?*

001: Selvfølgelig er det feil, det er IDIOTISK! 002: Det der er bare nokka han har... bare... vet ikkje... tror ikke det er det som har gjort at han har gått på den øya og drept... 001: Nei, er du gal!! 003: Nei, nei, nei... 001: Altså du må jo være ganske gal...og kald... og FØLESESLØS for å... at du skal klare å drepe såpass mange mennesker...helt sånn random liksom... det må jo feile deg noe alvorlig...

S: *Men det er altså likevel mange som vil fjerne og forby disse spillene, hva synes dere om det?*

001: Det viser jo bare at... de som vil forby de spillene burde prøve å spille de spillene først, og oppleve det sjøl...

002: Det hadde vært dumt å fjerne de spillene, det er bare tull... Tenk hvis det spillet hadde blitt kutta ut...ungdommene gjør masse andre ting... det er jo ikkje tilbud til dem å gjøre nokko på fritida...så går dem og gjør hærverk på biler eller ka det nå måtte være for nokke...

001: Det har jeg faktisk ikke tenkt på tidligere, jeg har alltid tenkt "Åå, dagens ungdom skal bare sitte på Playstation og PC og..." Men så sa 002 noe som er faktisk veldig vesentlig... det er jo veldig dårlig tilbud for ungdommen, det er mye bedre at de sitter hjemme og spiller enn at de skal drikke seg fulle eller gud vet hva de skal finne på...

004: Hadde vært likegyldig til det. Hadde bare spilt noen andre spill.

005: Hadde savnet det. Helt klart. Når jeg fikk smaken på det så var det jo dritgøy, når du spiller sånn så er det jo liksom deg sjøl det går på en måte... hvor god du sjøl vil bli eller hvor god du er... Jeg ville ha savnet det...

006: Jeg hadde nok også savnet det. Men, jeg hadde ikke brydd meg så veldig, jeg hadde bare spilt et annet spill...ja...

Delte meninger altså, om riktigheten av å forby spill som CoD. For noen ville det være "idiotisk" mens andre ikke ville ha brydd seg noe særlig.

Og til slutt, alle fikk spørsmål om de hadde noe de ønsket å si før vi avsluttet:

001: Nei, ikke noe annet enn at jeg må bare si at det å sitte her... har lært mye egentlig, ting som jeg ikke har tenkt på, har fått meg til å tenke på det...bli bevisst... Jeg vet ikke, kanskje det hadde vært lurt å få litt undervisning om dette her på skolen... sånn som seksualundervisning for eksempel... Men at de får undervisning i at det går an å bli avhengig av spill, og at du kan bli avhengig av data også, at vi lærer dem og forteller dem at det kan være farlig... kanskje de tar det litt mer seriøst enn når mamma og pappa sier det... 002: burde hatt mer snakk om det iallfall...

002: Nei, har ikkje nokka... Dette er mine siste ord: Det gjør mer skade å være på Facebook enn å sitte og spille krigsspill... [andre enige] (001: Ja, *det* er avhengighet det!!)

003: Nei...

004: Kort fortalt: er du gal fra før av- da er du gal fra før av! Da kan alt påvirke deg. Hvis du er et normalt menneske, uansett hvor mye du spiller så vil det ikke påvirke deg...men jeg

prøver å tenke på meg sjøl, og tenker hvis samboeren min hadde gått fra meg og jeg mista jobben og var skikkelig langt nede og spilte veldig mye- så hadde fortsatt aldri kunne gjort noe sånt! Tror det må være noe galt inni hodet på noen for å gjøre noe sånt...

005: Det blir å repetere 004 litt da, tenker det samme... jeg mener bestemt at en må være alvorlig forstyrret for å gjøre noe sånt, har ingenting med spill å gjøre... da er du "mental" [eng. slanguttrykk, betyr gal]

006: Tror ikke spill kan påvirke en normal person, men hvis du er syk fra før av så tror jeg det kan påvirke deg... men jeg tror ikke det er spillet i seg sjøl, da oppsøker de det spillet i så fall...

004: Altså det fantes jo masse mordere før i tiden også, han derre Jack the Ripper, jeg tror ikke han spilte noe spill hvor man slakter eller, hva var det nå han gjorde igjen? Kvelte de horene eller noe? Hehehe... [alle ler] Ja var det ikke det, i London, jeg så jo det i den filmen da... har ikke lest boka da...det er sjeldent jeg leser en bok, hehe... Men jeg har et spørsmål som samboeren min synes du burde stille... *S: Ja, kom med det.*

004: Hvorfor spille sånne spille fremfor å lese ei god bok? *S: Vær så god, hehe...* Det er fordi boka ikke gir meg så mye asså, hehe, selv om jeg vet at bøker er bra... jeg synes det er like gøy å se en film som å spille, men ikke lese bok asså... 005: samme her 006: eeh, nei, jeg hadde ikke lest ei bok på 15 år, men nå har jeg faktisk begynt på ei god bok, og da spiller jeg ikke like mye, men jeg synes det er morsommere å spille, hehehe...

004: Det er jo bra det, kanskje det er medisinen mot å slutte å spille...?

005: Det er liksom vanskelig å konsentrere seg når man leser ei bok, jeg begynner å tenke på alt annet når jeg begynner å lese ei bok.

004: Samme her asså... Det kan jo kanskje være at det spillet er liksom noe man mestrer så bra, mens ei bok er noe man ikke klarer å konsentrere seg om...tenker på så mye annet... Jeg tror jeg konsentrer meg ganske bra, for å være ærlig, når jeg spiller... Jeg tenker at hvis jeg hadde konsentrert meg like bra når jeg gikk på skole så hadde jeg kanskje hatt, si en høyere utdanning enn nå... Det er jo litt synd da, men det er sånn...

Jeg synes at begge gruppene her viser utpreget god evne til selvrefleksjon og selvinnsikt, de virker ærlige og oppriktige i sine uttalelser selv om de ikke bare fremholder de mest positive sidene ved dem selv.

5 Avslutning

5.1 Funn

Jeg vil her, som jeg nevnte i begynnelsen av oppgaven, presentere det som jeg mener er de viktigste funnene fra samtalene i fokusgruppene. Dette vil jeg se i lys av teoriene jeg har presentert i teorikapitlet og metodekapitlet.

5.1.1 Spilling og sosiale relasjoner

Det aller første jeg fant ut om spillerne var at de var veldig opptatt av at spillingen ikke skulle gå på bekostning av jobb. Alle har sagt at de spiller kun på kvelden omtrent mellom kl. 22.00 og 01.00. Med unntak av én som gjerne spiller fra kl. 18.00. Et annet funn var at de som sa at de en sjelden gang hadde spilt mye (ca. 12 timer) av gangen følte de et behov for å forklare seg med hvorfor de gjorde det og mente selv at det ikke var noe de ønsket å gjøre altfor ofte.

Alle har også gitt klart uttrykk for at det er meget viktig for dem at de spiller sammen med venner eller bekjente. For flertallet var det faktisk en avgjørende faktor, enkelte har nesten så langt som å hevde at de ikke hadde spilt i det hele tatt om ikke det sosiale aspektet var tilstede.

Alle spiller multiplayer delen av spillet, det vil si online og i interaksjon med venner, bekjente og resten av verden.

Et par av informantene uttrykte bekymring for tidsbruken på spillet ved å si at det var en *fare* for det sosiale liv i hjemmet selv om de ikke har opplevd å bli konfrontert med dette, enda. Det viser en selvinnsikt og oppmerksomhet over en negativ side ved spillingen, men de velger å spille likevel. To andre informanter har allerede en del utfordringer i hjemmet når det kommer til spillbruken, samboere godkjenner det ikke (mildt sagt), men også disse spiller videre på tross av det. Og de to siste har ingen slike utfordringer å ta hensyn til siden de bor alene.

De to første jeg nevnte som snakket om faren ved tidsbruk var de samme som mente at de ble aggressive av å spille. Men den aggressiviteten viste seg å ikke være mer enn en usosial holdning overfor omgivelsene, for eksempel å ikke svare på telefonen mens man spilte og lignende. Men uansett, viktig å merke seg at de selv brukte ordet aggressiv om atferden.

En annen viktig ting jeg har funnet er at hardcore spillere først og fremst, men også gamere, setter lagfølelsen høyt, mens casual spillere ikke er så nøye på det. Dette kan enten være et tegn på at de som spiller mye verdsetter lagspillet mer, eller at de som først spiller i lag med andre, spiller mer. En følelse av stolthet, anerkjennelse og prestisje på bakgrunn av oppnådde resultater var også mye mer utpreget hos dem som spilte mer og spesielt hos dem som spilte med clantag tilhørende land de kommer fra.

Et av funnene som kan etter definisjonen av Mustonen og Pulkkinen (1993) (se side 12) beskrives som voldelig handling, er en hendelse hvor en av informantene opplever å bli grovt truet og fornærmet og svarer selv med grove trusler og fornærmelser (se side 44). Det her er riktignok snakk om trusler og fornærmelser, men ifølge den nevnte definisjon går det inn under psykisk skade som likestilles med fysisk skade mot en selv, andre mennesker, dyr eller objekter.

Det andre tilfellet er når en annen av informantene utøver en voldelig handling overfor en av hundene sine (se side 69).

I begge tilfellene må det sies at informantene selv har gitt uttrykk for at handlingene ikke var ønskelige og at dette var kun engangshendelser. De resterende fire informantene hadde ikke utført noe som kan oppfattes som voldelige handlinger som følge av spillet.

De informantene som bruker mikrofon under spillingen beskriver også språket overfor motspillere som aggressivt, men ikke mot dem som de spiller på lag sammen med.

Et veldig viktig funn er også bruken av språket i spillet og når informantene snakker om spillet. De sier ofte, veldig ofte ord som blant annet *plaffe ned* og *drepe*. "...han drepte meg...", "jeg drepte han...", "Nei, asså, du prøver jo bare å gå

rundt og...plaffe...plaffe ned folk, hehehe..." og de andre ler gjerne også med. Dette har de selv sagt er uproblematisk fordi det bare er snakk om et spill, og at det er ikke sånn at man skader noen andre, da med henvisning til den "virkelige" verden. Jeg synes at dette tyder på man kanskje burde definere begrepet vold i forhold til digitale medier og hva som ligger i det. Nå er det jo riktignok mange som allerede kaller krigspill for voldsspill, men det er så vidt som jeg har klart å registrere nesten utelukkende personer som ikke spiller disse spillene selv. Det jeg forsøker å komme fram til her er om voldelige handlinger i form av digitale signaler overhodet kan kalles for voldelige per definisjon fra den "analoge" verden.

5.1.2 Fascinasjonen ved å spille

Jeg ønsket her å finne ut om faktorer som fascinerer ved spillet. For det må være riktig å kalle det fascinasjon siden spillerne bruker så mye tid på det, og ofte spiller de på "lånt tid" som de selv kaller det.

Det snakkes mye om teknologien bak spillet. Den audiovisuelle opplevelsen. Grafikken, lydene av skritt, eksplosjoner, hvor detaljert og gjennomført laget spillet er. Det blir nevnt at de lyse "mappene"³⁷ med sol, blått hav og italiensk småby- arkitektur appellerer mer enn de mørke, overskyede og nedsnødde omgivelsene.

Informantene spiller også andre spill, eller rettere sagt har spilt andre spill tidligere. De hevder at det er actionnivået i *Call of Duty* som er fascinerende. Med bakgrunn i uttalelsene fra en av informantene kan vi nesten ane en viss avhengighet av spillet, men det er langt i fra noe jeg kan konkludere med. Denne informanten, i tillegg til en annen, kan dog sies å ha tendenser til avhengighet. De andre informantene har gitt uttrykk for at de ikke savner spillet nevneverdig mye om det skulle gå noen dager mellom spilletidspunkter. Det er også interessant å nevne at det virker som om lysten til å spille er proporsjonal med

³⁷ Maps (fra eng.)- kart, eller omgivelsene spillet finner sted i.

summen av seire i spillet. Det er visst ikke fullt så ettertraktet å spille snart igjen etter at man hadde tapt mange ganger den ene dagen.

Jeg synes det er veldig interessant å se litt nærmere på et fenomen, for det må vel kalles det når en av informantene bruker spillet av årsaker som *oppbygging av nasjonalfølelse*. Han sier at spillet bidrar til at han kan hevde seg i noe, sammen med sine medspillere på vegne av landet sitt. Som jeg nevnte i analysen virker det som om informanten bruker spillet som en identitetsmarkør, muligens at man kan kalle det også traumeterapi fordi han nevner en fortid som kan høres ut til å muligens ha vært traumatisk for han.

En av informantene har også fortalt om at han har brukt spillet, eller rettere sagt den sosiale delen av det hvor han samtaler med medspillere via mikrofon, til å komme over bruddet med daværende kjæreste. Han er helt sikker på at dette var det som hjalp han mest i den prosessen med å komme seg gjennom bruddet.

Ellers er alle enige om at følgende faktorer er det som best beskriver fascinasjonen for å spille:

- utfordring
- impulsivitet
- improvisasjon
- mestringsfølelse
- spenning
- avkobling fra hverdagen
- action
- konkurranse

Enkelte trakk også frem status, respekt og prestisje forbundet med resultatene i spillet, samt den sosiale kontakten på tvers av landegrenser, både med medspillere og motspillere.

De nevner også negative sider ved det å spille, spesielt om man gjør det for lenge av gangen:

- dårligere syn
- blodsprenget, tåkete øyne
- dehydrering
- glemmer å spise eller drikke
- vondt i ryggen
- kald på føttene og hendene
- tidsmangel til andre ting

De forteller også at de synes det er givende å bruke mikrofon og samtale med de andre på laget sitt underveis i spillet. Noen ganger så givende at det sosiale tar overhånd og de ender opp med å tape alle kamper på bekostning av en god konversasjon med vennene, som de kaller dem.

Mikrofon blir også brukt i mindre hyggelige sammenhenger, i mer ufin form for meningsutveksling som jeg alt har nevnt ovenfor, da med motspillere som samtalepartner.

Avslutningsvis i denne spørsmålsrunden trakk en av informantene frem *samholdet* som viktig aspekt ved spillet, og kalte spillet for *attraktivt tidsfordriv*. Dette synes jeg oppsummerer godt mye av det som ble sagt under "*Fascinasjonen ved å spille*".

5.1.3 Spilling og moral

Denne delen handler om spillernes holdninger. Deres moralske synspunkter og avveielser mens de spiller krigspill og generelt i forhold til slike spill. Det er denne delen som kanskje er mest relevant å se på med tanke på problemstillingen for oppgaven. Det er også i denne delen at refleksjonene over spilldebatten i kjølvannet av 22/7 finner sted. La oss se på det.

Jeg har funnet ut at informantene når de skal fortelle at de heller vil spille CoD enn å se på TV bruker NRK og programmer fra NRK som en referanse til hva de ikke ønsker å se, hvorfor akkurat NRK er ikke lett å si, men det kan kanskje være én årsak at NRK fortsatt viser minst voldelig innhold sammenlignet med de andre TV-kanalene?

En av informantene kaller spillingen for borkasta tid, men at han gjør det likevel siden alternativet er å ikke gjøre noe når det er vinter, mørkt og kjedelig. Og det bringer meg til et nytt funn jeg oppdaget, og det er at så å si alle har sagt at det å spille det er en vinter/høst aktivitet. Når sommeren og lyse dager kommer spiller de mye mindre, enkelte tar en pause i løpet av hele sommerperioden og bruker Playstation kun til å se BluRay filmer på.

Et veldig viktig emne for informantene i den første fokusgruppa (001, 002, 003) var å fortelle hva de mener om at barn spiller spill som CoD. Dette var overhodet ikke noe jeg hadde planlagt, men når de kom inn på det så mange ganger og var så engasjert til å fortelle hva de mente, ja, da måtte jeg la dem få lov til det. Jeg synes at det kom fram en god del holdninger som også forteller mye om dem selv og deres holdninger selv om de "egentlig" snakker om barn og spilling.

De mente at barn lett kan bli påvirket av spillet, på en negativ måte. Men at dette ikke gjelder for voksne som spiller, slik som dem selv. Likevel mente to av dem, 001 og 002 at det var bedre at barna spiller enn at de gjør noen andre mer negative ting som å være ute og bruke alkohol eller narkotika. Begge mente også at det var viktig for foreldre å ha en viss innsikt i hva spillene handler om og dermed kunne fortelle barna sine om positive og negative sider ved å spille slike

spill. Informanten 003 var stort sett uenig i at barn skulle spille krigspill i det hele tatt, og at det var nok av andre typer spill de heller spille. Ved et par anledninger var de såpass uenige at det fikk antydninger til å bli en krangel mellom dem. Noe som kanskje er verdt å nevne er at 001 og 002 er henholdsvis *hardcore* og *gamer* type spillere, mens 003 er *casual*- spiller. Dette fant jeg ut har en del å si på hvordan de ser på spillingen for sin egen del også. De som spiller forholdsvis mye har generelt en mer positiv holdning til spillet enn de som spiller lite.

På bakgrunn av disse funnene kan vi anta at spillere har en tendens til å mene at deres egen befatning med spillet er uproblematisk, mens det er noen andre som bør være varsomme med å gjøre det samme. I denne omgang var det barna det gjaldt, senere skal vi få se at de mener det er flere som ikke har godt av å spille krigspill.

To av informantene tjenestegjorde i Telemarksbataljonen, hvor de fikk skyte mye som de selv påstod. En av dem har videreutviklet interessen for håndvåpen og hadde per intervjudato søkt om medlemskap i en pistolklubb. Han sier selv det er mulig at spillet har fått han til å ville trekke litt på "*the trigger*". Vi skal være *ytterst forsiktige* med å dømme folk som har interesse for håndvåpen for samtidig å ha en voldelig atferd på hjernen. Det er fint mulig å være våpeninteressert og ikke føle noe som helst trang til å skade noen. Men hvis, og jeg sier bare *hvis* det er slik at krigspill får flere til å bli våpeninteresserte og kanskje skaffe seg ekte våpen til å ha i hjemmene sine, så må vi kanskje vurdere å ha enda mer opplysningsarbeid rundt det ansvaret det er å eie et våpen fremfor det å "bruke" et våpen i et dataspill. For dem som spiller dataspill kommer det garantert bare til å bli flere av, hvis utviklingen på feltet fortsetter slik den har gjort de senere årene.

Et interessant funn er også at den samme informanten som fikk "hjelp" av spillet til å komme over et kjærlighetsbrudd er den samme som sa at han også har erfart at spillet kan være angstfremkallende, eller i hvert fall angstforsterkende. *Call of Duty* på godt og vondt, med andre ord.

Samme informanten, som forresten er en hardcore-spiller, har opplevd at spillerfaringer projiserer seg over til den virkelige verden. For eksempel at han får en tanke at han må "skyte ned" fly han ser i lufta, for det er det han er vant med fra spillet. Et interessant funn, men dessverre ikke nok til å utlede noe særlig holdbar påstand ut ifra.

Noen av informantene blir mer aggressive enn andre av å spille. Alle har sagt at de føler seg aggressive mens de spiller. For noen av dem varer den følelsen 10 sekunder etter at de har spilt, for noen varer den i en halv time. Uansett er ikke aggressiviteten noe de tar med seg videre i det daglige. En av dem forteller at han kan bli litt aggressiv overfor dem han bor sammen hvis de forstyrrer han mens han spiller, men at han fort får dårlig samvittighet for det og beklager seg. En annen mener at han blir aggressiv og sur, men det er kun overfor seg selv og ikke omgivelsene. Aggressiviteten går hos flere av dem ut over kontrolleren de spiller med, dette går forresten inn under voldelig handling ifølge Mustonen og Pulkkinens (1993) definisjon av hva som kvalifiserer til voldshandlinger.

Alle informantene unntatt én (006), var enige i at påstandene jeg presenterte dem for (se vedlegg 1, spørsmål 36) er noe man må ta i betraktningen og at noe av det som står i disse påstandene stemmer.

Et par av informantene har gitt direkte uttrykk for at det som står der stemmer og en av dem har henvist til tragiske hendelser i USA som ungdom som har spilt krigspill var ansvarlig for. Men de har også umiddelbart moderert seg med å si at spill alene *ikke* kan føre til voldelige handlinger. Alle har gitt klart og tydelig uttrykk for at spill i seg selv ikke kan være årsak til slike handlinger.

De mente *alle*, at en person måtte være *syk* eller *gal* fra før for å bli påvirket av spillet i en slik grad at man skal utføre grove voldelige handlinger. De mente også at faktorer som mental helse, livssituasjon, oppvekstkår og lignende har mye å si.

Et viktig funn jeg ikke trenger mye plass for å redegjøre er at *ingen* unntatt én (001) mente at spillet kan brukes til militær trening/opplæring.

De nevner faktorer som hevngjerrighet, omsorgssvikt, mangel på kjærlighet i livet, og så videre. Alle har også trukket fram at overdreven spilling muligens kan føre til uønskede konsekvenser og at barn, eller de som har spilt overdrevet mye i barndommen, lettere bli påvirket enn voksne personer som spiller. En av informantene (001) hadde spilt ca. 840 timer i 2011 (35 døgn!) og han var også blant disse som hevdet at overdrevet spilling ikke er ønskelig. Han hevdet at når han spilte mye så gjorde det noe med hjernen hans, og med tenkemåten hans, uten at han direkte kalte denne virkningen for negativ så må jeg si at det var slik jeg tolket hans uttalelse (se side 70 i analysen).

En av informantene mente at det kan hende noen som spiller krigspill kan utføre voldelige handlinger og at det vil være nesten uunngåelig i og med at så mange mennesker spiller slike spill verden rundt i dag, men at de menneskene må ha problemer med å skille mellom den virkelige verden og spillverdenen, og har andre faktorer i livet som påvirker dem i negativ retning.

Halvparten av informantene mente at de ville savnet spillet om det ble forbudt å spille, mens den andre halvparten ikke hadde brydd seg noe særlig og funnet noe annet å gjøre.

Alle som ville si noen ord før intervjuene ble ferdig hadde mest behov for trekke frem at spill *ikke* kan påvirke en til å utføre grove voldelige handlinger om man i utgangspunktet var et normalt, velfungerende menneske.

5.2 Konklusjon

Den endelige tittelen på denne oppgaven dukket ikke opp før veldig sent i prosessen med å skrive den, faktisk helt til slutt. "*Det er jo bare et spill...*"? er et uttrykk som ble brukt mer enn noe annet i samtalene med informantene.

Nesten hver gang det var snakk om fenomener som de mente ikke kunne rettferdiggjøres i andre kontekster enn spilllets, ble dette uttrykket brukt. Og jeg forstår til en viss grad hvorfor de gjør det.

For det *er* uten tvil et spill. Et dataspill. Et krigsspill. Et skytespill. Og et voldsspill. Både forhatt og kjært barn har som kjent mange navn, derfor har dette spillet enda flere. Jeg mener at det er viktig å være klar over de potensielle påvirknings-effektene, de negative så vel som positive. Derav spørsmålstegnet i tittelen.

Det er riktig og viktig å oppfatte spillet som *det* det nettopp er, et dataspill bestående av digitale signaler. Men man må være klar over at det å utsette seg selv for voldelig medieinnhold, selv om det er presentert i form av "uvirkelige" digitale signaler kan gjøre noe med en også i det virkelige, analoge liv. Også dette er blitt godt underbygd i denne undersøkelsen.

Når det gjelder debatten om krigsspill i ettertid av hendelsene 22/7 vil jeg si at *det også* er både viktig og riktig for samfunnet, å gå gjennom den prosessen. Jeg vil ikke og jeg kan heller ikke spekulere om påvirkningsgraden spillet *Call of Duty* har hatt på gjerningsmannen ansvarlig for 22/7.

Det jeg derimot kan si, er at steile fronter, som ikke viser et snev av forståelse for den andre, er det *ingen* som er tjent med. Selv om det kan høres utopisk ut, alle bør gjøre et forsøk på å høre etter hva den andre har å si, man trenger ikke være umiddelbart enig, men kan i det minste gjøre et forsøk på å *forstå*. Så kan de ta det videre derfra.

Når dette er sagt, er mitt inntrykk at de som spiller krigsspill er kommet et stykke lenger i den prosessen, noe vi kan se ut ifra intervjudataene presentert i denne undersøkelsen. Informantene har vist at de er klar over de negative sidene ved spilling, og erkjenner noen av dem helt uten forbehold. Kritikerne av spillet som jeg har hatt anledning til å høre og lese om hva de mener, har fortsatt til gode å se et mer nyansert bilde av saken. Forhåpentligvis kan de få det om de leser denne oppgaven.

Litteraturliste

- Barbour, R. (2007). *Doing focus groups* (Vol. 4). London: SAGE.
- Bjørnstad, K. (2011). Behovet for ondskap, *ap.no*. Hentet 11.05.2012, fra: <http://www.aftenposten.no/nyheter/iriks/Behovet-for-ondskap-6282142.html>
- Bryne, S. (2009). Jeg, en terrorist. Hentet 26.05.2012, fra: http://www.dagbladet.no/2009/11/13/kultur/spill/terrorisme/playstation_3/modern_warfare/9028472/
- Computerworld. Skaper dataspill voldelige barn? - Computerworld. Hentet 11.05.2012, fra: <http://www.idg.no/bransje/bransjenyheter/article28565.ece>
- Gentikow, B. (1997). *Medievold og samfunnsvold*. Arbeidsnotater, (19/97). Institutt for medievitenskap, Universitetet i Bergen.
- Gentikow, B. (2005). *Hvordan utforsker man medieerfaringer?: kvalitativ metode*. Kristiansand: IJ-forl.
- Gripsrud, J. (2011). *Mediekultur, mediesamfunn*. Oslo: Universitetsforl.
- Grønnlie, R. (2009). Vold- definisjoner og omfang. Hentet 11.05.2012, fra: <http://www.nkvts.no/tema/Sider/Volddefinisjonerogomfang.aspx>
- Gunter, B. (1994). The question of media violence. I J. B. a. D. Z. (Eds.) (Red.), *Media Effects: Advances on Theory and Research*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Halkier, B. (2010). *Fokusgrupper*. Oslo: Gyldendal akademisk.
- Hall, S. (1973). *Encoding and Decoding in the Television Discourse*. Birmingham: Centre for Contemporary Cultural Studies.
- Jacobsen, D. I. (2005). Hvordan gjennomføre undersøkelser?: innføring i samfunnsvitenskapelig metode. Kristiansand: Høyskoleforl.
- Kristensen, E. (2012). - Voldsspill vil føre til nye tragedier. *fvn.no*. Hentet fra <http://www.fvn.no/nyheter/innenriks/22juli/--Voldsspill-vil-fore-til-nye-tragedier-2213687.html>
- Malt, U. (2012). Aggresjon. *2012*(09.03.2012). Hentet 11.05.2012, fra: http://snl.no/.sml_artikkel/aggresjon
- Potter, W. J. (2003). *The 11 myths of media violence*. Thousand Oaks, Calif.: Sage.
- SSB (2011). Bruk av TV/PC-spill en gjennomsnittsdag - Medienorge - fakta om norske massemedier - statistikkmeny. Hentet 11.05.2012, fra: <http://www.medienorge.uib.no/?cat=statistikk&medium=it&queryID=334>
- Waldahl, R. (1999). *Mediepåvirkning*. Oslo: Ad notam Gyldendal.

Wang, A. I. (2012). Mediepedagogikk: refleksjoner om teori og praksis. I V. Frantzen & S. Vettenranta (Red.), (s. 232 s.). Trondheim: Tapir.

Wikipedia, c. (2012). Call of Duty. Hentet 11.05.2012, fra http://no.wikipedia.org/w/index.php?title=Call_of_Duty&oldid=10513053

Østbye, H. (2009). Mediebruk. I B. Gentikow (Red.), *Medievitenskap* (Vol. B. 3, s. 197 s.). Bergen: Fagbokforl.

Vedlegg

1. Intervjuguide

Generelt

1. Kjønn
2. Alder
3. Sivilstatus
4. Nasjonalitet
5. Utdanning
 - a. Fagområde
 - b. Hvor mange år
6. Bor du sammen med andre, hvem?
7. Hvilke spill spiller du?
8. Hvor mange ganger omtrent spiller du pr uke?
9. Hvor lenge omtrent spiller du av gangen?
10. "Deler" du TV-en med andre eller har den bare for deg selv?

Sosiale relasjoner

11. Når på døgnet spiller dere?
12. Spiller dere sammen med andre eller alene?
13. Hva synes de dere bor sammen med om at dere spiller?
14. Hva synes dere selv om at dere bruker tid på denne type spill?
15. Opplever dere spillet som et lagspill, og i hvilken grad i så fall?
16. Tar dere ansvar for både seier og tap personlig eller som et lag? Hvorfor?
17. Har dere faste lag dere spiller med?
18. Hvor mye betyr den sosiale delen av spillet for dere?
19. Hvor lang tid kan det gå før dere savner det å spille- hvis dere gjør det da?
20. CoD har kommet med Premium Elite segmentet. Er dere med på det? Fortell litt om det.

Fascinasjonen ved å spille

21. Hva er det som "minner" deg på å spille?
22. Hvordan føler dere dere når dere spiller? (Glede, spenning, sorg...)
23. Hvordan tenker dere når dere spiller? (Taktikk, planlegging, hygge, moro...)
24. Hva mener dere, dere får ut av det, hva gir det dere?

Spilling og moral

25. Bruker dere mikrofon når dere spiller? Hvorfor?
26. Hvordan vil dere beskrive det språket dere bruker i interaksjonen med de andre spillerne?
 - a. På deres lag
 - b. Motstandere
27. Kan språket som blir brukt beskrives som aggressivt ? Eksempler?
28. Hva mener dere er positivt med denne type spill?
29. Hva mener dere er negativt med denne type spill?
30. Har dere opplevd at dere blir mer aggressive av å spille?
31. Har dere vært konkret voldelige mot noen som følge av spillet?
32. Kan denne type spill være nyttig for noe?
33. Har dere møtt noen jenter som spiller?
34. Hva tenker dere om bilspill, fotballspill...?
35. Hvis dere aldri fikk spille krigspill igjen, hvis det ble forbudt, hvordan ville dere reagert da?
36. Hva tenker dere om uttalelser som dette:
 - a. - Å påstå at denne typen spill, som drapsmannen selv skrev at han brukte som trening, ikke gjør noe med tenkemåten vår, er uforståelig.
 - b. - Slik drapsmannen i mange år lette etter en forklaringsmodell for sine ugjerninger, bør vi kanskje finne vår egen begrunnelse for hvorfor vi ønsker ondskapen [spillene, red.] så nær oss, dag etter dag, selv når vi ikke trenger den.

- c. ”- Svaret vil uansett ikke være entydig. Vi vil alltid elske å bli underholdt om det forferdelige. Det er som regel både forståelig og harmløst. Men når en masse-morder innrømmer at han har brukt dataspill som ren trening frem mot terroraksjonen, bør vi kanskje spørre oss om det er sunt at barna våre roper «kill» til hverandre lenge før de har begynt på skolen.”

Ketil Bjørnstad i Aftenposten

”De som spiller voldelige dataspill har større sjanse for å utvise aggressiv adferd og tanker”, sier Dyregrov.

Psykolog Atle Dyregrov i Computerworld

Anders Behring Breivik om spilling i sitt manifest:

- Simulering ved å spille Call of Duty Modern Warfare er gode alternativer også, men du bør få noe trening med automatvåpen om mulig...

- Jeg ser MW2 mer som en del av treningssimuleringen min enn noe annet, skriver han blant annet.

- Si at du spiller World of Warcraft eller andre MMO og har utviklet en spillavhengighet. Si at du skal spille hardcore resten av året og at det ikke er noe poeng i å forsøke å overbevise deg om noe annet. (...) Fortell dem at du er flau over det og at du ikke vil snakke mer om det. Få dem til å love deg å ikke si det til noen. (Du vil effektivt få stoppet spørsmål fra den personen OG få individet til å hjelpe deg i å beskytte dekket ditt fra andre.)

2. Informasjonsskriv

Informasjon om deltakelse i forskningsintervju

Jeg er masterstudent i samfunnskommunikasjon ved Universitetet i Agder og holder nå på med min avsluttende masteroppgave. Tema for oppgaven er videospill, nærmere bestemt krigsspill. Jeg ønsker å finne ut hvordan aktive spillere ser på vold i dataspill, hvilke holdninger de har til innholdet og hvordan de ser på seg selv som spillere.

Enkelte personer har i mediene hevdet at gjerningsmannen bak hendelsene den 22. juli 2011 har vært påvirket av videospill, dette vil være nevnt under intervjuet.

For å finne ut mer om dette, ønsker jeg å intervju 5- 10 personer i alderen 27- 32 år. Jeg vil arrangere intervjuene som fokusgrupper av 4 personer.

Jeg vil i forkant av intervjuet sende ut en e- post med generelle spørsmål om alder, sivilstatus, arbeid, utdanning og lignende.

Spørsmålene under selve intervjuene vil dreie seg generelt om hvor, når og hvor lenge man spiller. Deretter vil jeg stille noen spørsmål eller komme med påstander som deltakere kan diskutere og kommentere seg i mellom. Jeg vil bruke lydopptaker og ta notater mens vi snakker sammen. Intervjuet vil ta omtrent en time, og vi blir sammen enige om tid og sted.

Det er frivillig å være med og du har mulighet til å trekke deg når som helst underveis, uten å måtte begrunne dette nærmere. Dersom du trekker deg vil alle innsamlede data om deg bli slettet. Opplysningene vil bli behandlet konfidensielt, og ingen enkeltpersoner vil kunne gjenkjennes i den ferdige oppgaven. Opplysningene anonymiseres og opptakene slettes senest innen 14 dager etter at intervjuene er gjennomført.

Studien følger de etiske retningslinjene fra Personvernombudet for forskning, Norsk samfunnsvitenskapelig datatjeneste.

Dersom du har lyst til å være med på intervjuet, er det fint om du skriver under på den vedlagte samtykkeerklæringen og sender den til meg.

Hvis det er noe du lurer på, kan du ringe meg på tlf: 901 03 866, eller sende en e-post til samirk@online.no.

Du kan også kontakte min veileder Elise Seip Tønnessen ved Institutt for nordisk og mediefag på tlf: 381 42 034.

Med vennlig hilsen

Samir Kolucija

Masterstudent

Samtykkeerklæring:

Jeg har mottatt informasjon om studien av holdninger til video-krigsspill og ønsker å stille på intervju.

Dato og sted..... Signatur

Telefonnummer

