



# RUNDT OM ESPORT & GAMING

Et drenge-, pige- og  
forældreperspektiv

**Simon Hjortnæs Haugegaard og Helene Madsen Danielsen**  
Center for Ungdomsstudier



Rundt om eSport og Gaming  
*- Et pige-, drenge- og forældreperspektiv*

Center for Ungdomsstudier (CUR)  
Peter Bangsvej 5B 2000 Frederiksberg  
[www.cur.nu](http://www.cur.nu)

## Indholdsfortegnelse

<b>Kapitel 1: Introduktion</b> .....	<b>4</b>
<i>Undersøgelsens metode</i> .....	5
<i>Læsevejledning: Hvem skriver vi til?</i> .....	6
<i>Begrebsafklaring: Gaming eller eSport?</i> .....	7
<b>Kapitel 2: Verden tilhører gamerne</b> .....	<b>8</b>
<i>Computerspillenes popularitet: Mere end tre A'er?</i> .....	8
<i>Fællesskab, fleksibilitet og faldgruber</i> .....	9
<i>Spiltid eller spildtid?</i> .....	13
<i>Fra teenageværelset til eSportsforeningen</i> .....	19
<i>Opsummering</i> .....	23
<b>Kapitel 3: Gamerdrengene</b> .....	<b>24</b>
<i>En gamer sidder hele dagen inde på sit værelse og sveder og lugter af tis</i> .....	24
<i>Tre idealtyper af gamere</i> .....	25
<i>Opsummering</i> .....	33
<b>Kapitel 4: Piger spiller også Counter Strike!</b> .....	<b>36</b>
<i>Kompetitive pigegamere på egen hånd</i> .....	37
<i>Kompetitive piger i det organiserede eSportsmiljø</i> .....	42
<i>De non-kompetitive sologamere</i> .....	50
<i>Opsummering</i> .....	55
<b>Kapitel 5: Forældreperspektivet</b> .....	<b>57</b>
<i>'Vi har lidt måtte erkende, at det er deres måde at være sammen på'</i> .....	57
<i>Forældrene prøver, børnene bærer over</i> .....	59
<i>Konflikter og bekymringer omkring gaming</i> .....	64
<i>Opsummering</i> .....	67
<b>6. Konklusion</b> .....	<b>69</b>

# Kapitel 1: Introduktion

*”Hallo, ich bin 12 jahre alt, und ich bin Guldnova Drei!”*. Sådan introducerer William på 12 år sig, da han møder sin tyske gamerven i et spil Counter Strike, han deltog i sammen med sin eSportstræner og sin gode ven fra klubben: *”Så mødte vi så en tysker. Han var meget flink og sådan noget, og så begyndte vi bare at snakke alt tysk”*, fortæller han. Når William træder ind på den virtuelle arena, bliver han ikke bare en del af et fiktivt univers bestående af farverige figurer, fængende fantasiverdener og blodige ildkampe. Han bliver også en del af en social platform, hvor han kan dyrke relationen til sine venner, danne nye venskaber med mennesker fra hele verden og tilegne sig læring, der kan være nyttig på andre arenaer – eksempelvis i tysktimerne i skolen.

Gamerverdenens potentialer er mange, og dens tiltrækningskraft på børn og unge er stor – særligt på drengene. En undersøgelse foretaget af Medierådet viser, at hhv. 96 % og 82 % af alle drenge og piger mellem 10 og 18 år spiller computer eller konsol (Thorhauge m.fl. 2015), og en undersøgelse fra DR Medieforskning viser, at 49 % af drenge mellem 13 og 19 år gamer dagligt, mens det samme kun gør sig gældende for 5 % af pigerne (Hansen og Nilausen 2017).

Selvom gaming tiltrækker betydeligt flere drenge end piger, må det overordnet siges at være særdeles populært. Det er på trods af, at gameren som karakter i lang tid har været offer for en række fordomme og misforståelser. Gameren er blandt andet blevet italesat som en overvægtig, socialt isoleret, aggressiv teenager, der bruger hele dagen bag skærmen og skipper både skole, venner og familie (Aarsand 2012: 962). Selvom flere undersøgelser har vist, at gaming ikke er så skadeligt for børn og unge, som man tidligere har troet (Cole og Griffiths 2007; Przybylski og Weinstein 2019; Reer og Krämer 2014), er det ikke unormalt, at børn og unges interesse for gaming omtales som problematisk og bekymrende. Artikler med overskrifter såsom *”Fortnite-manden tog min søn fra mig”* (Søgaard 2018) og *”Fortnite-computerspillet er et isolationsfængsel for børn og unge”* (Madsen 2019), er heftigt diskuterede eksempler herpå.

I denne undersøgelse er ambitionen ikke at gå ind i en diskussion om, hvorvidt problematiseringen og bekymringerne er berettigede eller ej. Målet er derimod at kaste et blik på gamerverdenen fra børnene og de unges perspektiv. Hvordan oplever de selv dét at

være en del af gamerkulturen? Kan man tale om 'gamerkulturen' i ental? Hvad er det, der tiltrækker ved computerspillenes verden? Hvilken rolle har spillene i de unges liv? Og hvorfor tiltrækker de flere drenge end piger? Foruden børnene og de unges perspektiv kigger vi på gamerkulturen fra forældrene til gamergenerationens perspektiv. Hvad mener de om deres børns fascination af gamerverdenen? Hvilke bekymringer har de, og hvilke potentialer ser de? Undervejs i rapporten leverer vi desuden fortællinger om, hvordan computerspil kan bruges i arbejdet med børn og unge med særlige behov, og om hvad der sker, når 'casual' gaming<sup>1</sup> bliver til organiseret eSport. Vi præsenterer endvidere resultater fra en survey, vi har foretaget blandt piger i København. Surveyen giver blandt andet svar på, hvad og hvorfor pigerne spiller computer, og hvordan de oplever det at være pige i gamerverdenen. Kort fortalt forsøger vi i rapporten at komme hele vejen rundt om eSport og gaming.

## Undersøgelsens metode

Undersøgelsens primære datagrundlag består af kvalitative interviews med piger, drenge og forældre samt observationer fra et gamerrum. Alt sammen foretaget i perioden fra april til september 2019. Som supplement til den kvalitative data har vi foretaget en survey blandt piger i København. Herunder beskrives datagrundlagets to dele.

### Den kvalitative del

Den kvalitative undersøgelse består af interviews med i alt 54 børn og unge, seks forældre og to undervisere i eSport samt en observation fra en eSportsundervisning for piger i en fritidsklub i København. Blandt de interviewede børn og unge er 21 piger og 33 drenge. Udover to kvinder i 20'erne er alle de interviewede børn og unge mellem 10 og 18 år. 13 af interviewene med børnene og de unge er foretaget som fokusgruppeinterviews, og fem af interviewene er foretaget som enkeltmandsinterviews. Af de seks forældre er tre mænd og tre kvinder, og alle interviews er foretaget som enkeltmandsinterviews. Det samme er interviewene med de to eSportstrænere.

---

<sup>1</sup> Casual gaming er computerspil, der er begrænset i omfang og seriøsitet, og som ikke prioriteres over andre aktiviteter i gamerens hverdag.

## Den kvantitative del

Den kvantitative del består af en survey foretaget blandt 341 piger fra 6.-9. klasse i København. Besvarelsene er indsamlet på seks forskellige skoler i København. Pigerne fordeler sig på følgende måde på de forskellige klassetrin:

Alder	Antal	Procent
6. klasse	103	30%
7. klasse	68	20%
8. klasse	96	28%
9. klasse	74	22%

I forhold til det samlede antal af piger på samme klassetrin i hele København, er andelen af elever i 6. og 8. klasse overrepræsenteret, mens andelen af piger i 7. klasse er underrepræsenteret<sup>2</sup>. Det er centralt at være opmærksom på, når resultaterne af surveyen læses.

## Læsevejledning: Hvem skriver vi til?

Denne rapport er skrevet til alle pædagoger, ledere, undervisere og forældre, der i deres hverdag har at gøre med børn og unge, der gamer. Ambitionen er, at rapportens forskellige afsnit til sammen skal give et indblik i gamerverdenen, som den tager sig ud fra gamernes perspektiv.

I kapitel 2 kigger vi bredt på gamerne. Vi kigger på tværs af drenge og piger og på tværs af casual gamere<sup>3</sup> og seriøse gamere. Vi undersøger, hvad gamerne selv mener er grunden til computerspillenes popularitet, hvad de oplever at få ud af at spille, og hvad der sker, når computerspil tages fra teenageværelset til eSportsforeningen.

I kapitel 3 kigger vi specifikt på drengene. Vi forsøger at tegne et billede af, hvem gamerdrengene er. Hvilke ligheder og forskelle er der imellem dem? Hvad motiverer deres

---

<sup>2</sup> I testen for repræsentativitet opererer vi med et signifikansniveau på 5 %. På de klassetrin, hvor stikprøven ikke er repræsentativ, betyder det, at der er mere end 5 % sandsynlighed for, at stikprøven i disse kategorier er forskellig fra populationen.

gaming? Og hvilken rolle spiller gaming i deres hverdag? Vi giver desuden et indblik i, hvilke fordomme, drengene møder, når de fortæller, at de gamer.

Fjerde kapitel handler om piger og gaming. Vi undersøger, hvordan pigerne oplever det at være pige i gamerverdenen, hvad der skal til for at skabe gode gamermiljøer for piger, der ikke er vant til at være i gamermiljøet, og hvad der ligger til grund for, at mange piger fravælger de populære, kompetitive spil som Counter Strike: Global Offensive<sup>4</sup> og League of Legends<sup>5</sup> til fordel for de non-kompetitive solospil som SIMS og Roblox.

I kapitel 5 anlægger vi et forældreperspektiv på gamerverdenen. Hvad mener forældrene til gamergenerationen om deres børns gaming? Og hvad gør de for at involvere sig? Hvilke udfordringer møder de? Og hvordan påvirker børnenes gaming familiernes hverdag?

### **Begrebsafklaring: Gaming eller eSport?**

Før vi begynder er det nødvendigt af afklare, hvad vi snakker om, når begreberne gaming og eSport anvendes. 'At game' refererer til alle former for gaming. Gaming er altså, når du spiller Hay Day eller Candy Crush på mobilen, NBA2K eller FIFA på Play Station, CS:GO eller Fortnite på computeren, osv. Gaming *kan* foregå på organiseret konkurrenceniveau – dvs. hvor én eller flere gamere spiller mod andre i en organiseret kamp eller turnering – men gør det ikke nødvendigvis. Du kan altså godt game uden at dyrke eSport. Du kan dog ikke dyrke eSport uden at game. Når gaming foregår på organiseret konkurrenceniveau, bliver det til eSport. Når gaming dyrkes på eSportsniveau foregår det typisk på et hold i en forening, der tilbyder træning i et eller flere computer- eller Playstationspil. Ligesom i en idrætsklub deltager eSportsholdene i turneringer, hvor de dyster mod andre hold inden for samme spil.

---

<sup>4</sup> Her fra betegnet CS:GO. CS:GO er et af de mest populære online first-person shooter spil i verden.

<sup>5</sup> Her fra betegnet LoL. LoL er et af verdens mest populære Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) spil.

## **Kapitel 2: Verden tilhører gamerne**

### **- Om computerspillenes popularitet og potentialer**

Opgjort i daglige gamere er ca. 1,5 milliarder mennesker fælles om det, der kan betegnes som en verdensomspændende interesse for gaming. Fundamentet for den store gaming-interesse blev støbt ved udviklingen af det første computerspil i 1940, men udviklingen tog først for alvor fart i løbet 90'erne og 00'erne. Det skyldes blandt andet udviklingen af spillet Doom i 1993, der gør det muligt at spille multiplayer deathmatch. En spiltype som vi bl.a. kender fra Counter Strike. Ligeledes får det, at computerne fra 1996 kan forbindes via LAN, stor betydning for udbredelsen af gaming. Herfra var der ingen vej tilbage for eSporten, og i 1997 skriver amerikanske Dennis Tresh Fong sig ind i historiebøgerne som den første vinder af en seriøs præmie i eSport. Fra 2000 og frem bliver internettets hastighed så høj, at man ikke længere behøver sidde i samme rum, som dem man spiller med, og gamerbevægelsen tager for alvor fart. Herfra, skriver forfatter og journalist, Jacob Kofler, *'tilhører verden gamerne'* (Kofler 2018).

Interessen for gaming må også siges at have ramt danskerne – i hvert fald de yngste af os. Men hvad ligger til grund for computerspillenes popularitet? Handler det primært om computerspillenes tilgængelighed, eller ligger der mere bag? Hvilke potentialer er der i spillene? Og kan den analoge sport lære noget af den virtuelle sport? Det er nogle af de spørgsmål, vi behandler i dette kapitel, hvor vi betragter computerspillenes popularitet og potentialer fra de unges perspektiv.

### **Computerspillenes popularitet: Mere end tre A'er?**

Et hurtigt svar på, hvorfor computer- og konsolspil er blevet så populære i verden bredt set og i Danmark, kan gives ved forkortelsen AAA: Availability, Accessibility og Affordability. Computerspillene findes (de er available), de er tilgængelige for stort set alle (accessible), og de fleste unge(s forældre) har råd til en computer og til de spil, det kræver (affordable).

De tre A'er kan utvivlsomt forklare en stor del af computerspillenes popularitet. Flere af de interviewede unge fremhæver da også computerspillenes tilgængelighed, som afgørende for hvorfor de gamer så meget, som de gør. Theo på 16 år fortæller for eksempel:



*”Det er jo nemt at gå ind og tænde computeren, den er der jo altid. Hvor, hvis du skal spille fodbold, så skal der jo være nogle gutter, der skal også være en bold, der skal være en ledig bane, og hvis man bor langt væk fra fodbold eller et eller andet, ikke?”*

Sammenlignet med analoge sportsgrene, der både kræver tilstedeværelse af de rette mennesker og de rette omstændigheder, er gaming i vores samfund nemt at gå til, fordi det blot kræver et tryk på 'On'-knappen på computeren. Hvis dine venner ikke er på, kan du finde millioner af andre at spille med i det virtuelle univers.

Selvom tilgængeligheden spiller en vigtig rolle, bliver det tydeligt, når vi snakker med de unge gamere, at der ligger mere bag computerspillenes popularitet. I de følgende afsnit kigger vi nærmere på dette.

## **Fællesskab, fleksibilitet og faldgruber**

Fællesskab og fleksibilitet er blandt de vigtigste ting, der bliver nævnt, når vi spørger de unge, hvad der er fedt ved at game. Ifølge de unge gør gamerverdenen det muligt at dyrke fællesskab på en anden måde og i et større omfang, end andre aktiviteter gør. Samtidig er der enkelte faldgruber ved gamerfællesskabet, som det er nødvendigt at være opmærksom på. Dette vil blive udfoldet i afsnittene herunder.

### **'Man har bare et godt fællesskab!'**

Når unge gamere beskriver fællesskabet, fortæller de, at gaming giver en særlig følelse af fællesskab og sammenhold, som de ikke oplever på samme måde i den analoge sport. *'Man har bare et godt fællesskab!'* forklarer Elias på 12 år. Han uddyber, hvordan de opbygger fællesskabet:

*”Ved at kommunikere og arbejde som et hold. Ved at tale sammen om, hvad der skal ske, [...] kommunikere om de næste træk, hvad skal vi gøre, hvad hvis der kommer nogen derovre fra osv.”*

Kommunikationen og samtalerne under spillene er med til at styrke fællesskabet blandt gamerne, fortæller Elias. Det samme er den store mængde tid, mange af gamerne bruger

sammen. Hvor eksempelvis håndbold- eller badmintonfællesskabet primært dyrkes i regi af en forening, der stiller de nødvendige faciliteter til rådighed i et fast tidsrum i løbet af ugen, kan fællesskabet blandt gamerne dyrkes uafhængigt af faste mødetider og -steder. Det understøtter fællesskabet på en god måde, forklarer Marius på 15 år, der går til floorball:

*”Man får sådan et bedre fællesskab foran computeren, fordi du mødes mellem træningerne. En [floorball]træning er jo kun 1,5-2 timer eller sådan, og det er jo kun 2 gange om ugen eller sådan noget – og computeren den står derhjemme 24 timer i døgnet, og der kan du næsten hele tiden spille, så dér kan du bedre møde hinanden.”*

Sammenlignet med de analoge sportsgrene, hvor du typisk mødes et par gange om ugen á 1,5-2 timer, kan man som gamer eller eSportsudøver bruge flere timer sammen hver dag. Det er ifølge Marius med til at styrke fællesskabet blandt gamerne.

### **Et fællesskab med ON/OFF-knap**

Fordelen ved fællesskabet i gamerverdenen er ikke bare, at det kan dyrkes mange timer om ugen. Gamerfællesskabet har i flere af de unges optik også den fordel, at det kan vælges til og fra, når det passer gamerne. Det forklarer Line, som foretrækker det virtuelle samvær over det fysiske af netop den grund: *”Det der med at man bare lige kan logge OFF, når man ikke gider mere. Det der med i virkeligheden, der skal du være ON hele tiden”*. Line sætter pris på det virtuelle fællesskab, fordi hun kan slukke for det, når hun har lyst. Det er anderledes end i det fysiske fællesskab, hvor hun oplever, at hun bliver ’nødt’ til at være ON indtil fællesskabet brydes op.

Ligesom fællesskabet kan slukkes efter behov, kan det tændes efter behov. Det adskiller sig derved fra fællesskabet på et fodboldhold, som primært udspiller sig på og omkring holdets træningsanlæg på fastlagte tidspunkter i løbet af ugen. Som udøver på et fodboldhold er du altså nødt til at tilpasse dit ugeskema efter holdets træningstider. Det er lidt ’utjekket’, forklarer Sebastian på 12 år, der er en del af et baskethold:

*”Så er det også det med, at der er faste træningstider, så hvis du ikke kommer der, så kan du ikke komme på andre tidspunkter, og jeg tror, det er det, der*

*gør, at det er sådan, det er lidt utjekket ved det, fordi så kan jeg ikke lige være sammen med Kristian den dag.”*

Hvis Sebastian misser et eller flere træningspas på sit baskethold, kan der gå et stykke tid, før han ser sine venner på holdet. Det samme gør sig ikke gældende i gamerverdenen. Her er sandsynligheden for at møde en eller flere af vennerne relativt stor i størstedelen af timerne mellem skole- og sengetid. Fællesskabet kan derfor vælges til og fra efter behag. Det forklarer Oliver på 14 år:

*”Hvis jeg ikke lige gider andre, så spiller jeg bare et singleplayer-spil, eller så spiller jeg multiplayer, men bare uden venner. Og hvis jeg føler, at jeg har brug for venner, så skriver jeg bare til nogle af mine venner, og så spiller jeg med dem.”*

Fordi en eller flere af vennerne næsten altid er på, kan gamerfællesskabet vælges til og fra, som det passer den enkelte. Hvis det ikke passer dig på ét tidspunkt, passer det formentlig på et andet, og så er én eller flere af vennerne nok også på dér.

### **Frit valg på alle hylder**

Udover at kunne vælge *hvornår* de vil spille, kan gamerne frit vælge, *hvad* de vil spille. Flere af dem fortæller, at det er noget, de sætter stor pris på, og at det er noget, som den analoge sport kan lære noget af. Theodor på 13 år forklarer:

*”F.eks. med fodbold, der er det, det samme der sker hele tiden, den samme bane osv. I computerspil der er der 1000 forskellige muligheder. Hvilke baner vil du spille, hvilke våben vil du købe, hvad vil du gøre.”*

Theodor forklarer, at han oplever det som en begrænsning, at fodbold altid foregår på samme måde og på samme bane. Han sætter pris på muligheden for at kunne spille forskellige baner, vælge nye veje at gå og købe forskellige våben. Lauge på 11 år oplever det ligeledes som en fordel ved den virtuelle sport, at man frit kan vælge, hvad man vil spille den pågældende dag. Han sammenligner det ligesom Theodor med de analoge sportsgrene:

*”At man kan spille flere forskellige ting. I forhold til, du kan næsten kun gå til en sport, fordi det ligger jo meget samme dage og sådan noget. Her kan du jo vælge, hvad du vil spille den dag, eller ja, næsten, fordi der er så mange spil. Det er lidt svært, hvis du nu spiller fodbold, floorball og håndbold, og så de fx alle tre træner mandag og onsdag, så er det lidt svært.”*

Lauge forklarer i citatet, at han er nødt til at vælge mellem én af dem, hvis han både har interesse for håndbold og floorball, og de træner samme dag. Det gør sig ikke gældende for de computerspil, han har interesse for. Dem kan han vælge imellem efter behag.

### **Fællesskab, fleksibilitet og faldgruber**

Sammenlignet med de fællesskaber, der opstår på analoge sportshold, tilbyder computerspillene deltagelse i fællesskaber med en høj grad af fleksibilitet: Fællesskab kan vælges til, når gamerne har lyst, og det kan opstå omkring en lang række af vidt forskellige spil, der kan tilgås af alle, der er i besiddelse af en computer. Desuden kan gamernes identitet bygges op omkring det navn og den karakter, de har lyst til. Det gør, at betydningen af kategorier som klasse, køn, krop og etnicitet kan forsvinde, såfremt gameren vælger at sløre sin 'sande' identitet. Med andre ord er det underordnet, om du som gamer har forældre, der er rige eller fattige, om du er dreng eller pige, kørestolsbruger eller fysisk normalt-fungerende, eller om du er sort, hvid, gul eller brun. Bag skærmen er alle så at sige lige, idet alle har lige stor frihed til at vælge, hvordan de vil fremstå på skærmen.

Gamerfællesskabet fremstår – med dets fleksibilitet og dets legende og valgfri tilgang til identitet – som et attraktivt tilbud ind i en ungdomskultur karakteriseret ved en høj grad af individualisering. En kultur, hvor mange foretrækker at kunne vælge til og fra på dagen frem for at forpligte sig på faste mødetider for en sæson ad gangen, og hvor det for mange handler om at kunne skabe og genskabe sig selv uafhængig af de kategorier, der traditionelt har organiseret samfundet (Bruselius-Jensen og Sørensen 2017).

### **Fællesskabets faldgruber**

Selvom – eller måske netop fordi – at gamerfællesskabet er så attraktivt for børn og unge, er det nødvendigt at være opmærksom på dets faldgruber. Fællesskabets fleksible karakter indebærer nemlig en vis flygtighed: I mødes i et spil, I udkæmper et slag, I kommunikerer

og lægger taktik, I vinder og taber sammen. Men idet interessen for spillet forsvinder, opløses fællesskabet, og den følelse af samhørighed, der opstod under spillet, forsvinder. Du må derfor starte en søgning efter et nyt fællesskab.

Faldgruben ved gamerfællesskabet er således, at det – hvis det ikke er rodfæstet i en relation, der rækker ud over spillet - i mange tilfælde vil være et flygtigt fællesskab, der opstår og opløses i takt med interessen for det spil, det opstår omkring. For de børn og unge, der bruger computerspillene som en arena, hvor de kan dyrke allerede eksisterende relationer, lader gamerverdenen til at understøtte og styrke fællesskab. Omvendt er de børn og unge, for hvem gamerverdenen er deres primære arena for fællesskab, i risiko for at savne nære og forpligtende relationer, der består, også når der trykkes på OFF-knappen. Alle interessebaserede fællesskaber kan siges at indebærer den risiko, men forskellen mellem et online-fællesskab omkring gaming og et analogt fællesskab omkring håndbold er, at håndboldfællesskabet i modsætning til gamerfællesskabet i langt de fleste tilfælde er forankret i et lokalt og mere forpligtende tilhørsforhold. Ofte går nogen af håndboldkammeraterne også i din klasse, eller også ser de dig, når du går tur med hunden eller handler i den lokale kiosk. Det fysiske møde vil i mange tilfælde forpligte på en anden måde, end det virtuelle, som i de fleste tilfælde vil kunne forlades uden frygt for konfrontation med de mennesker, du har spillet med.

### **Spiltid eller spildtid? - Om eSportens potentialer for læring**

Mange piger og drenge gamer, og mange gamer mange timer om dagen. Spørgsmålet er, om de mange timer, gamerne bruger, er spild af tid, eller om der faktisk er et potentiale for læring og udvikling i spillene? I afsnittene herunder har vi samlet gamernes svar på, hvad de oplever at få ud af at game. Svarene stammer udelukkende fra interviews med gamere, der dyrker eSport i organiserede foreninger. Hvorfor det ikke er tilfældigt, vil vi diskutere i sidste afsnit af kapitel 2, der følger efter dette.

#### ***'Det er jo strategisk alt sammen'***

En af de vigtigste ting, gamerne fremhæver, når vi spørger, hvad de lærer af at game, er strategi. Flere af dem forklarer endda, at de oplever at udvide deres strategiske og taktiske forståelse i højere grad, end de gør i den analoge sport: *"Jeg tror [strategi] er mere tydeligt*

i Counter Strike, end det er i andre sportsgrene” forklarer Laurits på 12 år, og Asger på 15 år uddyber: ”Altså fordi det er jo strategisk alt sammen, man lærer ligesom forskellige måder at spille på”. Selvom det er en stor fordel at øve sit ’headshot’ i CS:GO<sup>6</sup> eller sit ’last hit’ i DOTA 2<sup>7</sup>, spiller strategien en helt central rolle i eSporten. Derfor fylder strategien også meget i eSportstræningen og i kommunikationen mellem gamerne under kamp og træning.

### Strategisk overførbare

Den strategiske læring Asger får på sit eSportshold, oplever han samtidig at kunne trække med sig ind på andre arenaer:

*”Man lærer, at flere sportsgrene og spil bliver lidt mere strategisk, end man troede, fordi man har fået den øjenåbner, når man sidder og spiller Counter Strike.”*

Det samme oplever Anton på 14 år: ”Altså for eksempel fodbold eller håndbold, der kan man jo godt mærke en forskel, efter man har spillet”. Selvom strategien i Counter Strike er fuldkommen forskellig fra strategien i fodbold, oplever de to drenge, at de kan overføre og drage nytte af den strategiske tænkning i andre sportsgrene.

### Et læringspotentialer for den analoge sport?

Ifølge flere af gamerne kan den analoge sport tage ved lære af den virtuelle sports fokus på strategi. I følgende sekvens giver Felix, som også spiller fodbold, et bud på, hvordan det kan se ud:

*Felix: ”Mere kommunikation om hvordan man skal gøre noget i stedet for bare at løbe på banen og sige: ’Spil mig, spil mig!’. Sådan efter træningen prøve at snakke om, du var dækket dér, så prøv at gøre noget andet, eller hvis du kan se, at der kommer en løbende, så lad være med at bede om at blive spillet.”*

---

<sup>6</sup> Et headshot i CS:GO er et skud fra en modstander, der rammer dig i hovedet.

<sup>7</sup> Et last hit i Dota er, når du får det sidste slag ind på et creep, en helt eller en bygning.

Interviewer: *"Hvorfor er det fedt at sætte sig ned efter træning og snakke om det?"*

Felix: *"Fordi man lærer noget af det. Jeg vil forstå, hvad jeg skal gøre anderledes for at optimere spillet."*

Felix forklarer, at han godt kunne tænke sig, at man på hans fodboldhold – ligesom de gør på hans eSportshold – blev bedre til at tale om, hvad der virker i hvilke situationer. Selvom fodbold også skal handle om at ses med vennerne og have det sjovt, bør der også være fokus på at udvikle sig og blive bedre. Strategien er et centralt element af den udvikling, han oplever i sin eSport, og derfor er det også et område, hvor han tænker, at den analoge sport kan lære noget. Fra andre undersøgelser ved man da også, at netop det at blive bedre er blandt de vigtigste ting, når børn og unge går til noget i dag (Benn m.fl. 2018).

### **Sproglige udvikling på godt og ondt**

Udover strategiske kompetencer fortæller gamerne, at computerspillene er med til at udvikle deres sproglige kompetencer. Flere af dem fortæller, at de i gamerverdenen lærer mere engelsk, end de gør i skolen: *"Mit engelsk, det er blevet meget bedre af at spille computerspil end i skolen. Det er egentlig derfra, at jeg har lært at tale engelsk"*, fortæller William på 12 år. Det samme gør Viggo på 16 år: *"Jeg lærer egentlig også mere engelsk af at spille computerspil, end jeg har gjort ved at have timer i skolen"*. Udover engelsk fortæller flere af dem, at de har lært enkelte fraser på russisk og på tysk: *"Du bliver bedre til engelsk, og muligvis lærer du nogen andre sprog som fx russisk. Det er godt, hvis man nu skal til Rusland"*, fortæller Max på 14 år. Og lige som 'Guldnova Drei' (William) fra indledningen, har Elias på 12 år lært tysk:

*"Altså nu hvor vi er i gang med sprogene, er der også tyskere, der sidder og spiller det. Og nu er vi jo her på 6. klasse og også lidt sidste år begyndt at få tysk. Så der kan man også øve sig på de ting."*

Elias fortæller, at han har lært tysk, og at computerspillene generelt fungerer som en god øvebane for sprog. Ifølge Patrick er det faktisk en så god øvebane, at du kan lære hvilket som helst sprog, du har lyst til i gamerverdenen: *"Man lærer i hvert fald også bedre engelsk,*

eller hvad end du har lyst til at lære, det kan du lære ret hurtigt". Det er nyttigt, når man er på de klassetrin, hvor sprogundervisningen begynder.

### *Den sproglige slagside*

Den sproglige udvikling har dog en slagside. Slagsiden er, at gamerne – samtidig med at udvikle deres ordforråd i en positiv og særdeles brugbar retning – lærer en række knap så pæne ord: "Det er sådan 'fuck dig' - og nu er det så typisk på engelsk - men fuck dig, og du er lort og skrid ud fra den her server og sådan noget", forklarer Hugo på 16 år. Selvom gamerne ikke ønsker at tage ved lære af de grimme ord, er det svært at undgå, forklarer de. Det fremgår af følgende sekvens fra et interview i en eSportsforening:

Interviewer: "Hvad synes I om, at der nogle gange bliver snakket grimt?"

Carl: "Det er rigtig nederen."

Sigurd: "Man vænner sig jo lidt til det efter noget tid, fordi man oplever det jo flere gange."

Max: "Og så begynder man jo også selv at gøre det."

Sigurd: "Ja. Men altså det er virkelig nederen, når det sker, fordi så føler man også lidt, det er ens egen skyld, det er sket."

Drengene forklarer, at de synes, det er 'virkelig nederen', at der bliver talt grimt, men at de har vænnet sig til det, og også selv kommer til at gøre det en gang i mellem. Når vi snakker med gamerne forklarer de, at det er et vilkår i spillene, og at de – på trods af et ønske om at komme det til livs - har svært ved at gøre noget ved det. Asger på 15 år sammenligner det med forurening:

"Vi vil selvfølgelig gerne have, at folk snakker ordentligt til hinanden, men altså... det er ligesom, at man skal stoppe med at forurene, det er ikke noget der bare lige sker."



Selvom der bliver talt grimt, er det som regel ikke noget, gamerne bliver særlig berørt af. *”Man ved godt, at det ikke rigtig betyder noget, fordi man ikke siger det ansigt til ansigt. Så man tager det ikke tungt”*, fortæller Hugo på 16 år. Det samme gør Sebastian på 12 år: *”Det gør en forskel, at man ikke kender personen, fordi så ved jeg, at han kan jo ikke mene det alvorligt”*. Selvom de ikke oplever at blive berørt af at blive kaldt grimme ting, er der enighed om at det er en ærgerlig del af at game, blandt andet fordi de i et vist omfang kommer til at selv at tage sproget til sig.

### **Kommunikation og ikke-kognitive kompetencer**

Foruden sprog fortæller gamerne, at de lærer vigtige kommunikative kompetencer, som går hånd i hånd med såkaldte ikke-kognitive kompetencer som selvbeherskelse og humørregulering. Magne på 12 fortæller for eksempel, at han har lært *”sådan noget med ikke at blive sur, når man taber”*, og Alfred på 13 år fortæller, at han er *”blevet [...] bedre til at kommunikere med andre mennesker generelt, fordi det hjælper ikke at råbe ad en anden, det finder man ret hurtigt ud af, når man spiller sammen med andre”*. Ligeledes fortæller Oliver på 14 år:

*”Jeg synes bare nogle gange, at jeg bliver lidt bedre til nogle ting. Jeg er ret god til ikke at rage quite<sup>8</sup>, men det er også fordi, at jeg spiller mange spil, hvor man meget nemt bliver sur, så jeg er blevet lidt bedre til ikke at blive så sur.”*

Drengene fortæller, at de er blevet bedre til at håndtere deres frustration, når spillene ikke går, som de havde håbet. De har lært vigtigheden af at kommunikere på en god måde, og at det ikke gavner deres kommunikation med med- og modspillere at tale grimt til og råbe af dem. Udover selvbeherskelse fortæller flere af de drenge, der spiller computer med henblik på at opnå progression, at det kræver vedholdenhed og flid at lære de ting, der skal for at blive god til spillene. De fortæller blandt andet, at de kan bruge flere timer på at øve headshot i Counter Strike.

---

<sup>8</sup> At 'rage quite' vil sige, at en gamer bliver så oprevet og vred over et spil, at gameren er nødt til at forlade det før tid. Ofte går grimme ord og hævet stemmeleje forud for et rage quit, og ikke sjældent får et rage quit konsekvenser for computer, keyboard og/eller skærm.

### *Ikke-kognitive kompetencer: Og hvad så?*

Er det ikke snarere de kognitive kompetencer såsom sprog, logik og matematik, der er afgørende for, hvordan man klarer sig i skolen og videre i livet? Antagelsen ligger lige til højrebænet, og naturligvis spiller de kognitive kompetencer en afgørende rolle, når man sidder til eksamen i færdighedsregning eller engelsk grammatik. Der er imidlertid et stort potentiale i også at arbejde med de ikke-kognitive kompetencer. Det at mestre vedholdenhed, selvbeherskelse og humørregulering er nemlig en afgørende forudsætning for at kunne tilegne sig de kompetencer, der er nødvendige for at klare sig godt på andre arenaer. Det gælder både på fodbold- og håndboldbanen og i dansk-, matematik- og tyskprøven. Desuden ved man, at de ikke-kognitive kompetencer lagrer sig i kroppen og forbliver til rådighed resten af livet. Det er ikke i samme grad tilfældet med de kognitive kompetencer. Man kan for eksempel godt tillære sig 12-tabellen, men hvis man ikke øver sig på den, glemmer man den på et tidspunkt (Csonka og Holm 2014).

### **ESport og unge med særlige behov**

ESportens potentiale for udvikling af ikke-kognitive kompetencer har vist sig særligt at virke i arbejdet med børn og unge, der normalt har vanskeligt ved at begå sig i sociale sammenhænge. Det fortæller Aron, der er lærer på en specialscole for børn og unge med særlige behov. Gennem en periode på tre år har han anvendt eSport som et pædagogisk værktøj til undervisning i kommunikation og samarbejde. Det er kompetenceområder, som skolens målgruppe normalt har særdeles vanskeligt ved. ESporten har virket godt som redskab, fordi eleverne finder tryghed i at befinde sig bag en skærm, hvor den sociale situation, de måtte befinde sig i, kan forlades ved et enkelt tryk på en knap. Det er dog ikke bare det at befinde sig bag skærmen, der virker ved eSporten. ESporten skaber nemlig - med dens elementer af samarbejde og kommunikation - udfordringer, der ligner de udfordringer, man møder på andre arenaer. Med eleverne trygt placeret bag skærmen har underviserne kunne bruge eSporten til at tage fat i en række af de kompetencer, der er vigtige at beherske i interaktionen med andre mennesker. De har blandt andet snakket om, hvordan man regulerer sit humør, samt hvordan man tager imod og giver kritik på en konstruktiv måde. Eleverne har desuden fået større mod på at indgå i sociale situationer, der ikke er bag skærmen. For eksempel fortæller Aron, at eSportstræning resulterede i, at to elever gik sammen til afgangsprøven i 9. klasse – noget han ellers ikke har oplevet gennem de fem år, han har undervist på skolen. Desuden er eleverne – på eget initiativ og uden opsyn af en voksen – begyndt at se hinanden i deres fritid. Noget som også er højst usædvanligt for skolens målgruppe.

### **Fra teenageværelset til eSportsforeningen**

I afsnittene ovenfor er det blevet klart, at gaming indeholder et potentiale for strategisk, sproglig og kommunikativ læring samt læring af en række ikke-kognitive kompetencer. I dette afsnit vil vi argumentere for, at potentialet for læring bedst indfries, når gaming tages fra teenageværelset til eSportsforeningen. Det vil sige, når gaming bliver til eSport i det organiserede foreningsliv.

### **Foreningen, de voksne og udviklingspotentialet**

Når gaming foregår uden for det organiserede foreningsliv, kan det sammenlignes med fodbold, der spilles i skolegården: Det er sjovt og underholdende, og der er ofte et godt om end løst fællesskab omkring det. Uden en træner og uden de faste rammer, som en forening

kan tilbyde, er det imidlertid tvivlsomt, om computerspillenes potentiale for læring, som fremhæves i afsnittene ovenfor, indfries til fulde. Fordelen ved at dyrke computerspillene i foreningsregi er, at der er voksne til stede, som kan fortælle, hvordan spillerne kan blive bedre, hvornår sprogbrugen er over grænsen, og hvad man skal gøre, når man er ved at eksplodere af frustration over et dumt træk fra en medspiller. I en forening har de voksne, som Christian Mogensen skriver, mulighed for at ”*præge legen, understøtte dannelse og forme udviklingen*” (Mogensen 2019). Uden for foreningen eller andre voksenstyrede sammenhænge, må gamerne selv gøre sig de erfaringer. Og det gør de formentlig også. Sandsynligheden for, at erfaringerne kan gøres brugbare i andre situationer, øges imidlertid, når computerspillene dyrkes i foreningsregi, hvor gamerne gøres bevidste om de erfaringer, de gør sig, gennem aktiv italesættelse initieret af den voksne i foreningen. Det kan være, når en voksen for eksempel spørger: Hvorfor reagerede du, som du gjorde? Hvordan påvirkede din reaktion din medspiller? Og hvad kunne du have gjort anderledes? Desuden viser vores undersøgelse fra 2018 om tweens og fællesskaber, at voksnes tilstedeværelse og involvering kan være af afgørende betydning, når det handler om at fastholde en god tone og skabe et inkluderende miljø blandt gamere (Benn m.fl. 2018).

At potentialet for læring og udvikling er størst i det foreningsbaserede gamermiljø, betyder ikke, at der ikke er potentiale for læring i den selvorganiserede gaming. I den uformelle gaming gør gamerne sig også erfaringer med strategi, sprog og kommunikation, og de anvender og udvikler uden tvivl også deres ikke-kognitive kompetencer. Pointen er blot, at potentialet for, at erfaringerne kan gøres brugbare i andre sammenhænge – fx i skolen, i familien eller i fritidsjobbet – er størst, når det aktivt italesættes – for eksempel af underviseren i foreningen - og når gamerne ’tvinges’ til at reflektere over de erfaringer, de gør sig.

***'Når vi får trøjen på, så har vi et kodeks, og så snakker vi pænt til hinanden!'***

Sådan sagde Tom Rasmussen - formand for eSportsforeningen Falcon på Frederiksberg - under et oplæg om eSport på Ungdommens Folkemøde. Villers budskab var, at eSport i foreningsregi kan mere, end hvad gaming uden for foreningslivet kan. I hans forening har de et kodeks, der indebærer, at de opfører sig som holdkammerater. Det vil sige, at gamerne i eSportsforeningen snakker pænt til hinanden, de hjælper hinanden, når de har udfordringer, og de taler om, hvordan de kan blive bedre sammen og hver for sig. De taler ligeledes om, hvordan man på fornuftig vis gebærder sig i det virtuelle univers: Hvem taler man med? Hvilke oplysninger giver man fra sig? Og hvad stiller man op, når spillene kræver betaling (med rigtige penge) for den nyeste opdatering af spillet? Når gamerne får mulighed for at udveksle erfaringer med hinanden og med de voksne i klubben, opnår de alt andet lige et betydeligt højere niveau af (digital) dannelse, der gør dem bedre i stand til at navigere i det virtuelle univers. For forældre, der ikke selv er bekendt med gamermiljøet, er eSportsforeningerne altså en god mulighed, hvis man ønsker at medvirke til ens barns dannelse – også på den digitale arena.

***'Gaming er mere bare hygge, hvor eSport det er mere sådan seriøst'***

Netop det at udvikle sig er en af de ting, der ifølge de gamere, der går til eSport, adskiller eSport fra gaming: "[Gaming] er mere bare hygge, hvor eSport det er mere sådan seriøst, hvor man konkret har et mål om at blive bedre", forklarer Theo på 16 år. Ligeledes forklarer Anton på 14 år, at udfaldene af ens spil ikke har den store betydning, når man bare gamer:

*"Jeg tror, at det er meget mere seriøst [til eSport], i forhold til hvis man bare sætter sig ned og tænker, det er lige meget, hvad jeg gør nu, og om jeg gør noget forkert, eller hvad jeg gør."*

Af citatet fremgår det, at eSportsudøverne er af den opfattelse, at de tager deres computerspil mere seriøst, end dem, der bare gamer 'for sjov', og at det, de gør i spillene, derfor betyder mere for dem. For Max på 14 år er målet om at udvikle sig som spiller og som hold det, der gør gaming til eSport:

*"Jeg sidder meget og spiller med nogle af dem fra eSportsholdet, fordi man kan sige, det, der gør, at gaming bliver til esport, det er, at man får nogen ting*

*ind i gamingen, så man ikke sidder og spiller alene, men man spiller sammen, og man lærer at kommunikere og lave strategier. Det er det, der for mig gør gaming til eSport. I stedet for bare at sidde og spille alene. Fx i CS, der er det vigtigt at kunne kommunikere og tænke forud; hvad gør vi nu og sådan noget?”*

På Max' eSportshold spiller de sammen, og de kommunikerer om, hvordan de kan blive bedre. De kan altså ikke slå hjernen fra og gøre, hvad de har lyst til på samme måde, som de ville kunne, hvis de bare gamede for sjov.

### **Konkurrencen om gamerne: eSport vs. gaming**

Det fremstår måske paradoksalt, at eSporten skulle være i konkurrence med gaming om gamernes interesse, når gaming er selve fundamentet for det, der foregår i en eSportsforening. Ikke desto mindre står eSportsforeningerne over for den udfordring, at rigtig mange unge tiltrækkes af gaming – forstået som computerspil for 'hyggens skyld' – og at mange gamere kan have svært ved at se pointen i at tage ned i en eSportsforening for at spille computer, når de kan gøre det hjemme fra værelset. For eSportsforeningerne handler det derfor om at synliggøre det potentiale, der er i gaming, når det dyrkes i fysisk fællesskab med andre og med vejledning fra en træner eller en anden voksen. Hvis ikke det lykkes for eSportsforeningerne at overbevise gamere og deres forældre om potentialet i at dyrke computerspillene i foreningsregi, vil mange af de unge computerspilsentusiaster formentlig fortsat have svært ved at få øje på grunden til at melde sig ind. Ligeledes vil forældrene – som vi i kapitel 5 skal se er en anelse skeptiske over for børnenes gaming-interesse i forvejen – formentlig have svært ved at se, hvorfor de skal opfordre deres børn til at dyrke deres interesse i en forening.

## Opsummering

Computerspillene må i høj grad siges at have gjort deres indtog i danske drenge og pigers liv, og alt tyder på, at de er kommet for at blive. Udover at underholde muliggør spillene samvær, som hverken er bundet af faste mødetider eller fysisk tilstedeværelse. Spillenes tilgængelighed gør, at fællesskabet omkring dem kan dyrkes mange timer om dagen, og på det tidspunkt af dagen, der passer gamerne. Spillene passer godt ind i en kultur, hvor mange unge kan siges at foretrække fleksibilitet frem for forpligtigelse. Det er blandt andet i det lys, at computerspillenes popularitet skal forstås.

Selvom fællesskabet fylder i en stor del af spillene, skal de voksne i gamernes liv være opmærksomme på, om de gamere, de har med at gøre, har relationer, der bunder i mere end interessen for det computerspil, de spiller. Det virtuelle fællesskab har mange af de samme elementer, som et fysisk fællesskab har, og det kan derfor give den samme følelse af samhørighed og tilknytning. Forskellen er dog, at du sagtens kan deltage i det virtuelle fællesskab uden reelt at være tilstede selv. Du kan for eksempel optræde under anonymt navn og i form af en fiktiv karakter. Derfor bliver du ikke nødvendigvis set på samme måde, som du gør i en fysisk relation, og du vil alt andet lige nemmere kunne træde ud af fællesskabet. De virtuelle fællesskaber kan opstå hurtigt, men de kan også hurtigt opløses. Såfremt gamerens sociale liv udelukkende foregår igennem computerspillene, kan gameren derfor siges at være i en sårbar social situation.

Den sociale sårbarhed kan mindskes ved at gaming tages fra teenageværelset til eSportsforeningen, hvor gamerne er fysisk til stede, og hvor de er knyttet sammen gennem tilhørsforholdet til foreningen. I eSportsforeningen er der en underviser til stede, der dels kan sikre den gode tone og alles inklusion, dels kan hjælpe spillerne med at udvikle sig både individuelt og som hold. Der er nemlig en stor portion læring at hente i eSport. Både læring, der direkte knytter sig til spillet, men også læring, der kan overføres til andre arenaer. Der er altså et stort potentiale i at tage computerspillene fra teenageværelset til eSportsforeningen. Det er dog langt fra sikkert at børn, unge og forældre har øje for dette potentiale. Der ligger således en opgave for foreningerne og forbundene i at tydeliggøre det.

## Kapitel 3: Gamerdrengene

I dette afsnit stiller vi skarpt på gamerdrengene. Vi forsøger at tegne et billede af, hvem drengene er, og hvilken rolle gaming spiller i deres liv. Hvor meget gamer de? Hvorfor og med hvem gamer de? Hvad betyder gaming for deres samvær med venner og familie? Fylder gaming det hele, eller indgår det som en del af et nysgerrigt og varieret ungdomsliv? På baggrund af interviews med 33 gamere, har vi udledt tre idealtyper af gamere, der kan være med til at kaste lys over, hvem gamerne er. En idealtipe er en teoretisk konstruktion, der dannes ved, at man udvælger og rendyrker bestemte træk ved en gruppe af mennesker, så de udgør en meningsfuld og sammenhængende helhed, der adskiller dem fra andre typer.

Rent praktisk vil det sige, at selvom man som gamer overvejende passer ind under én idealtipe, vil man i de fleste tilfælde have træk fra flere typer. Idealtyperne er interessante og anvendelige i denne sammenhæng, idet de fungerer som et godt redskab til at illustrere de fællestræk og afvigelser, der er mellem gamerdrengene. Vi betegner de tre idealtyper på følgende måde:

- 1) Hyggegameren
- 2) Trykthedsgameren
- 3) eSportsudøveren

Selvom gamerdrengene, er meget forskellige, gælder det for alle gamertyper, at de mødes af fordomme om deres gaming. Fordommene er altså en fælles oplevelse, som er med til at forme alle 3 idealtyper.

### **En gamer sidder hele dagen inde på sit værelse og sveder og lugter af tis - Om gamere og fordomme**

Der findes mange fordomme om gamere (jf. indledningen), og de gamerdrengene, vi har interviewet, fortæller, at de ofte mødes af fordomme, når de fortæller, at de gamer. Alfred på 13 år fortæller, at han oplever, at folk mister respekten for ham, når han fortæller, hvor meget han gamer: *"Når jeg fortæller folk, at jeg sidder og spiller så meget, som jeg gør, så føler jeg lidt, at de mister respekten ret tidligt i en samtale"*. Og Oliver på 14 år fortæller, at folk synes, han er mærkelig: *"Jeg kan godt lide at spille, det er det, jeg laver. Det var bare*



som om, at alle bare var sådan lidt: Han er da mærkelig, hvordan kan man sidde så længe ned, åh nej!”. De to drenge oplever, at folk mister respekten, eller synes de er mærkelige, når de fortæller, hvor meget de gamer. Sebastian på 12 år gamer ikke i samme grad som de to drenge, men han har dog et billede af, hvilke forestillinger der eksisterer om gameren: ”Der er mange, der, når de hører ordet gamer, tænker på én, der sidder hele dagen inde på sit værelse alene og sveder og lugter af tis”. Selv om det formentlig er få, der tænker om gameren på præcis den måde, Sebastian beskriver, er der ingen tvivl om, at der eksisterer fordomme. Albert på 16 år oplever det ved, at folk i hans families lokalsamfund stiller bekymrede spørgsmål om hans gaming til hans forældre:

*”Det er mere mine forældres venner, der ikke kan forstå det. Vi kommer fra et lille lokalsamfund, og der er mange fordomme. ’Spiller han stadig meget?’ ’Ja, det gør han’. Men igen, jeg er ved at være på så højt niveau, at det kan være lige meget.”*

Fordommene om gamerne har på samme måde som alle andre fordomme rod i både uvidenhed og frygt for negative konsekvenser for børn og unge. Det er ikke denne rapports formål at efterprøve grundlaget for fordommenes bagvedliggende bekymring, men vi vil i det næste forsøge at bidrage til at mindske uvidenheden ved at nuancere billedet af de unge gamerdrenge – og dermed bidrage til at punktere en fordom eller flere.

## **Tre idealtyper af gamere**

Herunder skitseres de tre idealtyper af gamere. Typerne er tiltænkt at fungere som redskab til at forstå de gamere, man har med at gøre som eksempelvis forælder, leder eller pædagog. Hvor meget gamer de? Hvad motiverer deres gaming? Og hvilken rolle spiller gaming i deres hverdag? Idealtyperne skal ikke forstås som hele beskrivelser af en specifik gruppe af gamere, men som beskrivelser af karakteristika, der vil kunne genkendes på tværs af forskellige gamere.

### **Type 1: Hyggegameren**

*”Vi gamer i vores fritid, så det handler måske lidt mindre for os om at blive bedre, og lidt mere om at have det sjov.” (Sebastian 12 år)*

Størstedelen af de gamere, vi har interviewet, kan bedst beskrives ved idealtypen 'hyggegamere'. Fælles for de gamere, hvis træk primært stemmer overens med hyggegameren er, at de beskriver gaming som noget, de gør for sjov, og når de ikke har andet at lave. Gaming er med andre ord en aktivitet, der bruges til at udfylde hverdagens frirum: *'Hvis jeg mangler noget at lave, tror jeg, så sætter man sig ind der'*, fortæller Theo på 16 år. Og til spørgsmålet om, hvorfor han spiller, svarer Elliot på 12 år:

*"Fordi jeg ikke har andet at lave. Nogle gange har jeg andre ting at lave, men ofte går jeg bare hjem fra skole, og så har jeg ikke rigtig andet at lave, og så tænder jeg computeren, og så slukker jeg den, når jeg går i seng."*

For hyggegameren bliver den tid, der ikke bruges sammen med venner, familie eller til forskellige fritidsaktiviteter, brugt på gaming, men venner, familie og fritidsaktiviteter prioriteres over gaming.

Selvom hyggegamerne primært bruger gaming til at fylde hverdagens frirum ud, er det ikke unormalt, at der går mange timer om dagen med gaming: *'Jeg tror, jeg spiller sådan 5-6 timer om dagen i gennemsnit'*, fortæller en dreng i 6. klasse, mens en anden dreng i 5. klasse fortæller, at han i weekenden bruger *'sådan 12-15 timer'* per dag. Det er langt fra unormalt, selvom hyggegamerne primært gamer, når de ikke har andet at lave.

### Aktive i det organiserede fritidsliv

Et andet karakteristika ved hyggegameren er, at faste, organiserede fritidsaktiviteter fylder meget og prioriteres over gaming. De drenge, der primært kan karakteriseres som hyggegamere, spiller blandt andet fodbold, basket og floorball, og mange af dem fortæller, at de også bruger meget tid (fysisk) sammen med deres venner og familie. Gaming er altså ikke deres primære aktivitet. Det gælder blandt andet for Sebastian på 12 år:

*"Hvis ikke jeg er til basket, så bliver jeg nogle dage lidt længere i skolen og er sammen med mine venner, ellers tager jeg også bare hjem og er sammen med min lillebror, og så spiller jeg lidt indtil maden"*

Sebastian fortæller her, at han typisk presser lidt gaming ind i det tidsrum, der opstår inden aftensmad, efter han har været til basket eller hængt ud med sine venner eller sin lillebror. En af grundene til, at mange af de drenge, der har flest træk fra hyggegameren, prioriterer tid til andre aktiviteter end gaming, er, at de keder sig, hvis de ikke laver andet end at game en hel dag. Elliot på 12 år, der går til floorball, fortæller for eksempel, at *"nogle gange, hvis man har siddet en hel dag, så bliver man lidt træt af det og får ondt i røven og sveder lidt-agtigt – og så glæder man sig bare til floorball!"*. Afvekslingen er altså vigtig, og den må gerne indeholde fysisk aktivitet.

*"Hvis ingen af mine venner spiller, så ville jeg nok heller ikke spille"*

En sidste og meget central karakteristika for idealtypen er, at gaming er en social aktivitet. Det er en måde at bruge tid sammen med vennerne, når de ikke er fysisk sammen. Det sociale aspekt af spillene er så afgørende, at Elliot – som står bag citatet i afsnittets overskrift – ikke ville spille, hvis hans venner ikke gjorde. Han uddyber: *"Så sidder man bare der, og man har ikke nogen at tale med. Så er det bare rigtig nederen!"*. Ligeledes fortæller Theo på 16 år: *"Jeg hader.. altså jeg kan ikke lide at spille alene, jeg gør det mest for at være sammen med folk"*. Det samme gør Emil på 13 år:

*"Det, jeg synes er fedt ved at spille computer, det er det der med, at man kan snakke med sine venner. I stedet for, når man bare sidder og spiller alene, så sidder man og tænker for sig selv, og så er det bare ikke ligeså sjovt. Det er meget sjovere det med, at man snakker med sine venner og ligesom gør det sammen."*

For hyggegamerne har computerspillene ikke høj nok underholdningsværdi i sig selv. De bliver derimod underholdende, fordi de fungerer som 'det fælles tredje', gamerne kan være sammen med deres venner om. Når de drenge, der bedst karakteriseres ved denne idealtypen, fortæller, at de bruger seks timer i hverdagen og 14 timer i weekenden på at game, kan man derfor konstatere, at de har en meget høj samværsfrekvens, og at fordømmene om gameren som socialt isoleret ikke passer på de gamere, der primært har træk fra hyggegameren. Det er anderledes for de drenge, der primært har træk for den næste idealtypen, vi skal møde.

## Type 2: Tryghedsgameren

*”Det eneste tidspunkt, jeg er fysisk sammen med mine venner, det er, når jeg er i skole.” (Philip 13 år)*

Et fællestræk for de drenge, der primært har træk fra denne idealtipe er, at gaming er deres primære eller eneste fritidsinteresse. De går ikke til nogen organiserede fritidsaktiviteter, og de har heller ikke andre fritidsinteresser i øvrigt. De bruger derimod rigtig mange timer på gaming hver dag: *”det kan være 24 timer, hvis jeg kan holde mig vågen”*, fortæller Sigurd på 13 år, Philip på 13 år siger, at det for ham er *”over fem timer om dagen”* og Oliver på 14 år fortæller, at han godt kan *”spille op til 4 timer i hverdagene og så 6-10 timer i weekenderne”*.

Ud af de drenge, vi har interviewet, er det kun en lille andel, der primært deler træk med 'tryghedsgameren'. Det er dog ikke usandsynligt, at flere af de træk, der fremhæves i idealtypen, kan identificeres i et betydeligt antal gamerdrenge i Danmark. Når idealtypen kaldes 'tryghedsgamer', bunder det i, at de drenge, der overvejende har træk fra typen, i mange tilfælde har sociale udfordringer, som gør, at de ikke i særlig stort omfang ses med venner eller på anden måde indgår i sociale sammenhænge. De finder til gengæld tryghed bag skærmen, hvor de kan holde en distance til menneskerne på den anden side og nemt kan forlade fællesskabet.

### Begrænset behov for fysisk samvær

Tryghedsgameren er primært (fysisk) sammen med venner i skolen og har generelt ikke et stort behov for fysisk samvær. Det fremgår af følgende sekvens fra interviewet med Philip på 13 år:

Interviewer: *”Hvor meget er I sammen med jeres venner, både fysisk og online?”*

Philip: *”Det eneste tidspunkt, jeg er fysisk sammen med mine venner, det er, når jeg er i skole.”*

Interviewer: *"Men spiller du så med dem i fritiden online?"*

Philip: *"Ja."*

Interviewer: *"Synes du, at du savner at se dem fysisk?"*

Philip: *"Næ, det gør jeg ikke. Jeg har det fint med at sidde, der hvor jeg sidder."*

At de ikke er fysisk sammen med deres venner, betyder ikke, at de ikke prioriterer samvær. Tværtimod foretrækker de alle at spille sammen med andre, og spillene bliver derfor den måde, de dyrker deres venskaber på. Gaming er altså også en social aktivitet for denne gruppe. Det fortæller Sigurd på 13 år, hvis eneste grund til at begynde at spille, var, at hans venner gjorde det:

*"Altså jeg har ikke nogen grund til, hvorfor jeg begyndte at spille. Det er bare, jeg fulgte med-agtigt. Da mine venner fik en computer, så ville jeg også have en, og så begyndte vi at spille Minecraft, og ja, så blev det langsomt til CS og Fortnite."*

Selvom de gamere, der primært deler træk med trykthedsgameren, bruger størstedelen af deres frie tid alene, er de altså ikke nødvendigvis asociale. Den tid, de bruger sammen med venner, foregår dog primært gennem skærmen. På trods af at de foretrækker at spille med venner, er de mere tilbøjelige til at spille alene, end gamerne i de to andre grupper er. Det fortæller Viggo på 16 år: *"Jeg spiller for det meste alene, fordi de venner, jeg har, spiller normalt Play Station eller noget andet computer"*. Modsat gamerne under den første idealtipe, udgør spillene for trykthedsgameren et tilstrækkeligt underholdningsgrundlag, og brugen af tid på spil, afhænger derfor ikke af, om vennerne er på.

### **Kan gå til eSport, men er ikke nødvendigvis eSportsudøvere**

Flere af trykthedsgamerne interesserer sig for eller går til eSport. De adskiller sig dog fra eSportsudøverne (idealtipe 3) ved ikke i lige så høj grad at gå op i at blive bedre til de spil, de spiller. De bruger derimod eSport som en arena, hvor de kan være sammen med andre

og lære nye mennesker at kende, som har samme interesse som dem selv: *"Det er egentlig grunden til, at jeg kommer [i eSportsklubben], så jeg kan få nye venner"*, fortæller Sigurd. I modsætning til eSportsudøverne i næste afsnit, går Sigurd til eSport for at hygge sig og for at få venner. Han er altså ikke eSportsudøver i den forstand, at han går til eSport for at opnå progression i det spil, han spiller. Det gør næste idealtipe derimod.

### Type 3: eSportsudøveren

*"Jeg ved ikke, om du kan kalde det træning, men vi tager det i hvert fald seriøst, lad mig sige det sådan."* (Asger 15 år).

Den sidste idealtipe er eSportsudøveren. ESportsudøveren dyrker gaming i en organiseret forening, og han gør det med henblik på at opnå progression. Ligesom drengene under de to øvrige idealtyper, er eSportsudøverne i særdeleshed begejstrede for gaming. Gaming handler dog ikke udelukkende om at have det sjovt. Det handler også om at blive bedre, stige i rank og vinde flere kampe. Det skal med andre ord være 'seriøst sjovt'.

### Gaming alene = selvtræning

ESportsudøverens ønske om progression kommer til udtryk i den måde, gaming omtales på. En af de drenge, hvis træk stemmer overens med eSportsudøverens, omtaler for eksempel gaming uden venner eller holdkammerater som selvtræning eller øvelse: *"Hvis der nu ikke var nogen af ens venner online, så bruger jeg bare meget af tiden på at øve egentlig"*, fortæller Hugo på 16 år, og til spørgsmålet om, hvorvidt han spiller alene, forklarer Aram på 12 år, at *"Så øver man. Hvis der er ingen, der spiller, så øver jeg bare"*. Gaming uden vennerne omtales altså ikke som gaming, men som træning eller øvelse. *"Selvtræningen"*, forklarer Nicolaj, går ud på, *"at holde sig i gang og så kigge på de fejl, man laver. Det kan være, du har nogle fokuspunkter, du vil blive bedre til. For eksempel at ramme flere headshot, så kan man sidde og øve på det"*. Ambitionen om at blive bedre kræver, at de bruger meget tid på det, og ligesom de øvrige idealtyper, er det ikke unormalt, at eSportsudøveren bruger fire-seks timer om dagen på gaming i hverdagen og 10-12 timer om dagen i weekenden.

### Ikke bare for sjov

ESport er dog ikke det eneste, eSportsudøveren går til. Tværtimod er eSportsudøveren særdeles aktiv i det organiserede fritidsliv. De drenge, hvis træk overvejende stemmer overens med eSportsudøverens, går blandt andet til klaver, trommer, fodbold og spejder. Der er altså ikke noget, der tyder på, at interessen for at dyrke eSport er ensbetydende med manglende interesse i andre aktiviteter. Ligesom i eSport er progression også vigtig i de øvrige interesser, eSportsudøveren dyrker. Det skal naturligvis være sjovt, men der skal også være et element af progression. Derfor er eSportsudøverne tilbøjelig til at dyrke interesser i foreningsregi, hvor de får undervisning og arbejder på at blive bedre.

### Fitness med formål

ESportsudøveren er bevidst om vigtigheden af at være aktiv og bruge sin krop. Det at være aktiv og i bevægelse tjener dog ikke nødvendigvis et formål i sig selv for eSportsudøverne. Det er derimod noget, de gør, fordi de har brug for en pause fra skærmen, eller fordi god kondition fremmer deres præstation i spillet. William på 12 år, som primært kan karakteriseres som eSportsudøver, fortæller for eksempel:

*”Når jeg holder en pause med et spil, så kan det være, at mig og min mor løber en tur eller bare går en tur, så jeg også får luft til at komme tilbage og kan være fokuseret igen. Så man ikke bare sidder i et langt stræk og spiller. Det kan man godt blive lidt træt af. Jeg er primært ude for at holde pause for computerspil, løbe eller gå en tur.”*

William forklarer i citatet, at løbeturen med hans mor fungerer som middel til at kunne spille computer længere og mere fokuseret. Flere af drengene forklarer da også, at fitness og konditionstræning er en stor del af at være eSportsudøver: *”Fitness er også en del af det. I hvert fald på det højere niveau i CS. Så bliver det en stor del af det, fordi det kræver bare udholdenhed, koncentration og sådan noget”,* forklarer Hugo på 16 år. Nicolai på 16 år forklarer, hvad det gør for ham: *”Jeg kan mærke det, efter jeg kom i form, at når jeg satte mig ned ved computeren, så var jeg mere klar i hovedet”.*

## Den professionelle drøm

Når eSportsudøverne taler om det at være i god form, er det tit med reference til de professionelle udøvere, som er eSportsudøvernes store idoler: *”Hvis man er i god fysisk form, sover og spiser ordentligt som nogle af de professionelle gør, så gør det, at man kan koncentrere sig mere”*, siger Asger på 15 år. Inspirationen fra de professionelle er ikke bare drivkraften bag deres valg om at arbejde på deres fysiske form. Den er også en afgørende grund til, at de dyrker eSport på foreningsniveau, forklarer Asger videre:

*”Så er der jo også nogen, der gerne vil prøve at jage den der professionelle drøm, og det gør man ved at melde sig ind i en eSportsklub, og der lærer man ligesom også rigtig meget.”*

Inspirationen fra de professionelle er medvirkende årsag til, at mange melder sig ind i en eSportsforening, forklarer Asger. Carl på 17 år forklarer på lignende vis, at mediedækningen af Astralis<sup>9</sup> og deres præstationer i de store eSportsturneringer har medvirket til at nedbryde tabuerne omkring gamere, og at mange gamere – efter at have fulgt Astralis – er blevet motiveret til at hæve det til eSportsniveau:

*”Jeg tror, det er efter det der med, at Astralis vandt. Der er ligesom kommet øjne op for det. [...] Så er det mere den der med, at det er blevet en agtig-sport. Så folk de sidder og tænker, det er egentlig fedt at spille Counter Strike eller Fortnite eller LoL<sup>10</sup>, det kan jeg gøre til en karriere.”*

Carl fortæller i citatet, at Astralis' succes har gjort, at computerspil i højere grad bliver betragtet som en sport, og at flere i hans eSportsforening har fået troen på, at de kan blive professionelle. I modsætning til de to øvrige idealtyper, kommer en stor del af eSportsudøverens motivation for at dyrke computerspil fra de professionelle.

---

<sup>9</sup> Et dansk CS:GO hold, der hører til i verdenseliten. De er det hold i verden, der har vundet flest Majors (CS:GOs pendant til fodboldens Champions League), og det eneste hold, der har vundet den tre år i træk.

<sup>10</sup>



## Opsummering

Selvom størstedelen af de drenge, der gamer, bruger mange timer på at game hver dag, er der stor forskel på, hvad de er drevet af, og hvordan deres hverdag ser ud uden for spillene. Få lader til at passe på de fordomme, der findes om gamere, og muligvis kan netop fordommene være med til at skabe en distance mellem gamerne og de voksne, der forsøger at bidrage til deres (digitale) dannelse. Som voksen i drengenes liv kan det være en fordel at prøve at forstå, hvorfor drengene spiller, og hvilken rolle gaming spiller i deres liv. Spiller de i de lommer af deres fritid, hvor der hverken står skole eller faste fritidsaktiviteter på ugeskemaet? Spiller de, fordi spillene udgør en arena, hvor de kan dyrke relationen til deres venner i en tryk social ramme og med passende distance til de venner, de spiller med? Eller spiller de, fordi de har et brændende ønske om at blive bedre til et specifikt spil?

Samtidig med at gaming spiller vidt forskellige rolle i gamernes liv, gælder det for dem alle, at de har et relativt intensivt forbrug af computerspil, og at gaming primært er en social aktivitet for dem. I tabellen herunder har vi oplistet de vigtigste træk hos de tre idealtyper af gamere, som vi håber kan fungere som redskab til at forstå de gamere, man som voksen har med at gøre til hverdag.

	Hyggegamerne	Trykthedsgamerne	eSportsudøverne
Motivation for gaming	Samvær med venner og udfyldning af frirum i hverdagen	Samvær med venner og trykthed	Samvær med venner og progression
Spille-mønster	Gamer, når der ikke er andet at lave	Gamer i størstedelen af fritiden (nogen i regi af en eSportsforening)	Gamer i fritiden og i regi af en eSportsforening
Antal timer om dagen	2-6 i hverdagen, 10-14 i weekenden	3-6 i hverdagen, 10-14 i weekenden	3-6 i hverdagen, 10-14 i weekenden
Samvær med venner og familie	Hjemme hos hinanden eller til fritidsaktiviteter - virtuelt for resten.	Primært virtuelt.	Til fritidsaktiviteter - virtuelt for resten.
Motion og bevægelse	Flere timer om ugen	Ingen	Flere timer om ugen
Motivation for motion og bevægelse	Fordi de er passionerede omkring den sport, de dyrker	Ingen	For at kunne fastholde koncentration i længere tid og for at få en pause fra skærmen
Andre interesser	Selvorganiseret samvær med venner og faste fritidsaktiviteter	Ingen	Selvorganiseret samvær med venner og faste fritidsaktiviteter

### Grund til bekymring: Computerspil som symptom eller årsag?

Hyggegamerne og eSportsudøverne har det til fælles, at de har fysisk samvær med venner på andre arenaer end i skolen. De vælger altså fysisk samvær med andre aktivt til. Det gør trykthedsgamerne ikke nødvendigvis. De gamer gerne alene, og de ser derfor primært deres venner, når de er i skole eller gennem skærmen. For nogle af de drenge, der primært har træk fra trykthedsgameren, kan det give anledning til bekymring. Ifølge Christian Mogensen fra Center for Digital Pædagogik, er det dog sjældent computerspillenes skyld, at børn og unge trækker sig ind på værelset i stedet for at være sammen med venner eller deltage i fritidsaktiviteter. Han oplever i stedet, at det fx er: *"mobningen i skolen, [...] fraværende forældre, og [...] en helt grundlæggende ulykkelighed"* (Mogensen, 2018), der gør, at børn og unge isolerer sig på deres værelse foran skærmen. For børn og unge, hvor det er tilfældet, fungerer computerspillene som et frirum væk fra de hverdagsting, der gør det svært at håndtere tilværelsen. Computerspillene er altså ikke årsagen til, at de isolerer sig, men et

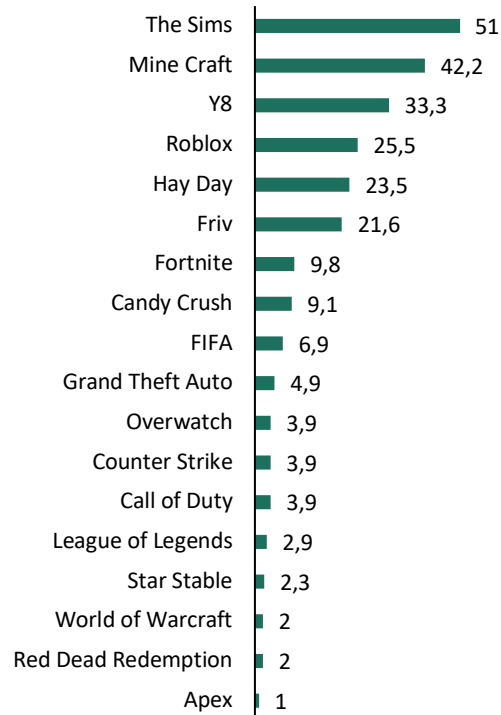
symptom på en dybereliggende problematik. I relation til trykspilene, er der god grund til at forholde sig nysgerrigt og opmærksomt til, hvor fra deres interesse for computerspil kommer, og hvilken rolle computerspillene spiller i deres liv.

## Kapitel 4: Piger spiller også Counter Strike!

Selvom gaming oftest betragtes som en 'drengeaktivitet', findes der masser af piger, der spiller computer. Størstedelen af dem spiller de såkaldte non-kompetitive solospil som Sims, Candy Crush og Hay Day, mens en mindre del dyrker de kompetitive holdspil som CS:GO, FIFA og LoL (Thorhauge m.fl. 2015). I dette kapitel forsøger vi at komme under huden på de piger, der gamer – både dem, der spiller meget og kompetitivt, og dem, der spiller knap så meget og slet ikke spiller. Hvordan er det at være en del af den kompetitive gamerverden som pige? Hvad kan klubber og eSportsforeninger gøre for at gøre eSporten mere attraktiv for pigerne? Og hvad ligger til grund, når piger fravælger den kompetitive gamerverden til fordel for solospillene? Ligesom gamerdrengene er der forskel på gamerpigerne. Som introduktion til hvert afsnit præsenterer vi kort den type af gamerpige, afsnittet handler om<sup>11</sup>. Kapitlet indeholder desuden bokse, hvor resultater fra en survey om gaming, som vi har foretaget blandt 341 piger i København, præsenteres.

### Hvad spiller pigerne?

Blandt de 341 piger i 6. til 9. klasse i København, der har svaret på surveyen, svarer 38,4 % - svarende til 131 piger - at de gamer et par gange om måneden eller oftere. Diagrammet til højre viser, hvilke spil der er mest populære blandt pigerne. På toppen af listen ligger spillene The Sims, Mine Craft og Y8. Fælles for de tre spil er, at de kan karakteriseres som non-kompetitive solo-spil. Det vil sige, at man ikke spiller på et hold, og at spillene ikke i sig selv lægger op til konkurrence mellem dem, der spiller. Det mest populære kompetitive holdspil er Fortnite, som er nummer 7 på listen. Det spiller knap 1 ud af 10 af de pigerne. De mest populære spil blandt drengene, Counter Strike og League of Legends, er på hhv. 12. og 14. pladsen på listen.



Figur 1: Hvilke spil spiller du?. Procent

<sup>11</sup> Formålet her er ikke – som det var i afsnittet om drengegamerne - at illustrere, hvilke ligheder og forskelle, der er mellem gamerpigerne. Der er dog stor forskel på, hvordan gamerverdenen opleves af pigerne, afhængig af om de spiller kompetitivt eller non-kompetitivt. Det er derfor nødvendigt at tydeliggøre, hvilken type af gamerpige, der er tale om, i indledningen af hvert afsnit.

## Kompetitive pigegamere på egen hånd

Blandt de 21 piger, vi har interviewet, kan 13 af dem karakteriseres som kompetitive holdspillere. De spiller altså spil som CS:GO, Fortnite og LoL. Ud af de 13 kompetitive pigegamere er seks af dem erfarne gamere, som bruger meget tid på gaming i deres fritid, og som gerne spiller online med gamere fra hele verden. De spiller primært på egen hånd – det vil sige udenfor det organiserede eSportsmiljø. De resterende syv spiller de samme spil, men adskiller sig ved at være nybegyndere i spillene og ved kun at spille, når de er til eSport. I dette afsnit kigger vi på førstnævnte gruppe.

### *'Go back to the kitchen!'*

De piger, der dyrker computerspillene uden for det organiserede gamermiljø, fortæller, at de elsker at spille computer, og at de nyder at være en del af gamerverdenen. Samtidig fortæller de, at der er mange udfordringer forbundet med at være i den verden som pige. De har alle oplevet fordomme og negative kommentarer, fordi de er piger, der gamer. Herunder præsenterer vi fortællinger fra to kvinder, Johanne og Josefine, der i løbet af deres ungdom har måtte kæmpe for deres plads i et drengedomineret gamermiljø, og som på hver deres måde kæmper for at skabe bedre forhold for piger i gamerverdenen i dag.

#### Johanne, 22 år

Johanne har været en del af gamerverdenen, siden hun var 13 år. Hun startede med at spille Quake 3 sammen med sin bror, men udviklede hurtigt en interesse for spillet LoL. Hun kendte ikke andre piger med samme interesse, og derfor spillede hun primært med drenge i begyndelsen. På det tidspunkt havde drengene i hendes klasse imidlertid spillet LoL i flere år, og hun spillede derfor på et betydeligt lavere niveau end dem. Hun fik lov til at være med på et hold alligevel, men måtte kun spille 'support', fordi drengene på holdet ikke syntes, hun egnede sig til andet. Det gjorde hun så, og langsomt opnåede hun samme niveau som mange af de drenge, hun spillede med. Selvom hun havde samme niveau, måtte hun alligevel kæmpe for sin plads på holdet, og det hold, hun var support på, prøvede da også at skifte hende ud med en anden (drenge)spiller. Som pige i en gamerverden domineret af drenge oplevede hun ofte nedladende kommentarer vedrørende sit køn, og hun oplevede at skulle kæmpe i lang tid for at blive anerkendt af sine med- og modspillere.

Det var dog ikke kun drengene, hun savnede anerkendelse fra. I skolen og overfor mange af hendes veninder holdt hun sin gaming hemmelig, fordi det ikke var 'sejt' at være gamer som pige. *'Jeg bruger en masse tid på computer'* var hendes svar, når hun blev spurgt om, hvad hun lavede i sin fritid. *'Men jeg var også god til Power Point, så de troede nok bare, at det var det, jeg lavede'*, forklarer hun. Hun fortalte altså, at hun sad foran computeren, men hun ville ikke fortælle, at hun var gamer. Hun forsøgte i skjul at finde ud af, hvem der gamede på hendes skole, men hun snakkede ikke med nogen om det: *'Det var på en måde et tabu'*, fortæller hun. *'Man var lidt en taber, hvis man sagde det'*. Hun forklarer da også, at *'det har været noget fucking lort'* at være pige i gamerverdenen, og at hun oplever, at det at være en del af gamerverdenen *'handler om at overleve'* for mange piger. I dag har hun fundet sig bedre til rette i gamerverdenen, og hun arbejder nu for en ungdomsklub, hvor hun forsøger at etablere et eSportshold for piger.

Josefine, 28 år

Josefines interesse for gamerverdenen startede med spillet Løvernes Konge, som hun blev introduceret til af sin far som 5-årig. I løbet af sine teenageår har hun spillet både Sims, World of Warcraft og Diablo. Det var først som 20-årig, at hun trådte ind på den kompetitive gamerscene i spillet LoL. I LoL blev hun ligesom Johanne mødt af en lang række fordomme, fordi hun var pige, og hun måtte også acceptere, at hendes køn nogen gange var grund nok til, at hun ikke kunne være med på drengenes hold. Ud over at blive afvist måtte hun også lægge øre til en lang række af negative kommentarer. Hun fik for eksempel kommentarer som *'piger tilhører køkkenet, eller go back to the kitchen, og [...] hvorfor spiller du på din storebrors computer'*, forklarer hun. Hun fortæller, at hun de første år spillede med lav selvtillid, fordi hun mærkede, at andre gamere ikke havde tiltro til hendes evner. Hun begyndte først at tro på sig selv, da hun blev mødt af en mand til en turnering, som kunne se hendes potentiale. Hun kom med på hans hold og opnåede med tiden et niveau, der var respekteret blandt drengene. Det gjorde en stor forskel: *'hvis man ved og kan noget, så er det nemmere'*, forklarer hun. Men vejen dertil var ikke uden udfordringer. I dag har hun etableret et pigehold, der med henblik på at skabe opmærksomhed omkring det yderst traditionelle og ofte nedladende kvindesyn i gamerverdenen, kalder sig for *'Meet the Sandwich Makers'*.

## Overlevelsesstrategier

Josefine og Johannes historier er langt fra enestående. De piger vi har talt med, som har taget del i den kompetitive gamerverden, er enige om, at det ikke er nemt at være pige. Størstedelen af pigerne fortæller dog, at de har accepteret at, at det er vilkårene: *'Jeg er lidt ligeglad, fordi sådan er det nok bare'*, fortæller Zara på 14 år, der spiller CS. I stedet for at lade sig slå ud, bruger de strategier til at håndtere – eller 'overleve' om man vil – det at være pige i en drengedomineret verden. Strategierne har alle sammen samme sigte: At skjule pigernes køn. Det er imidlertid ikke nemt, da kommunikation (som vist i kap 2) er et centralt element i de kompetitive holdspil. Vigga på 17 år, der spiller CS og Fortnite, forsøger at gøre det ved at optræde under et anonymt navn: *'Man kan jo have et anonymt navn, så der ikke er nogen, der reelt ved, om man er pige eller dreng'*, fortæller hun. Den samme strategi bruger Line på 15 år, der spiller Heroes of the Storm. Ud over at optræde under et anonymt navn, undlader hun bevidst at deltage i samtalerne på voicechatten – dvs. den chat, der foregår via samtale i spillernes headset. På den måde opdager de andre spillere ikke, at hun er en pige: *'Jeg snakker ikke rigtig, så man ved det ikke'*, forklarer hun. Zara fortæller ligeledes, at hun *'holder lidt tilbage [i voicechatten], fordi med de her kommentarer, man kan ikke rigtig sådan deltage, hvis man kun får negative tilbage'*. Både Zara og Line fortæller endvidere, at de bevidst undlader at spille fysisk sammen med andre, fordi hun hellere vil vurderes på den måde, hun spiller på, end på hendes køn. Det kan være nødvendigt, hvis man vil spille på lige fod med drengene. Det forklarer Josefine, der ligesom Zara bevidst undlod at afsløre, at hun var en kvinde, da hun ikke spillede med sit hold: *'Da jeg spillede solo que, der sagde jeg ikke til nogen, at jeg var af det kvindelige køn, fordi det er en disadvantage'*. Josefine oplevede, at hun havde en ulempe i spillet, når hun fortalte, at hun var kvinde, og derfor var det nemmere at undlade at fortælle det.

## Der er så meget, kvinder ikke forstår! Brug for et opbrud?

Selvom pigerne i denne undersøgelse fortæller, at de ikke lader sig slå ud af det negative kvindesyn og de diskriminerende kommentarer, lægger de ikke skjul på, at det hæmmer deres oplevelse af at være en del af spillene. Zara fortæller for eksempel:

*'Det kan godt virke lidt sådan, så man ikke rigtig får lov til at have det så sjovt i spillet, som drengene måske har, fordi man får alle de her kommentarer.'*

Zara forklarer, at kulturen i spillene kan være med til at lægge en dæmper på, hvor sjovt pigerne har det. Hvis Zaras – og de øvrige pigers - oplevelse kan siges at repræsentere de kompetitive gamerpigens oplevelse på mere generelt niveau, er det ikke så mærkeligt, at piger er underrepræsenterede i de kompetitive holdspil. Det er et problem, såfremt man ønsker at gøre eSportsforeningerne mere attraktive for piger. ESporten må derfor siges at stå overfor en udfordring, der består i at nedbryde den kultur, der fremmer diskriminationen af pigerne i gamerverdenen.

Diskriminationen og forskelsbehandlingen har været – og er til dels stadig – en udfordring for en række af de analoge sportsgrene. En forklaring på, hvorfor udfordringen er opstået, er, at strukturerne omkring sportsgrenene er blevet etableret af mænd på mændenes præmisser, før nogen forholdte sig til, at piger også kunne tage del i sporten (Boye 2017). Selvom der er sket meget på området for ligestilling, findes der stadig eksempler på åbenlys diskrimination af kvinder i analoge sportsgrene. Det er for eksempel kun få år siden, at vi på TV kunne se skiftende blondiner ordne negle, øjenbryn og tæer, mens de undrende lyttede til kommentatorer tale om spillere, der (i kvindernes hoved) blev klippet (i håret), lavede (flytte)kasser og dækkede (et bord) dårligt op. *'Der er så meget, kvinder ikke forstår,'* lød det i reklamerne. Et budskab, der dårligt kan siges at fremme kvinders position inden for de analoge sportsgrene. Som resultat af tiltag fra en række af de samlende forbund sker der inden for flere forbund en gradvis udligning af kvinder og mænds position. I fodbold har tiltag fra bl.a. DBU medvirket til, at medlemstallet går mod større lighed mellem de to køn (Tofft-Jørgensen og Gottlieb 2019). Der er dog stadig et stykke vej til lighed, og der kræves stadig en stor indsats af de aktører, der sætter rammerne for fodbolden. For eSport, som er en nyere spiller på banen, vil det være oplagt at skele til erfaringerne fra den analoge sportsverden, når det kommer til at skabe rumlige miljøer, hvor mænd og kvinder kan deltage på samme præmisser.

Hvis skævvridningen mellem kvinder og mænd i de kompetitive computerspil, som udgør fundamentet for ESporten, skal begrænses, kan det være relevant for de rammesættende aktører på eSportsområdet at spørge sig selv, om det er på tide at gøre en aktiv indsats? Det fysiske element i eSport har langt fra samme betydning, som i de fleste analoge sportsgrene, og derfor rummer ESporten et stort potentiale for både ligestilling og lighed mellem mænd og

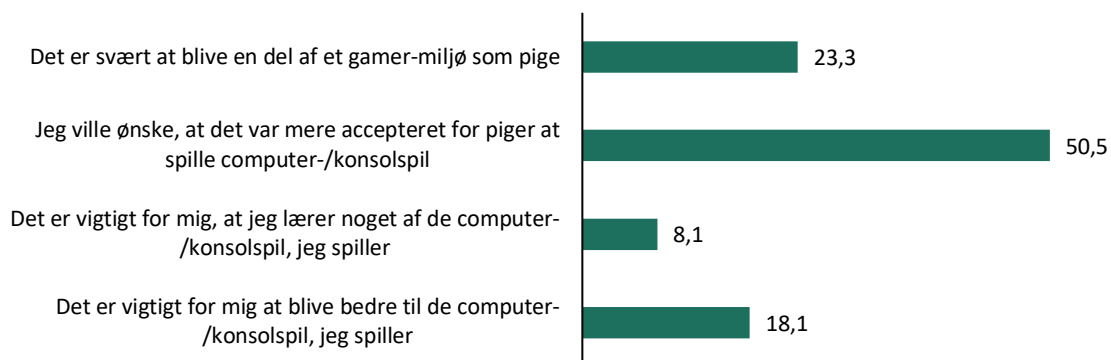


kvinder. Spørgsmålet er dog, hvad der skal til for at få pigerne med? Når vi spørger de piger og kvinder, der har været en del af gamerverdenen i lang tid, svarer de, at der er brug for kvindelige rollemodeller inden for gamerverdenen. Ligesom fodboldpigerne har kunne skifte deres plakater af Messi og Ronaldo ud med plakater af Harder og Nadim, har pigerne brug for andre end herrerne fra Astralis og North at se op til. Foreløbig er 'Mimi' (Michaela Lintrup) det bedste bud, men der er ifølge de kvindelige gamere brug for flere og brug for mere opmærksomhed omkring dem. Udfordringen er, at kulturen ikke ser ud til at skabe grobund for, at de kvindelige idoler kan opblomstre.

Foruden idoler fortæller Johanne, at piger har *'brug for at komme ind i verdenen på deres egne præmisser'*. I næste afsnit kigger vi nærmere på to initiativer, der arbejder ud fra den idé, og som faktisk er lykkedes med at gøre eSport attraktiv for piger, der ellers ikke er en del af gamerverdenen.

### 5 ud af 10 piger ville ønske, det var mere accepteret for piger at spille computer

I diagrammet herunder har pigerne svaret på, hvor enige eller uenige de er i en række påstande omkring gaming. Søjlerne angiver, hvor mange piger, der har svaret enig eller meget enig. Diagrammet viser, at lidt over 5 ud af 10 piger savner accept omkring det at være pige og gamer, mens knap en fjerdedel oplever, at det er svært at blive en del af gamermiljøet. Tallene antyder, at den problematik, der fremhæves i afsnittene ovenfor, kan siges at gøre sig gældende for en stor del af pigegamerne generelt. Tabellen viser endvidere, at det er vigtigt for knap 2 ud af 10 piger, at de bliver bedre til de spil, de spiller, mens det kun er en lille del af piger, for hvem det er vigtigt, at de lærer noget af spillene.



Figur 2: Hvor enig eller uenig er du i følgende påstande omkring gaming? Tabellen viser andelen af piger, der har svaret enig eller meget enig. Procent

## Kompetitive piger i det organiserede eSportsmiljø

Dette afsnit tager udgangspunkt i interviews med syv pigegamere: Tre piger, der har eSport som valgfag på deres efterskole, og fire piger, der går til eSport i en fritidsklub lidt uden for København. Afsnittet er desuden baseret på observationer fra eSportstræning i førnævnte fritidsklub. Pigerne adskiller sig fra pigerne i afsnittet ovenfor, ved at være nybegyndere i gamerverdenen og ved ikke i samme grad at identificerer sig som gamere. For eksempel dyrker de ikke først og fremmest computerspil, fordi de er interesserede i spillene. Alligevel er det lykkes de to eSportstilbud at tiltrække og fastholde pigerne. Herunder giver vi et indblik i, hvad det er, pigerne finder attraktivt ved de to eSportsmiljøer.

### Pigegaming på pigernes præmier

*”Majdullah, jeg skal bede dig om at gå. I dag er det kun for pigerne”. Sådan siger Jannie, eSportstræneren i klubben, til den sidste dreng i eSportsrummet, da klokken slår 14, og onsdagstræningen skal til at starte. I rummet er der 10 computere, hvoraf 8 er optaget af piger fra 4.-5. klasse. Pigerne forsvinder nærmest i de store læderstole foran computerne, der onsdag eftermiddag er forbeholdt de yngste piger i klubben. Tykke, sorte gardiner holder lyset fra en ellers solrig efterårsdag ude. I loftet skinner fire lamper gennem gult, blå og orange filter. De bidrager sammen med det blå lys fra computerskærmene til en afdæmpet oplysning af rummet. De hvide vægge bag computerskærmene er - foruden et ur, et par billeder og en hjemmelavet plakat - nøgne. På plakaten står pigernes underskrifter samt navnet på deres hold: ”CS Girls”. På et stativ i den modsatte ende af rummet hænger en anden plakat med pigernes gamernavne: ’Killerpigen’, ’Cille Queen’, ’The best killer’, ’Blessy the Blessed’ osv. Ved siden af deres navne hænger en liste med facetter af spillet, som pigerne skal arbejde på: ’Kommunikation, Aim, Strategi, Flashback, Beskyttelse, Penge’ og - med stor rund ring om - ’God stemning’. På hovedet har pigerne store hovedtelefoner, som de bruger til at kommunikere: ’Kan i høre mig piger?’, spørger den ene gennem headsettet. Alle pigerne er efter et kvarters tid med tekniske bakserier inde i samme bane. Kampen er i gang!’*  
(Observation fra en eSportstræning for piger)

Observationsuddraget stammer fra en eSportstræning i fritidsklubben lidt uden for København. ESportstræningen, som foregår hver onsdag eftermiddag fra kl. 14-18 i klubbens gamerrum, er kun for piger. Drengene har lov til at træde inden for i gamerrummet, hvis teknikken driller i en sådan grad, at de voksne i klubben ikke ved, hvad de skal stille op, men ellers er der ingen adgang for drenge. Hvorfor ikke?

*'Fordi pigerne ikke vil være der, hvis drengene er der, fordi de er så meget bedre, og fordi pigerne gerne vil være sikre i deres spil, før de viser det til andre.'*

Det fortæller træneren, Jannie, der har arbejdet med eSportsundervisning for piger de sidste tre år. Som en af de få klubber i Danmark er det lykkedes dem at etablere et eSportshold for piger, hvor pigerne trofast møder op. ESportstræningen for pigerne er etableret ud fra en overbevisning om, at piger skal introduceres for gamerverdenen på pigernes egne præmisser, hvis de skal finde interesse for den. Det samme gør sig gældende på en idrætsefterskole, hvor eSport for piger udbydes som valgfag. Herunder forklarer en af eleverne på efterskolen, Asta på 15 år, hvad der fik hende til at vælge eSport:

*Asta: Det var måske lidt fordi, det kun var for piger, at det måske havde en lidt sjovere.. altså det var lidt sjovere, at man sådan var sammen med piger i stedet for drenge, som hele tiden sad og spillede, og har spillet hele livet, så at det måske var sådan nybegynder, eller hvad man kan sige. At det kun var piger. Fordi jeg havde spillet lidt som lille, så tænkte jeg det kunne være sjovt igen.*

Interviewer: *Hvorfor var det federe, at der ikke var nogen drenge?*

*Asta: Jeg føler lidt, at man ikke havde så meget konkurrence, fordi de måske har spillet lidt mere, end piger har. Så vi måske havde en lille chance.*

Asta fortæller i sekvensen, at hun valgte eSportslinjen, fordi den kun var for piger. Hun forklarer, at hun bedst kan lide at spille med piger, fordi størstedelen af drenge har spillet computer i mange år og derfor er mange skridt foran pigerne i de kompetitive spil.

Sekvensen antyder, at piger, der ikke er vant til at spille computer, synes det er sjovere at spille med andre piger, fordi de oftere er på samme niveau. Det er dog ikke kun niveauforskellen til drengene, der er afgørende. Det er også måden, drengene opfører sig på under spillene. Det fremgår af næste afsnit.

*'Jeg føler mig bare mere tryk, når jeg kun er sammen med pigerne'*

*I løbet af træningen forsøger en gruppe drenge af flere omgange at komme ind i eSportsrummet. De spørger, om de må spille med. Helene – en af de yngre piger - vender sig om til Jannie og udbryder: "Ej drengene må ikke være her, Jannie", og Jannie beder drengene om at gå. Helene går ud i klubbens køkken efter frugt. Da hun kommer tilbage til rummet, kigger hun ind og peger på en computerrække, hvor der nu sidder fire drenge. Hun laver en grimasse, lukker døren og kommer ikke tilbage den dag.' (Observation fra en eSportstræning for piger)*

Observationsnoten stammer fra en situation under onsdagens eSportstræning, hvor træneren har ladet fire drenge komme ind i rummet. Helenes reaktion på drengenes tilstedeværelse illustrerer, hvordan piger oplever drenges tilstedeværelse, og den understreger vigtigheden af, at lade pigerne spille for dem selv, indtil de er trygge ved at lade andre se deres spil.

Når vi spørger pigerne, hvorfor de foretrækker, at spille uden drengene, svarer Isabella på 11 år: *'Jeg føler mig bare mere tryk, når jeg kun er sammen med pigerne'*. Ifølge Katrine på 10 år bunder den utryghed, der kan opstå, i, at drengene opfører sig voldsomt og er meget højlydte under spillene:

*'Jeg synes det er ret fedt, at det kun er for piger, fordi nogen gange er det lidt irriterende med drengene, fordi de råber meget. De har et grimmere sprog end os piger, og de er sådan lidt voldsommere, når de dør. De kan f.eks. hoppe op sådan og skribe virkelig højt.'*

Ifølge Katrine har drengene et grimmere sprog, og de reagerer voldsomt, når de dør i spillene. Derfor kan hun bedre lide at spille uden drengene. Lea på 10 år foretrækker også at spille uden drengene, fordi tonen er en anden, når de er med:

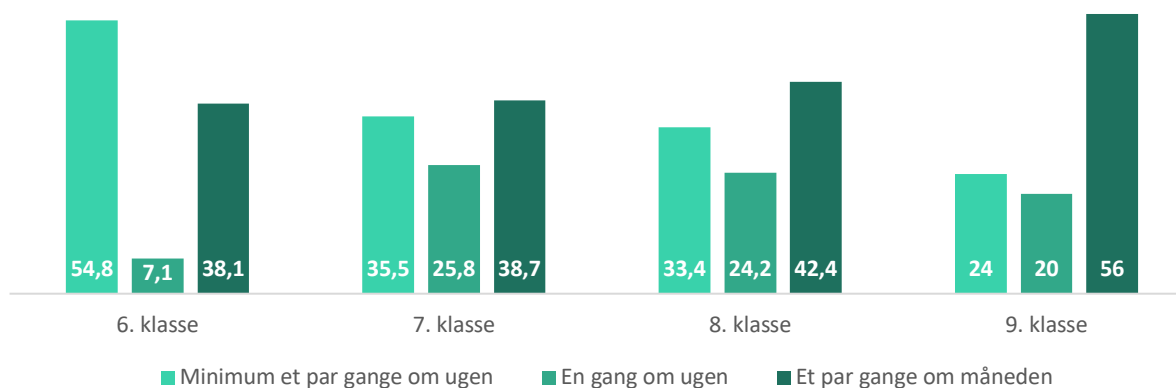
*'Jeg synes det er bedre, det kun er piger, så vi ikke skal råbe af hinanden, og vi mere forstår hinanden. Når drengene er der, så synes jeg mere, at de råber op, når vi dør og siger, vi er dårlige og sådan noget. Med os piger er det mere sådan, at vi siger, prøv igen, og ellers er der ikke noget.'*

Lea forklarer, at lydniveauet og stemningen er bedre, når drengene ikke er i rummet, og at pigerne generelt er bedre til at bakke hinanden op, også når de ikke lykkes i spillene.

Pigerne ser altså ud til at foretrække at spille uden drenge, fordi drengene er på et andet niveau end pigerne, og fordi drengene opfører sig på en måde, der skaber utryghed hos flere af pigerne. Når eSportshold for piger skal etableres, er det imidlertid ikke nok, at drengene ikke er med. Det skal også foregå på en måde, der passer til den måde, piger er sammen og dyrker fællesskab på. Det fremgår af følgende afsnit.

### Jo højere klasse, desto mindre tid bruger man på gaming

Ud af de 341 piger i 6. til 9. klasse i København, svarer 38,4 % - svarende til 131 piger - at de gamer et par gange om måneden eller oftere. Herunder fremgår gamerpigernes svar på, hvor ofte de gamer, fordelt på hvilken klasse de går i. Diagrammet viser, at størstedelen af gamerpigerne i 6. klasse gamer flere gange ugentlig, mens størstedelen af pigerne i de øvrige klasser gamer en gang om ugen eller sjældnere. Noget tyder altså på, at pigerne i højere grad bruger tiden på noget andet end at game, desto ældre, det bliver.



Figur 3: Hvor ofte spiller du computer eller konsol? Fordelt på klassetrin. Procent

## Fællesskab først

Når piger, der er nybegyndere i gamerverdenen, introduceres til computerspil, er fællesskabet og det at have det godt med deres veninder vigtigere end at blive dygtig til spillet. Når piger skal tiltrækkes eSporten, er det derfor også fællesskabet, der skal lægges vægt på. Det forklarer Jannie i sekvensen herunder:

Interviewer: *Hvad er det, der gør, at de har lyst til at være med?*

Jannie: *Jeg tror gerne, de vil være med til eSport, fordi mange af dem er fra samme klasse. Og jeg har egentlig samlet dem som gruppe først, og det er det at være sammen og lave noget som gruppe, der har været det, der har bundet dem sammen, og det, der har bundet dem til spillet. Det har været et fælles tredje, men ikke et naturligt fælles tredje. Det kunne lige så godt have været noget andet, der havde bundet dem sammen.*

Jannie har bevidst 'rekrutteret' piger fra samme klasse, som allerede havde et godt fællesskab. Hun oplever, at de tager del i eSporten, fordi den udgør et 'fælles tredje', som de kan være sammen omkring. Det kunne lige så vel have været en anden aktivitet, forklarer hun.

Når vi spørger pigerne, bliver det da også klart, at det for dem handler om at have noget at være sammen med deres veninder om: 'Det, jeg synes er sjovt, er, at jeg er sammen med mine venner fra min klasse, og vi har det rigtig sjovt', forklarer Katrine på 10 år. Det samme gælder for Isabella på 11 år, som dog også spiller, fordi hun nyder at skyde sine modspillere:

Interviewer: *Hvad er det, du synes er sjovt ved at gå til eSport?*

Isabella: *Det lyder lidt underligt, men jeg kan godt lide at skyde de der robotter i spillene [...]. Og så kan jeg også godt lide at være sammen med mine veninder, imens vi spiller eSport. Man får lært hinanden bedre at kende, og så kommer man også til at grine, hvis man laver nogle fejl.'*

Ud over glæden ved at skyde robotterne i spillet, fremhæver Isabella samværet, muligheden for en tættere relation og 'det sjove', som i dette tilfælde er en positiv fejkultur.

### **Første dag på pigernes eSportslinje på efterskole**

Klokken er 10.15 mandag formiddag, og Morten, som er underviser på pigernes eSportslinje, starter undervisningen med en kort mundtlig introduktion til CS:GO, som pigerne skal undervises i den dag. Da introduktionen er færdig, spørger han ud i klassen, hvem af pigerne der kunne tænke sig at prøve spillet af. Én af pigerne går forrest og sætter sig foran en af de mange skærme i gamerrummet. Hun tænder computeren og åbner spillet, mens resten af pigegruppen står bag hendes stol og kigger på. Efter et par minutter mærker pigen et behov for at spille sammen med de andre i klassen. Hun inviterer derfor et par af sine veninder med i spillet. Ikke til at spille med hende fra andre computere, men til at styre karakteren i spillet sammen med hende. Hendes to veninder springer hurtigt til og overtager knapperne A, W, D og S (piletasterne) og Space-knappen (hoppe-knappen) fra hende. Måden at spille sammen på var særdeles ineffektiv, men det betød ikke så meget for pigerne, som bare nød, at de kunne være sammen om at styre karakteren på skærmen, fortæller træneren.

### **Den gode pigetræner**

På fritidsklubbens eSportshold starter pigerne typisk, når de går i 4. klasse. På det tidspunkt er det kun få af dem, der har spillet computer før, og der kræves derfor en særlig tilgang fra træneren. Jannie forklarer sin rolle over for 4. klassen på følgende måde:

*'Min rolle som træner er i første omgang og har været at ligesom engagere dem, motivere dem til at spille sammen og til at spille efter de samme regler, til egentlig at ville spillet og stadig være motiveret til at komme til det.'*

For 4. klassen er der altså mere fokus på engagement og motivation end konkurrence og progression. Hun fortæller endvidere, at det er afgørende for pigernes tryghed, at der skabes kontinuitet og forudsigelighed i træningerne. For eksempel spilles der altid det samme spil – CS:GO – og pigerne spiller altid med de samme personer. Både fordi det er mest trygt, men også for at skabe en forpligtigelse overfor holdet.

## Drenge som hjælpetrænere

Når pigerne bliver bedre til spillet, kræver de en træner, der kan mere end at motivere og engagere dem. Derfor er hendes rolle overfor 5. klasserne anderledes, end den er overfor 4. klasserne:

*'Nu har de spillet et år 5. klasserne, og det vil sige, at min rolle ændrer sig nok også lidt [...] Nu er de blevet så gode og har brug for, at jeg også kan spille med. Og derfor vil min rolle også ændre sig.'*

Jannie har dog aldrig selv dyrket CS:GO, og derfor kommer hun til kort, når pigerne kræver en træner, der kan lære dem at blive bedre. Af den grund har hun engageret en lille gruppe af klubbens drenge i pigetræningerne.

*'Nu har jeg været i den situation, at jeg har kunne finde nogen drenge, der kan spille og derfor har kunne trække dem ind som hjælpetrænere, og sige 'jeg lærer dem fællesskabet og lærer dem reglerne og lærer dem at begå sig sammen, så lærer i dem niveaue, og hvordan man bliver bedre.'*

Jannie trækker drengene ind i eSportstræningen, fordi de har den spilmæssige kompetence, hun mangler. På den måde sikrer hun, at pigerne opnår progression. Samtidig supplerer hun drengenes spilmæssige kompetence med sin pædagogiske kompetence til at skabe et trygt rum med plads til alle. Det er imidlertid ikke nemt. Som vist ovenfor er pigerne nemlig ikke umiddelbart begejstrede for drengenes tilstedeværelse i gamerrummet. Det har derfor taget lang tid for dem at vænne sig til: *'Det tog dem et halvt år at acceptere de første drengetrænere. At de ligesom var der, og at det var okay, at de var med'*. Det skyldes dels, at pigerne, som vist ovenfor, ikke vil have at drengene ser, at de ikke er lige så gode som dem, dels at pigerne har svært ved at tage imod gode råd. *'De vil godt have lov til at sidde og lære det selv'*, forklarer Jannie.

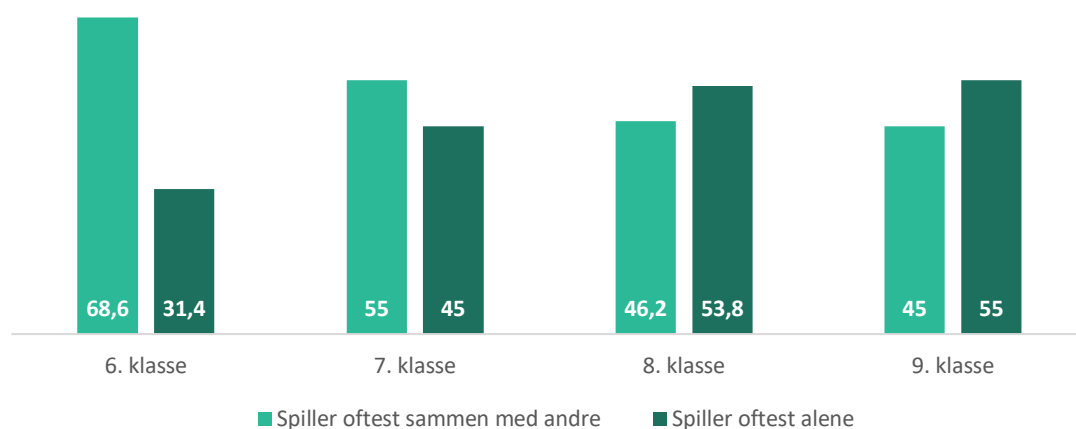
*'Så når drengene kommer ind og siger, 'du skal bare gøre sådan og sådan', så siger pigerne, 'det skal du ikke bestemme', og så gør de det modsatte'*.



Jannie forklarer, at hun har krævet af drengene, at de har været der hver gang for at pigerne uge for uge har vænnet sig mere og mere til dem. Nu hvor de har været en del af det i lang tid, er pigerne blevet helt trygge ved drengenes tilstedeværelse, og de betragter dem nu, som deres trænere på lige fod med Jannie.

### Jo lavere klasse, man går i, desto mere social er gaming som aktivitet

I surveyen har vi spurgt pigerne, om de oftest spiller sammen med andre eller alene. Under spørgsmålet har vi forklaret, at sammen med andre dækker over såvel virtuelt som fysisk samvær. Diagrammet viser, at gaming bliver en mere social aktivitet, jo lavere klasse man går i. I 6. og 7. klasse gamer størstedelen af pigerne sammen med andre, mens det omvendte gør sig gældende for pigerne i 8. og 9. klasse. Det kan hænge sammen med, at samvær i de mindre klasser overvejende er aktivitetsbaseret – man spørger 'skal vi lege?', når man ses med sine klassekammerater - mens man bruger mere tid på bare at være sammen og snakke i de større klasser.



Figur 4: Spiller du oftest alene eller sammen med andre? Fordelt på klasse. Procent

## De non-kompetitive sologamere

I sidste afsnit i dette kapitel kigger vi på de piger, der kun spiller de non-kompetitive solospil eller slet ikke spiller. Hvorfor tiltrækkes de ikke af den kompetitive gamerverden? Hvad spiller de? Og hvad bruger de tiden på, når de ikke spiller?

## Gaming og online samvær

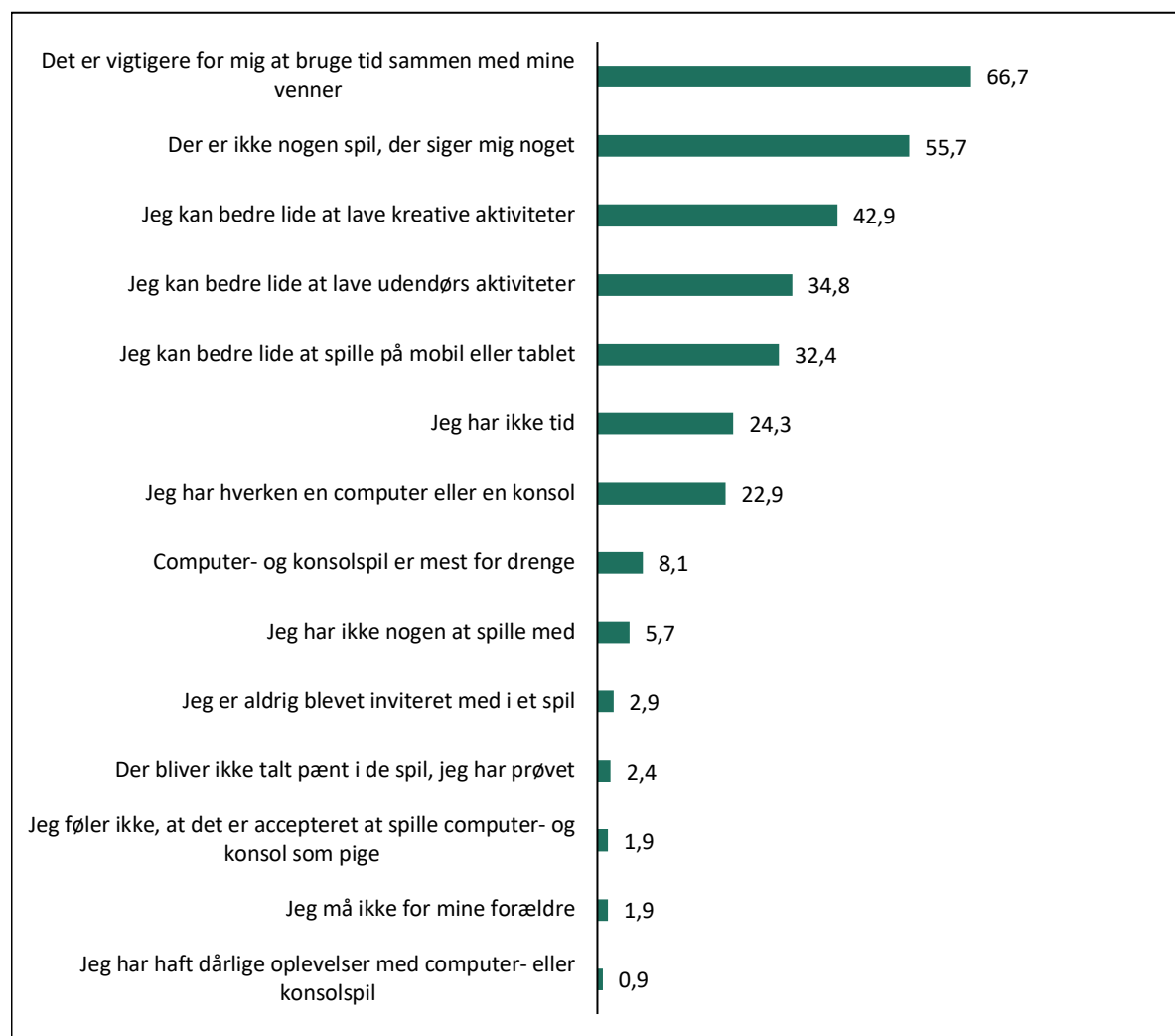
Når vi spørger de piger, der ikke spiller de kompetitive holdspil, hvilke spil de spiller, nævnes Roblox, Mine Craft og Sims som de mest populære. Selvom spillene ikke i sig selv lægger op til samspil med andre, bruges de i sociale sammenhænge af pigerne. Ella på 11 år beskriver for eksempel Roblox som en form for socialt medie:

*'Der kan man joine og blive friends, og man kan chatte og sådan noget. Det er på en måde et socialt medie, men på en måde ikke rigtig.'*

Pigerne i denne del af kapitlet spiller helst, hvis spillene indgår som en del af samværet med deres veninder. På den måde kan de siges at ligne de piger (og drenge), der spiller de kompetitive holdspil, som også lægger stor vægt på fællesskab og samvær. De non-kompetitive gamere ser dog ud til at lægge mindre vægt på spillet i sig selv og mere vægt på samværet, end de kompetitive holdspillere gør.

### Tid med venner foran skærmen er ikke rigtig tid med venner

Hvorfor gamer man ikke som pige? Diagrammet herunder viser svar fra de 210 piger, der svarede, at de ikke gamer, på netop det spørgsmål. Det svar, flest piger vælger, er, at det er vigtigere for dem at bruge tid med deres veninder. Det må betyde, at de ikke betragter samvær med veninder i computer- eller konsolspil, som rigtigt samvær. Desuden svarer de, at der ikke er nogen af de tilgængelige spil, der siger dem noget, og at de bedre kan lide at lave kreative eller udendørs aktiviteter. Herefter svarer en tredjedel, at de ikke spiller computer- og konsolspil, fordi de bedre kan lide at spille på mobil eller tablet. Der findes altså en gruppe af gamere blandt de piger, der svarer, at de ikke spiller computer- og konsol. Gamingen foregår dog på mobil eller tablet for denne gruppe.



Figur 3: Hvad er de vigtigste årsager til, at du sjældent eller aldrig spiller computer- eller konsol? Procent

### Sociale medier

De piger, der ikke bruger så meget tid på at game eller slet ikke gamer, bruger meget tid med deres veninder på sociale medier: 'Online er vi på hele tiden', forklarer Sofie og

uddyber: *Man sidder på sin mobil og er online og kigger på Instagram, man snapper meget med sine venner online*'. Som antydtes af Sofie, er favoritterne blandt pigerne Instagram og Snapchat. Her tjekker de billeder og videoer af dem, de følger, og sørger for at opretholde streaks<sup>12</sup> med veninderne: *'Vi bruger mest snapchat. Vi bruger det hver dag. Der er ikke så meget at lave derinde, men hvis man har streaks, så skal man lige derind hver dag*'.

Foruden Snapchat og Instagram ser Tik Tok ud til at være blandt de mest populære sociale medier. På Tik Tok kan pigerne lægge korte videoklip op af dem selv, der danser eller synger med på sange: *'Der kan man lægge videoer op. Så ser vi videoer fra dem, man følger. Så kan man se deres videoer. Så følger vi hinanden*'. Fordi stort set alle i deres omgangskreds er på både Snapchat og Tik Tok oplever flere af pigerne, at man er uden for, hvis man ikke er på. Meget af deres sociale liv foregår der, så hvis man ikke har det, *kan man ikke have kontakt sammen med sine venner og være med på.. sådan sammen med ens veninder*' forklarer Celine på 11 år, og Julie tilføjer *'Det er bare virkelig fedt at have sådan sociale medier*'.

### **Hvorfor ikke kompetitive holdspil?**

Når vi spørger pigerne, hvorfor de ikke tiltrækkes af de kompetitive holdspil, dukker flere forklaringer op. Herunder oplistes en række af dem.

#### **Piger kan ikke lide voldelige spil**

En del af pigerne nævner, at spillenes indhold, som i mange af de kompetitive holdspil er voldeligt, ikke tiltaler dem. Alma siger for eksempel:

*'Jeg tror, der er mange, der synes, det er sejt med de der våben, og at man kan skyde hinanden. Det ligger bare ikke rigtig til os piger. Jeg synes faktisk, det er lidt åndssvagt.'*

Alma begrundes den manglende interesse med sit køn. Alma har formentlig ret i, at færre piger end drenge tiltrækkes af de voldelige kompetitive holdspil, fordi de er voldelige.

---

<sup>12</sup> Begrebet 'streak' bruges i forbindelse med app'en Snapchat til at beskrive, hvor mange dage i træk to venner på Snapchat har sendt billeder til hinanden.

Forskellen i de voldelige spils tiltrækningskraft på drenge og piger, skal formentlig ses som et udtryk for forskelle i kønsnormer i drenge- og pigegrupper. Piger kan lige såvel som drenge tiltrækkes af de voldelige spil. Det understøtter udtalelserne fra de piger, der rent faktisk spiller de kompetitive spil. Pigers socialisering og de antagelser, der eksisterer om, hvad "rigtige" piger og rigtige drenge interesserer sig for, kan dog være medvirkende årsag til, at piger i mindre grad er tilbøjelige til at fatte interesse for de voldelige spil. Disse antagelser er vi som voksne i de unges liv med til at påvirke. For eksempel kan det at give drenge en lammer og piger en krammer, når vi møder dem på gangen i klubben, være med til at fastholde kønsspecifikke antagelser om drenge og piger (Benn m.fl. 2018).

### Frygt for afhængighed

En anden forklaring, der ser ud til at gøre sig gældende for nogen af pigerne, har med synet på og frygten for afhængighed at gøre. Alberte på 10 år forklarer for eksempel, at hun tidligere spillede Fortnite, men at hun var nødt til at stoppe, fordi hun blev afhængig af det. Hun fortæller:

*Alberte: Engang spillede jeg meget. Men ikke længere.*

*Interviewer: Hvorfor ikke?*

*Alberte: Man blev afhængig af det, og så lavede man ikke andet, og så gad jeg ikke. Jeg spillede Mine Craft og CS:GO.*

*Interviewer: Hvor meget spillede du? Hver dag?*

*Alberte: Næsten tror jeg.*

Alberte fortæller, at hun stoppede, fordi hun oplevede, at hun blev afhængig af spillene Mine Craft og CS:GO, som hun spillede næsten hver dag. Hun fortæller endvidere, at hun bekræftes i sin beslutning om at lægge spillene fra sig, når hun ser, hvor meget drengene spiller, og hvor afhængige hun synes, de er. Ella og Celine fortæller også, at frygten for afhængighed er en af grundene til, at de ikke spiller de populære kompetitive spil. Til et spørgsmål om, hvad de godt kan lide ved de non-kompetitive spil, svarer de.

Ella: *Det er underholdende, men på samme tid er det sådan, så kan man blive træt af det, og så stopper man lidt med det, og så kan man blive ved igen og sådan noget. Så det er ikke sådan noget, at man bare sidder i 5 timer bare og spiller..*

Celine: *.. så man er sådan afhængig..*

Ella: *.. så man bare spiller det samme spil, så man ikke er afhængig af det samme spil. Jeg synes bare, det er bedre, at man ikke er afhængig af.. jeg synes bare ikke, man skal være afhængig af noget.*

Celine og Ella forklarer, at de godt kan lide de non-kompetitive spil, fordi de bliver trætte af dem og dermed undgår at blive afhængige. Ligesom for Alberte bunder deres frygt for at blive afhængig i, at de har set, hvor optagede drengene er af at game. Celine forklarer:

*'Jeg synes, de kan godt gå liiige lovligt meget op i det. Det kan godt være sådan noget med, at på en dag kan jeg nok høre ordet Fortnite 40 gange. Altså: Har I lige hørt det nye fra Fortnite? Fortnite, Fortnite, Fortnite, Fortnite, Fortnite, nå ja, Fortnite.'*

Med andre ord kunne Celine have sagt: *'Få jer dog et liv!'*

### **Piger er mindre konkurrenceorienterede end drenge**

Ifølge Anne Mette Thorhauge er der i mange drenges fællesskaber en meget direkte og åbenlys konkurrencekultur, mens konkurrenceelementet ofte optræder som led i en social forhandling blandt piger (Anne Mette Thorhauge i Lange 2016). Forskellen illustreres i følgende sekvens:

Asta: *Jeg tror måske også drengene godt kan lide det der konkurrence, det der med at de kan sige, hvem der er bedst til tingene. Jeg ved det ikke. Måske de godt kan lide, at der er lidt konkurrence i al ting, at det hele ikke er så afslappet.*

Interviewer: *Og piger er ikke så konkurrencemindet eller hvad?*

Naja: *Nogen er, men de fleste er nok ikke på den måde. Det er nok mere sådan social medie agtig. Likes og sådan noget.*

Som de to piger forklarer, handler konkurrencen i deres pigefællesskab mere om, hvem der får flest likes, end hvem der er bedst til tingene. Selvom pigerne konkurrerer er det på en anden og mindre direkte måde end drengenes, som ofte handler direkte om, hvem der er bedst. Det kan i de fleste kompetitive holdspil måles direkte. Hvem har for eksempel flest kills eller ligger i højeste tier? De kompetitive spil ser altså ud til at understøtte en konkurrencekultur, der gør sig gældende i flere drenge- end pige grupper.

## **Opsummering**

Piger spiller også computer, men i modsætning til drengene spiller størstedelen af pigerne non-kompetitive solospil, de spiller i mindre grad med og mod hinanden, og de fleste spiller i et relativt begrænset omfang. Forskellen på piger og drenges spillemønstre kan skyldes flere ting. Én forklaring kan være, at de kompetitive holdspils design i højere grad er tilpasset drengenes fællesskabsformer og tilknytningsstrategier. En anden forklaring kan være, at indholdet i spillene tiltaler flere drenge end piger. Begge forklaring indeholder formentlig elementer af sandhed. Men en tredje og - i vores optik - relativt plausibel forklaring kan være, at kulturen i de kompetitive holdspil afholder en stor gruppe af piger fra at tage del i dem, fordi tonen er hård, og fordi piger ikke anerkendes og accepteres i spillene på samme måde som drenge. De piger, vi har interviewet, der er eller har været i den kompetitive holdspilsværden, fortæller, at de mange gange har måtte lægge øre til nedladende kommentarer omkring deres køn, og at de har oplevet, at med og modspillere ikke vil spille sammen med dem og ikke tror på deres evner. For at klare sig i spillene har de i perioder anvendt forskellige strategier, der alle har sigtet mod det samme: Nemlig at skjule, at de er piger.

De strategier, der handler som at skjule sit køn, har pigerne i de to eSportsmiljøer, vi har indsamlet data i, ikke behov for at anvende. Her er der nemlig adgang forbudt for drenge, og pigerne har derfor kunne træde ind i gamerverdenen på deres egne præmisser. Ifølge

pigerne og deres undervisere, er det nødvendigt, hvis de skal finde interesse for computerspillene og eSporten. I langt de fleste tilfælde starter drenge nemlig med at spille langt tidligere end piger, og derfor vil pigerne være på et andet niveau end drenge på samme alder. Det betyder at de vælger andre arenaer til. Forskellen i niveau gør, at pigerne ikke har lyst til, at drengene skal se dem spille. Desuden fortæller pigerne, at drengenes tilstedeværelse generer dem, fordi de larmer mere, taler grimmere, og fordi de ikke bakker hinanden op på samme måde, som pigerne gør. Derudover lader fællesskabet og forholdet til veninderne til at have afgørende betydning. For de piger, vi har interviewet, fungerer computerspillene som udgangspunkt som et 'fælles tredje', de kan være sammen om, snarere end en aktivitet de går til for at opnå progression.

Når piger skal tiltrækkes eSportsmiljøerne kan det være en fordel at indrette træningen på pigernes præmisser. Erfaringen fra de undersøgte etablerede eSportsmiljøer for piger er, at det derfor være en fordel, at fokusere på fællesskabet og den gode stemning, snarere end udvikling af kompetencer, når piger introduceres til gamerverdenen. Af svarene fra de piger, der ikke gamer, fremgår det da også, at den vigtigste grund til, at piger ikke gamer, er, at de hellere vil bruge tid med vennerne. Muligvis er der et potentiale i at tiltrække flere piger, hvis eSporten kan præsenteres som noget, pigerne kan være sammen med veninderne om.



## Kapitel 5: Forældreperspektivet

Der er milevid forskel på den virkelighed, børn og unge i gamergenerationen vokser op i, og den virkelighed forældrene til børn og unge i gamergenerationen voksede op i. Hvor noget tyder på, at samvær med venner lige såvel kan foregå i den virtuelle som i den virkelige verden for gamergenerationen, var samvær med venner noget, der foregik på vejen, boldbanen eller hjemme hos hinanden for forældrene. I dette kapitel kigger vi på, hvordan forældrene forholder sig til deres børns gaming. Hvad synes de om det? Hvordan involverer de sig? Hvilke konflikter og bekymringer oplever de, og hvordan håndterer de dem?

### ***'Vi har lidt måtte erkende, at det er deres måde at være sammen på' - om forældrenes holdning til gaming***

Forældrene til gamergenerationen, er overordnet positive over for deres børns gaming. De kan se, at gaming forbedrer deres sproglige og tekniske færdigheder, de kan se, at det er en social aktivitet for dem, og de kan se, at det ikke nødvendigvis går ud over familiens liv. Holdningen til deres børns gaming er dog en anelse ambivalent. Ambivalensen skyldes, at forældrene er en del af en generation, hvor størstedelen af fritiden blev brugt på samvær med venner gennem leg og boldspil, og ikke på samvær gennem eller omkring en skærm: En mor til en pige på 11 år fortæller: *'Det er en ny verden i forhold til, da jeg var barn. Der havde man jo kun direkte interaktion med folk'*, og Lisbeth, der er mor til to drenge på 10 år siger: *'Det er anderledes, end da jeg var barn. De har jo fællesskab omkring det gaming dér'*.

Selvom forældrene er vokset op uden kendskab til virtuelle samværsformer, forsøger de at udvise forståelse over for den rolle, det virtuelle samvær spiller for deres børn. En far til en dreng på 12 år fortæller:

*"Vi har lidt måtte erkende, at det er deres måde at være sammen på, og det kan de fint. De kan jo være sammen over nettet, uden at de nødvendigvis kan være fysisk sammen."*

Faren fortæller, at han har 'måtte erkende', at nettet udgør en helt central platform for samvær mellem sønnen og hans venner. Det lader altså ikke til at være noget, han har en

selvfølgelig forståelse for, men derimod noget han har lært at acceptere. Samme ambivalens kommer til udtryk i følgende udtalelse fra Sandy, der er mor til en dreng på 12 år:

*”Der er mange, der siger til mig, [...] at det faktisk er lige så socialt som at være sammen med nogen i den fysiske verden, men det har jeg det lidt ambivalent med. Jeg tror på noget af det, men det er vigtigt for mig, at han også kommer ud blandt nogen fysisk.”*

Ligesom de to øvrige forældre, udtrykker moren en grad af skepsis overfor det virtuelle samvær. I hendes optik burde drenge på hans alder være mere aktive og mere fysisk sammen med hinanden:

*’Drenge på hans alder burde være ude og stå på skateboard, rulleskøjter eller ude og spille fodbold eller mødes med vennerne, men altså, jeg er lidt bekymret, men ikke så meget, fordi jeg taler med de andres forældre, og jeg kan høre, at det er de samme problematikker, de har’.*

Selvom det ikke er let for hende at erkende, at hendes dreng bruger mere tid foran skærmen end på skater- eller fodboldbanen, trøstes hun af, at de andre forældre har samme bekymringer. Det er karakteristisk for den ambivalens, forældrene oplever, at hun bruger ordet ’problematikker’. Selvom hun prøver at acceptere det, og selvom hun kan se, at hendes søn ikke har et (i sammenligning med omgangskredsen) usædvanligt højt forbrug af computerspil, betragter hun stadig det, at han ikke bruger så meget tid på at stå på rulleskøjter eller spille fodbold med sine venner, som et problem. Hendes dreng spiller dog også floorball, og som næste afsnit vil vise, betyder det meget for hende. Det viser næste afsnit.

### **’Det betyder alt’ – om betydningen af fysisk samvær og motion**

Det fysiske samvær – særligt den slags, der involverer bevægelse – er vigtigt for alle de interviewede forældre: *’Det betyder alt’*, svarer to mødre uafhængigt af hinanden til et spørgsmål om, hvad det betyder for dem, at deres barn går til en analog sport. Det er også vigtigt for Jens, der er far til en dreng på 12 år, der gamer og spiller floorball:

*”Det betyder meget! Altså dels får han jo bevæget sig, og det er vigtigt, men ligeså vigtigt at han mødes med nogen, så han får nogle venner udover skolen og mødes med dem og lærer nogle sociale spilleregler.”*

Det at gå til floorball giver ikke bare motion. Det giver også et fysisk møde med vennerne. Et møde, der ifølge Niels giver indblik i nogle 'sociale spilleregler', som gaming i hans optik ikke giver i samme grad. Det, at deres børn også går til en analog sport, er meget vigtigt for forældre, og det hjælper dem med at acceptere, at deres børn bruger mange timer foran skærmen. *”Han har jo stadig et ret aktivt fritidsliv. Altså han går jo til floorball og ser sine skolevenner og isolerer sig ikke og bliver ikke underlig”* fortsætter Jens. Om end forældrene til gamergenerationen udtrykker en vis ambivalens overfor deres børns gaming, ser de det som mindre problematisk, så længe de også er sammen med venner i andre sammenhænge end gennem computerspillene.

### **Forældrene prøver, børnene bærer over – om forældrenes involvering i deres børns computerspil**

Når vi spørger de unge, om deres forældre involverer sig i deres computerspil, fortæller flere af dem, at de oplever, at mange forældre forsøger, men at de har svært ved det, fordi de ikke har noget kendskab til spillene: *'Jeg tror, der er manges forældre, der prøver at interessere sig lidt, eller leve sig lidt ind i den verden, vi er i [...] Men nogen gange kan de ikke rigtig holde styr på det'*, fortæller Elliot på 12 år: Elliot ved godt, at det kan være svært at holde styr på de ting, der foregår i den virtuelle verden, og i udtalelsen antyder han en vis overbærenhed. Det samme gør Viggo på 14 år i følgende udtalelse:

*'For det meste så kunne jeg godt tænke mig, at de interesserede sig lidt mere for det, jeg sidder og spiller, men det er også fordi, at de fleste spil for eksempel League of Legends, det er også et meget kompliceret spil at forstå, hvis du slet ikke har set eller spillet spillet. Så har de bare ikke interesseret sig så meget for det.'*

Ligesom flere af de andre, vi har interviewet, fortæller Viggo, at han godt kunne tænke sig, at hans forældre involverede sig mere, men at han godt kan forstå, hvorfor det kan være svært for dem. Selv om det kan være svært, er der dog god grund til at involvere sig mere.

### **'De kender til eksistensen af det' – men måske er der potentiale for mere?**

Når forældrene oplever, at det er svært at tale med deres børn om computerspil, er den nemme løsning at nøjes med at involvere sig overfladisk. Ligesom Line på 15 år, fortæller flere af de unge, at deres forældre *'kender til eksistensen af det'*, men at de ikke spørger dybdegående ind. Zara på 14 år siger for eksempel, at hun sjældent fortæller *'i detaljer om, hvad der er sket'*, og Ellen på 16 år forklarer, at hendes mor forsøgte at stille spørgsmål, men *'så vidste jeg ikke helt, hvordan jeg skulle forklare det, og så snakkede jeg ikke så meget med hende om det'*. Anton fortæller, at hans far udviser en smule interesse for hans gaming, men at han ikke stiller spørgsmål på samme måde, som han gør til Antons skole: *'Min far interesserer sig lidt for det, men ikke så meget. Han spørger ikke ind på sammen måde, som han gør til skolen'*. Ligesom Antons far formentlig oplever, vil det for størstedelen af forældre være nemmere at snakke med sit barn om skolen, da den - trods ændringer - ligner den skole, forældrene selv gik i. På samme måde er det nemmere at undlade at spørge ind til det digitale spilunivers, da det ikke ligner nogen af de arenaer, forældrene selv begik sig på, da de var børn og unge.

Computerspillene ser dog ud til at være kommet for at blive, og derfor vil en anden tilgang være gavnlige. Som vi har set i de foregående kapitler bruger mange børn og unge timevis i spiluniverset hver dag: De chatter – nogen gange med deres venner, nogen gange med fremmede – de bruger (rigtige) penge på *'skins'*<sup>13</sup>, våben og opdateringer, og de sætter en ære i at kunne fremvise en god *'win rate'*<sup>14</sup>, stige i *'tier'*<sup>15</sup> eller lave et headshot. Med andre ord fylder gamerverdenen enormt meget i mange unge (drenges) liv, og for mange er deres adfærd og præstationer i den virtuelle verden formende for deres identitet (Martončík 2015). Hvis man som forælder ikke gør en aktiv indsats for at blive en del af den, risikerer man at blive kørt ud på et sidespor, og derved mister man muligheden for at præge og forme

---

<sup>13</sup> Et andet ord for den påklædning, man kan vælge til en karakter i et spil

<sup>14</sup> En stime af sejre

<sup>15</sup> Et andet for det niveau, spilleren befinder sig på

udviklingen på en vigtig arena i børn og unges liv. Som novice på området for skins, tires og headshots vil du alt andet lige have svært ved at byde ind med gode råd til spillets indhold, og dermed også have mindre autoritet til at influere omgangstone, spiltid og hvem de spiller med. Men formentlig kender de fleste forældre de sociale spilleregler bedre end deres børn, og de ved, at reglerne også gælder i den virtuelle verden. Til trods for det lader mange forældre til stadig at have en overbevisning om, at den fysiske verden er den 'rigtige, og at det er her, de sociale spilleregler bedst udfoldes og trænes. Hvis forældrene skal (for)blive aktive medspillere i deres børns dannelse, er det relevant at overveje, om det ikke giver mening, at forældregenerationen i højere grad betragter den virtuelle og den fysiske virkelighed, som to sider af samme sag.

### Men hvordan?

Spørgsmålet er, hvordan opgaven gribes an? Hvordan bliver man aktiv medspiller frem for passiv tilskuer, når man aldrig selv har været en del af gamerverdenen? Det handler først og fremmest om at være nysgerrig og insisterende i sin involvering. Kig den unge over skulderen, mens han eller hun gamer, stil spørgsmål, og understøt refleksion over deres virtuelle adfærd. Hvad er skins? Hvad betyder det at stige i rank? Hvorfor er det vigtigt? Hvem snakker de med? Hvad siger de til hinanden? Er der forskel på at sige noget gennem skærmen og i virkeligheden?

### Sproget som eksempel

De fleste forældre, vi har interviewet, fortæller, at deres børn lærer grimme ord: *'De har jo nogle gange brugt ord, hvor jeg tænker 'Nå!'*, fortæller Jens, og John forklarer, at sproget blandt de venner, hans søn spiller med *'er lidt grimt og lidt voldsomt. Det er nak og flæk hele tiden'*. Sproget er en potentiel kilde til konflikt – både mellem forældre og børn, men også gamerne imellem. Når intensiteten i spillet er på sit højeste, og man glemmer, at man faktisk sidder overfor rigtige mennesker, kan man nemt få sagt noget, der virker harmløst i ens eget hoved, men som faktisk påvirker mennesket på den anden side. Det er Lisbeth, der er mor til to gamere, opmærksom på, og hun gør derfor noget ud af at tale med sine børn om det. Til et spørgsmål om, hvad hun gør, når hun hører upassende sprogbrug, svarer hun:

*'Jeg skrider ind, og så det med at være opmærksom på - ligesom i skolegården – måden man taler med hinanden på. Bare fordi det er virtuelt, så kan man godt tale ordentligt. Man kan godt få sagt noget, der kan gøre andre kede af det.'*

Hun fortæller endvidere, at det i en periode blev populært at 'unfriende' hinanden blandt hendes sønners venner i stedet for at tale sammen om konflikterne. De afbrød altså forbindelsen til hinandens brugere, når der var uenigheder, i stedet for at snakke sammen. *'Det har vi snakket en hel del om. Hvad det gør ved hinanden'*, fortæller hun.

Selvom vi som voksne i unges liv halter håbløst efter, når det kommer til spillenes teknikaliteter, er vi – sammenlignet med børn og unge - eksperter, når det kommer til viden om passende adfærd i såvel den virkelige som den virtuelle verden. Derfor er vi - ligesom Lone - nødt til at skride ind og tale med gamerne om deres sprogbrug og få dem til at reflektere over, hvad passende adfærd er. Mange unge vil formentlig umiddelbart tænke, at de ikke har behov for deres forældres involvering, for hvad ved de om det? Men i interviewene med de unge, hvis forældre er meget involverede, bliver det klart, at de sætter pris på det, og at de nyder at kunne delagtiggøre deres forældre i den del af deres liv.

### **Mødre på udebane**

Når de unge fortæller om, hvordan deres forældre involverer sig, er det primært fædrenes engagement, der fremhæves: Asger fortæller for eksempel, at hans far – ligesom Niels – selv tager del i aktiviteten en gang i mellem: *'Det er sjovt, når min far kommer ned og spiller [NBA]2K, fordi det kan han faktisk godt finde ud af'*. Og Marius fortæller, at hans far en gang i mellem ser hans kampe og de kampe, der vises i fjernsynet: *'Altså min far, han så nogen gange, når jeg spillede, og så ser han nogen gange Astralis, når de spiller. Så han har sådan nogen lunde forståelse af det'*. Ifølge Villads på 10 år handler det om forskellen på piger og drenge:

*'Der er bare nogen ting, som det er, drenge og piger har forskellige meninger om. Det er lidt ofte nogen fædre, der plejer de at være sådan meget åbne om det. Fx nogen fædre, de plejer at være meget åbne om det, de kan godt lide at sidde og spille et spil selv engang i mellem eller sidde og gøre et eller andet, så de bliver*

*lidt mere lukket ind i det. Hvorimod kvinderne godt kan lide at tegne og shoppe og sådan nogen ting.'*

Om end udtalelsen fra Villads grænser til det stereotypiske, lader han til at have en pointe om, at fædre er mere åbne og mere involverede end mødre. Til et spørgsmål om, hvordan Elliots mor involverer sig, svarer Elliots far, Jens, at *'det overlader hun stort set til mig'*. Til gengæld fortæller han, at ham og Elliot op til flere gange *'har siddet og spillet GTA sammen'*. Hjemme hos Lisbeth, er det også hendes mand, der involverer sig i computerspillene: *'Det er min mand, der gør det'*, fortæller hun, *'han har mere interesse for det. Han kan godt finde på at sidde og spille lidt med dem eller sidde og kigge på'*. Mellem Morten og hans kone er det også Morten, der er mest involveret: *'Hun interesserer sig ikke så meget for det'*, forklarer han. Han fortæller til gengæld, at han ofte sætter sig *'ned og kigger med en gang i mellem, når han spiller Fortnite og snakker med ham om det'*.

### *Kom på banen, mødre!*

Selvom pointen ikke nødvendigvis kan generaliseres, er der noget, der tyder på, at flere mødre end fædre har en udfordring, når det gælder om at blive en del af deres børns gaming. Med et ønske om at gøre eSporten mere tilgængelig for piger, er der muligvis et potentiale i at udruste og motivere mødre til at engagere sig i computerspillene. Som vist i kapitel 4 har piger brug for rollemodeller, hvis de skal med på gamerbølgen i samme grad som drengene. Derfor nytter det ikke, at gamerpigernes mødre overlader det til fædre at involvere sig i computerspillene. Muligvis er det ikke mødre, der får dem i gang med at spille computer, men hvis de ikke oplever, at deres mor, som formentlig er en vigtig rollemodel i mange pigers liv, udviser interesse for deres gaming, vil sandsynligheden for at deres interesse for gaming falder, alt andet lige øges.

Potentialet i at få mødre med består imidlertid ikke kun i at få flere piger ind i eSporten. Som Maren Ottar Hessner skriver, ligger der en masse gode oplevelser og venter for de mødre, der for alvor formår at tage del i deres børns gaming. Hun skriver således i et debatindlæg i Politiken:

*'Jeg ville ønske, at flere forældre turde være nysgerrige i forhold til deres børns spilverden, og ikke kun begrænsede deres skærmtid. Den vej er jeg gået, og det har styrket mit forhold til min søn.'*

Ottar Hessner fortæller om, hvor mange gode oplevelser hun har fået med sin søn ved at tale med ham om hans spil og ved at tage med ham på stadion til eSportsturneringer. Hun opfordrer forældre til at gøre det samme.

### **Konflikter og bekymringer omkring gaming**

Rigtig mange forældre kender det. Aftensmaden er, som den plejer, færdig omkring kl. 18, og hele familien er klar til at spise. Eller rettere: Hele familien på nær teenagesønnen, der, som han plejer, er optaget af et spil CS:GO eller Fortnite med vennerne. Han er blevet kaldt til mad flere gange, men han har ikke responderet - selv ikke da der blev truet med at slukke på kontakten til hans computer. Efter en rum tid gøres der i magtesløshed og stor frustration alvor af truslen, med det resultat at teenagedrengen sætter sig surmulende til bords uden lyst til at dele de oplevelser, han har haft i computerspillene eller deltage i samtaler i øvrigt.

Mange af de forældre og unge, vi har interviewet, kan nikke genkendende til scenariet. I de fleste tilfælde opstår den som resultat af, at forældre og børn har to forskellige forståelser af den virtuelle og den fysiske virkelighed: For forældrene er det svært at forstå, at den virtuelle verden ikke umiddelbart kan forlades til fordel for den fysiske, da den fysiske verden for forældrene er den 'rigtige' og dermed også vigtigere end den virtuelle. For børnene og de unge er grænsen mellem det fysiske og det virtuelle i opløsning og derfor er den ene ikke mere rigtig end den anden. Selvom de sidder på deres teenageværelse og i princippet er tilgængelige for familiens aktiviteter, kan de gennem skærmen være dybt engageret i en aktivitet med deres venner, som de ikke kan forlade på trods af, at aftensmaden kalder.

I følgende afsnit vil vi vise, hvordan aftensmadskonflikten opleves fra de unges perspektiv, og til sidst vil vi give et bud på, hvordan konflikten kan håndteres.

### **Aftensmadskonflikten fra et ungeperspektiv**

Fra de unges perspektiv bunder aftensmadskonflikten i forældrenes manglende forståelse for, hvorfor et computerspil ikke umiddelbart kan sættes på pause, bare fordi aftensmaden



er klar: *'De forstår [...] ikke, hvis man er gået i gang med en kamp eller et eller andet, så forstår de ikke, at man siger, at man ikke kan spise lige nu'*, fortæller en dreng på 12 år. Det er noget alle, der spiller computer, har prøvet, forklarer en dreng på 14 år:

*"Alle, der spiller computerspil, har prøvet, at deres forældre kommer ind og siger: 'Kan du ikke bare pause et online game, fordi der er mad? Og så skal man så sidde og forklare dem, hvorfor man ikke kan pause et online game.'"*

Selvom det kan være svært at forstå, når man ikke selv er en del af gamerverdenen, er en umiddelbar afbrydelse af et spil ikke uden konsekvenser for de unge. Først og fremmest kan det have konsekvenser for deres spil (særligt når det gælder CS:GO, LoL og Overwatch). De kan for eksempel risikere at blive bannet (dvs. udelukket fra spillet) i en periode:

*"Hvis jeg spiller competitive matchgaming, så får man ban for at spille, hvis man går ud af spillet. Der var engang, hvor jeg kom til at gå ud af et spil, og så endte jeg med at få ban i 3 måneder."*

Det fortæller en dreng på 13 år. For det andet kan de falde i rank, som for mange er et vigtigt statussymbol, samt det, der gør, at de kan spille med nogen, der er på niveau med dem selv. For det tredje får det konsekvenser for deres rolle i vennegruppen. Det fortæller en anden dreng på 13 år: *"Det er lidt træls, fordi så bliver man kendt som den, der hele tiden skal gå midt i en kamp"*. Mange forældre har kun begrænset kendskab til de spilleregler, der eksisterer indenfor 'de virtuelle kridtstreger', og de kan derfor have svært ved at navigere i dem på en måde, hvor konflikter undgås.

### Tal sammen om spise- og spilletid!

Konflikterne opstår, hverken fordi forældrene ikke vil udvise forståelse og sætte sig ind i den verden, deres børn befinder sig i, når de spiller computer, eller fordi børnene ikke gider deres familie og dens aktiviteter. I de fleste tilfælde handler det om en misforståelse, der formentlig vil kunne løses med klare retningslinjer og ved at tale sammen. To drenge har et simpelt bud på, hvordan det kan gøres: *'Jeg plejer at spørge om, hvornår vi skal spise, så kan jeg nå at spille en kamp'*, fortæller en dreng på 13 år, og en dreng på 12 år fortæller her, hvordan ham og hans far gør det:

*”Jeg har lavet en aftale med min far om, at jeg spørger hvor lang tid, der er til, at vi skal spise, og så om jeg kan nå et spil, jeg ikke kan gå ud af. Fordi når han siger, vi skal spise, så skal jeg derved, så vi prøver at time det”.*

Drengen og hans far taler om, hvor langt henholdsvis mad og spil er, når det nærmer sig aftenmadstid, og så forsøger de at time det derefter. Kommunikation om spise- og spilletid ser altså ud til at kunne forhindre en del eventuelle konflikter. Når det så glipper, handler det måske også om forældrene at forstå, at det ikke er, som at ’kalde ind fra leg på gaden’. Ved at tvinge den unge til at droppe ud af sit computerspil, forhindrer man ham eller hende i at leve op til netop de regler om social adfærd, man i samme åndedrag forsøger at lære dem: Hav respekt for andres tid og deltag i fællesskabet. Her er det blot et fællesskab og nogle mennesker man ikke fysisk kan se, som den unge værger sig mod at behandle dårligt. Går den unge midt i aftenmaden for at starte et spil, er det selvsagt en anden snak, da det så er familiens fællesskab, der fravælges.

### **Hjælp! Mit barn er afhængig**

Eller er det? Debatten omkring afhængighed af computerspil har fyldt meget i forskningen og i medierne i de seneste år. Debatten har blandet andet bundet i at WHO i 2018 valgte at inkludere ’gaming disorder’ i deres 11. revision af International Classification of Diseases (ICD-11). WHO definerer ’gaming disorder’ som:

*”Et spillemønster karakteriseret ved begrænset kontrol over gaming, øget prioritering af gaming over andre aktiviteter i en sådan grad, at gaming har forrang for andre interesser og aktiviteter, og fortsat eller stigende brug af gaming trods negative konsekvenser” (WHO 2018, forfatterens oversættelse)*

Desuden skal adfærden have haft en betydelig indflydelse på den enkeltes generelle tilstand i henhold til skole-/arbejdsliv, familie- og fritidsliv i en periode på mindst 12 måneder. For at afhængighed af gaming reelt kan klassificeres som en sygdom, skal der altså et særdeles omfattende og ukontrolleret forbrug af computerspil til. Selvom enkelte skrækhistorier har

floret i de danske medier (fx *'Mor: Fortnite-manden tog min søn fra mig'*<sup>16</sup> eller *'13-årig spillede Fortnite 45 timer hver weekend'*<sup>17</sup>) lader de interviewede forældre til at være relativt realistiske omkring gaming og afhængighed. Afhængighed, forklarer Niels, ville være, *'at han ville begynde at blive aggressiv, når vi sagde, at nu skulle han i seng'*, og Lone forklarer, at

*'hvis hun (hendes datter) valgte gaming i stedet for at kunne komme med en tur i biografen eller noget andet, som hun også synes er fedt, så vil jeg synes, at der ville være en decideret afhængighed.'*

Begge forældre fortæller, at de ikke er bekymrede, da de – til trods for at deres børn bruger mange timer foran skærmen – ikke oplever, at det påvirker deres adfærd betydeligt. Jeanette, der er mor til Alexander på 12, er mindre afklaret. Hun siger:

*'Jeg ved ikke, om han er afhængig, jo altså, det er nok mere det der med, at han ikke rigtig kan overskue, hvad han ellers skulle lave, og nu er det bare det, der interesserer ham sindssygt meget.'*

Hendes bekymring består i, at hun ikke er sikker på, at hendes søn ville kunne finde på andet at lave. Hun fortæller dog, at han sagtens kan nyde ferier o.l., selvom han ikke har mulighed for at spille computer, og derfor er hun ikke meget bekymret.

## Opsummering

Ligesom deres forældre bruger børn og unge – særligt drenge - i dag en stor del af deres fritid på at lege røver og soldat og spille bold med deres venner. Den store forskel fra forældre til børn er, at børnenes leg ikke foregår på vejen, men bag skærmen gennem spil som CS:GO og FIFA. Selvom essensen af børnenes lege minder om de lege, forældrene voksede op med, må betydningen af bevægelsen fra vejen til skærmen ikke undervurderes. Den gør nemlig, at forældrene på et område, der fylder rigtig meget i børnene og de unges liv, ikke længere er eksperter (Østergaard og Juul 2016). Mange forældre har ingen eller kun ringe anelse om,

---

<sup>16</sup> Sjøgaard 2018

<sup>17</sup> Hansen 2019

hvad deres børns spil går ud på, hvem børnene spiller med, og hvad deres præstationer i spillene betyder for dem. Det kan føre til misforståelser og konfrontationer og potentielt en oplevelse af autoritetstab på et vigtigt område af børnenes liv.

Som forælder kan det virke som en uoverstigelig opgave at finde hoved og hale i begreber som skins, tier og headshot samt spillenes mange karakterer og universer. Derfor er det ikke så mærkeligt, hvis man falder for fristelsen til at nøjes med at engagere sig i de arenaer, man har nemt ved at relatere til – eksempelvis skolen eller gymnastikforeningen. Hvis man som forælder skal genvinde autoriteten og ønsker at have positiv indflydelse på ens barns færden i den virtuelle arena, kan der dog argumenteres for, at man er nødt til at oparbejde og fastholde et nysgerrigt og insisterende engagement. Det kan for eksempel være ved at se kampe sammen med sit barn i fjernsynet, sætte sig ved siden af og kigge med, når sønnike spiller, og aktivt spørge ind til spillenes hvem, hvad og hvordan. Det ligger allerede naturligt til nogen, men for de fleste kræver det, at man sætter sin egen forestilling om, hvordan et 'rigtigt' børne- og ungeliv ser ud, i parentes, og træder ind på den virtuelle arena, hvor ens barn er, med et åbent og nysgerrigt sind. Selvom børnene ikke selv efterspørger det og muligvis yder modstand (for hvorfor skal mine forældre blande sig?), lader de børn og unge, hvor forældrene rent faktisk er lykkedes med at blive en del af deres gaming, til at sætte stor pris på at kunne dele deres oplevelser og udfordringer med deres forældre.

## 6. Konklusion

Gamerbølgen er skyllet ind over Danmark, og den har sat tydelige spor i børn og unges hverdagsliv. For drengene har den betydet, at de ikke længere bare bruger tid med deres venner, når de er i skole, til fritidsaktiviteter, eller når de en gang i mellem er sammen hjemme hos hinanden. De bruger derimod en stor del af deres fritid sammen hver dag på at chatte, lægge strategi og udkæmpe slag i alverdens forskellige computerspil. Selvom drengene sidder fysisk alene, ser de ud til at være sociale væsner, som med mindre, de drømmer om at gøre karriere og derfor er nødt til at selvtræne, stort set kun gamer, når vennerne er på. Selvom mange af drengenes frie timer bruges foran skærmen, lader det omfangsrige forbrug af computerspil ikke til at være symptom på en generation af asociale og isolerede drenge. Der er dog grund til at være opmærksom på, hvad der ligger til grund for drengenes gaming. Det ser ud til, at interessen for spillene bunder i spillenes indhold og fællesskabet med vennerne for de fleste drenge. Der vil dog være nogen, der, som Christian Mogensen skriver, bruger computerspillene *'til at lappe et hul i en i forvejen sårbar tilværelse'*. For denne gruppe kan brugen af computerspil være et symptom på en underliggende social eller mental problematik. Problemet bunder ikke nødvendigvis i computerspillene. Computerspillene bliver derimod det sted, hvor kontrollen kan genvindes for de unge, der ikke oplever at have kontrol over tilværelsen i klasselokalet, i skolegården eller i fritidsklubben.

Gamerbølgen har i mindre grad sat sine spor i pigernes liv. Færre piger gamer, og de fleste gamer i betydeligt mindre omfang end drengene. Alle de piger, vi har interviewet, som har været i den kompetitive gamerverdenen i lang tid, fortæller, at livet som pige i et drengedomineret gamermiljø kan være hårdt. Pigerne er typisk bag ud, når de starter, fordi drengene begynder at spille lang tid før. De må kæmpe for at opnå samme status som drengene, og på vejen dertil er det ikke unormalt at blive mødt af kønsdiskriminerende bemærkninger og afvisninger fra hold, der ikke vil spille med piger. Der lader til at være et negativt syn på kvinder i store dele af den kompetitive gamerverden, som man bør forsøge at gøre op med, hvis man ønsker at tiltrække flere piger til eSportsmiljøet.

Ønsket om at tiltrække piger til eSportsmiljøet har de fået opfyldt i en fritidsklub og på en efterskole, hvor de har lavet eSportstræning kun for piger. Det at træningen kun er for piger,

er en afgørende grund til, at pigerne vil deltage. Pigerne vil helst undgå at fremstå dårlige i drengenes øjne, og derfor vil de helst spille uden drengene, som i de fleste tilfælde har et højere niveau, fordi de er startet på spillene mange år før pigerne. Desuden nyder de eSportstræningen, fordi der som udgangspunkt er mere fokus på fællesskab og sammenhold end det at blive bedre og vinde kampe. Begge steder fungerer som eksempler på, hvordan man kan indrette sit eSportstilbud efter pigernes behov.

Til sidst er forældrene til gamergenerationen – om de ville det eller ej – blevet tvunget til at forholde sig til computerspillene og deres børns brug af dem. Det er tydeligt, at det ikke er nemt for størstedelen af de forældre, vi har interviewet. Udfordringen består i, at gamerverdenen og børnenes færden i den er så forskellig fra den verden, de selv færdedes i som børn og unge. Forældrene accepterer, at computerspillene udgør en vigtig ramme om især drengenes samvær, men de fleste giver udtryk for, at det virtuelle samvær ikke bør sidestilles med det samvær, de unge kan have på boldbanen, i fritidsklubben, eller når de er sammen hjemme hos hinanden. Forældrene forsøger at involvere sig, og for en stor del – særligt af fædrene – ser det ud til at lykkes. Andre ser ud til at have svært ved det. Det skyldes først og fremmest at spillene ofte er komplicerede, og at spiluniverset er ukendt territorium for forældrene. Men en forklaring kan også være, at forestillingen om at virkeligt samvær er bedre end virtuelt, lægger en dæmper på entusiasmen for og lysten til at involvere sig i børnenes gaming. Hvis man ønsker at præge den virtuelle leg og blive en aktiv medspiller i dannelsen af gamergenerationen, kan man blive nødt til at lægge forestillingen på hylden og træde inden for i den verden, der trods alt fylder en stor del i børnene og de unges hverdag.

## Litteratur

- Benn, Christina Lissa, Simon Haugegaard, Ditte Marie Lindeskov, og Søren Østergaard. 2018. *Gutter, vi skal altså holde sammen, ellers bliver vi nakket!: perspektiver på tweens, trivsel og fællesskaber*. Frederiksberg: Ungdomsanalyse.nu.
- Boye, Asker Hedegaard. 2017. "Kvinder med en bold provokerer (stadig). Skal de have en fordel i ligestillingens navn?"
- Bruselius-Jensen, Maria og Niels Ulrik Sørensen. 2017. *Unge fællesskaber: mellem selvfølgelighed og vedligeholdelse*. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.
- Cole, Helena og Mark D. Griffiths. 2007. "Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers". *CyberPsychology and Behavior* 10(4).
- Csonka, Csonka og Anders Holm. 2014. "Sådan får vi alle børn med". *Politiken*, juli 15.
- Hansen, Jakob Vikær og Allan Lyngsie Nilausen. 2017. *MEDIEUDVIKLINGEN 2017*. DR.
- Hansen, Simone Kristine. 2019. "13-årig spillede Fortnite 45 timer hver weekend: - Familien sagde mig ikke så meget - TV 2". *livsstil.tv2.dk*. Hentet 15. oktober 2019 (<https://livsstil.tv2.dk/2019-03-14-13-aarig-spillede-fortnite-45-timer-hver-weekend-familien-sagde-mig-ikke-saa-meget>).
- Lange, Sedsel Brøndum. 2016. "Kønsmønstre styrer drenge og pigers computerspilvaner". Hentet 1. november 2019 (<https://videnskab.dk/kultur-samfund/konsmonstre-styrer-drenge-og-pigers-computerspilvaner>).
- Madsen, David. 2019. "Fortnite-computerspillet er et isolationsfængsel for børn og unge | Information". Hentet 15. oktober 2019 (<https://www.information.dk/debat/2019/01/fortnite-computerspillet-isolationsfaengsel-boern-unge>).
- Martončík, Marcel. 2015. "e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals?" *Computers in Human Behavior* 48:208–11.
- Mogensen, Christian. 2019. "Fortnite - Skidt eller kanel?" *Center for Digital Pædagogik*. Hentet 4. oktober 2019 (<https://cfdp.dk/blog/gaming/fortnite-skidt-og-kanel/>).
- Przybylski, Andrew K. og Netta Weinstein. 2019. "Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report". *Royal Society Open Science* 6(2):171474.
- Reer, Felix og Nicole C. Krämer. 2014. "Underlying factors of social capital acquisition in the context of online-gaming: Comparing World of Warcraft and Counter-Strike". *Computers in Human Behavior* 36:179–89.
- Søgaard, Anne. 2018. "Mor: Fortnite-manden tog min søn fra mig". *Politiken*, december 23.

Thorhauge, Anne Mette, Andreas Gregersen, Anne Bruus, og Rune Kristian Lundedal. 2015. *Piger er også gamere*. Medierådet.

Tofft-Jørgensen, Lau og Lau Gottlieb. 2019. *IDRÆTTEN I TAL 2018 STATUS PÅ FORENINGSIDRÆTTEN I DANMARK*. 1. udgave, Brøndby, april 2019. DIF.

WHO. 2018. "WHO | Gaming disorder". WHO. Hentet 15. oktober 2019 (<http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>).

Østergaard, Søren og Kirsten Grube Juul. 2016. *Ung i en præstationskultur: jagten på kontrol, tryghed og frikvarter*. Ungdomsanalyse.nu.

Aarsand, Pål. 2012. "The Ordinary Player: Teenagers Talk about Digital Games". *Journal of Youth Studies* 15(8):961–77.