

# Gaming og gambling blandt børn og unge i Danmark

Børn og unges gaming i hverdagen med fokus på betydningen af gambling-relaterede elementer



Lars Fynbo, Tea T. Bengtsson, Louise H. Bom, Mikkel Giver Kjer,  
Kristian H. Jensen og Nicolai N. Hansen

**VIVE**

Gaming og gambling blandt børn og unge i Danmark – Børn og unges gaming i hverdagen med fokus på betydningen af gambling-relaterede elementer

© VIVE og forfatterne, 2021

e-ISBN: 978-87-7119-967-3

Forsidefoto: iStock, Mikkel William

Projekt: 301543

Finansiering: Spillemyndigheden

VIVE – Viden til Velfærd

Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd

Herluf Trolles Gade 11, 1052 København K

[www.vive.dk](http://www.vive.dk)

VIVEs publikationer kan frit citeres med tydelig kildeangivelse.

**VIVE**

DET NATIONALE FORSKNINGS-  
OG ANALYSECENTER FOR VELFÆRD

## Forord

Et flertal af Folketingets partier har med 'Aftale om nye tiltag mod spilafhængighed og justering af spilaftale' d. 29. juni 2018 etableret, at der i forhold til børn og unge skal være *"øget fokus på udviskningen mellem gaming (computerspil) og gambling (pengespil)"*.

Nationalt såvel som internationalt udgør overlappet mellem gaming og gambling en såkaldt gråzone, som der mangler forskningsbaseret viden om. Vi mangler således viden om, hvorvidt der eksisterer en sammenhæng mellem gaming og gambling, og i så fald, hvad denne sammenhæng består af, og om – og hvordan – gambling-relaterede elementer i gaming medvirker til at udvikle spilleafhængighed. Desuden er det stadig forholdsvis ukendt, hvordan børnenes og de unges sociale liv, hverdag og familiemæssige baggrund kan have en indflydelse på en potentielt risikabel udvikling fra gaming og gambling på diverse platforme og hen imod spilafhængighed. Dette 'videnshul' udfordres yderligere af, at spilmarkedet er i løbende udvikling, og at introduktionen af gambling-relaterede elementer i spilverdenen har været tiltagende.

VIVE har på den baggrund gennemført et kvalitativt forskningsprojekt med børn og unge, som har erfaring med onlinegaming, og som fokuserer på, hvad gaming betyder for børn og unges hverdag, herunder med fokus på brug af gambling-relaterede elementer.

Vi har interviewet 107 børn og unge og 5 unge voksne, og det er dette interviewmateriale, som ligger til grund for rapporten. Vi har således bestræbt os på at lade de unge interviewpersoners oplevelser og holdninger komme frem uden at skrive deres stemmer ind i en given diskurs.

Projektgruppen består af Michela Mikuta (student), Vivian R. Poulsen (student), Klara M. Madsen (student), Kristian H. Jensen (student), Nicolai N. Hansen (student), Louise H. Bom (analytiker), Mikkel Giver Kjer (senioranalytiker), Tea T. Bengtsson (professor) og Lars Fynbo (seniorforsker, projektleder). Forsknings- og analysechef, Kræn Blume Jensen, har det overordnede ansvar for forskningsprojektet.

Forud for udgivelsen har rapporten gennemgået fagfællereferere af to uafhængige forskere.

Forskningsprojektet er finansieret af Spillemyndigheden.

*Kræn Blume Jensen*

Forsknings- og analysechef for VIVE Social  
2021

# Indhold

Sammenfatning .....	6
1 Baggrund og formål.....	11
1.1 Formål og begrebsafklaring .....	11
1.2 Vidensbaggrund .....	13
2 Gaming som hverdagspraksis.....	20
2.1 Børn og unges meningsfællesskaber .....	21
2.2 Kompetencer .....	23
2.3 Materialitet.....	24
3 Metoder .....	25
3.1 Information og rekruttering .....	25
3.2 Dataindsamling.....	27
3.3 Datasikkerhed og forskning med børn og unge.....	31
4 Interviewpersonerne .....	34
4.1 Gruppe 1 – udskolingen .....	34
4.2 Gruppe 2 – ungdomsuddannelserne .....	34
4.3 Gruppe 3 – problemspillerne .....	34
5 Gaming i hverdagen .....	36
5.1 Gaming .....	37
5.2 Spillepraksis.....	39
5.3 Motivation for at spille .....	52
5.4 Positive konsekvenser af gaming for børn og unges hverdagsliv .....	60
5.5 Sociale medier, YouTube og streaming .....	64
5.6 Gaming inden for familiens rammer .....	69
6 Gaming og penge .....	76
6.1 Spilindustrien som forudsætning for mikrotransaktioner.....	76
6.2 Mikrotransaktioner i børn og unges gaming.....	82
6.3 Gambling-relaterede elementer i børn og unges gaming .....	104
7 Gaming, gambling og risiko .....	110
7.1 Problemdefinitioner og risikoadfærd .....	110
7.2 Negative konsekvenser af gaming for hverdagen.....	111
7.3 Gaming og risiko for gambling .....	121
7.4 Kontroltab – unge voksne ser tilbage på 'problemerne' .....	125
7.5 Råd og opmærksomhedspunkter fra unge gamere .....	128
7.6 Problemspillernes perspektiver på problematisk pengebrug i spil .....	133
8 Konklusion .....	138

Litteratur .....	141
Bilag 1 Spørgeskema om gaming .....	150
Bilag 2 Interviewguide, enkeltinterviews .....	156
Bilag 3 Moderatorguide, fokusgruppeinterview.....	160
Bilag 4 Handout billeder fra fokusgruppeinterview .....	162
Bilag 5 Kodeskema .....	171
Bilag 6 Rekrutteringsfoldere.....	173
Bilag 7 GamingGamblingOrdbog.....	176

## Sammenfatning

Forskningsprojektet har inddraget i alt 107 10-19-årige børn og unge i fokusgrupper og individuelle interview om deres viden om, erfaringer med og holdninger til gaming og gambling-relaterede elementer. På interviewtidspunktet gik de enten i folkeskolen, heraf de fleste i udskoling, eller de var tilknyttet en ungdomsuddannelse. Vi har desuden inddraget en mindre gruppe af unge voksne (18-29-årige), som har oplevet alvorlige individuelle, sociale og/eller økonomiske problemer med gaming og/eller gambling. Disse unge voksne har også oplevet problemer med illegale rusmidler både i forbindelse med gaming og gambling og uafhængigt af gaming.

I dag kan onlinespil spilles på iPhones, tablets, computere og konsoller, og de fleste børn og unge spiller ofte onlinespil. Børn og unge spiller derhjemme på børneværelser, i sportsklubber, ungdomsklubber, fritidsklubber, og når de er i skole. De spiller efter skoletid, om aftenen, natten, morgenen og på vej til og fra fritidsaktiviteter. Ofte spiller de alene, nogle gange med forældre eller andre familiemedlemmer, men det meste af tiden spiller de med venner, venners venner osv.

En stor del af de onlinespil, som spilles i dag, indeholder muligheder for at bruge penge i spillene, og meget ofte er de ting, som kan købes i spillene, forbundet med en chance, der kan minde om gambling. For nutidens børn og unge (anno 2020) er mulighederne for at købe og anvende elementer i onlinespil, som bygger på gambling-lignende tilfældighedsprincipper, således en fast bestanddel i hverdagslivet.

Samtidig indgår de elementer, som vi i forskningsprojektet kalder gambling-relaterede elementer, som en fast bestanddel i de fleste børn og unges sociale liv. Og for nogle børn og unge fylder det sociale liv, som foregår online, bl.a. via onlinespil, meget.

Hovedspørgsmålet i dette forskningsprojekt er, hvad sammenfaldet af børn og unges sociale liv omkring onlinespil, bred og hyppig tilgængelighed til onlinespil og indholdet af gambling-relaterede elementer i stadig flere onlinespil betyder. Og udgangspunktet for projektets metodiske tilgang er, hvad det betyder, når vi stiller spørgsmålet til de børn og unge, som har erfaring med at spille onlinespil. Vi har dels interviewet og dels afholdt fokusgrupper med børn og unge fra Lolland-Falster, Fyn, Jylland og Sjælland om deres erfaringer med og holdninger til gaming, gambling-relaterede elementer, spilkultur mv. I tillæg til interviewene med børn og unge har vi interviewet fem unge voksne, som på interviewtidspunktet har haft en problematisk tilgang til gaming og gambling. Disse interview perspektiverer i retrospekt udviklingen af gaming- og gambling-relaterede problemer.

Projektet er gennemført i et sociologisk perspektiv, som anerkender, at gaming indgår i børn og unges hverdagsliv. Vi anerkender samtidig, at gaming kan indgå i hverdagslivet på forskellige måder, og at gaming findes i forskellige miljøer, som kan have forskellige normer eller følge forskellige interne regelsæt. Alder, modenhed og socialt bagland betyder meget for, hvordan børn og unge er rustede til at spille onlinespil og forholde sig til onlinespillenes gambling-relaterede elementer.

### **Stor variation i tidsforbrug og spil**

Antallet af spil, som børn og unge spiller, er kolossalt, og blandt forskningsprojektets 107 børn og unge er der stor variation både i typen af spil, som spilles, måden spillene spilles på (fx alene eller sammen med venner), og i hvor lang tid og hvornår på døgnet der spilles.

Dette gælder for både piger og drenge, og selvom projektet tyder på, at der findes køns-specifik variation, fx i spiltyper og spiltid, peger projektet tydeligt på, at nutidens piger i stort omfang også spiller onlinespil.

Imidlertid tyder interviewene på, at piger tenderer til at spille relativt mere på mobiltelefoner og tablets end drenge og oftere spiller spil med en relativt lav grad af konkurrence (men ikke helt uden et konkurrenceelement). Spil som HayDay, Episode, Sims og Minecraft, som også indeholder muligheden for at foretage mikrotransaktioner, i HayDay endda med en tydelig gambling-lignende karakter, spilles ofte af piger. Omvendt spiller drenge oftere spil med et udpræget konkurrenceelement og spil, som ofte eller altid fordrer, at flere spillere går sammen på et hold for at konkurrere mod andre hold. I spil som CS:GO, League og Legends og FIFA giver sejre ofte et afkast, som kan investeres i spillet, således at holdet (eller de individuelle spillere) forstærkes. I disse spil gør gambling-relaterede elementer det også muligt at forstærke sin styrke eller sit udseende i spillet – hvilket ikke er meget forskelligt fra fx HayDay og Episode.

### **Onlinegaming som social kompetence**

Onlinegaming har en vigtig social dimension, som er baseret i spillenes tekniske opbygning og i spillernes eksisterende sociale netværk. Tiden, som tilbringes med at game, indeholder således et potentiale for at være social, og nogle onlinespil spilles udelukkende i grupper.

På mange områder er der lighedstræk imellem fysisk og online-socialitet: Gruppehierarkier, individuelle kompetencer, fælles sprogbrug osv. strukturerer måderne, individer interagerer på i online-universet lige såvel som i den fysiske verden. Derfor er det også muligt at sammenligne onlinesocialitet med socialitet i traditionel forstand. Børn og unge oplever ikke onlinesocialitet som en trussel mod det sociale, men lever snarere med det online som en del af det sociale liv, som man så kan vælge at være mere eller mindre aktiv i forhold til.

Nogle børn og unge nyder at kunne koble fra, når de gamer online, og søger ikke et bredt socialt fællesskab i deres onlinegaming. De kan vælge at spille spil, hvor social interaktion ikke er nødvendig eller kan bestå i en minimal kontakt med andre (ukendte) spillere. Denne form for social interaktion kan virke betryggende for nogle børn og unge. Men ellers deler børn og unge, som gamer sammen, ofte også andre interesser og udvikler fællesskaber, der ikke nødvendigvis handler om gaming.

Således peger projektet på, at den socialitet, som finder sted i onlinespil, udvider børn og unges sociale rum ved dels at give dem mulighed for at være sammen med venner og bekendte både i og uden for gaming, dels at kunne være sociale sammen på en anden måde og potentielt med andre mennesker, end de har mulighed for i den fysiske verden.

## **Motivationer for at game – og for at foretage mikrotransaktioner**

Onlinegaming bygger på gamernes motivationer for at spille, men motivationerne er forskellige og tenderer mod at variere fra spil til spil. Mange unge er motiverede af spillenes sociale potentiale og bruger gaming til at være sammen med venner og bekendte. Omvendt bruger andre børn og unge spillene for at slippe for at være sociale og for at slippe for at skulle følge bestemte sociale spilleregler. Selvom hovedparten af de medvirkende børn og unge primært eller delvist motiveres af de sociale fællesskaber omkring spillene, kan unge, som i hverdagen føler sig udfordrede af det sociale, således bruge gaming som en form for coping med hverdagslivets udfordringer.

Tilsvarende fremhæver mange af interviewpersonerne selve konkurrencen i onlinespilene som en vigtig motivation, mens andre oplever at slappe af, når de spiller, og sammenligner gaming med at se en film eller en serie. Konkurrenceelementet indgår i mange af spillene og også i spil, som på overfladen ikke umiddelbart lægger op til konkurrence. Således fortæller både børn og unge, at spil som HayDay og World of Warcraft sagtens kan handle om konkurrence – eksempelvis om at stige hurtigst i graderne eller erhverve sig et særligt sjældent våben. Konkurrenceelementet er med til at fastholde børn og unge i gaming og bliver ofte forbundet med at have det skægt, men også med stress. I nogen grad er konkurrenceelementet også med til at motivere børn og unge til at foretage mikrotransaktioner primært for at maksimere hastigheden i spillene (dvs. tiden, det tager at avancere i spillet) eller øge kvaliteten af spilkarakterer.

Endelig fortæller nogle interviewpersoner, at onlinegaming giver dem mulighed for at være kreative på nye måder, eksempelvis ved at bygge virtuelle byer, udvikle spilkarakterer i særlige (online) miljøer eller drive en hyggelig bondegård. Kreativiteten forbindes ofte med afslapning, særligt når spillene spilles på tablets eller mobiltelefoner.

## **Risikoen ved at game**

Onlinegaming implicerer forskellige nye muligheder for at foretage sig ting, som kan medføre en risiko. Er tidsforbruget eksempelvis ikke afstemt med forældre eller autoritetspersoner (fx i skolen), opstår der ofte konflikter, som dels kan medføre sanktioner, dels kan forårsage mere langvarige relationelle eller individuelle komplikationer. Flere interviewpersoner advarer mod at forbyde børn og unge at game, simpelthen fordi forbud ifølge interviewpersonerne vil gøre gaming til noget hemmeligt (en 'underground-ting').

Socialiteten i onlinegames kan være forbundet med grænseoverskridende ytringer (såkaldt 'hate-speech' eller 'toxic communities'), og selvom dette bestemt ikke er noget, som interviewpersonerne fremhævede som meget problematisk eller uoverskueligt, foreligger risikoen for (online)mobning eller verbal chikane også i online-universet. Det er imidlertid vigtigt at understrege, at både de yngste og de lidt ældre interviewpersoner ifølge interviewene langt overvejende lader til at håndtere disse risici uden det store besvær. De yngste interviewpersoner oplever eksempelvis, at der er forskel på, hvad man kan sige til hinanden, når man er sammen fysisk og online. Og de ældre interviewpersoner lærer efterhånden at fravælge grupper eller communities, som anvender en (for dem) upassende sprogbrug.



Mulighederne for at bruge penge i spil via mikrotransaktioner udgør den vigtigste risikodimension i onlinegaming og fremstår samtidig som den mest komplekse. Foruden omkostningerne til hardware og online-abonnementer udgør mikrotransaktioner en væsentlig del af omkostningerne forbundet med onlinegaming. Det er ikke alle børn og unge, som foretager mikrotransaktioner, og blandt de børn og unge, som gør, er der stor forskel på, hvor store beløb de bruger, og hvor ofte de gør det. Samtidig udgør netop dette element i spillene en vigtig årsag til konflikter med forældre, men også med venner og bekendte.

På et individuelt plan fordrer mikrotransaktioner, at børn og unge, som gamer, kan forholde sig til dem på en oplyst og kritisk baggrund. Det er der mange børn og endnu flere unge, som udmærket er i stand til. Men der er også børn, som endnu ikke helt har udviklet en kritisk sans, som gør dem i stand til helt at forstå, at de penge, som bliver trukket, når man foretager et hurtigt køb i et spil med enkelte klik på mus eller konsol, rent faktisk er rigtige penge. Derfor risikerer børn at bruge penge uden helt at forstå betydningen af pengeforbrug, og ud over at dette som regel medfører negative konsekvenser (vrede forældre, straf og skam), udfordrer det også mindreåriges ret til en form for beskyttelse over for forhold, som de ikke har ansvaret for. Rent praktisk opstår problemet, når børnenes online-abonnement trækkes automatisk via forældres (eller andres) betalingskort, fordi denne automatisme i udgangspunktet også gør det muligt for børnene at foretage yderligere køb i spillene. De mest oplagte grunde til, at børn helt ned til 10-årsalderen vælger at foretage mikrotransaktioner, er, at spillenes design og indretning gør mikrotransaktioner opportune og lettilgængelige.

På et socialt plan bliver mikrotransaktioner, og særligt i forbindelse med køb af loot boxes og 'card packs', meget ofte forbundet med spænding, hygge, morskab og det, som vi i rapporten beskriver som 'hype'. Interviewpersonerne beskriver også, hvordan de ofte overværer såkaldte 'vloggere' på YouTube eller Steam åbne card packs, og hvordan disse videoer i sig selv kan være skægge og spændende – og ikke sjældent vise, hvordan det er at 'pække' fx en episk spiller i FIFA. Således lærer børn og unge, hvordan heldet kan være med en, når man åbner card packs. Samtidig fortæller interviewpersonerne, hvordan mikrotransaktioner også kan medføre et vist forventningspres, som kan betyde, at man vælger at foretage køb, som man ikke har råd til. Endelig problematiserer de ældste interviewpersoner, som har erfaring med 'skin betting', at denne form for satsning af 'skins' minder om traditionel gambling, fx på et casino.

## **Konklusion**

Forskningsprojektet forudsatte, at eksisterende onlinespil ofte indeholder muligheder for at foretage mikrotransaktioner, som får en gambling-relateret karakter, fx i form af loot boxes eller card packs med ukendt indhold. Interviewene med børn og unge bakker for så vidt op om denne forudsætning, som særligt de ældre interviewpersoner også oplever er i spillene. Det vil sige, at de unge gamere anerkender, at de mikrotransaktioner, som de foretager, godt kan siges at have en gambling-relateret karakter.

Langt overvejende foretager børn og unge mikrotransaktioner, inkl. med gambling-relateret karakter, for at erhverve sig elementer, der er anvendelige i de pågældende spil, uanset hvad indholdet af transaktionerne viser sig at være. Eksempelvis kan man i FIFA og andre sportsspils onlinedel købe card packs indeholdende spillere, som man ikke selv

vil kunne bruge på sit hold, men som vil kunne sælges videre på spillets interne transfermarked. Forskningsprojektet finder, at disse mikrotransaktioner ikke umiddelbart medfører en risiko for de unge i forhold til spilafhængighed – eller andre afhængigheder – men, at mikrotransaktionerne udsætter børn og unge for at komme til at bruge flere penge end planlagt.

Mikrotransaktioner og gevinster i spillene, som ikke stammer fra mikrotransaktioner, kan også antage en anden form af gambling-relateret karakter. Således fortæller interviewpersonerne om, hvordan gevinster i specifikke spil (bl.a. CS:GO) kan bruges som indskud i deciderede roulettespil på tredjepartshjemmesider. Vi oplever, at det er relativt få unge, som deltager i denne type spil, og at de unge, som gør det, kan deles op i to kategorier: Den ene kategori består af unge, som spiller meget, som er relativt kompetente spillere, og som i nogen grad også opfatter sig selv som 'gamere'. Den anden kategori består af unge med mindre erfaring med eller viden om gaming og skin betting, og som er udfordrede på områder, der ikke umiddelbart har noget at gøre med onlinegaming. Unge i denne kategori risikerer alvorlige konsekvenser ved ukontrolleret pengeforbrug i forbindelse med onlinegaming.

# 1 Baggrund og formål

## 1.1 Formål og begrebsafklaring

Forskningsprojektets formål er at udvikle ny viden om børn og unges onlinespil i et hverdagsperspektiv og med udgangspunkt i børn og unges oplevelser og erfaringer. Projektet fokuserer på onlinecomputer- og -mobilsplil, og på, hvordan børn og unge oplever og forholder sig til gambling-relaterede elementer i onlinespillene.

I forskningsprojektet defineres 'gaming' som enhver form for onlinespil, som kan spilles på en hvilken som helst tilgængelig platform (fx pc, PlayStation, smartphone, tablet). Spil på elektroniske apparater, som anvender en form for video, der projiceres på en skærm, har været anvendt siden midten af 1970'erne, hvor de første spillemaskiner blev introduceret til offentligheden i særlige spillehaller. Cirka samtidig udvikledes hjemmemaskiner, som kunne kobles til et fjernsyn og bruges til relativt simple spil – som fx Ataris tennisspil Pong, og små spillemaskiner, der i folkemunde ofte omtales som bip-bip-spil – som fx Donkey Kong. Siden de første videospil blev tilgængelige for forbrugere verden over i midten af 70'erne, har udviklingen af spil, spilplatforme og en hel industri ikke set sig tilbage, og i dag er udvalget af såkaldte videospil enormt, og antallet af mennesker, som har erfaring med at spille elektroniske spil, fortsætter med at vokse dag for dag.

Gaming er identisk med det, som på dansk kan betegnes som at spille videospil, men altså på onlineplatforme. Blandt unge danskere er videospil imidlertid ikke en gængs betegnelse for onlinespil, og derfor vælger vi i dette forskningsprojekt at anvende 'gaming' som overordnet begreb – frem for fx 'videospil' eller 'onlinevideospil'. Vi anerkender, at de fleste børn ikke eller kun sjældent selv vil tale om gaming bortset fra i forbindelse med e-sport, men i stedet vil referere enten til den platform, som de anvender til at spille onlinespil på, eller – som regel – vil anvende titlen på det pågældende onlinespil, som de skal spille. Eksempelvis vil de færreste børn spørge venner eller bekendte om de 'vil game', men oftere spørge eksempelvis, om de 'vil spille [for eksempel] FIFA'. Begrebet gaming er således til dels (men ikke udelukkende) et analytisk begreb, som dækker over et meget stort udvalg af forskellige onlinespil, som kan spilles på en række forskellige platforme.

Meget tidligt i undersøgelsesprocessen blev vi opmærksomme på, at børn og unge, som spiller onlinespil, godt kan være forbeholdne over for at blive associeret med gaming, selvom de dagligt bruger tid på at spille onlinespil. De oplever, at gaming i offentligheden bærer på en negativ konnotation – med mindre der er tale om e-sport, som er et begreb, de har taget til sig, fordi det er noget, man nu kan gå til.

I forskningsprojektet beskriver betegnelsen 'gamer' (flertal: gamere) en person (eller flere personer), som gamer online, mens at game refererer til selve udøvelsen af handlingen: at game online. Denne anvendelse af 'gamer' er imidlertid heller ikke umiddelbart tro mod børn og unges egne brug af betegnelsen gamer, som meget ofte i praksis kun refererer til personer, som udøver e-sport, bruger relativt meget tid på at game og/eller besidder et relativt højt niveau af kompetencer til at game, og som derfor i nogen grad legitimt kan identificere sig som gamer (se evt. Brus, 2020, som på baggrund af interview

med 23 børn og unge i danske e-sportsforeninger finder, at tilslutningen til foreningslivet gør det lettere for unge gamere at opbygge mere positive gaming-relaterede identiteter end i privatsfæren.

Imidlertid har det været et særligt ønske fra starten af projektet at inkludere børn og unge med forskellige vaner og forskellige holdninger til at game fremfor udelukkende at fokusere på de mest radikale former for gaming (og gamere). Derfor definerer vi i dette projekt alle børn og unge med en hverdagslig gaming-erfaring som gamere – og altså uanset om de bruger 10+ timer om dagen på at spille et teknisk krævende multiplayer-spil eller et kvarter på at hygge sig med at passe en virtuel bondegård på mobiltelefonen. I forskningsprojektet indgår udelukkende børn og unge, som bruger tid på at game dagligt eller i perioder.

Mikrotransaktioner indgår som et væsentligt begreb i forskningsprojektet og betegner selve gennemførelsen af et økonomisk køb i forbindelse med gaming – dvs.: et køb, hvor der bruges rigtige penge – som fx kroner eller euro. Mikrotransaktioner kan indeholde et kendt udfald (fx en bestemt genstand eller en bestemt mængde spilvaluta), men udfaldet kan også bestå af en satsning og altså være enten fuldstændigt eller delvist ukendt. I projektet vil de mikrotransaktioner, hvor udfaldet er betinget af tilfældighed, og hvor mikrotransaktionerne således hører under projektets definition på 'gambling', blive omtalt som 'gambling-relaterede elementer'.

I forskningsprojektet anvendes gambling som betegnelse for det danske begreb hasardspil i begrebets egentlige betydning af et tilfældigt udfald på en given indsats. Gambling eller gambling-relaterede elementer beskriver således en handling, hvor der satses (fx penge) på at opnå et udfald, og hvor det ligger uden for den gambleres rækkevidde at påvirke udfaldet. Det vil sige, at både klassiske hasardspil som roulette og nyere muligheder for at satse på fx sportsbegivenheder ligger inden for definitionen af gambling. Hasardspil, hvor spillere er medbestemmende for udfaldet på en satsning (fx kortspil), indgår ikke i forskningsprojektet. Forskningsprojektet vil heller ikke ubetinget tillægge gambling en bestemt overført betydning, sådan som tilfældet er med 'hasard', der ofte også anvendes som beskrivelse af meget risikobetonet adfærd. Dette udelukker imidlertid ikke, at gambling også (men altså ikke ubetinget) vil kunne forstås som udtryk for risikovillighed.

Projektet vil tilgå målgruppen og målgruppens gaming og gambling i et hverdagsperspektiv, og således forstå de unges gaming og gambling som integreret i hverdagen – frem for fx som et brud med hverdagen eller som udtryk for en psykisk ubalance eller en psykiatrisk diagnose. Vi udelukker ikke, at børn og unge kan udvikle psykosociale funktionsnedsættelser i forbindelse med onlinegaming jf. WHO's ICD-11 definition på 'gaming disorder' (WHO, 2018; Billieux et al., 2021), men igennem hele forskningsprojektet fastholder vi et hverdags- frem for et sygdomsperspektiv på gaming.

Tilsvarende vil projektets fokus på gambling-relaterede elementer forudsætte, at gaming er del af de unges gameres hverdag. Dette betyder også, at eventuelle utilsigtede konsekvenser ved gaming, og/eller konsekvenserne af at tilføje gambling-relaterede elementer i gamingen potentielt vil indvirke på børn og unges hverdag, herunder deres sociale relationer, deres selvforståelse, deres familieliv, skolegang og fritid.

Vi anser det som særligt væsentligt at afdække betydningen af mikrotransaktioner for de unge gameres spiloplevelser. Vi tillægger mikrotransaktioner med karakter af gambling særlig opmærksomhed, mens vi samtidig har fokus på, hvordan gamerne forholder sig til 'loot boxes', der indgår som en naturlig del af gamingen (og som ikke skal købes), og 'skins', inkl. muligheden for at handle skins internt i et spil eller satse skins via særlige tredjeparts hjemmesider. Projektet vil således undersøge to underspørgsmål: Hvilke oplevelser giver det at åbne loot boxes, og hvilke erfaringer har børn og unge med at handle og/eller satse skins?

Forskningsprojektet tilbyder et videnskabeligt funderet og systematisk indblik i, hvordan gaming indgår i børn og unges hverdag, og hvordan tilføjelsen af gambling-relaterede elementer i gamingen og på forskellige platforme (fx på pc, smartphones, tablets, PlayStation) påvirker gaming-oplevelsen og hverdagslivet mere generelt. Hvordan gambling-relaterede elementer potentielt kan udgøre en risiko for børn og unges individuelle og sociale liv udgør et centralt tema.

Samlet vil forskningsprojektet arbejde ud fra problemstillingen: Hvad kendetegner børn og unges gaming på forskellige platforme, og hvilken betydning har gaming, mikrotransaktioner og gambling-relaterede elementer for børnene og de unge i forhold til deres hverdag, sociale liv og trivsel?

## 1.2 Vidensbaggrund

Nedenfor beskriver vi seks vidensbaserede vinkler på onlin gaming blandt børn og unge. Afsnittene er ikke udfærdiget for at konstatere, at gaming med afsæt i den mest legitime viden bør forstås på enten den ene eller anden måde, og de er heller ikke skrevet på baggrund af et systematisk Campbell-review. Vi anerkender, at forskellige videnskabelige perspektiver vil forstå gaming forskelligt, og at en vidensbaseret konstruktion af gaming som analytisk begreb således kan fokusere på forskellige facetter og konsekvenser af gaming.

Vi har søgt bredt efter relevant litteratur inden for samfundsvidenskabelige peer-reviewed tidsskrifter. Vi har også søgt efter mere problemorienteret viden bl.a. inden for sundhedsorienterede og psykologiske tidsskrifter. Og vi har gennemført en række kvalitative kædesøgninger via forskellige teoretikers publikationer.

Samtidig er det væsentligt at bemærke, at selvom vi finder nedenstående seks vinkler på gaming relevante for vores forskningsprojekt, så dækker vores søgning efter relevant viden i forhold til at forstå gamings betydning for børn og unges hverdagsliv selvfølgelig ikke de seneste 40-50 års vidensproduktion på området fuldstændigt.

### 1.2.1 Kvantitativ effektmåling af gaming for børn og unge

Der findes en større mængde akademisk litteratur, der forsøger at kvantificere effekter af onlin gaming for særligt børn og unges adfærd, fysisk og psykisk velvære og sociale og faglige kompetencer. Adachi & Willoughby viser, at den oftest psykologisk funderede forskning, som primært anvender kvantitative metoder, overvejende er fokuseret mod *negative* konsekvenser af gaming for børn og unge, så som aggressiv, voldelig, fjendtlig

eller asocial adfærd eller risikoen for at udvikle gaming-afhængighed. Granic et al. argumenterer for, at dette negative fokus skævvrider både den akademiske og bredere samfundsmæssige debat om børn og unges gaming og opfordrer forskere til også at undersøge de potentielt positive konsekvenser af onlinegaming for børn og unge (Adachi & Willoughby, 2013; Granic et al., 2014).

En mindre del af litteraturfeltet undersøger potentielt *positive* konsekvenser af gaming for børn og unge (Adachi & Willoughby, 2013). Denne forskning fremhæver bl.a., at gaming kan have en positiv indvirkning på børn og unges problemløsningsfærdigheder og fysiske sundhed (Adachi & Willoughby, 2017), at skydespil kan forbedre gamerens evne til at "*opmærksomhedsallokere*" og give øgede "*rumlige færdigheder*" (Granic et al., 2014, p. 68), at gaming kan bruges som et aktivt læringsredskab i skolesammenhænge (Beavis, 2015) samt at gaming kan have en længere række positive sociale konsekvenser (Adachi & Willoughby, 2017; Granic et al., 2014; Hussain & Griffiths, 2015; Kowert, 2014).

### 1.2.2 Forståelser og motivationer i børn og unges gaming

Et andet spor i den akademiske litteratur om onlinegaming orienterer sig mod subjektive forståelser af og motivationer for onlinegaming (Crawford, 2011), og adskiller sig dermed fra det dominerende forskningsspor, som er 'bekymringsorienteret' og fokuseret mod negative konsekvenser af onlinegaming (Przybylski et al., 2010, p. 154). En række danske forskere har i løbet af de seneste 10-15 år medvirket til at udvikle en mindre bekymringsorienteret tilgang både til gaming som kulturelt og socialt fænomen og – i særdeleshed – til de børn og unge, som bruger tid på at game. Vi beskrive nogle af disse forskere mere specifikt i afsnit 1.2.6.

Hamari & Tuunanen finder i et oversigtsstudie, at følgende fem motivationer for onlinegaming er de mest fremtrædende i den akademiske litteratur: 'achievement' (klare opgaver og udfordringer in-game); 'exploration' (gå på opdagelse i spillets virtuelle verden); 'sociability' (socialiteten i og omkring et spil); 'domination' (magt og dominans over andre spillere) og 'immersion' (indlevelse i spillets virtuelle verden) (Hamari & Tuunanen, 2012). Anden forskning fremhæver, at forskellige gamere kan have forskellige motivationer for at spille det samme spil (Domahidi et al., 2014, p. 109), men også at forskellige spildesign og -genrer appellerer til forskellige motivationer for gaming (Ghuman & Griffiths, 2012; Johnson et al., 2015; Paavilainen et al., 2013).

Særligt socialiteten i og omkring børn og unges gaming er et selvstændigt fokusområde i forskningen. Forskningsområdet beskæftiger sig med fællesskaber og socialitet i og omkring gaming og forstår i mange tilfælde gaming som et iboende socialt fænomen, der er indlejret i børn og unges øvrige hverdagsliv (se fx Crawford et al., 2011; Kowert, 2014; Quandt & Kowert, 2017), og som finder sted i bestemte settings ((Brus, 2014, 2020; Lincoln, 2012). I nogle tilfælde er dette fokus eksplicit motiveret af at ville udfordre dominerende individorienterede forskningstilgange (Crawford et al., 2011, p. 14) eller fremstille gamere som 'socialt inkompetente' (Kowert, 2014, p. 192).

Kowert fremhæver, at forskning om socialitet i børn og unges gaming groft kan opdeles i to dominerende perspektiver. 'Social compensation'-positionen foreslår, at onlinesocialitet er særligt attraktiv for børn og unge, der er socialt udfordrede offline, mens 'social

displacement'-positionen foreslår, at investering i onlinefællesskaber forskyder game-rens sociale relationer fra offline til online, hvilket fører til færre offline sociale relationer ((Kowert, 2014), se også (Domahidi et al., 2014; Eklund & Roman, 2019). Ifølge Kowert giver ingen af de to positioners datagrundlag dog anledning til at drage kausale slutninger (Kowert, 2014, p. 198).

Der findes i tillæg en række eksplorative, kvalitative interviewundersøgelser af socialitet i og omkring onlin gaming. Ud fra interviews med 71 såkaldte 'massively multiplayer online role-playing' gamers (MMORPG), som fx spillede World of Warcraft, med en gennemsnitsalder på 26 år, som altså var lidt ældre end deltagerne i dette forskningsprojekt, finder Hussain & Griffiths, at spillerne bruger onlin gaming til at få nye kærligheds- og venskabsrelationer med personer fra ind- og udland, at gaming faciliterer social interaktion i allerede eksisterende relationer, at fællesskab i spillet for nogle er den primære motivation for at spille, og at spil kan fungere som et tiltrængt afbræk fra hverdagen (Hussain & Griffiths, 2015). Flere af disse fund gøres også af O'Connor (2015) i en interviewundersøgelse med 22 australske World of Warcraft-spillere (gennemsnitsalder 27 år). O'Connor fremhæver desuden, at MMORPG-spils design ofte lægger op til, at funktionelle alliancer i spillet kan udvikle sig til sociale relationer (O'Connor et al., 2015). Wong finder i en kvalitativ interviewundersøgelse, at onlinefællesskaber, herunder gaming-fællesskaber, er en vigtig social ressource for marginaliserede unge, der er socialt udfordrede offline (Wong, 2020).

### 1.2.3 Køns- og kønnede forskelle i gaming

Det er videnskabeligt veldokumenteret, at der i onlin gaming er udbredte køns- og kønnede forskelle (Fox & Tang, 2017; McLean & Griffiths, 2018; Veltri et al., 2014, Cote, 2020; Witcowski, 2012; Taylor, 2012). Omend nyere statistiske opgørelser viser, at næsten ligeså mange kvinder som mænd gamer (Fox & Tang, 2017, p. 115), og at andelen af kvinder i den samlede gaming-population var signifikant stigende op gennem 2010'erne (Thorhauge & Gregersen, 2019, p. 1447), forstås gaming traditionelt som en aktivitet, der særligt er forbeholdt unge og mænd (Veltri et al., 2014, p. 2), ligesom det er dobbelt så sandsynligt, at mænd identificerer sig selv som 'gamer' end kvinder. Ifølge Fox & Tang hænger dette bl.a. sammen med, at kvinder oftere end mænd spiller spil på hjemmesider, spiller 'social networking games' (fx Facebook-spil) eller spiller mobilspil på fx smartphones, og dermed udviser spiladfærd, som ikke er tæt forankret i klassiske computer-spil eller i et stationært setup fx på et børneværelse (Fox & Tang, 2017; Brus, 2020).

Flere internationale studier viser, at piger og kvinder ofte oplever negativ forskelsbehandling i det mandsdominerede gaming-miljø. Dette drejer sig bl.a. om generel og seksuel chikane, sexismen og social eksklusion i online multiplayer-spil (McLean & Griffiths, 2018; Thorsten Quandt & Kowert, 2017; Veltri et al., 2014). I et studie af et onlineforum for kvindelige gamere finder McLean & Griffiths, at de kvindelige gamere oplevede at mangle social støtte online, at de ofte forsøgte at skjule deres kønsidentitet ved at spille anonymt, at de pga. dårlige oplevelser in-game ofte var nødt til at flytte hold eller gruppe, og at flere af kvinderne oplevede ensomhed og angst i forbindelse med onlin gaming (McLean & Griffiths, 2018, p. 987f). I et oversigtsstudie fremhæver Fox & Tang (2017), at selve produktionen af videospil er mandsdomineret, at mange in-game opgaver er ste-

reotyp maskuline, og at kvindelige karakterer er underrepræsenteret i spil og ofte repræsenteres på en seksualiseret måde. Det fremgår ligeledes af Fox & Tang, at andre personer, der tilhører en seksuel- eller etnisk minoritetsgruppe, oplevede chikane og såkaldt 'toxic behavior' i forskellige gaming-miljøer (Fox & Tang, 2017).

Thorhauge & Gregersen undersøger i et mixed methods-studie kønnede forskelle i spiladfærd blandt 10-18-årige danske børn og unge (Thorhauge & Gregersen, 2019). Studiets kvantitative data dokumenterer markante kønnede forskelle: mere end 40 % af de mandlige og kun 2 % af de kvindelige spillere kategoriseres som 'meget kompetitive holdspillere', mens hhv. mere end 40 % og omkring 9 % af de kvindelige og mandlige spillere kategoriseres som 'ikke-kompetitive solospillere' (Thorhauge & Gregersen, 2019, p. 1451). De 'meget kompetitive holdspillere' kommunikerer mest, mens de spiller (ibid.:1453), ligesom cirka 70 % af spillerne i denne drengedominerede gruppe har fået nye venskaber gennem gaming, hvilket tilsvarende gør sig gældende for under 10 % af den pigedominerede 'ikke-kompetitive solospillere'-gruppe (ibid.:1454). For drengene er gaming og socialitet i høj grad gensidigt konstituerende (ibid.:154), mens pigerne i højest grad bruger gaming som en individuel fritidsaktivitet og må søge nye onlinebekendtskaber, hvis de vil spille kompetitivt (ibid.:1458).

#### 1.2.4 Gaming i familien

Forældres og værgers retningslinjer for gaming i hjemmet spiller en vigtig rolle for børn og unges gaming-praksis (Nikken & Schols, 2015). Flere kvantitative studier konceptualiserer forældres retningslinjer for deres børns gaming i hjemmet som forskellige idealtypiske medieringsstrategier, forældrene kan forfølge, og som spænder fra ingen mediering til forbud (Eklund & Bergmark, 2013; Martins et al., 2017; P. Nielsen et al., 2019; Nikken & Jansz, 2006; Nikken & Schols, 2015). På tværs af studierne fremhæves en række holdnings- og erfaringsforhold og demografiske forhold, der påvirker, hvilken medieringsstrategi forældrene anvender. Forældre, der har et negativt eller problematiserende syn på gaming, anvender ofte restriktive medieringsstrategier – og vice versa (Nikken & Schols, 2015; Shin & Huh, 2011). Forældre, der har ringe erfaring med og viden om gaming, kan have svært ved at vejlede deres børn (Nikken & Schols, 2015), mens forældre, der aktivt deltager i deres børns gaming, fx ved at spille med, ofte medierer barnets gaming mindre restriktivt (Eklund & Bergmark, 2013). Gentile et al. (2012) finder, at forældre med højere uddannelses- og indkomstniveau er de mest restriktive, og at børn af samlevende forældre med større sandsynlighed får sat restriktioner på deres gaming, end børn af enlige eller fraskilte forældre. Derudover finder flere studier, at forældre løbende sætter færre retningslinjer for deres børn, efterhånden som børnene bliver ældre (Eklund & Bergmark, 2013; Gentile et al., 2012; Shin & Huh, 2011).

I et review over international viden om betydningen af forældres holdninger til og eventuelle opsætning af grænser over for børn og unges tid brugt på online-aktiviteter kortlægger Nielsen et al. (2019) den eksisterende viden om sammenhængen mellem forældrenes medieringsstrategier og 'problematisk onlinegaming' (POG) – her forstået som manglende kontrol med gaming. Reviewet konstaterer, at gaming kan opnå 'præcedens' over andre hverdagsinteresser og -aktiviteter og herved resultere i manglende evne til at begrænse gaming på trods af oplevede negative konsekvenser, samt at denne risiko er størst blandt 12-19-årige børn og unge (Nielsen et al., 2019). Reviewet viser også, at



området er relativt udforsket, og at der (i 2019) ikke foreligger tilstrækkelig viden om forældres muligheder for at intervenere og/eller formindske risikoen forbundet med børn og unges onlinegaming til at drage kausale konklusioner. Reviewet udleder, at familie-konflikter og manglende forældreopmærksomhed kan associeres med øget grad af POG hos børn og unge.

En mindre mængde kvalitative, eksplorativt orienterede studier beskæftiger sig med gaming i familien (se fx Brus, 2018; Eklund, 2013; Kutner et al., 2008; Meriläinen, 2021). I et interviewstudie med svenske unge og deres forældre finder Eklund bl.a., at gaming bruges til at facilitere samvær mellem børn og forældre og mellem søskende (Eklund, 2013, p. 163f), kan styrke de sociale bånd i familien (ibid.:168, se også Wang et al., 2018), og at gaming gør det nemmere for skilsmisefamilier og voksne søskende at bruge tid sammen i hverdagen (ibid.:166f). Eklund fremhæver dog også, at gaming kan give anledning til konflikter i familien. Konfliktdimensionen uddyber Kutner et al. i en interviewundersøgelse med 21 12-14-årige amerikanske drenge og deres forældre (Kutner et al., 2008). Studiet finder, at forældrene er bekymrede for, at deres drenge bruger for meget tid på at spille, og for at tidsforbruget har negative konsekvenser for drengenes sociale færdigheder, skolepræstation og fysiske sundhed (ibid.:84). Flere af forældrene fortæller, at de har problemer med at følge med i og forstå deres børns gaming, hvilket drengene også oplever (ibid.:87).

I et studie af unge, danske gamere viser (Brus, 2018), at 'problematisk spiladfærd' blandt unge må forstås ud fra en problematiseringsproces, som både unge og forældre deltager i. Ydermere finder Brus, at de fleste unge i studiet oplever, at deres forældre er forstående og dialogsøgende, og at de fleste af de forhandlinger, de har med deres forældre i forhold til gaming, er rimelige (ibid.:60f). I en eksplorativ undersøgelse med 22 unge, finske mænd i alderen 16-19 år undersøger Meriläinen (2021) de unges syn på deres forældres stillingtagen til de unges gaming. Meriläinen finder, at de unge mænd synes, at det er ønskværdigt, at forældre sætter grænser for gaming, især for yngre børn, at de unge får mere autonomi med alderen, hvilket de bifalder, at det er essentielt, at forældrene blander sig, hvis gaming får negative konsekvenser for søvn, skole og venskabsrelationer, og at forældrenes holdning til gaming ændrer sig over tid, fx i takt med, at de opnår større indsigt i deres børns gaming (Meriläinen, 2021).

### 1.2.5 Debat om Internet Gaming Disorder

Siden først American Psychological Association og siden WHO i midten af 2010'erne lagde op til at formalisere 'Internet Gaming Disorder' (IGD) som en officiel diagnose, har der været en aktiv videnskabelig debat om diagnosens validitet og relevans (fx Aarseth et al., 2017; Brand et al., 2019; Enevold et al., 2018; Griffiths et al., 2016; Rumpf et al., 2018; Van Rooij et al., 2018). Diagnosen og debatten kredser om, hvorvidt et overdrevent tidsforbrug på gaming kan være udtryk for et patologisk afhængighedsforhold i individet på linje med fx rusmiddelafhængighed og ludomani (Thorhauge et al., 2018).

Debatten om IGD-diagnose udspiller sig både inden for og på tværs af fagdiscipliner og kan groft skitseres ud fra to spor, omend sporene har visse overlap. Det første spor udspiller sig hovedsageligt inden for psykologien og neuropsykologien og kredser om den videnskabelige kvalitet af diagnosen ud fra et klinisk perspektiv: er kriterierne valide? I

hvilken udstrækning er det muligt at anvende terminologi fra gambling- og rusmiddelafhængighed til at formalisere spilafhængighed (Aarseth et al., 2017; Griffiths et al., 2016; Thorhauge et al., 2018)? Det andet spor af debatten udspiller sig på tværs af fagdiscipliner, og tager afsæt i en kritik af, at afhængighed af gaming uden videre kan forstås som en psykologisk patologi tilskrevet individet (fx Thorhauge et al., 2018) og foreslår i stedet at fokusere på en situeret forståelse af problematisk gaming som noget, der udspiller sig mellem mennesker – i hverdagslivets sociokulturelle kontekst. Således fremhæver bl.a. Thorhauge et al. (2018), at der dels ikke umiddelbart findes videnskabeligt belæg for at lokalisere 'problemerne' ved 'problematiske gaming' hos gamerne selv, dels at forsøgene med at gøre dette vil få utilsigtede konsekvenser for gamerne. I stedet kan problemerne ved 'problematiske gaming' lokaliseres i et samspil mellem spil, spilstrukturer og spilkultur.

### 1.2.6 Nyere forskning i gaming i Danmark

I Danmark findes der både et forskningscenter og en række forskere, hvis videnskabelige arbejde udelukkende eller primært koncentrerer sig om gaming. For det første findes Center for Computer Games Research, som er et forskningscenter tilknyttet IT-Universitetet i København. Centeret er tværdisciplinært, og huser blandt andre professor Espen Aarseth og lektor Rune K. L. Nielsen, hvis arbejde vi henviser til flere steder i denne rapport.

Espen Aarseth er en af pionererne inden for 'game studies' som et selvstændigt akademisk felt (Corneliusen & Rettberg, 2008, p. 3). Aarseth har, blandt flere andre ting, forsket i rumlighed og repræsentation af steder i computerspil (Aarseth & Günzel, 2019), forsøgt at udvikle et spilklassificeringsværktøj, der går på tværs af traditionelle spilgenerer og fokuserer på spillenes indre opbygning frem for på spilindustriens klassificeringer af spillene som fx enten action- eller sportsspil (Elverdam & Aarseth, 2007), bidraget til den teoretiske udvikling og forståelse af spilontologi og -hermeneutik (Aarseth & Möring, 2020) og engageret sig i den internationale debat om Internet Gaming Disorder og 'problematiske gaming-adfærd', hvor Aarseth argumenterer for et større fokus på spillenes struktur frem for på unges tilbøjeligheder til at miste kontrollen. Aarseth fremhæver bl.a., at spillenes opbygning og selve gameplay-delen kan motivere til forskellige former for pengeforbrug.

Denne debat er flere andre danske forskere også engageret i, eksempelvis har Rune K. L. Nielsen, Anne-Mette Thorhauge, Anne Brus og Andreas Gregersen sammen med en række nordiske kolleger forfattet og publiceret open-source antologien "*What's the problem in problem gaming*" (Enevold et al., 2018), hvis kapitler vi refererer til flere steder i denne rapport, og som undersøger forskellige aspekter af problematiske gaming blandt børn og unge i et hverdagsperspektiv. Nielsen, Thorhauge, Gregersen og Brus har også i andre tilfælde forsket i gaming blandt børn og unge i Danmark, bl.a. med fokus på køns- og kønnede forskelle (Thorhauge & Gregersen, 2019), familie- og generationskonflikter (Brus, 2018; Thorhauge et al., 2020) og e-sport og 'soveværelseskultur' (Brus, 2014, 2020). I tillæg hertil står Thorhauge og Nielsen bag en række undersøgelser af forretningsmodeller i spilindustrien (Thorhauge, 2020; Thorhauge & Nielsen, 2021), ligesom både Nielsen (Nielsen & Grabarczyk, 2019) og Søren Kristiansen (Kristiansen & Severin, 2020) har undersøgt unges spilleres brug af loot boxes og gambling-relaterede elementer.

De danske forskere finder bl.a., at onlinespil ikke alene er forbundet til og formet via interaktionen med sociale medier og sociale platforme, de er i høj grad også betinget af forretningsmodellen bag dem. Her er der forskellige modeller, som på forskellig vis er direkte bestemmende for spillenes udformning og styrende for logikkerne i selve spillet (Thorhauge & Nielsen, 2021). En af modellerne er en klassisk model, hvor spillere får adgang til en fuld pakke samtidig med, at de køber et spil. En anden model fordrer et abonnement, som der løbende skal betales til. En tredje – efterhånden meget udbredt – model er opbygget omkring digitale platforme, som styres af producenterne bag spillene, og som også er designet som små (globale) markedspladser, hvor brugerne kan mødes og handle forskellige spil-features (eksempelvis sælge og købe skins) (Thorhauge, 2020). De forskellige forretningsmodellers design har således direkte indvirkning på de sociale interaktioner i og omkring spillene og dermed på børn og unges brug af spil i deres hverdagsliv. I kapitel 6 belyser vi nærmere spilindustriens betydning, og hvordan den opleves af børn og unge i Danmark.

I forlængelse heraf er penge (og køb og salg i spil) blevet en vigtig form for materialitet i børn og unges spillepraksis, da der oftest er pengetransaktioner involveret i børn og unges spillepraksis – enten i form af et månedligt abonnement, mikrotransaktioner eller gambling-relaterede elementer. Ikke alene spil købes, men også i stigende grad virtuelle features, som knytter sig til de enkelte spil (Li, 2012). Ligesom der er markeder for salg og køb af virtuelle features, som knytter sig til de enkelte spil. Denne udveksling af virtuelle goder for penge har direkte betydning for, hvordan børn og unge spiller, hvilket vi belyser nærmere i kapitel 6.

Fælles for disse forskeres perspektiv på gaming er, at onlinespillene, selve det at game samt de mulige konsekvenser heraf bør studeres i en sammenhæng, hvor også spillenes design og gamernes sociale kontekst har relevans og hvor gaming således snarere er udtryk for en kombination af teknologi og kultur end for en sygdom, som kan associeres til individuelle gamere.

## 2 Gaming som hverdagspraksis

Med afsæt i nyere dansk og international forskning om gaming blandt børn og unge (jf. afsnit 1.2.2-1.2.6) tager projektet teoretisk udgangspunkt i børne- og ungesociologien med særligt fokus på børn og unges hverdagsliv og kulturelle fællesskaber. Dette perspektiv indebærer, at gaming forstås som en kulturel praksis, der tilskrives en særlig (meningsfuld) betydning af børn og unge. Som forskere har vi i forskningsprojektet defineret gaming som det, børn og unge gør, når de spiller onlinevideospil, og alle de aktiviteter, som de knytter til det at spille onlinevideospil. Gaming refererer således til alle former for spil, både på mobiltelefonen, konsol og computer, online eller offline, multiplayer eller singleplayer (Haugegaard & Danielsen, 2019), samt til de forskellige former for praksis, der knytter sig til det at game, så som socialt samvær, konkurrencer, indtag af mad og drikke osv. Den teknologiske udvikling har skabt nye mulighed for at kommunikere med andre uanfægtet af tid og rum – hvilket muliggør gaming som en onlinepraksis samtidig med, at det er en praksis, som er tæt knyttet til børn og unges fysiske hverdagsliv.

Den definition af 'gaming', som vi lægger til grund for forskningsprojektet, er som beskrevet tidligere meget bred, hvilket har været et bevidst valg for herved at undgå at udelukke bestemte handlinger og/eller individer, og definitionen udelukker – som det vil fremgå af kapitel 5 – ikke, at de deltagende interviewpersoner i praksis kan forstå 'gaming' noget mere snævert. Alle medvirkende interviewpersoner har således erfaring med at spille onlinespil, men de dækker over en stor variation både i forhold til, hvor meget og hvor ofte de spiller, hvad der motiverer dem til at spille, hvilke konsekvenser det har for dem at spille, og hvordan de forholder sig dels til deres egen gaming, dels til gaming mere generelt. Som tidligere beskrevet udgør gaming i denne sammenhæng et analytisk begreb, dvs. en samlende betegnelse for det at spille onlinespil.

Forskningsprojektet anvender altså i udgangspunktet en bred definition af 'gaming', hvor fokus dels er på det, børn og unge gør, dels på den sociale og kulturelle mening de tilskriver det, de gør. Gaming bliver hermed overordnet analyseret som en eller flere former for spilpraksis, som angår børn og unges hverdagsliv, og som både påvirker og påvirkes af andre aspekter og praksisformer i hverdagslivet (Enevold, 2014; Giddings, 2009; Toft-Nielsen & Krogager, 2015).

Med de seneste års vedvarende udvikling af nye teknologiske muligheder inden for onlinekommunikation (særligt inden for tablets og smartphones) kan gaming foregå stort set alle steder, hvor børn og unge opholder sig. Udbredelsen af internet og ikke mindst af antallet af personlige smartphones har medført øget adgang til virtuelle interaktioner, således at børn og unge i dag potentielt kan være i konstant forbindelse og kontakt med omverdenen uden fysisk samtidighed (Woodman & Wyn, 2014). Danmarks Statistik (2020) viser således, at hele 97 % af 16-24-årige i Danmark anvender sociale medier på smartphones – som giver direkte adgang til online-spil. Nutidens børn og unges værelser udgør også steder, hvorfra der jævnligt spilles onlinevideospil, og gaming er således blevet en integreret del af familielivet i mange familier (Brus, 2014; Harvey, 2015). Sammen med den omfattende udvidelse af mulighederne for at spille onlinespil er der vokset en offentlig interesse frem for at kunne regulere børn og unges gaming-praksis/-praksisser.

I takt med udbredelsen af onlinespil og med gamings gængse tilstedeværelse både på smartphones o.l., og i de fleste familiers dagligdage bliver gaming også i stigende grad en praksis, hvor selve erfaringsopbygningen med det at spille efterhånden omsættes til færdigheder, som kan anvendes uden for onlinespillene (Shove et al., 2010). Gaming foregår nemlig også meget ofte inden for sociale rammer – i en bredere kontekst af børnene og de unges hverdagsliv. Når gaming anskues på denne måde – fra et sociologisk hverdagsperspektiv – bliver det en forudsætning, at gaming også er en praksis, som løbende forandrer sig. Gaming er således ikke afgrænset til en bestemt universel udtryksform, men snarere indlejret i tiden på en særlig måde (Shove et al., 2010).

Både gaming og gambling-relaterede elementer i spil (fx loot boxes) bliver i projektet således analyseret som indeholdt i (frem for ekskluderet fra) de aktiviteter (praksisformer), som udgør børn og unges hverdagsliv. Derfor vil hverdagslige handlinger, konteksten omkring disse handlinger, og hvordan de tilskrives kulturel og social mening, indgå i analyserne.

Inden for disse teoretiske rammer bliver analyserne primært drevet induktivt af den empiri, som vi har genereret, og med fokus på det, som de interviewede børn og unge selv har fortalt om spillepraksis og gaming. Det har således været et centralt princip i projektet at give børn og unge en stemme og lytte til, hvad den fortæller.

I det følgende præsenterer vi kort de rammesættende perspektiver og begreber, som anvendes i rapporten for at åbne for forskellige aspekter af empirien. I selve analysekapitlerne (kap. 5-7) vil der yderligere indgå mere fokuserede perspektiver og begreber, som præsenteres løbende, når de anvendes.

## 2.1 Børn og unges meningsfællesskaber

Nutidens børne- og ungdomsliv i en moderne velfærdsstat som Danmark giver rige muligheder for at etablere og indgå i fællesskaber med andre børn og unge. De fleste børn og mange unge har forholdsvis meget fritid, som de kan vælge at bruge på aktiviteter, og en af de aktiviteter, som i stigende grad bliver valgt til, er onlinevideospil sammen med andre. At spille onlinevideospil er således en integreret del af langt de fleste børn og unges hverdagsliv og kan ikke betragtes som et særligt subkulturelt fænomen forbeholdt de få – sådan som det kunne i 1980'erne og første halvdel af 1990'erne (King & Borland, 2003).

Allerede fra en tidlig alder introduceres de fleste børn til onlinevideospil af venner eller familie (fx af ældre søskende, fætre eller kusiner) og vokser op med onlinespil som en integreret del af deres hverdagsliv. De vokser således op med sociale fællesskaber omkring deres egen gaming, som de deler med andre børn og unge, og som ifølge den danske undersøgelse af Thorhauge & Gregersens (2019) udgør en central del af deres hverdagsliv. I kapitel 5 underbygger vi yderligere hverdagsforståelsen af gaming, og de gaming-fællesskaber, som børn og unge er en del af.

I rapporten udforskes børne- og ungdomslivets friheder og udfordringer i relation til gaming og gambling-relaterede elementer med udgangspunkt i, at gaming både er en fritidsinteresse og en aktiv måde at være sammen på. Samtidig anerkender rapporten, at

de sociale fællesskaber, som skabes omkring onlinevideospil også kan blive præget af de relativt stereotypiske beskrivelser af fx køn, som spillene risikerer at reproducere (eksempelvis af seksualiserende kvinder og fysisk stærke mænd). Thornham (2011) og Harvey (2015) finder, at de relativt stereotypiske kønsfremstillinger i mange spil kan genfindes i udbredte opfattelser af, hvem der spiller hvilke spil.

Således farves den mening, som børn og unge tilskriver bestemte spil og spilpraksisser, både af (stereotypiske) repræsentationer i spillene og af (korresponderende) opfattelser af fx kønnet praksis og muligheder for at opnå anerkendelse inden for bestemte spil-universer (Thornham, 2008). Vi vil løbende igennem rapportens kapitler og analyser kommentere på betydningen af køn.

Børn og unges gaming er således ikke alene et uafgrænset frirum, men også en social praksis, som i større eller mindre grad også udsættes for en form for regulering – fx af forældre, omsorgspersoner og/eller institutioner. Omvendt kan fordybelse i gaming, forstået som en social praksis, fungere som et muligt afbræk fra netop familie og skole. Og gaming kan også medføre negative konsekvenser og i nogle tilfælde medvirke til social isolation.

På trods af, at gaming ofte problematiseres, kan det i et hverdagsperspektiv være vanskeligt at måle, hvornår gaming bliver problematisk, fordi potentielle problematiske konsekvenser af at game er afhængige af den kontekst, som gamingen foregår indenfor (Enevold et al., 2018). For nogle unge kan gamingen blive til en mere risikovillig aktivitet, som bruges til at afsøge grænser og balancere mellem kontrol/kaos, det bevidste/ubevidste og det rationelle/irrationelle (Lyng, 1990), ligesom gaming og gambling for nogle borgere kan indgå i en bredere palet af risikoaktiviteter. Ifølge (Järvinen & Fynbo, 2011) og (Fynbo, 2014) er det i selve evnen til at balancere på grænsen mellem kontrol og kontroltab, at en særlig følsomhed eller spænding opstår, hvor livet opleves særligt intenst og meningsfuldt. Børn og unges risikovillighed er ofte betinget af tilstedeværelsen af et fællesskab, hvor forskellige mere eller mindre afvigende normer og prioriteringer kan legitimere risikofyldte handlinger, eller risikovilligheden dyrkes ligefrem som en del af en særlig ungdomskultur (Bengtsson & Ravn, 2019; Fynbo, 2014; Järvinen & Fynbo, 2011). Inden for sådanne subkulturelle rammer kan individuelle børn og unge afprøve egne grænser og samtidig stabilisere sig i et fællesskab og en kultur. Imidlertid nøjes risikofyldte handlinger ikke med at styrke kulturel integration og skabe identitet – de kan også skabe afhængighed, social isolation og udstødelse af andre fællesskaber, og de børn og unge, som har en radikal risikovillighed, kan over tid ledes til at bryde med de underliggende normer og sociale værdier for kontrol, som ungdomsfællesskaber, herunder gaming-fællesskaber, bygger på (Bengtsson & Ravn, 2019).

De unges egen oplevelse af deres gaming er afgørende for at forstå, hvilken rolle den har i netop deres hverdagsliv. For de unge, som frivilligt kaster sig ud i risikoadfærd omkring gaming, vil der oftest være mere at vinde end at tabe – særligt her og nu i situationen. De ved oftest godt, at deres risikovillighed indeholder en fare, men denne fare er i fremtiden, og gevinsten ved risikoadfærden er her og nu større. Det kan således godt være, at det at game stort set alle døgnets timer er forbundet med fx sundheds- eller uddannelsesmæssig risiko, men hvis det samtidig giver mening i form af integration i et fællesskab eller mulighed for at slippe for stress og angst, så er det for mange børn og

unge i situationen vigtigere end de potentielle fremtidige farer (Bengtsson & Ravn, 2019). I kapitel 7 uddyber vi rammen for, hvordan og hvornår gaming bliver problematisk.

## 2.2 Kompetencer

Onlinevideospil har klare afgrænsninger og regler, som gør sig gældende inden for spillet og som må følges af spillerne. Hvis ikke spillets strukturer følges, og grænserne for spillet accepteres, så kan spillet ikke spilles. Ifølge Bogost (2016) er denne accept af strukturer, grænser og regler essentiel for gaming – for så vidt som for enhver type spil Bogost argumenterer herved for, at gaming fundamentalt set medvirker til dels at udbrede vores evner til at sætte grænser og arbejde struktureret, dels at gøre dette samtidig med, at vi morer os, dels stemmer med de mest nødvendige forudsætninger for at lave i et samfund. Ifølge Bogost er det at spille onlinevideospil således ikke en udflydende aktivitet i sig selv, men tværtimod struktureret af særlige regler og rammer. Dette er ikke det samme som, at disse interne regler og rammer ikke kan have problematiske konsekvenser, eksempelvis i forhold til tids- eller pengeforbrug. Spillenes rammer og regler er imidlertid afgørende for, hvordan spillet spilles, og hvilke krav det stiller til spilleren. Langt de fleste spil er kompetitive og handler om at vinde, andre spil handler om at lære eller hygge sig, og alle spil handler om at blive bedre.

En central del af gaming er således opbygningen af kompetencer inden for spillet. Det gælder om at blive bedre og oparbejde evnerne til at mestre spillet bedst muligt, hvilket gælder, uanset om der er tale om konkurrenceprægede spil eller om mere kreative spil. For at spille skal man tillære sig – og underkaste sig – spillets logik og regler: Hvad kan man og hvornår kan man, er vigtig viden for at spille. Nogle spil læres hurtigt, mens andre kræver tid og fordybelse. Der er således tale om, at kompetencerne til at spille er afhængige af, hvilke spil man spiller, men også af, hvordan man spiller dem. Spilles der eksempelvis sammen med andre eller alene har betydning for, hvilke spilkompetencer som kræves. Hvis man spiller sammen med andre, vil der også følge krav om tillæring af sociale kompetencer med om, hvordan man interagerer meningsfuldt med andre spillere. Forståelse for onlinefællesskabets normer og værdier er således ofte nødvendig for at kunne indgå i spillet – og blive god til spillet.

Flere onlinevideospil kræver særlige kompetencer, som skal opbygges og løbende vedligeholdes, for at spillene vedbliver at være meningsfulde. Der kan være tale om særlig hurtige reflekser eller reaktioner, men der kan også være tale om kompetencer i forhold til at forstå bestemte fortællestrukturer eller logikker inden for spillet. Mange spil forudsætter således opbygningen af både kropslige og kognitive kompetencer, men kan også afhænge af sociale færdigheder og evner, så som kommunikations- og samarbejdsevner (Yee, 2006). I nogle spil er opbygningen af kompetencer knyttet sammen med værdien af forskellige items eller evner i spillet, og ens kompetencer kan således forbedre sig igennem særlige spilmekanismer. I World of Warcraft er du således nødt til at kunne samarbejde i en gruppe for at erhverve dig retten til de bedste items, mens du i Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) skal være ekstrem hurtig på tasterne og/eller turde satse nogle af dine værdifulde gevinster for at opnå muligheden for at vinde særligt episke (og meget værdifulde) *skins*.

De kompetencer, som kræves for at kunne spille, er således forskellige fra spil til spil, ligesom mulighederne for at udvikle – og udnytte – dem også varierer. Den mest grundlæggende forskel her udgøres af, om dine muligheder for at vinde alene afgøres af dit talent og dine evner, den tid du bruger på at spille, de spillere du spiller sammen med osv., eller om du hertil også har mulighed for at købe dig til bestemte privilegier (eksempelvis betale penge for card packs eller loot boxes). I kapitel 6 går vi mere i dybden med betydningen af disse elementer i spillene, herunder hvordan de indgår i spilindustriens forretningsmodeller.

## 2.3 Materialitet

Forskningsbaserede forståelser af materialitet strækker sig fra teorier om det sociale og det materielle som gensidigt konstituerende (Lincoln, 2012) socio-materialitet via teorier om rummets betydning til et mere traditionelt fokus på det materiale, som kræves for at kunne lave en bestemt handling – så som at spille et onlinespil, der forudsætter en bestemt hardware.

Onlinevideospil forudsætter en platform at spille på (computere, mobiltelefoner, konsoller, tablets), adgang til spil og programmer (software) samt den teknologiske udvikling, som går forud for selve spillene. Den teknologiske udvikling er således en forudsætning for, at børn og unge kan spille, samtidig med, at den også er med til at forme, hvordan der spilles. Selve den sociale spiloplevelse formes i samspil med digitale medieteknologier og deres design, argumenterer Coanda & Aupers (2020). Eksempelvis kan man relativt let hygge sig med at spille skak på sin mobiltelefon – på vej hjem i bussen og med en fremmed person fra et ukendt sted i verden, mens det kræver en kraftig computer og ofte også en fast gruppe samt en masse tid til at spille fx League of Legends eller CS-GO på højt niveau. Nogle spil, som fx de mest avancerede flysimulatorer, kræver ud over en kraftig computer også en del ekstra kontroludstyr. Afhængig af materialiteten kan gaming foregå på mange forskellige måder

Det er ikke alene spillenes materialitet i form af design, kode, software, hardware og digital teknologi, som påvirker den sociale oplevelse af gaming. Sociale medier og interaktionsfora, som fx Facebook, Steam og YouTube, kan også spille en stor rolle for nogle gamere, inkl. i relation til deres motivation for at foretage *in-game* mikrotransaktioner. Nogle spillere vælger at streamere deres gaming, så andre gamere kan følge dem. Nogle spil integreres i eksisterende sociale platforme, andre findes i forskellige versioner til forskellige platforme, mens andre spil reklamerer med, at de kan spilles uden konstant tilslutning til internettet. Herved bliver den sociale oplevelse af at spille integreret i digitale netværk, som samtidig bliver til forskellige sociale netværk (Coanda & Aupers, 2020; Giddings, 2009). I kapitel 5 uddyber vi, hvordan de sociale medier og platforme integreres i børn og unges spillepraksis og udgør vigtige elementer i deres gaming.



## 3 Metoder

Fra begyndelsen af forskningsprojektets designfase har vi arbejdet med et eksplicit ønske om at få børn og unge med erfaring med onlinegaming til at tale om onlinegaming. Projektet er således designet ud fra et brugerperspektiv. Vi har således valgt at anvende semistrukturerede forskningsinterview med mulighed for at lade interviewpersonerne være medbestemmende for interviewenes retninger, og en induktiv analysestrategi, hvor vi først har gennemgået hvert enkelt interview og kodet interviewene ad flere omgange, og dernæst kategoriseret koderne for til slut at fokusere på de temaer, som har vist sig at være mest gennemgående i interviewene (se kodeskema i bilag 5). Temaerne skal imidlertid ikke opfattes som ensrettede, men snarere som åbne problematiseringer af relevante ståsteder, erfaringer med og holdninger til vigtige dimensioner af gaming i et hverdagsperspektiv.

Med det relativt omfattende datamateriale, som bygger på 112 medvirkende børn, unge og unge voksne, bygger vi således videre på den vidensopbygning, som forskere i Danmark og internationalt har været i gang med de seneste årtier.

Samtidig giver brugerperspektivet os også en indsigt i, hvordan forhold, som foregår online, bliver oplevet af de personer, som færdes i de online-universer, herunder nuancerede indblik både i de problemstillinger, som de konfronteres med, og i de attraktioner, som motiverer dem. Begge disse indblik er brugbare i forhold til den videre udvikling af fx interventioner imod ukontrollerede pengeforbrug.

Vi har samlet bredt i Danmark og har henvendt os til skoler, klubtilbud og ungdomsuddannelser på Sjælland og Fyn og i Jylland, ligesom vi har postet invitationer til at deltage i et interview på mange forskellige blogs, inkl. blogs henvendt til specifikke spil eller bestemte typer af spillere (fx kvindelige gamere).

### 3.1 Information og rekruttering

Målgruppe 1 blev rekrutteret gennem folkeskoler og ungdomsklubber hvor vi blandt andet kontaktede folkeskolelærere i skolerne og pædagoger i klubber. Vores plan var, at vi også skulle rekruttere interviewpersoner til målgruppe 1 via vores tilstedeværelse i ungdomsklubberne, hvor vi skulle lave deltagende observationsstudier med børnene og de unges onlinegaming. Efter covid-19-udbruddet blev vi dog nødsaget til at føre en mere varieret rekrutteringsstrategi, hvor vi både skrev ud til de enkelte institutioner, men også i høj grad trak på personlige netværk. For det første fik vi lærere og pædagoger på de forskellige institutioner til at sende informationsfolderne om projektet ud til deres elever, hvorefter vi kunne etablere kontakt til de enkelte interviewpersoner. For det andet delte vi selv informationsfolderne på sociale medier, inklusive til blogs og sociale grupper, som var dedikeret til fx bestemte spil eller til kvindelige gamere (se diverse rekrutteringsfoldere i bilag 6). De deltagende observationsstudier blev desuden erstattet med semistrukturerede enkeltinterviews.

Målgruppe 2 blev først rekrutteret gennem ungdomsuddannelser (gymnasiale og erhvervsfaglige uddannelser), studievejledere og undervisere inviterede forskellige klasser

til at deltage i forskningsprojektet, dernæst via skriftligt materiale på forskellige spilfora bl.a. på Facebook. Her blev potentielle interviewpersoner informeret om forskningsprojektet og fik derigennem mulighed for selv at melde sig til et interview.

Målgruppe 3 er rekrutteret igennem vores tilstedeværelse på forskellige misbrugscentre og i miljøer med relativt høje risikoprofiler. Vi forsøgte også med beredvillig hjælp fra StopSpillet at rekruttere yngre børn og unge, som oplevede et akut behov for hjælp, men desværre lykkedes det ikke at få etableret kontakt til unge spillere med spilproblemer via StopSpillet. Det skyldes primært, at det er meget få børn, der henvender sig til hjælpe-linjerne.

For alle målgrupper 1-3 gælder, at vi i forbindelse med afslutningen af hvert enkelt individuelle interview har opfordret interviewpersonerne til at foreslå nye interviewpersoner, som også kunne være relevante for projektet at interviewe. På denne måde har vi rekrutteret otte deltagere, som fordeler sig i alle tre grupper.

Sociale netværk har været vigtige for rekrutteringen til alle tre målgrupper og særligt i forhold til målgruppe 1 og 2, hvor vi – i kølvandet på den nationale nedlukning pga. covid-19 – også valgte at søge efter potentielle interviewpersoner i vores egne netværk, fx via uddannelser og arbejde, samt anbefale interviewpersonerne at overveje, om andre i deres netværk kunne være interesserede i at deltage i et interview. Fem interviewpersoner er rekrutteret på denne måde. Til alle interview med interviewpersoner, som har personlige relationer til en af projektmedarbejderne, har vi sørget for at allokere interviewere uden personlige relationer til interviewpersonerne, og samtidigt været ekstra opmærksomme på, at interviewpersonerne har været fuldt oplyst om VIVEs forskningsetik og fortrolighed.

Rekrutteringen af interviewpersoner bygger således på flere forskellige forsøg på at skabe kontakt til relevante interviewpersoner, som dels har været målrettet de tre forskellige aldersopdelte målgrupper, dels er blevet tilpasset de særlige omstændigheder, som projektet har været underlagt bl.a. pga. udbruddet af covid-19. I takt med, at flere og flere interesserede børn og unge har henvendt sig, har vi løbende gennemført udvælgelser af interviewpersoner for at sikre en bred variation inden for køn, uddannelse, geografi og personlige præferencer for spil og spiltyper. Eksempelvis har vi i gruppe 2 (unge på ungdomsuddannelser) både haft deltagere fra erhvervsskoler og forskellige gymnasiale uddannelser, ligesom vi til alle tre målgrupper har fokuseret på en stor geografisk spredning, og vi har deltagende børn og unge fra bl.a. Esbjerg, Svendborg, Skødstrup, Nakskov, Ishøj og København.

Velvidende, at en stor del af den forskning, som er foretaget på området, fokuserer på mandlige gamere, og at mænd er overrepræsenterede i de fleste statistikker over risikoaktiviteter (som fx pengespil og illegalt stofbrug), har vi forsøgt at indrette vores sampling-strategi efter at opnå en mere ligelig repræsentation af piger og drenge. Samplet er således ikke sammensat for at opnå statistisk repræsentativitet i forhold til kønnet risikovillighed, men for at gøre det muligt at analysere unge piger og drenges oplevelser så bredt som muligt. Med afsæt i den eksisterende viden både i forhold til gaming og gambling kunne vi antage, at der ville være forskelle i både normer omkring gaming og spilvalg mellem kvindelige og mandlige gamere. Dette har især betydet, at vi kun i yderst

få tilfælde har afvist kvindelige interviewpersoner, og at vi har gjort os særligt umage med at få kvindelige interviewpersoner til at foreslå nye interviewpersoner (heriblandt særligt nye kvindelige interviewpersoner). I fokusgrupperne, som blev tilrettelagt til at kunne gennemføres på de forskellige uddannelsessteder og i de fleste tilfælde i undervisningstiden, havde vi en jævn fordeling af køn, hvorfor vi besluttede at indrette en enkelt fokusgrupper kun med piger<sup>1</sup>.

Som bekendt er udvalget af onlinespil enormt og voksende. Samtidig er der stor forskel på spillenes popularitet. Nogle spil – fx Final Fantasy, League of Legends, Counter-Strike og Minecraft – fortsætter med at være populære i årevis, andre spils popularitet – fx FIFA – fluktuerer henover hvert enkelt kalenderår. World of Warcraft, som blev lanceret i 2004 og senere er blevet udvidet flere gange, blev i 2019 relanceret i sin oprindelige form (som i 2004), hvorved det opnåede fornyet popularitet. Og spil som HayDay og Episode er måske 'kun' populære i nogle år.

Vi har vægtet at få så mange forskellige spil som muligt repræsenteret i forskningsprojektet, fordi selve spillenes opbygning og tekniske indretning ifølge flere forskere (så som Dahlskog et al., 2009 og Nielsen & Grabarczyk, 2019) betyder noget for, hvordan de spilles, og hvilke konsekvenser de kan have for gamernes motivation – både for at spille, men også for at anvende mikrotransaktioner i forbindelse med, at de spiller. Samtidig har vi også haft et ønske om, at nogle af de mere perifere spil (som fx Episode), som kan have en større tiltrækning for fx yngre spillere eller kvindelige spillere, blev repræsenteret i projektet. Derfor er samlet heller ikke sammensat for at opnå statistisk repræsentativt i forhold til brugen af spil, men for at få en relativt stor variation. Et varieret udvalg af spil er desuden nødvendigt for bedre at forstå, hvordan unges vaner i forhold til at game også kan være forskellige. Eksempelvis fremhævede mange interviewpersoner, at mobilspil som Hay Day eller Candy Crush ofte bliver brugt som tidfordriv, mens man eksempelvis sidder i offentlig transport. Derimod blev computerspil som Counter-Strike og League of Legends hyppigt understreget som en mere social aktivitet, som man forpligter sig til i et givent tidsrum. For at imødekomme dette bad vi potentielle interviewpersoner om at fortælle, hvad deres yndlingsspil var, før vi rekrutterede dem til projektet, og for så vidt muligt matchede vi interviewpersonerne med en interviewer, som kendte interviewpersonens yndlingsspil. Idet samtlige otte projektdeltagere har deltaget i interviewprocessen, og hver især har haft ansvar for at lære om et eller flere af de mest populære spil, har det overvejende været muligt at foretage disse match, hvilket vi anser som en styrkelse af datakvaliteten.

### 3.2 Dataindsamling

Dette kapitel redegør for projektets anvendte metoder til dataindsamling og for de væsentligste erfaringer vedrørende anvendelsen af de forskellige metoder. De tre anvendte metoder i projektet har været fokusgrupper, semistrukturerede forskningsinterview og

---

<sup>1</sup> Ud over undervejs i interviewprocessen, som forløb henover sommeren 2020, at forsøge at opnå en så ligelig repræsentation af piger og drenge som muligt, forsøgte vi også at øge antallet af de yngste deltagere – og valgte undervejs i processen også at inkludere nogle enkelte unge interviewpersoner, som ikke var nået til udskolingen endnu.

Men bortset fra disse to fokus har vi ikke bevidst forsøgt at sample ud fra bestemte tilhørs- eller andre forhold, og har således valgt ikke at tillægge fx etnisk baggrund, religion eller seksuel orientering bestemt betydning.

et kort spørgeskema. Idet det danske samfund blev mere eller mindre nedlukket pga. udbruddet af covid-19 i Danmark, måtte projektets oprindelige strategi for dataindsamling undergå en gennemgående forandring, hvilket bliver nærmere beskrevet i det følgende.

### 3.2.1 Covid-19 og konsekvenserne for dataindsamlingen

Som udgangspunkt skulle dataindsamlingen med målgruppe 1 foregå via deltagende observationer på ungdomsklubber, dataindsamlingen med målgruppe 2 skulle foregå via fokusgrupper og dataindsamlingen med målgruppe 3 skulle foregå via semistrukturerede enkeltinterviews.

Efter covid-19-udbruddet og hjemsendelsen havde vi ikke mulighed for at være tilstede i ungdomsklubberne, og derfor måtte vi ændre vores dataindsamling med målgruppe 1 til at foregå via semistrukturerede enkeltinterviews. Inden covid-19-udbruddet nåede vi at afholde syv fokusgrupper med målgruppe 2. Resten af data med målgruppe 2 blev ligeledes erstattet af semistrukturerede enkeltinterviews. På grund af covid-19-smittefaren blev de semistrukturerede enkeltinterviews med de forskellige målgrupper desuden foretaget telefonisk, vha. Skype eller vha. gamernes foretrukne kommunikationsprogram 'Discord'. Det virkede som om, at de børn og unge, som bruger mest tid på online-games, oftere foretrak Discord, mens de børn og unge, som brugte mindre tid på at game, foretrak at gennemføre interviewet via en telefon. Rent teknisk vurderer vi ikke, at interviewene blev påvirket systematisk af, om interviewet blev gennemført via telefon, Skype eller Discord.

### 3.2.2 Fokusgrupper

I projektet har vi anvendt fokusgruppeinterviews til dataindsamling med målgruppe 2 (15-19 år). Fokusgruppen som metode egner sig godt til at indfange de meningsforhandlinger og sociale interaktioner, der opstår imellem mennesker, når de er til stede sammen for at forholde sig til konkrete forhold og/eller problemstillinger. Samtidig giver fokusgrupper også de individuelle deltagere mulighed for at ytre deres egne holdninger, fortællinger og erfaringer (Halkier, 2010).

Projektet går ud fra, at gaming kan forstås som en social aktivitet, enten imens gaming foregår sammen med andre individer, eller når en overstået gaming-session skal overleveres til andre. Da projektet netop har som mål at etablere viden om, hvordan børn og unge interagerer, udvikler og forhandler med hinanden om meningen (eller meningsløsheden) med gaming, mikrotransaktioner og/eller gambling-relaterede elementer, vurderer vi, at fokusgrupper er endog særdeles oplagte som metode til at generere data.

Fokusgrupperne var bygget op omkring en semistruktureret fokusgruppeguide med en række emner og spørgsmål, der skulle stimulere diskussionen mellem fokusgruppedeltagerne. Det semistrukturerede format gav desuden mulighed for deltagerne til selv at rette samtalen mod andre emner, som ikke var inkorporeret i fokusgruppeguiden (Brinkmann & Tanggaard, 2010). Derudover havde interviewererne også forskellig erfaring med gaming på tværs af de forskellige fokusgrupper. Dette gjorde, at vi kunne sikre en dybdeindsigt i gaming og de forskellige spil, samtidig med at der stadig blev stillet mere overordnede og nysgerrige spørgsmål.

Under fokusgrupperne blev der også vist forskellige billeder, som var tilpasset de forskellige emner i fokusgruppeguiden. Eksempelvis startede fokusgrupperne med, at der blev uddelt print af motiver fra forskellige spil. Formålet med billederne var at vække genkendelighed hos interviewpersonerne og dermed stimulere samtalen. Billederne fungerede også som redskab til at afgrænse gaming-fænomenet. Hver enkelt fokusgruppe i projektet var sammensat af elever fra den samme uddannelse og fra den samme klasse, hvilket styrkede deltagernes vilkår for at udveksle fortællinger om gaming og evt. gambling (Halkier, 2010)

I projektet afholdt vi i alt syv fokusgrupper. Fokusgrupperne blev foretaget på forskellige gymnasiale- og erhvervsrettede uddannelser. Fire fokusgrupper blev gennemført med studerende på en HHX-uddannelse i Østjylland, to på en HTX-uddannelse på Sjælland og én på en EUD-uddannelse på Fyn. Fokusgrupperne bestod af mellem fire og tolv interviewpersoner samt én eller to interviewere. To fokusgrupper bestod udelukkende af kvindelige studerende og én udelukkende af mandlige studerende. De resterende fire fokusgrupper bestod af en blanding af kvindelige og mandlige studerende. Fokusgrupperne varede mellem 60 og 100 minutter.

Samtaleemnerne i fokusgrupperne tog udgangspunkt i fem overordnede emner, hver især suppleret med grafisk materiale relateret til de enkelte emner.

De fem emner var:

1. spillekultur
2. økonomi og penge
3. venskaber og det sociale
4. risikoadfærd og problematisk gaming
5. hverdagsliv og skolegang (bilag 3).

Emnerne refererer direkte til forskningsprojektets teoretiske udgangspunkt, som igen beror på spillemyndighedens indledende spørgsmål til området. Emnerne er desuden forankret i en omfattende litteratursøgning om dansk og international viden, både om gaming og gambling, samt på et halvdagsseminar om gaming og gambling med deltagelse af to unge gamere på henholdsvis 14 og 16 år og på formelle pilotinterview med to unge gamere på 15 og 16 år.

### 3.2.3 Det semistrukturerede telefoninterview

I projektet har vi anvendt semistrukturerede forskningsinterview til dataindsamling med alle tre målgrupper (10-15 år, 15-19 år, og 19-29 år<sup>2</sup>). Denne type interview består i en dialog imellem en interviewperson og en interviewer, hvor samtalen følger en struktur, men samtidig imødekommer uforudsete vinkler og nye vendinger typisk fra interviewpersonen. Semistrukturerede forskningsinterview er velegnede til at indfange og disku-

---

<sup>2</sup> En af de fem interviewpersoner i gruppe 3 var 18 år på interviewtidspunktet. Han indgår i gruppe 3, fordi han på interviewtidspunktet tydeligt havde valgt at fortælle om sine erfaringer med problematisk pengeforbrug og betting.

tere dybdegående nuancer vedrørende interviewpersonernes erfaringer med og holdninger til givne emner, fænomener, områder og/eller bestemte praksisser (Brinkmann & Tanggaard, 2010; Packer, 2011; Thagaard, 2017).

Semistrukturerede forskningsinterviews er også velegnede som metode til at udvikle viden fra et brugerperspektiv, simpelthen ved at give brugere lejlighed til at ytre sig og ved at vise brugerne, at man er i stand til at lytte til deres fortællinger og forstå, hvad de fortæller. Projektet har fra start af sigtet efter at etablere viden om børn og unges erfaringer og holdninger, og derfor har det været et bevidst og fagligt begrundet valg at anvende denne interviewform i projektet.

De semistrukturerede interviews var bygget op omkring en semistruktureret interviewguide. Formålet med denne var at lade forskellige emner være omdrejningspunkt for samtalen, samtidig med at interviewpersonerne selv havde mulighed for at bevæge sig ind på emner, som ikke var inkorporeret i interviewguiden (Brinkmann & Tanggaard, 2010). Derudover blev de forskellige interviews, som nævnt, ofte foretaget af en interviewer med kendskab til og ofte også erfaring med de spil, som interviewpersonen selv foretrak at spille. På den måde sikrede vi os, at intervieweren havde forståelse for de spilspecifikke ting, som interviewpersonerne snakkede om, samtidig med at der kunne indgås i en dybdegående dialog med interviewpersonerne om de enkelte spil og deres nuancer.

Som nævnt i tidligere afsnit blev de semistrukturerede enkeltinterviews foretaget telefonisk eller over Skype eller Discord pga. covid-19-smittefaren. Logistisk var de særlige omstændigheder nok mest en fordel os, da det blev muligt at lave aftaler med de forskellige interviewpersoner på tværs af byer og fx ud på aftenen. Og selvom interview over Skype eller Discord ikke giver de samme muligheder for interaktion, som et face-to-face-interview gør, hvor kropssudtryk eksempelvis spiller en større rolle, så oplevede vi, at de unge interviewpersoner deltog i onlinekommunikationen med en vis naturlighed, som formentligt også har virket betryggende for dem. Vi oplevede ikke, at interviewpersoner var flove over at fortælle om personlige erfaringer med fx brugen af mikrotransaktioner, og oplevede flere interviewpersoner gå i dybden med personlige forhold, herunder hvordan gaming havde hjulpet dem med social angst, eller cope med nervøsitet og præstationsangst. En enkelt interviewperson nævnte direkte, at hun nok havde lettere ved at snakke om personlige ting over telefonen, end hvis hun havde mødtes med os face-to-face.

Tematisk er der ingen forskelle mellem interviewguides til fokusgrupper og enkeltinterviews, men hvor fokusgrupperne gjorde brug af billedmaterialer, som interviewpersonerne skulle forholde sig til, måtte vi i enkeltinterviewene tale om de emner, som billedmaterialet symboliserede (fx gambling, mad, rusmidler og spiltyper). Af samme årsag udgør emnerne heller ikke lige meget i de forskellige individuelle interview, hvilket de i større grad gjorde i fokusgrupperne.

### 3.2.4 Kort spørgeskema om problematisk gaming

I projektet udarbejdede vi et kort spørgeskema, som børnene og de unge skulle svare på, efter de havde deltaget i et interview (bilag 1 og 2). Med afsæt i den nordiske *NORC—Diagnostic Screen for Gambling Disorders (NODS)*, som består af 10 binære (ja/nej)

spørgsmål, og som anvendes som screening for problematisk pengespil, sammenfattede vi således et kort spørgeskema, som ud over nogle biografiske spørgsmål og spørgsmål om spillevaner også indeholdt seks spørgsmål, som specifikt rettede sig mod risikabel adfærd i forhold til pengebrug i forbindelse med onlinespil.

Formålet med spørgeskemaet var ikke at skabe grundlag for statistisk analyse, men dels at få et overblik over interviewpersonernes biografi og vaner i forhold til gaming og mikrotransaktioner, dels at få en indikation af variationen i de unge spilleres potentielle risici for at tilnærme sig et kontroltab i forbindelse med gaming. Derudover gjorde spørgsmålene i spørgeskemaet også, at vi løbende kunne forholde os kritisk til den målgruppe, vi undersøgte. Eksempelvis kunne vi under dataindsamlingen løbende se, hvilke spiltyper der var over- eller underrepræsenterede blandt de enkelte interviewpersoner og dermed justere variationen ind efter dette. De sidste seks spørgsmål tog som sagt udgangspunkt i de såkaldte NODS-spørgsmål, som normalt bruges til screening af risikabel gambling adfærd (Fridberg & Birkelund, 2016, p. 34). Den version af NODS-spørgsmålene, vi tog udgangspunkt i, var desuden tilpasset unge (Ibid).

I vores tilfælde havde vi foretaget en omskrivning af NODS-spørgsmålene, så de rettede sig i mod pengebrug i spil i stedet for reel gambling. Eksempelvis blev der spurgt ind til, om man havde købt ting i spil for at glemme personlige problemer, eller om man uden held havde prøvet at stoppe med at købe ting i spil. Denne omskrivning mener vi kan forsvares i og med, at problematisk gamingadfærd på flere punkter ligner problematisk gambling-adfærd. Søren Kristiansen og Majbritt Christine Severin gennemførte et forskningsprojekt i 2020, der viste, at folk, der engagerer sig i køb af loot-boxes (mikrotransaktioner), også har øget risiko for have et problematisk forhold til klassisk gambling (Kristiansen & Severin, 2020). Således vurderer vi, at den omskrevne NODS, som vi har brugt i projektet, kan give et billede af de unge gamers forhold til handlinger, som i forhold til gambling af forskere vurderes som risikable. Men det er vigtigt at understrege, at NODS er en anerkendt og videnskabeligt verificeret screening – det er vores omskrevne version ikke.

I rapportens bilag giver vi et kort overblik over de 107 medvirkende børn og unges tidsforbrug på gaming samt over deres fordelinger på fem forskellige risikoparametre.

### 3.3 Datasikkerhed og forskning med børn og unge

#### 3.3.1 Oplysningspligten og de tre aldersgrupper

Forskningsprojektet har interviewet børn og unge i tre aldersgrupper på hhv. 10-15 år, 15-19 år og 18-29 år. Da de to yngste aldersgrupper ligger i overgangen fra børn/ung til voksen, må vi hertil mere specifikt overveje håndteringen af oplysningspligten i forhold til en eventuel oplysning over for forældrene. Overordnet vurderer vi, at unge på 15+ år selv kan forstå oplysningen om projektet alene uden forældres indblanding. Denne vurdering er også taget på baggrund af, at de 15-19-årige informanter er indskrevet på enten en gymnasial uddannelse eller en erhvervsskole.

For den yngste aldersgruppe har vi ifølge GDPR pligt til at informere forældre eller værger om børnenes mulige deltagelse i et forskningsprojekt. Således løftes oplysningspligten

over for de yngste deltagere ved, at vi udsender en informationsfolder om projektet til forældrene. Informationsfolderen indeholder oplysninger om projektets formål, praktiske forhold om dataindsamling og databehandling samt informationer om vores forsker-team. Desuden er informationsfolderen udarbejdet i overensstemmelse med GDPR Art. 13. De deltagende børn og unge i begge aldersgrupper har selvfølgelig også selv modtaget en informationsfolder om projektet. I samarbejde med VIVEs kommunikationsafdeling har vi sprogligt og visuelt rettet informationsfolderne specifikt mod hver af aldersgrupperne for at sikre, at informationen bliver givet i øjenhøjde med informanterne. Eksempelvis var informationsfolderen til de yngste mindre teksttung, og dele af teksten var erstattet af grafik. Derudover har vi også lagt mindre vægt på decideret gambling samt rusmiddel-indtagelse i informationsfolderne og under dataindsamling, når vi har arbejdet med og informeret den yngste aldersgruppe.

### 3.3.2 Forskning med børn og unge

På grund af projektets tre målgrupper har vi løbende skullet forholde os til overgangen mellem børn og voksen. Dette har medført en del overvejelser under både rekrutteringsprocessen, informeringen om projektet, og under selve dataindsamlingen.

Vores forståelse af børn- og ungebegreberne er, at det er en kompleks størrelse, der konstant bliver konstrueret og forhandlet alt ud fra, hvilken kontekst og situation begreberne indgår i. En informant kan altså godt agere ung, når hun/han er sammen med sine venner, i skole eller på job, men indtræde i en børnerolle i hjemmet med sine forældre eller over for andre voksne. Børn/unge-begrebet forstås altså mere som et situationelt meningssystem end som en fast defineret kategori (Billett & Hart, 2020). I forskningsprojektet definerer vi vores informanter i alderen 10-19 år som børn og unge, men bestræber os på under dataindsamlingen at møde informanterne i øjenhøjde, så de indgår som en ligeværdig del af vidensproduktionen (i praksis var dette ganske ligetil, da selv de yngste interviewpersoner var deltagende og gerne ville fortælle om deres erfaringer og holdninger.) Vi ønsker hverken at indtage en risikoorienteret eller en beskyttende tilgang. Derimod ønsker vi at lære med de unge mennesker således, at vi opretholder deres selvstændighed og rettigheder (Third et al., 2019). Dette er specielt relevant i dette studie, da man kan anse børn og unge som kompetente, når det kommer til online-adfærd og digital adfærd (Hart, 2019).

I forskningsprojektet har vi været opmærksomme på, at der nemt kan opstå et skævt magtforhold, når børn og unge står over for voksne forskere. Dette skyldes, at der kulturelt eksisterer et asymmetrisk forhold mellem børn og voksne i samfundet, hvor voksne bliver anset som autoriteter (Fraser, Lewis & Kellett, 2004). I forskningsprojektet har vi forsøgt at udligne dette asymmetriske forhold for så vidt muligt at få børnenes og de unges perspektiver frem.

Forskergruppen består af folk i forskellige aldersgrupper og med forskellige erfaringer med gaming, hvilket har været en fordel for os i forhold til dataindsamlingen. Eksempelvis har nogle i forskergruppen stor erfaring med gaming, hvilket har været en fordel i forhold til at vide, hvilke temaer og spørgsmål der har været relevante at stille, samt deltage på



mere lige fod med informanterne. Omvendt har nogle kun lidt erfaring med gaming, hvilket har betydet, at disse har stillet mere nysgerrige og opklarende spørgsmål til spilverdenens indforståethed.

I forskningsprojektet har vi også forsøgt at udligne det asymmetriske forhold mellem børn og unge og os som voksne forskere på flere måder. Først og fremmest er vi gået til feltet med en nysgerrighed på deres erfaringer og praksis og med et udgangspunkt, hvor vi anser børnene og de unge som uformelle eksperter på området. Desuden har vi forsøgt at sætte os ind i de unge gammers livsverden og ordforråd ved tidligt i forskningsprocessen selv at afprøve en række forskellige spil og sammenfatte en 'gaming-gambling ord-bog' (se bilag 7). Vi har altså bestræbt os på at bruge de ord, som børnene/de unge selv bruger, når de konceptualiserer gaming, frem for svære ord og begreber, der kunne skabe en distance mellem os og informanterne (Fraser, Lewis & Kellett, 2004). Meget tidligt lærte vi eksempelvis, at børn og unge ikke tolker begrebet 'gamer' som en neutral kategori (jf. afsnit 1.1), men som noget, der ofte er påhæftet en forståelse af noget overdrevent, tidskrævende og enten meget kompetent eller omvendt lidt socialt afvigende. Enkelte af de medvirkende børn og unge, som tager gaming meget seriøst, accepterer ukritisk at blive betegnet gamere, men for hovedparten af interviewpersoner associeres gamer med et stigma.

Ud over at forsøge at forstå det sprog, som børn og unge anvender i forbindelse med at tale om gaming, har vi også forsøgt at møde interviewpersonerne i øjenhøjde ved at anvende metoder, der anerkender deres interesse, og som inddrager dem i vidensproduktionen (Kampmann & Schultz Jørgensen, 2000; McCarthy, 2019; Punch, 2002). I vores fokusgruppeinterviews inddrogede vi forskellige fotos, som vi brugte til at stimulere samtalen omkring gaming og gambling. Eksempelvis startede vi ud med at vise nogle billeder af forskellige populære spil, hvilket hurtigt satte samtalen i gang, fordi fokusgruppemedtagerne altid kunne genkende spillene og havde en holdning til dem. At anvende billeder som oplæg til diskussion i fokusgruppen blev i alt anvendt fire gange i fokusgruppen (se bilag 4).

## 4 Interviewpersonerne

Datagrundlaget for forskningsprojektet omfatter i alt 112 interviewpersoner, herunder 34 piger og 78 drenge. Interviewpersonerne, der deltog i projektet var primært børn og unge, men inkluderede også et mindre sample af unge voksne, og derfor spænder aldersintervallet på interviewpersonerne mellem 10 og 29 år.

Det relativt brede aldersinterval skyldes et ønske om at opnå et nuanceret billede af børn og unges forhold til gaming og gambling-relaterede elementer i gaming, samt hvornår disse kan optræde som meningsgivende eller problematiske for deres hverdagspraksis. Derfor valgte vi at lave et metodisk design, der omfatter tre målgrupper baseret på alder og spillepraksis, hvilket vil blive præsenteret i de følgende afsnit.

### 4.1 Gruppe 1 – udkolingen

Gruppe 1 består af 21 børn i alderen 10-15 år (gennemsnitsalder = 13,2 år), primært tilknyttet udkolingen, og som gamer i skoletiden og/eller efter skole i ungdomsklubber og/eller privat. Gruppe 1 består af 6 piger og 15 drenge. Alle deltagere i gruppe 1 deltog i individuelle online- eller telefoninterviews.

**Tabel 4.1** Gruppe 1 – udkolingen

Antal interviewpersoner	Alder	Kønsopdeling	Dataindsamlingsmetode
21 interviewpersoner	10-15 år ( $\mu = 13,2$ )	6 piger (28,6 %) 15 drenge (72,4 %)	Individuelle online- eller telefoninterviews

### 4.2 Gruppe 2 – ungdomsuddannelserne

Gruppe 2 består af 86 unge på ungdomsuddannelser i alderen 16-20 år (gennemsnitsalder = 17,7 år), som gamer i skoletiden og/eller privat. Fra gruppe 2 deltog 35 unge, heraf 12 piger og 23 drenge, i individuelle online- eller telefoninterviews. De resterende 51 unge, heraf 16 piger og 35 drenge, deltog i fokusgruppeinterviews.

**Tabel 4.2** Gruppe 2 – ungdomsuddannelserne

Antal interviewpersoner	Alder	Kønsopdeling	Dataindsamlingsmetode
86 interviewpersoner	16-20 år ( $\mu = 17,7$ )	28 piger (32,6 %) 58 drenge (67,4 %)	Individuelle online- eller telefoninterviews og fokusgruppeinterviews

### 4.3 Gruppe 3 – problemspillerne

Gruppe 3 udgør et særligt subsample af fem unge voksne mænd i alderen 18-29 år (gennemsnitsalder = 23,6 år), som har oplevet gambling-relaterede problemer enten i forbindelse med gaming eller i forlængelse af gaming. Disse unge var samlet på baggrund af at have decideret problemerfaring i forbindelse med gaming eller pengebrug på spil, og

nogle af interviewpersonerne var på interviewtidspunktet stadig aktive problemspillere. De fem unge mænd deltog i individuelle fysiske tilstedeværende interviews eller online-interviews.

**Tabel 4.3** Gruppe 3 – problemspillerne

Antal interviewpersoner	Alder	Kønsopdeling	Dataindsamlingsmetode
5 interviewpersoner	18-29 år ( $\mu = 23,6$ år)	5 mænd (100 %)	Individuelle fysisk tilstedeværende interviews eller online-interviews

De kommende analyser er baseret på den relativt store mængde data, som interviewene og fokusgrupperne med i alt 112 medvirkende børn, unge og unge voksne har udgjort. Vi har efter transskriptioner af samtlige interviews og fokusgrupper gennemlæst hvert enkelt interview og dernæst kodet interviewene i flere bølger, som hver især blev bundet sammen af fælles refleksioner over de frembragte koder. Dernæst har vi kategoriseret koderne og lagt os fast på de over- og underordnede emner, som beskrives i kapitlerne 5, 6 og 7. I hvert af kapitlerne indgår en række citater fra interviewene, som er udvalgt fra de koder, som vi har defineret undervejs i kodningsprocessen (se kodningsskema i bilag 5).

I rapporten optræder alle interviewpersoner under pseudonymer.

## 5 Gaming i hverdagen

*Det er jo blevet en norm for alle. På en eller anden måde så spiller vi jo alle sammen et eller andet. Jeg tror, det er opdelt i grupper. Fordi altså, jeg ved, at der er mange, som kun spiller Fifa, og at alt sådan noget Call of Duty, League og Legends og sådan noget, det er ligegyldigt. Men altså ... for mig at se, så er de også andre typer, end hvad man ellers forestiller sig som gamer.*

Citatet kommer fra en ung mand (15-19 år<sup>3</sup>) under en fokusgruppe, hvor han deltog sammen med syv af sine klassekammerater på et HTX-gymnasium. Citatet viser, at for de interviewede børn og unge er det at game og spille online en integreret del af hverdagen. Det er ikke noget, de som sådan tænker over, det er mere en del af deres hverdagsliv. Det at game og spille online er en almindelig del af det at være barn og ung, men det betyder ikke, at alle børn og unge gamer eller spiller samme spil. For mange af børnene og de unge er det at game og spille online forbundet med bestemte forestillinger, der knytter sig til, hvilke spil man spiller, men også en lang række andre faktorer, eksempelvis alder og køn. I dette afsnit fokuserer vi på, hvad børn og unge fortæller om det at game eller spille, hvordan det er en del af hverdagslivet og deres forståelser af, hvornår man ser eller ikke ser sig selv eller andre som gamer. Der er ikke tale om afgrænsede erfaringer eller entydige definitioner, som alle enten støtter op om eller afviser, men nærmere tale om mønstre af forståelser og ikke mindst oplevelser af tilhørsforhold.

I en fokusgruppe på en erhvervsskole med drenge blev der givet følgende hurtige bud på, hvorfor man gamer og spiller:

Interviewer: *Hvorfor gamer folk egentlig?*

Simon: *Det er sjovt.*

Anders: *Underholdning.*

Mikkel: *En form for fællesskab i det jo.*

Lars: *Afslapning.*

Anders: *En dag, hvor det regner, og man ikke lige gider udenfor jo. Så bare lige spille med nogle venner. Det er bare hyggeligt.*

Både børn og unge forbinder i høj grad det at game og spille online med underholdning, afslapning og at have det sjovt. For mange er det en form for adspredelse, som minder om det at lege. For selvom børnene og de unge ikke selv bruger ordet 'lege', men heller taler om at 'spille', så har deres forståelser af at 'spille' mange overlap med mere traditionelle forståelser af at 'lege' – der skabes fiktive verdener, man kan være en anden end sig selv, man kan blive dygtig og vinde. Der er således ikke alene konkurrenceelementet, som er vigtigt for børn og unge, men i lige så høj grad det at have et frirum igennem

---

<sup>3</sup> Bemærk, at det ikke har været muligt at specificere alderen på fokusgruppemedlemmerne, som imidlertid alle har været mellem 15 og 19 år.

onlinespil, som både kan give spænding, fordybelse og et afbræk fra hverdagen. Som Mikkel og Lars (begge 15-19 år, deltagere i en fokusgruppe) fremhæver i ovenstående citat, så handler det for mange børn og unge også om fællesskab og det at være socialt sammen med andre.

Der er imidlertid store forskelle på, hvordan børn og unge gamer og spiller i praksis, og hvordan de forstår deres egen og andres praksis. Det er derfor også tydeligt, at der ikke er tale om én praksis, men nærmere om forskellige former for praksisser, som afhænger af en lang række forskellige elementer.

## 5.1 Gaming

Børnene og de unge har en nogenlunde fælles opfattelse af, at 'gaming' fordrer en vis form for dedikation, et relativt omfattende tidsforbrug og evnen til at dygtiggøre sig. En af de mest markante forståelser er, at 'gaming' ikke dækker over alle former for spil. Tilsvarende forholder interviewpersonerne sig forskelligt til 'gaming' og 'gamer', formentligt som følge af, at fremstillingen af sig selv som gamer kan indeholde konnotationer, som potentielt kan virke stigmatiserende. Den oplevede stigma, der kan medfølge det at være gamer, kan blandt andet skyldes nogle af de tilstedeværende samfundsdiskurser, der fluktuerer omkring gaming. Eksempelvis, at gaming er afhængighedsskabende, at man bliver voldelig af at game, eller at man forsømmer sit sociale liv ved at game (Aarseth et al., 2017; van Rooij et al., 2018; Enevold et al., 2018:9). Selvom alle de interviewede børn og unge havde erfaringer med at spille på deres mobiltelefoner, så var langt de fleste enige om, at det at spille på sin mobiltelefon ikke var gaming, og at det ikke meningsfuldt kunne forbindes med det at være gamer. Anton på 16 år, som blev interviewet over telefonen, spiller meget på sin pc, fortæller om at spille på mobiltelefonen:

*Arh, der bliver man måske set lidt ned på [når man spiller på mobiltelefonen]. Det er lidt plat, fordi der kan alle ligesom være med. Det er lidt ligesom, hvis du kommer ind i en klub, hvor de alle sammen er til hestevæddeløb, og hvor du er sådan, "Jamen, jeg cykler". Du har lidt købt den lille pakke, hvor alle er på den store pakke. Du kan godt være med, men jeg tror bare, når vi snakker gamer, så er det mere sådan noget alsidigt. Altså, du følger med i, hvad der sker, du har en reel interesse, og du spiller ikke bare for at spille. Du spiller, fordi du nyder det, og fordi du godt kan lide det. Og fordi du ligesom...at det nærmest er en hobby, der fylder nok til, at du kan kalde dig selv for det [gamer].*

Gaming som et identitetsprojekt handler således ikke alene om det, at man spiller, eller at man spiller meget, men også om, hvordan man er en 'rigtig gamer', og at man eksempelvis ikke gamer, når man spiller på sin mobiltelefon. Som Anton fremhæver, skal der også være en seriøsitet omkring selve det at spille, før end det kan anses som gaming. Der er bred enighed om, at spil på mobiltelefonen ikke meningsfuldt kan forstås som gaming, og at spil på mobiltelefonen er en anden form for spilpraksis. En del af de interviewede børn og unge spillede konsolspil, som adskilte sig fra både det at spille på mobiltelefonen og på pc. Poul på 19 år, som blev interviewet over telefon, fortæller om det at spille på konsol:

*Det er lidt noget andet med FIFA, end når jeg sidder og spiller computer. PlayStation det er lidt mere... jeg ved ikke, selvfølgelig er det gaming, men jeg ville ikke se det som samme slags gaming som at sidde med en computer (...) Jeg vil ikke kalde det mere nørdet, men så alligevel. Selvfølgelig, du kan også godt spille PlayStation på højt niveau og virkelig nørde om det. Men jeg ser PlayStation som måske lidt mere som en hyggeting. Ligge i sengen og spille noget PlayStation. Hvor computer så er det sådan der fuld koncentrationsagtig.*

Der er bred enighed blandt de interviewede børn og unge om, at differentieringen mellem de forskellige medier, man spiller på, er konstituerende for deres praksis og den mening og funktion, som denne praksis har i deres hverdagsliv. Som Poul påpeger ovenfor, forbindes konsolspil i højere grad med socialt fællesskab med vennerne og med at slappe af og hygge sig.

Spil på mobiltelefoner har også elementer af afslapning og socialitet, og særligt for nogle af de interviewede piger var deres spillepraksis primært på mobiltelefonen. Nogle af de interviewede unge fortæller om, at de ikke længere spiller på computeren eller konsol, men stadig ind imellem spiller mobilspil. De fleste fremhæver, at mobilspil oftest praktiseres på en anden måde end både computerspil og konsolspil. Laura på 17 år, som blev interviewet over telefonen, fortæller:

*Jamen, hvis jeg spiller Sims, så er det fordi, jeg tager en aktiv beslutning om, at nu sidder jeg og spiller det her. Så laver jeg ikke andet i al den tid. Men hvis jeg spiller det [mobilspil], så kan jeg godt gå fra det og ind på Facebook, eller måske lige ind og skrive med nogen på Snapchat eller et eller andet.*

Mobilspillene spilles af alle de interviewede børn og unge i et eller andet omfang og beskrives oftest som tidsfordriv og noget at lave, mens man også laver andre ting, eksempelvis venter på bussen, ser fjernsyn eller snakker med venner. Mobilspillene kan både spilles alene eller sammen med andre, man kender, eller med fremmede. For nogle af de interviewede børn og unge, særligt pigerne, havde mobilspillene i perioder været en betydelig del af deres hverdagsliv. Ulla på 18 år fortæller om, at hun bruger mange timer på mobilspillet Hay Day, og eksempelvis afbryder andre aktiviteter for at kunne klare sig bedst muligt. Hun forklarer:

*Det stresser lidt nogle gange, at man ikke lige får spillet, synes jeg [griner]. Hvis du ikke lige når et eller andet, du skal have gjort. Det er også sådan, hvis der er dobbelt-XP i fx den der båd, hvor du kan sælge, så er du nødt til at klare alle gåderne. Og rigtig hurtigt, så jeg kan nå at få rigtig mange både og sådan noget. Det er jo også helt crazy.*

Ulla fortæller om, at hun kan opleve, at hun svigter de andre, som hun spiller sammen med, og som er afhængige af hendes indsats, hvis hun ikke får fuldført sine opgaver til tiden. Samtidig giver det en følelse af fællesskab, at de er sammen om at løse missioner og kan stige i level. Uanset, om der er tale om mobilspil eller andre former for spil, fremhæver langt størstedelen af børnene og de unge vigtigheden af, at de via spillene er en

del af et fællesskab. Dette gør sig også gældende i forhold til konsolspil. Aksel på 15 år, som blev interviewet over telefonen, fortæller om det at spille fodboldspillet FIFA på konsol:

*Så det er meget det der med, at der ligesom er sådan et fællesskab omkring det. Ikke fordi, at der er nogen som helst af os, der føler os pressede til at gøre det, altså fordi... jeg har også lyst til at købe det, jeg synes også, det er mega-sjovt. Det – så jeg gør det ikke bare, fordi mine venner gør det, og jeg køber heller ikke det der med at købe de der coins, bare fordi mine venner gør det. Det er, hvad hedder det, noget jeg selv har lyst til.*

Aksel fortæller, at han ikke køber card packs i FIFA på grund af et pres fra sine venner – eller andre. Ifølge Aksels fremstilling af brugen af card packs i FIFA, som jo sagtens kan bero på forhold, som han ikke fortæller os om (eksempelvis at penge ikke er noget problem for ham), kan det sociale omkring FIFA, og mulighederne for at løbende at bruge penge i spillet, ikke adskilles fra glæden ved at spille. I stedet fremstiller han FIFA som et spil, der både er skægt at spille, socialt forankret og bygger på en platform, hvor der kan bruges penge.

Andre unge interviewpersoner fortæller om, hvordan konsolspil, og særligt FIFA, ofte bliver spillet som opvarmning til fester og i kombination med det at drikke alkohol. Flere fortæller således om det at spille 'Druk-FIFA'. Det at game bliver således til en praksis, som integrerer flere forskellige elementer i børnene og de unges hverdag – eksempelvis forbindes FIFA med underholdning og tidsfordriv, ligesom FIFA inkluderes i kulturelle sammenhænge, som ikke er forankret i gaming, men i ungdomskulturen mere generelt. Således fremstår børn og unges hverdage og kulturelle fællesskaber også som vigtige kontekster til gaming, inklusive den del af gaming, som vedrører in-game køb af fx card packs.

## 5.2 Spillepraksis

Der er store forskelle på de deltagende børn og unges spillepraksis og den rolle, som det at spille onlinevideospil indtager i deres hverdagsliv. Der er en lang række af faktorer, som influerer på, hvor meget der spilles, hvornår der spilles, og hvad der spilles. I dette afsnit kortlægger vi nogle af de mest betydningsfulde faktorer, som kom frem gennem fokusgrupperne og interviewene. Først ser vi på betydningen af tidsforbrug, dernæst på hvad der kendetegner det 'at være gamer', herefter ser vi på typer af spil, som børnene og de unge spiller, og den betydning, som forskellige spil tilskrives i deres hverdagsliv.

### 5.2.1 Tidsforbrug

Børn og unges onlinespillepraksis er som vist rammesat af, hvilke platforme de spiller på, og hvilke spil de engagerer sig i. I dette afsnit kigger vi videre på deres tidsforbrug. I de interviewede børn og unges liv optager det at spille meget forskelligt af deres tid: Mens nogle af de unge bruger mange timer hver dag på at spille, har de fleste dog et moderat tidsforbrug. I projektet har det været vigtigt for os at spørge ind til de unges egen oplevelse af tidsforbrug i forhold til gaming, da tiden, de unge bruger på at game, ofte udgør

en gennemgående del af deres hverdagspraksisser – eksempelvis kan de bruge tid på at game, mens de går i skole, de kan dedikere bestemte tidspunkter til gaming, eller de kan game i tiden, der passerer, mellem andre aktiviteter (fx under transport).

Når vi talte med de unge om tid og gaming, drejede samtalerne sig således ofte både om, hvor meget tid gaming som aktivitet fylder i deres liv, hvilke tidspunkter de spiller på, og hvordan dette foregår i samspil eller modspil med andre aktiviteter. Vi var desuden opmærksomme på, at unge kan blive mødt med et afhængighedsstigma i forbindelsen med et højt tidsforbrug på gaming (Brus, 2013; 2014; 2015; 2018), og derfor har vi også tilstræbt at møde de unge med en åben og nysgerrig tilgang, når vi har snakket med dem om deres tidsforbrug på gaming, og vi har aldrig foreslået de unge at forholde sig til den tid, de bruger på at game, som et problem eller som udtryk for afhængighed.

Når vi har talt med de unge om den tid, de bruger på at game, har vi i selve interview-situationerne ikke forsøgt at få dem til at redegøre for tiden som et bestemt antal timer eller minutter, men hellere enten talt med dem om tid i et mere kvalitativt perspektiv (fx i forbindelse med skolen, i fritiden, samtidigt med andre aktiviteter osv.) eller som bestemte tidspunkter på døgnet (fx om aftenen, om natten osv.). Dernæst har vi som afslutning på samtlige interview bedt de unge om at angive, hvor mange (faktiske) timer de vurderer, at de har brugt på at game inden for den seneste uge. Tabel 5.1 giver et overblik over de unges tidsforbrug på baggrund af deres spørgeskemasvar. Som det fremgår af Tabel 5.1 bruger cirka halvdelen af de unge op til 10 timer den seneste uge op til interviewet på at spille. Lidt mindre end en tredjedel af de unge brugte mellem 11-30 timer ugen op til interviewet på at spille, og knap hver sjette af deltagerne spillede i mere end 30 timer i ugen op til interviewet.

**Tabel 5.1** Tidsforbrug på onlinevideospil den seneste uge

Tidsforbrug (t/uge)	Antal	Procent
0-10 timer	60	55
11-20 timer	16	16
21-30 timer	14	13
31 timer eller flere	17	16
I alt	107	100

Anm.: Antal besvarelser N = 107

Note: Der er ikke tale om et repræsentativt udsnit af børn og unge

Kilde: VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd

De fleste børn og unge har således et moderat forbrug af onlinevideospil, men der er også en betydelig mellemgruppe, som bruger mellem 2-4 timer om dagen på at spille. Endelig er der også en gruppe af børn og unge, der angiver, at de bruger mere end 4 timer om dagen på at spille.

Der er dog også store forskelle på tværs af køn, hvilket fremgår af Tabel 5.2. 4 ud af 5 piger bruger således mellem 0 og 10 timer om ugen på at spille, hvilket alene gør sig gældende for under halvdelen af drengene (45 %). I den omvendte del af skalalen bruger 1 ud af 5 drenge mere end 31 timer om ugen. Det samme gør sig kun gældende for en lille andel af pigerne (6 %). Dette mønster fremgår også af selve interviewene, hvor drengene generelt i højere grad fortæller om at bruge forholdsvis meget tid på at spille.



**Tabel 5.2** Drenges og pigers tidsforbrug den sidste uge, procent

Tidsforbrug (t/uge)	Dreng	Piger
0-10 timer	45 %	80 %
11-20 timer	19 %	8 %
21-30 timer	16 %	6 %
31 timer eller flere	20 %	6 %

Anm.: Antal besvarelser N = 107

Kilde: VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd

Særligt de unge interviewpersoner i gruppe 2 fortæller, at de bruger 'for meget' tid på at spille. Et øget tidsforbrug kan hænge sammen med, at de begynder at spille til sent om aftenen eller ud på natten, så de ikke får nok søvn, men kan også betyde, at der er andre aktiviteter, som de oplever ikke at have tid til, eksempelvis lektier eller samvær med familien. Det er særligt de unge, som fortæller om, at de i perioder har oplevet, at det at spille har fyldt for meget i deres hverdagsliv.

Børnene i interviewene fortæller, at deres tidsforbrug i højere grad er styret af voksne, særligt deres forældre, men også lærere og pædagoger. Selvom flere fortæller om perioder, hvor de har oplevet at spille mere, end de eller deres forældre ønskede, så fortæller de fleste børn og unge, at de synes, at de spiller en passende mængde tid, og at de generelt er gode til selv at regulere deres tidsforbrug. Både børnene og de unge har alle forholdt sig til tidsforbruget på spil, og de fleste har også holdninger til, hvornår grænserne for tidsforbruget på spil er nået.

Det faktiske tidsforbrug varierer mellem køn således, at drenge/mænd bruger mere tid end piger/kvinder på at game. Men piger og kvinder bruger også tid på at game, og forholder sig også til tiden som noget, der kan/bør reguleres eller i det mindste udvises opmærksomhed overfor. I en fokusgruppe med seks unge kvinder (17-18 år) på en HHX fandt følgende diskussion om tidsforbrug sted:

Interviewer: *Hvor lang tid bruger du [Karen] på at spille?*

Karen: *På en dag kan jeg måske godt bruge en time, men det er ikke i træk selvfølgelig... Nu lyder det også lidt voldsomt... det ved jeg ikke, men så begynder man bare at passe sine ting sådan lidt [i spillet HayDay]. Det er ligesom sådan... Hvis man har en gård, man føler jo lidt, at man skal passe den.*

Interviewer: *Hvor mange gange går du ind på en dag og tjekker det, har du en fornemmelse af det?*

Karen: *Jeg kan godt gøre det nul gange, men jeg kan også godt gøre det to-tre gange om dagen.*

Interviewer: *Hvad tænker I andre, er det meget at bruge en time om dagen på at spille?*

Emma: *Det er meget normalt, tror jeg*

Sofie: *Ikke i forhold til andre, tænker jeg, der er nogle, der kan bruge en hel dag på det.*

Karen: *Jeg tror også, at hvis man var en dreng, så er det ikke særlig meget.*

Silke: *Jeg synes, det er meget i forhold til, hvad jeg selv tænker. Jeg ville ikke have en time til bare at sidde og direkte spille, jeg tror, jeg ville blive stresset af det.*

Karen: *Jamen, jeg tror... man kan jo godt bruge 5 minutter bare på et tidspunkt, og så bruger man måske mere tid på det på et andet tidspunkt. Hvor, at så har jeg lige tid, så kan jeg lige så godt sidde derinde.*

De unge kvinder forhandler her om, hvad der er rimelig tid at bruge på at spille. Karen, som lægger ud med at fortælle om sit tidsforbrug, går forsigtigt frem og tager en række forbehold for sit eget tidsforbrug. Både Emma og Sofie støtter hurtigt op om, at Karens tidsforbrug på en time om dagen falder inden for normalen, og Sofie påpeger, at det måske er i den lave ende i forhold til andre unge, som kan bruge en hel dag på at spille. Karen fremhæver, at det nok særligt er drenge, som bruger meget tid på at spille, mens Silke kommer på banen ved at afvise de andre kvinders vurdering af, at et tidsforbrug på en time er normalen. Hun fremhæver, at hun ville blive stresset, hvis hun brugte en time hver dag på at spille. Denne position får Karen til at uddybe og forsvare hendes eget forbrug, som primært værende relateret til korte intervaller, og som kun trækker mere tid, hvis hun alligevel har tid til rådighed.

Igennem diskussionen i ovenstående uddrag fra fokusgruppen bliver det tydeligt, at tidsforbruget på spil indgår i de unge kvinders overvejelser og vurderinger af deres generelle tidsforbrug i hverdagen – de ønsker ikke at bruge for meget tid på at spille. Det fremgår imidlertid også, at tidsforbruget i denne gruppe bliver en social markør, hvor det at bruge for meget tid (her en time om dagen) først bliver anset som normalt, men derefter bliver anset for at være for meget. Tidsforbruget på spil bliver problematiseret, fordi det potentielt tager tid fra andre ting og potentielt kan lede til stress. Silke fra fokusgruppen uddyber sin pointe om, at man kan blive stresset, hvis man bruger for meget tid på spil:

*Det er der med, at hvis du sidder og bliver fanget af et spil, og så går der lige en time. Nu går vi jo i gymnasiet, så vi har mange afleveringer og lektier og andre fritidsinteresser og sådan noget. Så du har jo meget andet, du også ligesom skal nå. Så at sidde der og bruge en time på at spille, der kan man nå ret meget andet. Det har jeg ikke tid til.*

Silke fremhæver her en oplevelse, som også flere andre unge nævner, af, at det at spille tager tid fra andre vigtigere ting. Hun fremhæver her særligt skolen, lektier og andre fritidsinteresser, som hun mener er vigtigere at prioritere frem for at have tid til at spille. Herigennem får hun positioneret sig selv som mere ansvarlig end de andre unge kvinder, som mente at tidsforbruget på en time var et normalt forbrug. Diskussionen drejer efter-

følgende over på diskussioner af, hvordan selve spillene kan have indbygget elementer, som i sig selv kan virke stressende. Det gælder særligt spil med korte tidsfrister for forskellige opgaver, hvor det kræves, at man jævnligt er tilstede i spillet.

Forståelsen, som Karen fremfører, af, at særligt drenge bruger meget tid på at spille støttes af en række af de andre interviewpersoner, som vi har talt med. Der tegner sig imidlertid ikke et entydigt billede af, at drenge bruger mere tid på at spille end piger, da en del af de interviewede piger også fortæller om perioder med omfattende tidsforbrug. Dog viser tabel 5.2 også, at de interviewede drenge generelt bruger mere tid på at spille end de interviewede piger.

Flere af de interviewede børn og unge peger på, at der særligt er nogle former for onlinevideospil, som kan være meget tidskrævende. Flere fortæller, at nogle spil skal man starte med at spille, fra man er forholdsvis ung for at kunne opbygge de samme kompetencer som andre spillere. Adam på 19 år fortæller i et interview:

*Jeg føler, at rigtig mange af dem, jeg kender, som spiller de der skydespil og nærder rigtig mange timer om dagen, de startede meget tidligt med at spille spillene. Og jeg spillede egentlig også Fifa forholdsvist tidligt, men det har altid bare været Fifa (...) Jeg føler lidt, at dem, der spiller skydespil, måske går lidt mere op i det (...) Så føler jeg også, at grunden til, at jeg ikke kom i gang med det dengang, var, at alle de spil er jo på engelsk, og mit engelsk var ikke det helt store. Altså, jeg var ikke lige så god til engelsk i løbet af de tidlige år i folkeskolen, så derfor kom jeg aldrig rigtig i gang med de spil der, så...*

Adam forklarer sin manglende interesse for bestemte spil med, at da han var yngre, manglede han de kompetencer i engelsk, som det krævede for at kunne mestre skydespillene. Hermed bliver det at kunne være en del af visse onlinevideospil som ung også til dels betinget af, om man oplever at kunne kommunikere relevant inden for spillenes rammer. Hvis man ikke har oparbejdet disse kompetencer, så udelukkes man ifølge Adam fra at kunne spille sammen med andre børn og unge (som besidder de relevante kompetencer).

Enkelte af de unge fortæller om i perioder at have haft et problematisk tidsforbrug, hvilket for flere har betydet, at de har gamet på uhensigtsmæssige tidspunkter, hvilket har fået negative konsekvenser for deres hverdagsliv, eksempelvis i forhold til at komme i og følge med i skolen. Poul på 19 år fortæller:

*Jeg tror, det var i 6. klasse omkring der, hvor det begyndte at blive lidt et problem. Og det var ligesom der, hvor jeg spillede allermest. Det var hjem fra skole og spille, til jeg kom i seng. Og det kom ud i, at jeg spillede så meget, at mine venner de blev ved med at spørge mig, om jeg ville lave noget, og jeg ville bare spille. Så til sidst så havde jeg ikke så meget kontakt til dem, jeg ikke spillede med. Så der blev det 100 % et problem.*

Flere børn og unge nævner, at de mener, at det at spille onlinevideospil kan være afhængighedsskabende, da de har oplevet, at de selv eller andre kan have svært ved at stoppe med at spille. Samtidig har flere i perioder ligesom Poul oplevet, at det at game

tiltagende kom til at fylde mere og mere, og at de havde svært ved selv at begrænse deres spilletid. For langt de fleste af børnene og de unge var der tale om afgrænsede perioder, hvor det at game blev problematisk, og de fleste oplevede selv eller med hjælp fra venner eller forældre at kunne komme ud af den problematiske spillepraksis. I kapitel 7 beskriver vi mere uddybende, hvordan og hvornår nogle børn eller unge kan opleve at miste kontrollen over deres gaming.

### 5.2.2 At være gamer

Selvom alle de interviewede børn og unge spiller onlinespil, og mange også er meget engagerede i at spille og bruger meget tid på det, er det kun få, som ønsker at betegne sig selv som gamer. Dette hænger sammen med, at langt fra alle onlinevideospil blev set som gaming. Katrine på 20 år fortæller:

*Katrine: Altså jeg ville ikke sige, at Sims og Episode er sådan gaming. Gaming, der er jeg nok mere ude i sådan nogle, hvad hedder det, multiplayer, skydespil og sådan noget, altså det, som primært flest drenge spiller.*

*Interviewer: Ja, så det er ikke, fordi du tænker, du er en gamer eller noget?*

*Katrine: Nej.*

Dermed blev det heller ikke set som meningsfuldt for mange af spillerne af at betegne sig selv som gamer. At være gamer bliver af de unge forbundet med en ganske bestemt praksis og engagement i spillene. En af dem, der ser sig selv som gamer, er Benny 19 år (gr 2), og som blev interviewet over telefonen, fortæller:

*Interviewer: Ja. Ville du egentlig sige, at du er gamer?*

*Benny: Det ville jeg nok takke ja til, tror jeg.*

*Interviewer: Okay. Og er dine andre venner også det?*

*Benny: Ja, størstedelen af dem er, tror jeg. Det er ikke altid, vi lige har lyst til at acceptere det, men nogle gange må man også bare konstatere, at det ligesom er det, man bruger sin tid på, fordi der er nogle normer og nogle tanker, folk har om andre i verden, ikke?, som man ikke altid har lyst til at føle passer på en.*

Benny vil som en af de få identificere sig selv som gamer, men samtidig er han meget bevidst om, at der ofte følger negative associationer med, når man af andre bliver kategoriseret som gamer. Selv vægter han de positive aspekter som at tænke hurtigt, når han vælger, at gamer-identiteten passer på ham, men samtidig har han også brug for at tage afstand til det, som han kalder 'hardcore gamer', da han bliver spurgt til, hvilken type gamer han ser sig selv som:

*Hvis der er noget, man kan kalde for en form for social gamer, så tror jeg hellere, at jeg ville være det, end jeg ville være hardcore gamer eller sådan noget.*

*For det er sådan ... en hygge gamer, det tror jeg, vi kan opfinde som udtryk.  
Det tror jeg helt klart.*

Benny tager her afstand fra at blive kategoriseret som 'hardcore gamer', hvilket er en kategori, som de fleste andre børn og unge også tager afstand fra. Ifølge flere interviewpersoner, inkl. deltagere i fokusgrupperne, forbindes en hardcore gamer med en, der er meget dygtig til at spille pc-spil, men også som en, der har isoleret sig og mistet kontakten til omverdenen – og i nogen grad også som en, der *"lever usundt og ikke får nok motion"*, som Benny forklarer.

Samtidig anser mange af interviewpersonerne det som værdigt at efterstræbe at være eller blive så dygtig til at game, at de ville kunne kategoriseres som hardcore gamers, særligt hvis det betyder, at man er blevet så dygtig, at man i et eller andet omfang er blevet professionel og tjener penge på at spille. Steffen på 19 år, som blev interviewet over telefonen, fortæller om, hvordan synet på gamere ifølge ham har ændret sig, efter e-sport i stigende grad er blevet mere populært og mainstreamkultur. I Steffens fremstilling af, hvad det vil sige, sammenblandes således aktiviteter, som ifølge Steffen ikke fremstår som illegitime:

*Man behøves ikke nødvendigvis at være en kæmpe nørd for at sidde og game og have det sjovt med sine venner. Man kan jo sagtens have et liv ved siden af også. Men jeg synes, det er fedt, hvis jeg har været nede i fitnesscentreret og trænet og har været på arbejde, og så lige kunne komme hjem til at sidde og hygge mig og spille lidt med mine venner, og bare sidde inde i min egen verden og bare kunne være der og sidde og game. Så jeg vil sige, jeg forbinder det overhovedet ikke med det der nørdede image der. Også i forhold til jeg har set så meget professionel e-sport, og der er mange af dem, der heller ikke ligner nørder jo, men så nej det vil jeg ikke sige. Det gjorde jeg da helt klart før i tiden, men ikke så meget mere, vil jeg sige.*

Frem for at acceptere, at gaming umiddelbart kan associeres med at være en 'nørd', eller at et 'nørdet image' nødvendigvis skal betyde noget negativt, fremhæver mange af interviewpersonerne det positive ved gaming, også selvom de ikke beskriver sig selv som gamere (eller nørder), men blot fremhæver, at de interesserer sig for at spille onlinevideospil. Carsten på 18 år fremhæver forbindelsen mellem gaming og fællesskab, og at et fællesskab er nødt til at have et fælles sprog og en måde at forstå på:

*Det er jo sådan lidt med fællesskab at være en gamer. Hvis du tager ud til sådan en nerd convention, så er I højst sandsynligt gamere, og så har I det der fællesskab, hvor I kan relatere til jeres kultur, er det jo sådan lidt. Det er jo en kultur at være gamer. En subkultur vil jeg sige. (...) Så ja, hvis du kalder dig selv for en gamer, så er der en masse memes og jokes, I begge to kan forstå.*

At være gamer giver således for nogle adgange til et særligt kulturelt fællesskab, som deler selve spillene, men også symboler og aktiviteter, som rækker ud over selve spillene. Flere børn og unge fremhæver således det at have det sjovt med andre og fælles-

skabet omkring spillet som det vigtigste i det at game. Hermed er det ikke alene indholdet af det enkelte spil, som er bærende for deres tilknytning til spillet, men også selve de kulturelle fællesskaber omkring spillet som praksis.

De interviewede piger og unge kvinder ser i mindre grad sig selv som en del af de samme gamer-fællesskaber og kulturer, som drengene er en del af. Enkelte piger og unge kvinder er med, men ofte er det i periferien af de kulturelle fællesskaber, som både unge mænd og kvinder beskriver som meget mandsdomineret fællesskaber. Alex på 18 år fortæller om kønsforskellene i de spil, som han spiller meget:

*Altså, jeg synes jo personligt, at det er sådan en klub, der er åben for alle. Jeg synes bare ikke, det er særlig tit, man møder piger, der spiller så meget. Altså, jeg har i hvert fald ikke oplevet det så meget. Jeg kender nogen, men jeg tror, det er, fordi de ikke rigtig tør stå frem tit fordi – altså de fleste af de piger, jeg kender, der spiller noget, der spiller de der singleplayer-ting. Og jeg tror, det er fordi, de er lidt bange for, at de ser det som en 'boys only club'. Men altså, det synes jeg ikke, det er. Men jeg synes, at sådan helt repræsentativt, at drenge er langt mere fremtrædende i communityet, end pigerne er. Selvfølgelig ved man ikke online, når man sidder og spiller mod nogen, eller møder nogen, man ikke sidder og snakker med for eksempel. Der har du jo ikke nogen ide om, hvilket køn det er. Men underbevidst har du allerede sådan en "Det er gutter. Allesammen". Fordi det er det, man er vant til. Folk snakker grimt derinde, og det sammenligner jeg tit med, at det er nogle drenge, jeg sidder og spiller med.*

Alex' tilgang til køn og gaming signalerer, at køn på den ene side betyder endda relativt meget for, om man gamer, men også, at køn i et online-univers ikke kan defineres på samme måde eller fremstår lige så tydeligt som i vores fysiske verden. Han er ikke alene om dels at være opmærksom på kønsforskelle, dels at forstå køn som mindre fremtrædende online end fysisk. Både de unge mænd og kvinder var meget bevidste om kønsforskellene, og de kønnede forventninger, som de oplevede fulgte med det at se sig selv som gamer. Enkelte af de unge kvinder fortæller, at de nogle gange har forsøgt at udfordre forestillingerne om, at gamere alene er drenge. Der er dog blandt de fleste piger og unge kvinder en oplevelse af, at det kan være svært som pige eller kvinde at blive accepteret som gamer, og at det vil være en stor kamp at nå dertil, hvilket de fleste af dem afskriver at være interesseret i. Lily på 19 år afspejler Alex' beskrivelser af køn:

*Jeg tror bare, at der er flere drenge, der ligesom tør stå frem med, at de er gamere, og at de bruger så meget tid på det. Det synes jeg i hvert fald, at man oftest hører om drenge, der gamer. Jeg tror mere, at piger de sådan – nu går jeg i hvert fald ikke rundt og siger, at jeg gamer. Jeg tror bare, at vi er sådan lidt mere laid back og går ikke rigtig og praler med det, som jeg bare tror, at drenge gør. (...) Jeg føler ikke rigtig, at det er et behov i og med, at det jo ikke er en afhængighed for mig. Det er jo bare et sted, at jeg slapper af (...) Altså, når jeg møder et menneske, så gå hen og sige "ej, men ved du hvad, jeg elsker bare at spille Sims" [griner].*

Lilys oplevelse antyder, at gaming blandt piger mødes med endnu mere fremtrædende fordomme end dem, som mandlige gamere mødes med, da hun understreger, at det i modsætning til drenge ikke er noget, man går rundt og praler af. Hun afviser samtidig at være gamer, fordi hun ikke er afhængig af at game, og herved underbygger hun på en måde sin egen hypotese om, at gaming kan associeres med noget negativt.

For flere af de ældre piger er det at spille noget, de gør alene, og deres spil er således ikke forbundet med bestemte fællesskaber, men er i stedet en individuel form for underholdning. Samtidig så fremhæver flere af pigerne, at de primært spillede, da de var yngre og i folkeskolen, men nu kun gør det i begrænset omfang, og så er det primært mobilspil, de spiller som tidsfordriv. Nogle fremhæver, at de også ser det som en naturlig udvikling, hvor det at spille onlinespil mere hørte barndommen til, mens de i deres ungdomsliv har udviklet andre interesser. De fremhæver, at det ofte forholder sig anderledes for unge mænd, som oftest fortsætter med at spille, og blive til 'hardcore gamere'. Det at game og være gamer bliver således af størstedelen af pigerne og de unge kvinder set som værende en praksis, der primært kan knyttes til drenge og unge mænds fritidsliv og fællesskaber. Dette billede stemmer i høj grad overens med de fleste drenge og unge mænds opfattelser af, hvem det er som spiller, og hvordan de gør det.

### 5.2.3 Typer af spil

Som det fremgår af forrige afsnit, så dækker det at spille onlinevideospil over en bred vifte af forskellige spil, og den spillepraksis, som børnene og de unge har, er i høj grad formet af, hvilke spil de spiller. Blandt de unge, der indgik i projektet, blev der nævnt mere end 80 forskellige videospil. I tabel 5.3 har vi opgjort de spil, som flest børn og unge angav i spørgeskemaet at spille mest.

**Tabel 5.3** Oversigt over de oftest forekommende favoritspil

Spil	Procent
LoL	13
Sims	11
FIFA	9
CS:GO	9
Call of Duty	8
Minecraft	6
GTA	4
HayDay	4
Fortnite	3

Anm.: Alle interviewpersoner blev bedt om at angive det eller de spil, som de p.t. spiller mest. Listen opgør deres førsteprioriteter.

Kilde: VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd

Af tabel 5.3 fremgår det, at der blandt de interviewede børn og unge ikke var et favoritspil, som alle spillede, men at der er ret stor variation i, hvilke spil som spilles mest. Selvom de fire mest populære spil fremhæves af en del, når de beskriver deres spillepraksis, så er der ofte tale om, at børnene og de unge har erfaringer med en mængde forskellige onlinevideospil. Deres præferencer for spil skifter også ofte over tid, således at de som yngre spillede andre spil end dem, som de fremhæver som favoritspil under interviewet.

Aarseth & Möring (2020) og Aarseth & Grabarczyk (2018) har givet videnskabelige bud på, hvordan forskellen i spil og spildesign kan konceptualiseres. Denne konceptualisering retter sig specifikt analytisk mod de ontologiske grundelementer i de enkelte spil – eksempelvis hvordan spillene designes til at fastholde gamerne, om spillene anvender randomiserede belønningsmekanismer osv. Vi har valgt at konstruere en typologi over spil typer, som udgår fra de unges egne fortællinger og beskrivelser af de spil, som de spiller, og hvad spillene betyder for deres hverdagsliv, da det primære formål ved en kategorisering for vores vedkommende er at give læseren et overblik over de forskellige spil, som de unge fortæller, at de bruger tid på at spille, og/eller som indgår i deres hverdagsliv, og ikke at give en fyldestgørende analyse af de enkelte spils design og deres indflydelse på de unges gamingpraksis..

Kategorisering af de forskellige videospil med 15 kategorier ses i tabel 5.4. Tabellen indeholder spiltype, en beskrivelse af denne samt eksempler på spil under den givne spiltype. Spilkategoriseringen er primært dannet ud fra analyser af de interviewede børn og unges egne kategoriseringer af forskellige spil, samt hvordan forskellige spil ofte omtales og kategoriseres af spilindustrien, da der tegner sig overlap mellem kategoriseringerne.

Det skal nævnes, at de forskellige spils indplacering i kategoriseringen ikke er entydig, men er placeret under den spiltype de dels ud fra interviewene, dels ud fra vores research primært via gamers' communities, Wikipedia og producenternes hjemmesider tydeligst repræsenterer. Eksempelvis er World of Warcraft primært kendt for at være et MMO-spil (Mass Multiplayer Online) på grund af den store mængde spillere, der spiller hver deres karakter i den samme verden. Samtidig indeholder spillet også elementer fra action-adventure-kategorien, da også kamp med monstre og andre spillere er en central



del af spillet. Kategoriseringerne skal derfor primært ses som et værktøj til at holde styr på, hvad der primært kendetegner de mange forskellige spil, som nævnes af børnene og de unge – de er som nævnt konstrueret bl.a. på baggrund af spilproducenternes beskrivelser.

**Tabel 5.4** Kategorisering af spiltyper

Spiltype	Beskrivelse	Eksempler
MMO(RPG)	Mass Multiplayer Online. Stort online multiplayer-spil, som ofte også indeholder et roleplaying (RPG) element.	World of Warcraft, Everquest, Roblox
FPS	First-Person Shooter. Klassiske skydespil, hvor man ser fra et førstepersons synspunkt på den, man spiller.	CS:GO, Call of Duty, Overwatch
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena. En specifik spiltype, hvor man spiller to hold mod hinanden om et bestemt mål.	DOTA, League of Legends, Heroes of Newerth, Heroes of the Storm
Sandbox	Så kaldte 'Open-world'-spil. Ofte også med mulighed for at udfolde sin kreativitet ved at bygge ting.	Minecraft, GTA
Puzzle games	Typiske tænkespil, hvor det gælder om at løse en eller flere opgaver.	Candy Crush, Tetris
Simulation	Spil, der forsøger at simulere virkelige aktiviteter eller beskæftigelse	Sim, Hay Day, Flight simulator
Strategy	Spil, der er bygget op omkring tænkning og strategiske overvejelser. Ofte større og mere veludviklede end puzzle games.	Starcraft, Crusader Kings 2, Clash of Clans
Card-game	Spil, der simulerer kortspil således, at man spiller med virtuelle kort	Hearthstone, Magic the gathering: Arena
Story	Spil, hvor omdrejningspunktet er at følge en specifik historie, og hvor ens valg har betydning for historiens outcome.	Episode
Fighting	Spil, der er bygget op om omkring fysisk kamp som eksempelvis boksning eller MMA	Tekken, Mortal Kombat
Platform	Klassiske banespil, hvor det gælder om at komme fra start til slut. Formatet er ofte (men ikke altid) 2D.	Super Mario, Crash Bandicoot
Sport	Spil, der simulerer en bestemt sport.	Fifa, Rocket League, NBA live
Action-adventure	Spil, der kombinerer elementer af action som eksempelvis kamp med elementer af adventure, som også er bygget op omkring en specifik verden med en storyline og løsning af forskellige puzzles. Findes også ofte med RPG (roleplaying) elementer inkorporeret.	Assassin's creed, Red Dead Redemption, Spider-man, The Witcher 3
Battle royale	Et spil, der blander elementer af udforskning og overlevelse i en kamp, hvor den sidste overlevende vinder.	Fortnite, Apex Legends
Augmented reality	Et spil, der blander den digitale virkelighed med elementer fra den ikke-digitale verden. Eksempelvis via inkorporationen af virkelige geografiske placeringer som en del af spillet.	Pokemon GO

Kilde: VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd

Det, som oversigten i tabel 5.4 viser, er, at spillene har forskellige dimensioner, som de primært er orienteret omkring, og som har betydning for spillernes spillepraksis. Et spil

som World of Warcraft er eksempelvis centreret omkring onlinerollespil (RPG), hvor spilleren skaber en karakter og gebærder sig i en åben virtuel verden. Der er således tale om et spil, der strækker sig over en længere periode, hvor spillerne fortæller om, at de fordyber sig i deres karakter og den verden, som spillet udgør.

Børnene og de unge fortæller i interviewene, hvordan de bruger forskellige spil i forskellige situationer. Anton på 16 år fortæller, hvordan han spiller nogle spil for at vinde, mens andre spil spilles, for at man kan opnå indlevelse:

*Man kan sige i League [of Legends], når jeg spiller kompetitivt for eksempel, det er jo der, hvor man kan climb ranks, der er det jo ret rart at vinde. Der spiller vi for at vinde. Men jeg synes ofte at – altså det er aldrig noget, hvor det er så seriøst, at vi bliver sure over at tabe eller sådan noget, fordi vi sidder jo og hygger os uanset hvad. Det er også noget, jeg har lovet mig selv. Det kan godt være, at det er en konkurrence og sådan noget, men hvis jeg stopper med at have det sjovt med det, så er det ikke det værd. Og med singleplayer-spil, der handler det jo om at gennemføre historien, kan man sige, så i og for sig handler det jo også om at vinde der. Men igen, jeg vil hellere spille længere tid og få en bedre konklusion på spillet, end at skynde mig igennem det og bare være færdig.*

For Anton handler det at spille konkurrencespillet League of Legends om at stige i niveau (climbe ranks) og vinde sig til at blive bedre, mens det handler om at gennemføre et afsluttet forløb, når han spiller spil, som ikke er online. Denne differentiering mellem spillene betyder, at det for andre typer af spil er andre dimensioner, som fremhæves som centrale i spiloplevelser, eksempelvis kan spil som skydespillet CS:GO eller battle arena spillet League of Legends sammenlignes med en form for holdsport, hvor to hold konkurrerer mod hinanden inden for et begrænset tidsrum. Desuden er der også en del af de spil, eksempelvis puzzle-spillet Candy Crush eller simulationsspillet Hay Day, der har en mere afslappet og flygtig spillepraksis, hvor spillene ofte spilles alene og ofte også samtidigt med andre aktiviteter, eksempelvis mens man ser tv eller tager offentlig transport.

Hvilken type spil, der spilles, er således også påvirket af, hvor man opholder sig, og om man spiller alene eller sammen med andre. Rune på 19 år fortæller, hvordan forskellige spil indvirker på hans lyst til at spille alene eller sammen med andre:

*Jeg kan meget godt lide de der skydespil. Jeg tror også, at det er det der med, hvem der spiller det af mine venner. For jeg spiller for det meste sammen med venner, hvis jeg kan gøre det. Det synes jeg også er klart sjovest. Og så nogle gange kan jeg også meget godt lide de der lidt mere afslappede RPG, hvor man kan tage det lidt med ro. Sådan noget som Witcher 3, hvor du kan spille lidt mere for dig selv, og du kan lidt mere tage den med ro i stedet for at spille kompetitivt i CS:GO, eller hvad det nu kan være. Så det er nok for det meste det.*

Det er således kendetegnene for de børn og unges spillepraksis, at der er forskellige bevæggrunde bag at spille forskellige spil, og at disse er forbundet med det, som de

enkelte spil og spiltyper kan. Der er for flere en klar skelnen mellem at spille konkurrence-spil sammen med andre for sjov og spille alene for afslapningens skyld.

Flere fortæller, at særligt computerspil kan kræve meget tid, da de oftest spilles i flere timer ad gangen, mens mobilspil er mere hurtige spil, der er nemt kan tages frem. At der ofte lægges flere timer i computerspil, uddybes også af Laura på 17 år, der fortæller om forskellen på at spille computerspillet Sims og mobilspil:

*Hvis jeg spiller Sims, så er det, fordi jeg tager en aktiv beslutning om, at "nu sidder jeg og spiller det her". Så laver jeg ikke andet i al den tid. Men hvis jeg spiller det [mobilspil], så kan jeg godt gå fra det og ind på Facebook eller måske lige ind og skrive med nogen på Snapchat eller et eller andet.*

Laura understreger, at når hun spiller computerspil (Sims), er det en aktivitet, der bliver taget en aktiv beslutning om at spille. Hermed bliver børnene og de unges valg af konkrete spil og spiltyper både bestemt af den tid, de har til rådighed til at spille, om de primært er på udkig efter afslapning og tidsfordriv, eller om de ønsker at være sociale, samt hvad vennerne spiller. Samtidig har det også, som tidligere belyst (afsnit 5.2.1 om tid) en betydning, hvilke kompetencer man har opbygget inden for bestemte spil, da nogle spil kræver en særlig oparbejdelse af kompetencer.

### 5.2.3 Opsamling

De deltagende børn og unges spillepraksis, og tiden de bruger på at spille, varierer meget. Denne variation afspejler sig bl.a. i, at spilleoplevelserne tillægges forskellig betydning, alt efter om der spilles på pc, konsol eller mobiltelefon. Det at spille onlinevideospil indtager desuden forskellige positioner i børn og unges hverdagsliv alt efter, hvilke spil de spiller og med hvem, hvor meget der spilles, hvornår de spiller, og hvad der spilles.

De fleste børn og unge spiller op til nogle timer om dagen, og nogle få spiller op til 10 timer om dagen. I gennemsnit bruger drenge mere tid på at spille end piger, og enkelte drenge har et meget stort tidsforbrug, hvilket kan udgøre et problem i forhold til at få deres hverdagsliv til at hænge sammen, men langt de fleste oplever ikke, at deres tidsforbrug på spil er et problem. Både i fokusgrupperne og enkeltinterviewene beskrev de unge, hvordan skoletiden godt kunne bruges til at game, og at dette i nogen grad udfordrede skolearbejde. De beskrev – igen både i fokusgrupper og enkeltinterview – også episoder, hvor de manglede penge til fx mad og tøj, fordi pengene var brugt på card packs og skins.

Det 'at være gamer' er noget, som de fleste børn og unge har en holdning til, hvad indebærer. En 'gamer' spiller meget, er seriøs omkring sit spil og spiller på sin pc. De fleste børn og unge vil ikke betegne sig selv som gamere, men enkelte vil gerne kalde sig for gamere og gør det med stolthed.

Der er store forskelle på forskellige typer af spil og de oplevelser, man får gennem at spille. Nogle spil er således mere tidskrævende, mens andre er mere sociale, og atter andre har mest karakter af tidsfordriv. Disse forskelle er afgørende for den betydning, som børn og unge tillægger det at spille onlinespil i deres hverdagsliv.

## 5.3 Motivation for at spille

På tværs af de individuelle interviews og fokusgrupperne bliver det tydeligt, at børn og unge har forskellige motivationer for at spille videospil. Vi har ud fra transskriptionerne redegjort for interviewpersonernes motivationer for at spille onlinespil og herved skabt en typologi med seks forskellige motivationer for at spille: 1) fællesskab, 2) konkurrence, 3) indlevelse, 4) kreativitet, 5) afslapning og 6) coping (Tabel 5.5). Typologien bygger altså på de mere end hundrede deltagende børn og unges egne fortællinger om, hvorfor, hvordan og hvornår de vælger at spille onlinespil. I dette afsnit gennemgår vi de forskellige motivationer med henvisning til konkrete eksempler fra empirien. Typologien skal således forstås som en praktisk og empirisk funderet typologisering, der har til formål at forstå flertydigheden i børnene og de unges spilmotivation. De enkelte motivationer skal altså ikke ses som isolerede, eller gensidigt udelukkende, men som et netværk af forskellige motivationer, der kan overlappe hos de enkelte børn og unge.

I empirien er de forskellige motivationer ofte kædet sammen med bestemte spil, hvorfor vi til motivations-typologien har tilføjet kategorien 'typiske spil', som dækker over de spil, der typisk nævnes af børnene og de unge i forbindelse med de forskellige motivationer. I Tabel 5.5 nedenfor ses de forskellige motivationer for spil. Tabel 5.5's typologisering af børn og unges motivationer for at spille forskellige spil er altså ikke absolut; enkelte spil kan spilles med afsæt i forskellige motivationer. Eksempelvis kan et klassisk spil som World of Warcraft både spilles for fællesskabets skyld, hvor tiden online går med social interaktion, samarbejde og hygge, men kan også have et primært konkurrenceelement, hvor spillere enten dystre direkte mod hinanden individuelt eller i hold eller dystre om at få det bedste gear, at generere flest penge og/eller opnå de vanskeligste 'achievements'.

**Tabel 5.5** Typologi over børn og unges motivation for at spille

Motivation	Dimensioner	Typiske spil
Fællesskab	Spiller for at kunne snakke med andre online eller sidde fysisk sammen. Tillægger samarbejde stor betydning. Spiller for onlinefællesskab.	CS:GO, League of Legends, FIFA, GTA, Minecraft, World of Warcraft, Hay Day
Konkurrence	Spiller på grund af konkurrencens intensitet. Det at vinde får stor betydning. Spiller for progression. Eksempelvis for at stige i rank eller niveau. Spiller for at blive udfordret.	CS:GO, League of Legends, GTA, Hay Day, World of Warcraft, FIFA
Indlevelse	Spiller på grund af indlevelsen i en anden verden eller historie. Tillægger kicks og spænding stor betydning. Tillægger identifikation med virtuelle karakterer stor betydning.	The Witcher, Assasins Creed, God of War, Spider Man, Uncharted (og andre story-baserede singleplayer-spil), Diverse Horror-spil, Episode, Sims
Kreativitet	Spiller for at kunne udfolde sig kreativt ved at bygge forskellige virtuelle ting. Eksempelvis en familie i Sims. Spiller på grund af de forskellige muligheder, der er forbundet med at befinde sig i en onlineverden.	Minecraft, Sims, GTA, Hay Day
Afslapning	Spiller for at slappe for at koble af fra hverdagens stress. Sammenligner det at spille spil med at se Netflix på sofaen. Spiller af kedsomhed eller for at få tiden til at gå. Eksempelvis i offentlig transport.	Hay Day, Clash of Clans, Candy Crush (mobilspil generelt)

Motivation	Dimensioner	Typiske spil
Coping	Spiller for at håndtere forskellige problemer. Dette kan både være i form af en flugt fra mindre hverdagslige konflikter, eller for at kunne cope med mere alvorlige psykiske eller fysiske lidelser.	Knytter sig ikke nødvendigvis til bestemte spil

Kilde: VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd

### 5.3.1 Fællesskab

Den første motivation, der bliver tillagt stor betydning blandt børn og unge, er det fællesskab, mange af dem oplever, at der er forbundet med det at spille. Flere fortæller, hvordan oplevelsen af at spille med andre og særligt deres venner er en betydelig motivation for at spille. I citatet nedenfor fortæller Frank på 12 år, som blev interviewet over Discord, om fællesskabet, og hvordan det fungerer:

*Jeg kan bare godt lide, når det er, man sådan har sine venner, og man sidder sådan: "Der er én der! Der en én der!" og sådan fortæller, hvor de er og sådan, man har brug for at vide det, jo. Så det er fedt, når man ligesom kan kommunikere på en god måde og være glade. Og så når man vinder, eller sådan noget, så juble og sådan. Det er bare den energi, der kan være, når man sidder og spiller. Det kan være rigtig hyggeligt.*

I citatet lægger Frank vægt på stemningen, som skabes af at kunne sidde og spille med sine venner. Specielt samarbejdet og kommunikationen er noget, der bliver tillagt stor betydning, da det bidrager til en helt bestemt form for energi, som flere af de interviewede børn og unge oplever som positiv. At selve det at dele spiloplevelsen med sine venner er noget af det, der bliver tillagt stor værdi, ofte i forbindelse med meget konkurrenceorienterede spil, eksempelvis League of Legends eller CS:GO. Karl på 18 år beskriver, hvordan spillet League of Legends for ham er *"et medie til at være sammen og kommunikere og gøre noget sammen med mine venner"*.

Udover selve den konkrete oplevelse af at spille med sine venner fremhæver flere også det brede fællesskab, der opstår omkring gaming, og spillene også anses som vigtige for ens engagementet i det at spille. Aksel på 15 år fortæller, hvordan ønsket om at indgå i det større fællesskab, som flere af hans venner er en del af, har fået ham til efter en pause igen at købe konsolspillet FIFA. Han fortæller om sine overvejelser:

*Jeg tror, det var bl.a. der [at han ikke købte spillet], hvor det var, jeg ikke spillede det med mine venner. Så det er meget det der med, at der ligesom er sådan et fællesskab omkring det. Ikke fordi der er nogen som helst af os, der føler os pressede til at gøre det, altså fordi... jeg har også lyst til at købe det, jeg synes også, det er megasjovt. Det – så jeg gør det ikke bare, fordi mine venner gør det, og jeg køber heller ikke det der med at købe de der coins, bare fordi mine venner gør det. Det er, hvad hedder det, noget jeg selv har lyst til.*

For Aksel er det vigtigt at understrege, at han ikke føler sig presset til at købe spillet, men netop gør det, fordi der er et særligt fællesskab, som opstår omkring spillet. For mange af børnene og de unge er motivationen for at spille drevet af det fællesskab, der

opstår med de venner, som de allerede har i forvejen, men også deltagelsen i rene onlinefællesskaber er motiverende for det at spille. August på 17 år fortæller, hvordan det sociale aspekt har motiveret ham til at spille spillet World of Warcraft:

*Jeg tror ikke, jeg ville spille det så meget, hvis ikke [der havde været et fællesskab]. Altså, der var jo ham 'streameren', jeg snakkede om [tidligere i interviewet]. Han lavede en 'guild' [gruppe], samtidig med at han 'streamede' det [filmede det online]. Og så kom jeg ligesom med i den 'guild' [gruppe], og så sad vi og spillede hver dag. Og jeg tror ikke, jeg havde spillet, hvis ikke der havde været den 'guild' [gruppe] at sidde og spille med.*

Selve det fællesskab, der opstår inde i eller rundt om spillet i streamingkulturen er for mange af de interviewede børn og unge en selvstændig motivation for at spille. I interviewet fortæller August også om, hvordan han følger bestemte streamere, som udsender mindre videoer om spillet, og det har været et omdrejningspunkt for, at der i spillet er blevet dannet en gruppe, som han er en del af. August kobler direkte det at spille spillet sammen med denne gruppe og fortæller, at han nok ikke havde spillet, hvis ikke det havde været for de onlinebekendtskaber i spillet. Vigtigheden af onlinefællesskabet fremhæves af flere børn og unge, og i forbindelse med forskellige spil, eksempelvis mobilspillet Hay Day, hvor spillerne indgår i såkaldte 'nabolag', hvor de kan snakke sammen og bytte ressourcer. Disse onlinefællesskaber har således en central betydning i børn og unges generelle motivation for at spille.

### 5.3.2 Konkurrence

Den anden motivation, som ofte blev nævnt blandt de interviewede børn og unge, var, at de blev drevet af de konkurrence- og udfordringsmæssige aspekter ved selve det at spille. Adspurgt om motivation til at spille fortæller Tanja på 19 år:

*Hmm... Det ved jeg ikke, jeg tror bare at blive bedre og blive... Altså, det er sjovt, og det er hyggeligt, og så er der sådan lidt konkurrence med ens venner om, hvem der er bedst til det. Så det er også lidt motiverende at være lidt bedre end de andre lige pludselig. Det tror jeg, alle synes er lidt motiverende. Men det er også bare mest – jeg gør det mest for hyggens skyld, og fordi det er lidt sjovt, hvis man lige keder sig.*

Selve konkurrencen bliver en vigtig motivationsfaktor og særligt det at have mulighed for at blive bedre end vennerne. Det at være god til spillet og have mulighed for at blive bedre end andre er generelt et aspekt ved det at spille, som flere af børnene og de unge tillægger stor betydning. Særligt i forbindelse med konkurrenceorienterede multiplayer-spil som League of Legends, CS:GO eller FIFA, fortæller flere om, hvordan de ofte investerer ekstra tid i at øve sig alene eller se videoer med tips for at blive bedre. Eksempelvis fortæller Steen på 18 år, hvordan han sagtens kan bruge op til en time på at varme op inden han skal spille CS:GO for at sikre sig, at han spiller godt og øger sine muligheder for at vinde. Det at forsøge at opnå et bestemt mål kan være en stærk motivationsfaktor og skabe følelsen af succes og give et 'rush', når man bliver bedre og stærkere i sit spil og kommer tættere på sit mål.

Udfordringen forbundet med det at vinde eller blive bedre er også vigtig for flere af de interviewede børn og unge. Frej på 17 år fortæller: *"Jeg kan bedst lide at blive udfordret ... Man skal også bare vinde, selvfølgelig, men også få lidt modstand"*. Konkurrenceelementet understøttes således af, at selve spillet ikke bliver for nemt. Flere fortæller således om, at hvis et spil bliver for nemt, er det ikke lige så sjovt længere, og følelsen af at vinde bliver ikke lige så tilfredsstillende.

### 5.3.3 Indlevelse

En tredje motivation, der optrådte blandt børnene og de unge, er opnåelse af følelsen af at være en del af de spil, de spiller. Hvor konkurrence som motivation varierede relativt lidt i datamaterialet, fremstår indlevelse som en mere flerfacetteret og varierende motivation. En af de fem ældre interviewpersoner beskriver eksempelvis, hvordan han spillede et speedway-spil samt brugte penge på ekstra baner og særlige skins, fordi det mindede ham om at køre speedway i en klub på rigtige maskiner. Ellers forbinder interviewpersonerne ofte gaming med at leve sig ind i en bestemt karakter – med særlige evner og karaktertræk. Det at kunne indleve sig i spillet bliver ofte nævnt i forbindelse med singleplayer-spil, der også ofte er bygget op omkring en bestemt historie, eksempelvis spillene *The Witcher* eller *Assasins Creed*, som kan spilles på både pc og konsol samt mobilspillet *Episode*. I citatet nedenfor beskriver Anton på 16 år udførligt, hvorfor spilindlevelsen (eller 'spil-immersion') er afgørende for ham:

*Så spiller jeg normalt rigtig mange singleplayer-spil, som er meget sådan historiedreven (...). Jeg spiller meget varieret, synes jeg faktisk selv. Men det er måske også, fordi at det, jeg leder efter i et spil, det er, at jeg kan godt lide, når spillet kan få dig til at føle noget mere end bare at blive underholdt. Hvor du bliver helt suget... hvor du helt underbevidst investerer dig selv så meget i spillet, at du kan være med på det. Så det vil jeg sige, at sådan 'immersion' det lægger jeg stor vægt på (...) God spil-immersion for mig det er, at når du for eksempel kan glemme, at du sidder i din sofa med en controller i hånden, og at du faktisk lever dig så meget ind i spillet, så du næsten ser spillet fra den karakter, du spillers, synspunkt. Altså, for eksempel, der er en PlayStation-titel, der hedder *Uncharted*, og det er jeg virkelig stor fan af. Som spiller føler man sig nærmest, som om man er med i en *Indiana Jones* film. Især når man virkelig kommer med i det. Og jeg synes bare, at det er så fedt, hvor meget det kan rive en med. Det er 100 %, det med at rive en med, men det kan både være på et historieplan, som film også kan, men også på et fysisk plan.*

Det, der motiverer Anton mest til at spille, er at blive en integreret del af spillet, således at han oplever at være tilstede i spillet både mentalt og fysisk. Flere børn og unge nævner ligeledes, at selve indlevelsen i historien og identifikationen med spillets hovedperson er afgørende. Dette identifikationsaspekt nævnes også som helt central for de børn og unge, som fortæller om at spille spillet *Sims*. Thea på 19 år fortæller om spillet *Sims*:

*... jeg har fx en gemt verden, hvor jeg har prøvet at lave én, der ligner mig selv og min kæreste, og så lever jeg vores fremtid sammen igennem der. Og drømmehuset og børn og alt det der. Men jeg har også verdener, hvor jeg bare har*

*lavet nogle, uden at det skulle ligne nogen bestemte. Hvor jeg så bare har tænkt: "Nu prøver jeg at lave sådan en type." Så kunne det fx være sådan en emo-type, jeg prøver at lave. Eller en lidt gammeldags eller en nørdet pige. Og sådan prøver jeg også lidt at lave nogle forskellige, og bygger huse, der passer til, hvordan de er som person. Så det synes jeg, det er meget forskelligt, hvordan man lige laver Sim'erne.*

For Thea bliver spillet et middel til at leve sig ind i mulige fremtidsscenarier og drømme. Hermed giver nogle spil en mulighed for børnene og de unge for at prøve alternative identiteter og livstilsformer af uden at disse nødvendigvis har forbindelse til deres liv uden for spillet. Flere fortæller således, om, hvordan det at opbygge egne fantasiverdener og karakterer er en vigtig motivation for at spille bestemte spil, som har netop disse muligheder indbygget.

Katrine på 20 år, der både spiller Sims og Episode, fremhæver indlevelse, interaktion og personliggørelse som de væsentligste årsager til, at hun spiller Episode. Katrine sammenligner spiloplevelsen i Episode med at *"være med i en film, eller en tegneserie, hvor man selv styrer, og man selv kan bestemme"*. Dette bidrager til, at Katrine oplever at *"være inde i en anden verden"*, når hun spiller Episode. Katrine fremhæver, at indlevelsen hjælper hende med at slappe af, fordi hun tænker mere på spilhistorien end *"sin egen verden"*, mens hun spiller. For Katrine hænger indlevelse og afslapning altså sammen, da indlevelse i et spil forstærker følelsen af afslapning. Afslapning som motivation for gaming uddybes nedenfor i afsnit 5.3.5.

Et vigtigt aspekt af indlevelsen i spillene er den spænding, som mange oplever, der kan være forbundet med at spille. Flere børn og unge fortæller, hvordan et spil er rigtig godt, hvis det kan give 'rush' eller 'sus i kroppen' at spille det. Nedenfor beskriver Karl på 18 år, hvorfor han spiller forskellige spil i horror-genren:

*Fordi det er spændingen i det. Du er ude, helt ude på, jeg vil ikke sige på kanten, det lyder meget ekstremt, men du sidder på spidsen af dit sæde og er virkelig helt spændt op. Fordi der kommer – et rush er måske overdrevet, men du er fokuseret, og du er målrettet mod at komme hen imod det. Det er spændingen på samme måde som at køre i rutsjebane.*

Karls beskrivelse af, hvad han søger efter, når han spiller, fokuserer på at opleve spænding, og selv om han ikke siger det direkte, minder sammenligningen med en rutsjebanetur os om, at denne form for spænding er speciel, og at det kræver noget særligt at opleve den – så som et spil eller en rutsjebane. Selvom indlevelse af spillenes univers fremstår som en vigtig motivation, og nogle interviewpersoner ligefrem forsøger at konstruere settings i spillene, som minder om forhold i deres liv (uden for spillene), så lader ingen af interviewpersonerne til at have vanskeligt ved at skelne mellem alt det, som foregår uden for spillene, og det som foregår inden i spillene. I stedet fremstår spillene som en arena, hvor det er muligt at lege med sin virkelighed, men altså ikke på måder, hvor spillenes univers begynder at kolonialisere eller overtage børnene og de unges virkelighedsopfattelse. Spillene giver dem mulighed for at lege med tanker og følelser, og selvom legene har betydning for deres hverdag, så kan vi ikke finde eksempler eller tegn



på, at kreativiteten og legen udgør en trussel for deres virkelighed (se fx Nardi, 2012, som i et auto-etnografisk antropologisk perspektiv beskriver sine oplevelser med at spille World of Warcraft).

#### 5.3.4 Kreativitet

Den fjerde motivation for at spille, som de interviewede børn og unge fortæller om, og som overlapper med motivationen 'indlevelse' (ovenfor), er forbundet til muligheden for igennem spillene at være kreativ. Flere af de videospil, børnene og de unge spiller, rummer elementer, som gør det muligt at bygge eller indrette virtuelle verdener. Børnene og de unge nævner blandt andet sandbox spillet Minecraft, hvor man skal samle forskellige materialer til at bygge med og kan derefter frit bygge, hvad man har lyst til. De nævner også spillet Sims, som er centreret omkring skabelsen af en familie og de enkelte familiemedlemmers liv og karriere. Sune 15 år beskriver, hvorfor han spiller Sims:

*Altså, jeg kan rigtig godt lide at indrette og bygge. Og det kan man jo i Sims. Så det er lidt sådan en interesse, jeg har for det. Og der er Sims jo rigtig godt, fordi jeg ligesom kan udfolde min kreative... ja, kreative tanker og sådan noget. Så det er meget... fordi jeg har interesse for det.*

Flere fremhæver ligesom Sune, at de har stor interesse for at indrette, bygge og tænke kreativt, hvilket de oplever, spillene kan styrke. Spillene stiller et mulighedsrum til rådighed, som gør, at man kan få lov til at udleve og afprøve forskellige kreative tanker. Særligt det indretningsmæssige perspektiv fremhæves af flere børn og unge. Frida på 19 år fortæller, hvorfor hun synes mobilspillet Hay Day er hyggeligt:

*Det er hele indretningen, og man kan lave det lige præcis, som man har lyst til. Det er ikke sådan et spil, hvor man decideret behøver sidde klistret til skærmen. Man kan bare være på, når man vil, og ligesom hygge. Og så elsker jeg at indrette. Der er bare sådan nogle søde funktioner.*

Ligesom Frida lægger flere andre børn og unge også vægt på de mange muligheder, som spillene kan skabe, og som giver mulighed for at lave og skabe indhold. Der fortælles således bredt om, at der er en stor værdi i de mange muligheder, der kan være ved at indleve sig en virtuel verden.

#### 5.3.5 Afslapning

Den femte motivation, der bliver beskrevet af børnene og de unge, handler om, at spil kan være en måde at slappe af på, bruges til at bekæmpe kedsomhed eller få tiden til at gå, når man ikke rigtigt ved, hvad man skal give sig til. At spille videospil for at slappe af er ofte noget, som forbindes med computer og konsolspil, som aktivt vælges til. Det at overkomme kedsomhed er oftere en aktivitet, der forbindes med diverse mobilspil, eksempelvis Hay Day, Clash of Clans, Candy Crush og Episode. Ane på 11 år, som er blandt projektets yngste deltagere, fortæller:

*Ane: Det [Candy Crush] er sådan et, hvis man keder sig lidt, så går jeg ind på det og prøver at fordrive tiden lidt.*

Interviewer: *Er det lige så ofte som Sims, tror du?*

Ane: *Nej, overhovedet ikke, det er kun, hvis der ikke lige er noget at lave. Sims er noget, jeg gør, fordi det er sjovt. De andre spil kan jeg også godt lide, men det er mere for at fordrive tiden, hvis man keder sig eller sådan noget.*

For Ane er Candy Crush noget, hun spiller for at få tiden til at gå, mens Sims er noget, hun spiller, fordi hun oplever, at det er sjovt. Denne skelnen er også en, der genkendes af flere andre børn og unge, som ofte fortæller om, at mobilspil tit spilles, mens man skal få tiden til at gå og eksempelvis rejser med offentlig transport. Ydermere forbinder mange af børnene og de unge mobilspil med afslapning og nævner, at de ofte laver andre ting, imens de spiller mobilspil, så som at se serier på Netflix.

### 5.3.6 Coping

Den sjette og sidste motivation, vi så hos børnene og de unge, var, at videospil kunne blive en måde at flygte fra, overkomme eller håndtere forskellige former for negative ting i deres liv. Denne form for motivation blev sjældent knyttet til de specifikke spil, de spillede, men til selve den funktion, som spillene optager i deres liv. Motivationen er derfor knyttet til forudgående eksistens af vanskelige eller problematiske forhold uden for selve spillene – fx uro i hjemmet eller mistrivsel i skolen. Det at spille kan for nogle således tolkes som en strategi for at håndtere udfordringer, der ligger uden for selve spillene. Asbjørn på 19 år fortæller:

*Ja, det er jo at flygte fra sine problemer. Men jeg tror, at uanset hvad, så havde jeg ikke løst de problemer, jeg havde i skolen. De problemer, jeg havde i skolen, ville stadig være der. Jeg ville bare enten være mere depressiv eller whatever, fordi jeg skulle fokusere på mine problemer. Men det var jo sådan, at når jeg spillede, så tænkte jeg ikke på mine problemer. Så tænkte jeg kun på mit spil, og så havde jeg det sjovt med det. Efter jeg var færdig med spillet, så var jeg jo tilbage i virkeligheden, og skulle tænke på det igen. Jeg tror, det havde været værre, hvis jeg ikke havde spillet sådan set.*

Det at spille var for Asbjørn en måde at få et tiltrængt afbræk fra de problemer, han oplevede i skolen. Fordybelsen i spillet bliver en måde for flere børn og unge (midlertidigt) at skabe et andet fokus. Det bliver en form for frirum, hvor det er muligt at have det sjovt, da problemerne skubbes i baggrunden. Som Asbjørn beskriver, og flere andre også, giver spillene et tiltrængt afbræk. De fortæller, at de ikke mener, at problemerne bunder i, at de spiller videospil, men fremhæver derimod, ligesom Asbjørn, at deres problemer muligvis havde været større eller fyldt mere, hvis de ikke havde haft spillene. Flere børn og unge fremhæver således hyppigt, at det at spille for dem var en måde at få et pusterum fra en hård og stressende hverdag.

Enkelte af de unge interviewpersoner fortæller om, hvordan de også bruger spil til at håndtere alvorlige problemer. Sonia på 17 år fortæller, hvordan hun har brugt spil til at håndtere sine gigtsmerter:

Sonia: *Ja, for så kan jeg også sidde oppe om natten [og spille], hvis jeg ikke kan sove. Det er ikke altid, jeg kan sove på grund af de her smerter. Så i stedet for at ligge og tænke på det, så er det meget smartere bare lige at kunne ja [spille].*

Interviewer: *Altså, er det rigtig forstået, at du nærmest ikke mærker dem [smerterne] lige så meget?*

Sonia: *Ja, fordi jeg ligesom tænker på, at nu laver jeg noget andet. Så glemmer jeg lidt, at hov det gør egentlig lidt ondt.*

Det at spille computerspil er et vigtigt element for Sonia i bedre at kunne cope med de fysiske smerter, hun oplever fra sin giggt. Andetsteds i interviewet omtaler Sonia også sit spil som 'sin medicin'. Der er også andre eksempler blandt de interviewede unge på, hvordan de har oplevet, at det at spille har været en hjælp til bedre at håndtere betydelige problemer. Frida på 19 år fortæller, hvordan det har haft stor betydning, at hun begyndte at spille mobilspillet Hay Day med hendes mor:

Frida: *Hm ... Altså. Min mor har været alkoholiker. Og at drikke var hendes måde at koble fra på. Hvor at nu er Hay Day ligesom blevet hendes frirum, hvor hun bare kan slå tankerne fra og bare hygge sig. Og det, synes jeg, bare er vildt dejligt. At hun sådan har fundet en anden ting.*

Interviewer: *Det var da en fantastisk fortælling, du kommer med nu.*

Frida: *Jeg er også helt glad! For det har bare gjort virkelig meget. Både at vi har noget andet at bonde over nu i stedet for fx at skændes.*

Interviewer: *Okay. Jeg skal bare lige være sikker på, jeg forstår dig ret: Så hun er faktisk begyndt at drikke mindre, nu hvor hun har fundet Hay Day?*

Frida: *Ja, nu kan hun sagtens tage en øl, uden det tager overhånd.*

For Frida og hendes mor har mobilspillet Hay Day skabt et rum, hvor de kan være sammen, uden at morens alkoholmisbrug er omdrejningspunkt. Endvidere har det at spille givet moren mulighed for at slappe af uden alkohol, hvilket er en stor lettelse for Frida, som tilskriver spillet stor betydning for, at moren har fået kontrol over hendes forbrug af alkohol. Spillene opleves således af enkelte unge ikke alene at give en frihed fra svære problemer, men kan i nogle situationer også bidrage til at løse problemer ved at skabe nye muligheder.

### 5.3.7 Opsamling

Generelt er der stor bredde i de interviewede børn og unges motivation for at spille onlinevideospil. Det at spille er en integreret del af børnenes og de unges hverdag, og deres motivationer for at spille er tæt forbundet med dette hverdagsliv og de muligheder og begrænsninger, som det skaber. De seks motivationer: 1) fællesskab, 2) konkurrence, 3) indlevelse, 4) kreativitet, 5) afslapning og 6) coping, som vi har kortlagt på baggrund af

interviewene, er således gensidigt overlappende og spiller sammen i børnene og de unges spillepraksis. De kan således både være motiveret af at socialisere og konkurrere med vennerne og af at indleve sig i en anden verden. Det kan være motiverende at udleve kreative sider og samtidig have mulighed for at overkomme kedsomhed. Vi har i typologien over motivationer afgrænset os til at fokusere på de mest hyppige motivationer. Andre mindre hyppige eksempler blev også nævnt og særligt motivationen for læring igennem spillene og motivationen for at gøre gaming til levevej via e-sport blev fremhævet som vigtige af enkelte børn og unge.

De seks ovennævnte motivationer placerer sig i høj grad i forlængelse af eksisterende akademisk litteratur om spillertyper og -motivationer i onlinegaming (jf. Hamari & Tuunanen, 2012, beskrevet i afsnit 1.1.2). Selvom denne undersøgelses fund baserer sig på netop de 112 danske børn og unge, vi har interviewet, kan vi se, at børnene og de unges motivationer for onlinegaming i høj grad er de samme som for gamere af andre spil i andre lande og i andre aldersgrupper. Coping som motivation for gaming fremhæves imidlertid ikke i Hamari og Tuunanens (2012) oversigtsstudie, men beskrives flere andre steder i litteraturen (se fx Demetrovics et al., 2011; Kardefelt-Winther, 2014). Specielt inden for den danske litteratur findes forskning, som peger på, at gaming kan være en strategi til at cope med forskellige problemstillinger i hverdagen – så som ensomhed, mistrivsel, social angst m.m. Eksempelvis beskriver Thorhaug et al. (2018), hvordan såkaldt problematisk gaming hos nogle unge kan anskues som en 'broken life strategy', hvor gaming anvendes som en strategi til at overkomme forskellige udfordringer i hverdagen.

Der er i flere tilfælde overlap mellem børnene og de unges motivationer for at spille et spil og deres motivationer for at bruge penge i spillet. Flere spil er designet således, at brugerne kan tilkøbe forskellige kosmetiske og funktionelle virtuelle genstande eller handlinger i spillet, som blandet andet forstærker følelser af indlevelse eller giver kompetitive fordele. I kapitel 6 (afsnit 6.2.3) præsenterer vi en typologi, der indeholder de hyppigst fremhævede motivationer for at foretage køb i spil, efter spillet er blevet erhvervet – såkaldte mikrotransaktioner – blandt børnene og de unge.

## 5.4 Positive konsekvenser af gaming for børn og unges hverdagsliv

Vi præsenterer i dette afsnit de positive konsekvenser, børn og unge fremhæver, at gaming har for deres hverdagsliv. Motivationer for at spille og oplevede konsekvenser af onlinegaming for hverdagen er i nogle tilfælde de samme; det er således svært at adskille, om det sociale fællesskab i gaming er en motivation eller en konsekvens af at spille. I andre tilfælde er det analytisk nemmere at adskille de to dimensioner: Det gælder fx de unges oplevelse af, hvordan gaming forbedrer deres engelsk.

### 5.4.1 Positive konsekvenser for sociale relationer

De unge fremhæver ofte, hvordan onlinegaming har en positiv betydning for sociale relationer i deres hverdagsliv. Således fortæller mange børn og unge, at de sagtens kan opleve, at de er sammen med deres venner, når de sidder alene på værelset. Fællesskabet, gaming skaber, kan således udvikles inden for de unges mere nære bekendtskaber.

For eksempel fortæller Ane (11 år), Bertil (11 år), Robert (10 år) og Pelle (15 år), at gaming har bragt dem tættere på klassekammerater, de ellers ikke talte meget med. Alex (18 år), August (17 år) og Jens (17 år) fremhæver at have fået bedre relationer til klassekammerater offline via onlin gaming. Men gaming skaber også relationer og fællesskaber, som de unge ikke møder i deres hverdag. Det gælder fx Ronja (17 år) og Mark (19 år), der begge har opbygget offlinevennskaber fra andre lande, som de kommunikerer med via Discord og Facebook. Flere af de unge fortæller, som Mark i det næste citat, at de har gode venner i online-universitet, og at disse fællesskaber betragtes som nære og intime, som rækker ud over snakke snævert om gaming:

*Jeg snakker om alt med mine venner [fra onlin gaming], for det er jo også mine aktuelle venner. Altså, det er jo venner. Bare fordi jeg ikke ser dem i virkeligheden, så betyder det jo ikke, at det er 'ikke-venner', som min mor engang kaldte dem. Det er jo venner, og vi kan snakke om alt. Selvfølgelig har du ret i, at meget af tiden så sidder man og snakker om spillet, fordi man ofte spiller sammen, men jeg har oplevet flere gange, end jeg kan tælle, at vi bare sidder og snakker, sådan "hey, kan du lige snakke, jeg har lige brug for at snakke om et eller andet", eller man sidder og snakker om politik, eller hvad som helst.*

Citatet rammesætter endvidere den dikotomiske forestilling eller fordom, som flere af de unge møder fra voksne og særligt deres forældre: at venner, man ikke møder i virkeligheden, ikke er rigtige venner. Denne forestilling mellem ægte venner, virkelighed og uvirkelighed og online/offline er ikke den oplevelse, som mange af de unge har. Som demonstreret ved Marks eksempel, så bruger han ordet 'venner' om de bekendtskaber, han har på nettet, og han oplever en intimitet og en fortrolighed, som gør, at "vi kan snakke om alt".

Fællesskabet i onlin gaming virker også tillokkende på de børn og unge, som kan have svært ved det sociale offline. Det gælder fx Frida (19 år), der har social angst. Hun oplever, at onlin gaming giver hende mulighed for at møde fremmede mennesker, uden at "bore sig helt ind i sig selv". Det er således også en gængs opfattelse blandt de unge, at onlin gaming tilbyder de unge en social arena, som kræver noget andet, måske noget mindre komplekst, end møder ansigt til ansigt. Således fortæller Anton (16 år), hvorfor han mener, at socialiteten i onlin gaming er positiv for unge mennesker, der er udfordret socialt offline:

*Jeg synes, at det her med at spille er en fuldstændig fremragende måde at være social på. Hvis du for eksempel er introvert eller er sky eller sådan noget, så kan det være nemmere at snakke med folk, mens du først og fremmest laver noget, som du er 100 % sikker i. Og for det andet behøver du ikke at sidde face-to-face med dem, hvis det gør dig nervøs. Du får lov til at udforske langt flere sider af dig selv, og du får lov til at vise dig selv på den måde, du faktisk har lyst til at være på. Og når du først er sikker i det, når du så møder dem i virkeligheden, så er du også mere fremme i skoene. Altså, så kan du klare langt mere.*

Onlinegaming repræsenterer et interessefællesskab, der som udgangspunkt kan sortere andre – ofte naturligt selekterende – dynamikker fra. Ifølge Anton kan dette interessefællesskab være grobund for en selvtilidsopbyggende funktion for børn og unge, der har lav tiltro til egne sociale evner.

#### 5.4.2 Positive konsekvenser for læring og dannelse

Mange af de interviewede børn og unge beskriver, at onlinegaming bidrager positivt til deres læring og generelle dannelse. Det gælder særligt forbedrede faglige færdigheder som engelsk- og matematikkundskaber, men vedrører også tilegnelsen af en ikke-fag-specifik viden som samfundsforhold og kultur. Endelig beskriver flere også, hvordan de oplever, at gaming har givet dem redskaber til at blive mere selvstændige personer.

Mange af de interviewede børn og unge fremhæver, hvordan gaming har forbedret deres engelskkundskaber. Forklaringen er ofte, at de unge kommunikerer på engelsk med spillere fra forskellige lande, når det er online-multiplayerspil. Andre fremhæver, at mange spil foregår på engelsk, hvormed gode engelskkundskaber er en forudsætning for at spille. Enkelte andre oplever at have fået forbedret deres læse- og regnefærdigheder. Mange interviewpersoner fra både gruppe 1 og 2 fremhæver, hvordan såkaldte gaming-færdigheder kan være fordelagtige i fx skole- og jobsammenhænge. Gaming-færdigheder kan ifølge de unge både være mere strategiske såvel som kommunikative, men også rent tekniske (kodning og programmering). I det følgende citat rammesætter samtalen mellem Morten og Sebastian (fra HHX-fokusgruppe, både drenge og piger, alle 17-18 år gamle), hvordan det at game kan være en fordel for såvel uddannelsen såvel som fremtidigt arbejde. Udgangspunktet er således, at en pige fra Mortens og Sebastians klasse vandt en projektopgave, hvor man selvstændigt skulle designe et virtuelt produkt, fordi hun havde tilegnet sig brugbare designfærdigheder ved at spille Sims:

*Morten: (...) og så havde hun bare lavet en virtuel verden i Sims, og det syntes censoren var ret sejt, så det trak ret mange point op der.*

*Sebastian: Men vi har også [prøvet nogle gange], hvor man også skulle programmere det [produktet]. Det var der vist nogle, der godt kunne finde ud af.*

*Interviewer: Fordi de har spillet?*

*Sebastian: Ja, de er jo allerede inde i den verden. Så ved man, hvordan det hænger sammen, og hvordan man lige gør. Det følger tit med. Hvis du spiller sådan vildt meget, sådan hardcore gamer, så ved du jo også meget om computere.*

*Interviewer: Ja, så det kan på en måde også være en fordel, hvis man nu tænker skole eller gymnasie?*

*Morten: Hvis du tænker fremtid, så er gaming jo en stor ting. It fylder jo meget. Hvis man tænker forsvaret, de søger jo også hardcore gamere til at komme ind til sådan noget cybersikkerhed.*

*Sebastian: Ja, så på den måde bliver det også brugt til læring.*

I tillæg til dette er der en mindre gruppe af projektets ældste, mandlige gamere, der fortæller om at have lært at handle og gamble med skins via onlinegaming. Forskningsprojektets empiri belyser ikke, hvordan de unge mænd konkret har tillært sig disse færdigheder, men giver eksempler på, hvordan de unge mænd anvender færdighederne som en form for kulturel kapital i sociale og ikke-sociale gaming-sammenhænge. Disse eksempler fremhæves løbende i kapitel 6.

Læring via onlinespil skal ikke kun forstås mere snævert som konkrete færdigheder. Flere af de unge fremhæver således også, hvordan gaming kan være med til at skubbe til deres almene dannelse såvel som deres interesse for politik, historie og kultur. Anton (16 år) fortæller fx, at han ved at træffe in-game-valg ud fra forskellige karakterers perspektiver, oplever indlevelse i nye synsvinkler og *"måske får en bedre forståelse på nogle emner"*. Asbjørn (19 år) fortæller, at han er blevet langt mere politisk og historisk interesseret, efter han er begyndt at lære om historiske begivenheder og internationale relationer gennem onlinestrategispil:

*De her strategispil er jo placeret i historiske tider, og de plejer tit at være okay præcise, så man lærer en del om lande og historien. Der er [in-game events], hvor man kan se et land, for eksempel Det Osmanniske Rige, og hvordan det blev nedbrudt (...) Man lærer en hel masse info om lande. Men [man lærer] også bare, fordi man spiller med en stor gruppe fra udlandet. Så lærer man, hvordan de ser på ting, for eksempel hvordan serbere ser på diplomati mellem lande, eller hvad de regner med i alliancer.*

Endelig beskriver særligt de unge, hvordan gaming har skærpet fx evnen til at træffe selvstændige beslutninger. Benny (19 år) oplever, at han er blevet bedre til at holde hovedet koldt i stressede situationer, Erik (15 år) oplever at have lært at træffe beslutninger selv, og Ronni (17 år) mener at være blevet en mere selvstændig og individuel person af at game:

*Jeg tror, det har ændret min attitude. Hvis jeg ikke gamede, så tror jeg, at jeg havde været lidt mere en efterfølger. Computerspil kan gøre dig til en meget individuel person, altså sørge for, at du ved, at du er noget selv. Og du har ikke brug for at følge andre, hvis du har den rigtige indstilling.*

#### 5.4.3 Opsamling

Gaming og gamere har i en årrække haft et negativt omdømme: at gaming er forbundet med asocial adfærd, egoisme eller ligefrem skadelig adfærd (fx Hjortnæs Haugegaard, 2019; Bean et al., 2017; Enevold et al., 2018). Selvom afsnittet ikke diskuterer legitimiteten af dette perspektiv, finder vi, at gaming har flere positive konsekvenser for børn og unges hverdagsliv, som er centrale at få frem i lyset.

Gaming er først og fremmest en social platform, hvor børn og unge kan starte og udvikle venskaber i såvel deres nærmeste sociale sfære, men også danne nye venskaber med mennesker fra hele verden. Venskaber opstår i en arena, hvor der eksisterer et interes-

sefælleskab. Ud fra de unges beskrivelse gør det relationen, venskabet, mindre komplekst end i virkeligheden. Omvendt er disse relationer også mere skrøbelige, eftersom de netop betinges af en interesse for lige præcis et bestemt computerspil.

De interviewede børn og unge fortæller også, hvordan gaming er med til at udvikle deres sproglige såvel som deres tekniske kompetencer. Derudover betoner flere af de unge også mere brede og almen dannende aspekter af gaming. Det gælder fx indsigter i samfundsforhold, politik og historie. Endelig fremhæver de unge også mere ikke-kognitive kompetencer som læringsudbytte af at game.

## 5.5 Sociale medier, YouTube og streaming

Sociale medier og streamingplatforme indgår som helt centrale elementer i børnene og de unges gaming-praksis. For det første er det i overvejende grad på online sociale platforme som Facebook, Steam, Discord, TeamSpeak og Watch2Gether, at den kommunikation, der i høj grad er med til at gøre onlinegaming til en social praksis for børnene og de unge, finder sted. Og for det andet er YouTube-videoer og streamingplatforme med gaming-relateret indhold med til at styrke interessefællesskaberne omkring bestemte spil, ligesom de giver indsigt i spilmekanikker og -processer og for mange tjener som underholdning på lige fod med gaming selv.

### 5.5.1 Sociale medier i børn og unges gaming

Sociale medier er en central del af børnene og de unges gaming-praksis, fordi medier som Facebook, Messenger, Skype, Steam og Discord i mange tilfælde udgør de kommunikationsplatforme, børnene og de unge snakker eller chatter med hinanden igennem, imens de gamer.

På de sociale platforme Steam og Discord, der er udviklet specifikt til gaming, kan man se hvem af ens venner, der er online, og hvad de spiller. Dette bruger børnene og de unge til at aftale at spille sammen, tilslutte sig et spil, ens ven allerede er i gang med, eller til at chatte med hinanden, imens man hver især spiller forskellige spil. Platformene gør det også muligt at oprette chatfora til bestemte vennegrupper eller spil, og det er ofte gennem disse platforme, at børnene og de unge sætter deres spil i gang. Dette uddybes her af Bjarke (18 år), der primært gamer sammen med sine venner:

*Det er ofte sådan, at man så lige får en besked fra en af gutterne, eller der kommer en besked i en af de gruppechats, vi har for de forskellige spil, hvor der står: "Hey, er der nogen, der er klar på at spille noget GTA eller CoD [Call of Duty]", eller hvad det nu måtte være. Og så er det så forskelligt, om man bliver to eller otte.*

De sociale fora, der faciliteres via platforme som Steam og Discord, giver også mulighed for, at børnene og de unge kan danne nye relationer, potentielt til folk fra hele verden, mens de gamer. Disse kan både være overfladiske og upersonlige, som tilfældet er for Pelle (15 år), der efter mange timer brugt på CS:GO, har 300-400 venner på Steam, hvis gaming han dermed kan følge med i og tilslutte sig, når han har lyst. De nye relationer



kan imidlertid også udvikle sig til egentlige venskabsrelationer, hvilket blandt andre Jens (17 år) har erfaring med:

*Det skete ved, at jeg hoppede ind til en fra min gamle klasse af, ind i hans party [server i bestemt spil], og så sad jeg og spillede med ham, og så joinede en tredje person, og så sagde vi "vi snakkede sgu da meget godt sammen", og så blev der sendt en venneanmodning, og så kan jeg bare gå ind og joine hans party nu. Jamen, så er vi sådan set venner nu, I guess. Vi kan snakke derigen-nem.*

Foruden den kommunikation, der handler om at planlægge at spille eller foregår, mens man spiller, bruges de sociale platforme også til løbende at dyrke de interessefællesskaber, der findes omkring spillene. Det bedste eksempel herpå er de spilspecifikke Facebook-grupper for spil som Hay Day og Sims, som især pigerne og de unge kvinder er aktive medlemmer af. Grupperne bruges til at hjælpe hinanden med udfordringer i spillet, men også til at lave sjov og dyrke fællesskabet omkring et bestemt spil. Lily (19 år), der bruger gaming som et vigtigt frirum i sin hverdag, og som primært spiller Sims, fortæller her om den Sims-gruppe på Facebook, hun er medlem af:

*Det er alt muligt, man spørger om. Så kan det være noget med, "hvad synes man om den nye pakke, eller hvordan gør man lige det her"? Man hjælper hinanden med at gøre forskellige ting, eller hjælper med, hvordan man bygger det her eller gør det her – finder den her kode. Det er mange, mange ting, man kan søge om hjælp til. Og nogle gange er det også bare at have det sjovt, fx at dele det, hvis man har fundet en eller anden GIF eller et meme eller sådan noget. Så det er en blanding af både diskussioner og bare at have det sjovt og hygge sig og hjælpe hinanden.*

Som noget særligt fortæller under en håndfuld af børnene og de unge, at de målrettet har brugt Facebook-grupper for bestemte spil til at finde nye personer at spille med. Thor (12 år), der har haft negative spiloplevelser med klassekammerater, som han synes har udvist grænseoverskridende adfærd, når de har spillet sammen, fortæller, at hans mor har fundet ham andre jævnaldrende at spille Fortnite med via Facebook:

*Thor: Det er en Facebookgruppe, hvor man skriver sammen. Hvis man gerne vil have en at spille med, så kan man skrive alder og sådan noget, hvad kravene er. Hvis man ikke vil have, at man bliver råbt af. Så kan man finde en der, og så kan man spille med dem.*

Interviewer: *Og det er så din mor, der har været i kontakt med dem?*

Thor: *Ja. Nogle andres forældre.*

Interviewer: *Hvordan er I så kommet i kontakt med hinanden?*

Thor: *Så har de skrevet sammen over den der gruppe, og så har jeg tilføjet dem som ven, og så har vi spillet.*

Endelig fortæller en mindre gruppe af særligt unge mænd, der har erfaring med køb og videresalg af virtuelle genstande som skins i CS:GO, at det i mange tilfælde er via Facebook-grupper, at handlen med de virtuelle genstande for farbar valuta foregår.

### 5.5.2 YouTube og streaming i børn og unges gaming

YouTube-videoer og streamingplatforme med gaming-relateret indhold er ligesom sociale medier en integreret del af børnene og de unges gaming-praksis. Børnene og de unge ser YouTube-videoer og livestreams af gamere eller vloggere (dvs. video-bloggere eller bloggere, der udtrykker sig på video i stedet for skrift), der spiller bestemte spil, de ser højdepunkter fra e-sportskampe, de ser videoer, der forklarer tips og tricks til bestemte baner eller udfordringer i spillene, og en mindre gruppe af særligt de unge mænd ser videoer med gambling-relateret indhold, hvor såkaldte vloggere, som iflg. interviewpersoner fra gruppe 2 kan være sponsoreret af spilindustrien, køber og åbner card pack. Flere interviewpersoner fra gruppe 2 fremsætter det nærmest som en kendsgerning, at de populære vloggere fremstår som heldige, når de 'pucker' sjældne kort, men at 'heldet' er et setup, som skal forlede børn og unge til selv at prøve lykken. Desværre foreligger der p.t. ingen seriøse undersøgelser, der specifikt forholder sig til vloggenes held, og derfor kan vi hverken be- eller afkræfte interviewpersonernes påstande. Tidligere undersøgelser har kritiseret manglen på etik, når v-bloggere åbner card packs på fx YouTube-kanaler, som kan ses af børn og unge i alle aldre, og i særdeles, hvis vloggerne er sponsorerede af spilindustrien, men undlader at oplyse om sponsoraterne (Wu, 2016). Dette relativt uudforskede område bør undersøges nærmere, da det berører de flydende grænser mellem gaming og gambling-relaterede elementer i onlinespillene.

Hovedparten af de medvirkende børn og unge i vores forskningsprojekt kender kanaler, hvor v-bloggere livestreamer eller uploader videoer med gaming- og gambling-relateret indhold. Og særligt drengene, inklusive de drenge, som bruger mest tid på at game, opfatter livestreams og videoer som en del af selve gamingen – frem for som noget andet, som ligger uden for gaming. Eksempelvis fortæller Janus (14 år), at han ser YouTube-videoer, når han trænger til en lille pause fra sit spil. Ronni (17 år) fortæller, at han gerne ser *"Astralis tæve et eller andet hold i Counter-Strike"*, hvis han logger på Steam om aftenen, og han ser, at der ikke er nogen af hans venner online, han kan game sammen med. Også piger anvender YouTube og livestreams. Eksempelvis fortæller Lily (19 år), at hun ofte har YouTube-videoer eller livestreams på mediet Twitch kørende i baggrunden, mens hun selv spiller.

Børnene og de unge fremhæver en række motivationer, der gør det interessant at se YouTube- og streamingvideoer, men det er underholdningsværdien i videoerne, der på tværs af køn og aldersgrupper er den hyppigst fremhævede motivation, og som for mange tjener som underholdning nærmest på lige fod med deres egen gaming. Flere af børnene og de unge følger bestemte gamere eller youtubere, som enten spiller det samme spil som dem selv, eller som uploader videoer til YouTube, gaming-relateret eller ej, som børnene og de unge synes er underholdende. For nogle starter kendskabet til bestemte youtubere ud med gaming-relaterede videoer, men udvikler sig sidenhen til en generel interesse i youtuberen. Her fortæller Anton (16 år), hvordan netop det skete for ham, da han var yngre:

*På det tidspunkt, var han [youtuberen] jo det, jeg syntes var det bedste humor i hele verden, ikke? Han sad og råbte og skreg og blev skidebange på kamera for gyserspil og snakkede om alle mulige mærkelige ting, mens han spillede. Jeg havde aldrig nogensinde set sådan noget, og jeg tænkte "det her er jo megafedt". Og det bredte sig ligesom ud, og man begyndte at se nogle forskellige youtubere, der gjorde det samme, fordi man ligesom gik lidt væk fra, hvad selve spillene handlede om, og ligesom gik mere ind i de her eksklusive personligheder, der sidder og spiller spillene.*

Næst efter underholdningsværdien er den hyppigst fremhævede motivation for at se gamingvideoer blandt børnene og de unge, at de kan udvikle deres egne spilkompetencer ved at se videoerne. Dette kan enten være ved at forsøge at aflure professionelle e-sportsudøveres teknikker, når deres kampe livestreames, eller ved at se YouTube-videoer, der er lavet med det specifikke formål at forklare bestemte spilmekanikker eller give tips til bestemte udfordringer. Dette uddybes her af Karl (18 år), der primært spiller League of Legends og PAYDAY:

*Nu hvor jeg er kommet tilbage i PAYDAY, har jeg set en god del videoer om, hvordan folk har valgt at bygge deres forskellige karakterer. Og i processen af det har jeg lært, hvilke typer armor, eller rustning, der egner sig bedst til de forskellige sværhedsgrader (...) Og simpelthen, hvordan du kan udnytte den måde, spillet er bygget op på, til at holde dig selv i live længst tid. Så jeg lærer simpelthen at forstå det spil, som jeg sidder og spiller, ud fra det content, jeg finder på YouTube.*

Derudover fortæller børnene og de unge, at de bruger YouTube-videoer til at se et spil an, inden de eventuelt beslutter sig for at downloade eller købe det, ligesom nogle youtubere forsyner børnene og de unge med nye måder, de kan spille deres spil på. Eksempelvis er Jens (17 år), inspireret af en youtuber, begyndt at spille 'Road to Glory' i FIFA Ultimate Team, som går ud på at se, hvor godt man kan klare sig i en onlineturnering med et hold, man ikke har brugt penge på.

Selvom mange af børnene og de unge fremhæver, at YouTube-videoer og livestreams oftest er noget, de ser, når de er alene, er der også flere eksempler på, at videoer og streams tjener en social funktion. Thomas, en mandlig fokusgruppemedlem (HTX) på mellem 15-19 år, fortæller, at han og hans venner deler YouTube-videoer i deres chatfora på Discord, fordi videoerne fungerer som referencer i deres samtaler, når de sidder og snakker. Flere af de unge mænd fortæller, at de sammen med deres venner, enten i samme rum eller online, ser e-sportskampe sammen, og sammenligner det med at mødes og se fx en fodboldkamp. Og her forklarer Sofie (16 år), der primært spiller Sims, hvordan hun og hendes venner og veninder bruger Discord til at livestream sig selv, mens de spiller, og at livestreamer i mange tilfælde fungerer "ligesom et telefonopkald", hvor vennegruppen uformelt snakker med hinanden:

*Sofie: Discord er et sted, hvor man kan snakke sammen i grupper, og som man bruger rigtig, rigtig meget. Og så kan man også streamer for ens gruppe. Så jeg kan streamer, når jeg sidder og spiller, og så kan de andre se, hvad jeg laver.*

Interviewer: *Så de andre kan simpelthen følge med?*

Sofie: *Ja. Det er ikke så ofte, at jeg selv streamer derinde, jeg plejer bare at snakke med de andre, men så kan jeg se, hvad de laver imens, hvis de streamer deres skærm.*

Interviewer: *Er det sådan noget, I aftaler? At nu streamer den her person noget, eller er det bare noget der kører hele tiden?*

Sofie: *Rigtig ofte er det bare sådan, at der er nogle af drengene derinde hele tiden. Men ja, man kan ret ofte bare hoppe derind, og så er der nogen derinde.*

Interviewer: *Er der så lyd på? Snakker man imens?*

Sofie: *Ja ja, så har man en samtale imens. Det er lidt ligesom at være på et telefonopkald eller på Messenger-opkald hele tiden.*

Interviewer: *Snakker man også om andre ting end gaming i de her samtaler?*

Sofie: *Ja, helt klart. Det er en måde bare at snakke sammen på, men der er også en anden prioritet. Hvilket måske også gør, at man får et fællesskab for at spille, men der er også andre ting, man kan snakke om.*

Slutteligt fremhæver børnene og de unge, men særligt en mindre gruppe af de unge mænd, at de ser YouTube-videoer, der har gambling-relateret indhold, eller som de oplever fungerer som 'skjult reklame' for spilindustrien eller for tredjeparts gambling-hjemmesider, der betaler youtubere for at publicere videoer, der promoverer deres spil eller gambling-hjemmeside. Disse forhold uddybes videre i kapitel 6.

### 5.5.3 Opsamling

Nutidens børn og unge anvender ofte sociale medier i forbindelse med onlinegaming både samtidig med, at de spiller, og når de ikke spiller. Sociale medier som fx Steam og Facebook bruges primært til at kommunikere om gaming-relaterede oplevelser og fremstår som sådan som en form for udvidelse af den sociale interaktion, som allerede finder sted i onlinespillene. Onlinespillerne bruger både universelle platforme og spilspecifikke blogs eller blogs dedikerede til fx kvindelige gamere.

Samtidig fremstår særligt YouTube, men også Steam og Discord, som platforme med et indhold, der er rettet imod spillerne, men som ikke nødvendigvis handler om kommunikation mellem spillere. Såkaldte vloggere's åbning af fx card packs eller andre gaming-relaterede begivenheder fylder relativt meget særligt for de yngste spillere, som følger bestemte vloggers bedrifter og ofte hygger sig med at se videoerne sammen.

## 5.6 Gaming inden for familiens rammer

De unge i aldersgrupperne 1 og 2 er alle hjemmeboende, hvorfor deres gaming-praksis også udspiller sig inden for familielivets rammer. De unge spiller ofte med deres søskende og i nogle tilfælde med deres forældre. Derudover fortæller flere af de unge også om, hvordan de er blevet introduceret til gaming-verdenen af enten deres ældre søskende eller forældre.

Ydermere er de unges gaming-praksis ofte påvirket af deres forældres holdning til – og måde at regulere de unges gaming. På tværs af datamaterialet er det forskelligt, hvorvidt forældrene regulerer deres børns gaming, og i hvilken grad de gør dette. Dette gælder både i forbindelse med spilaktiviteten og brugen af penge på spil. Alder har desuden en vigtig betydning i forhold til forældrenes regulering af de unges gaming og brug af penge herpå. Her fortæller de unge hyppigt, at reguleringen af den tid og penge, de bruger på gaming, er blevet slækket på i takt med, at de er blevet ældre.

De unges gaming-praksis er altså ikke udelukkende en aktivitet, der er forbeholdt de unge selv, men også noget, der foregår i samspil med deres forældres kontrol af denne. I dette afsnit vil vi præsentere, hvordan familiekonteksten får betydning for de unges gaming-praksis. Derudover vil vi også præsentere de unges egne oplevelser og holdninger til forældrenes regulering af deres gaming.

### 5.6.1 Forældrenes regulering af de unges gaming

I datamaterialet så vi en tydelig tendens til, at forældrene primært regulerer deres børns gaming og pengebrug på spil, mens børnene tilhører de yngre aldersgrupper. I citatet herunder fortæller Adam (19 år), hvordan han efter at være blevet ældre har fået friere tøjler til selv at administrere sin gaming:

*Interviewer: Okay. Men har du, eller har du haft, nogle faste regler for sådan, hvornår og hvor meget du måtte spille derhjemme? For eksempel i forhold til måltider?*

*Adam: Jeg har faktisk ikke ... jo, da jeg var yngre ... eller ikke sådan som sådan. Ikke andet end, at der var nogen spisetider, og der spillede jeg så ikke. Og mine forældre kunne blande sig en lille smule mere, så de sagde selvfølgelig også, at jeg ikke skulle – når man er de der 12 år, er det jo svært selv at styre, og så sidder man måske lettere og spiller i flere timer. Der blandede mine forældre sig lidt i, hvor meget de synes, jeg skulle spille. Men når man er kommet lidt op i årene, efter konfirmationen vil jeg tro, der blander de sig ikke mere. Der kan man godt selv styre det, synes jeg i hvert fald.*

Adam fortæller, at hans forældre i højere grad blandede sig og regulerede, hvor meget han måtte spille, mens han var yngre, og at han efter sin konfirmation har fået lov til selv at styre sin gaming. At de unge primært oplevede, at deres gaming blev reguleret, mens de var/er yngre, afspejles også i en klar overrepræsentation af den yngste aldersgruppe, der fortalte om, hvordan deres gaming blev reguleret på forskellig vis.

Nogle af interviewpersonerne fortalte, hvordan deres forældre har fastlagt et maksimalt antal daglige timer, de må spille, mens andre fortæller om at være blevet pålagt en spillefri dag i løbet af ugen. Anderledes eksempler på regulering af de unges gaming sås blandt andet ved, at de unge fortalte, at deres gamingen blev reguleret på en måde, så den stemte overens med andre aktiviteter i deres hverdag. Eksempelvis fortalte både Tobias (13 år) og Thor (12 år), hvordan deres forældre regulerer deres gaming, ved at kræve, at de får frisk luft eller dyrker motion, før de må sætte sig ved computeren. Marie (12 år) fortalte også, hvordan hun ofte skal udføre diverse småpligter i hjemmet, som eksempelvis at tømme kattebakken eller tage opvasken, før hun må spille. Ydermere nævnte flere af interviewpersonerne fra den yngre aldersgruppe også, hvordan deres forældre regulerer deres gaming i samspil med deres skole og sociale liv. Et eksempel på dette ses i citatet af Pelle 15 år herunder:

Interviewer: *Nej, hvad tror du, hun [Pelles mor] synes om, at du spiller?*

Pelle: *De har altid bare ladet mig være lidt mere selvstændig, fordi jeg altid har haft styr på skolen, jeg får topkarakter og har altid lavet mine lektier. Men de har sagt til mig, at hvis jeg nu lod vær med at lave mine lektier, så ville de skære ned på mit spilleri, ikke? Og også selvfølgelig skal jeg også have venner ved siden af, og det har hun jo også sagt til mig, ikke? Men hun kan jo se, at jeg alligevel spiller med dem fra min klasse, ikke? Og jeg har jo også prøvet at forklare hende nogle gange, at nogle gange, hvis man er sammen med sine venner efter skole, så sidder man alligevel, har jeg oplevet, meget på sin telefon alligevel. Og nogle gange spiller man så fodbold osv. ikke? Så hvor stor forskel – så er det jo lidt federe at sidde på hver sin computer derhjemme, ikke?*

Pelle fortæller, hvordan hans forældre vægter skolen og hans sociale liv op i mod hans gaming, således, at så længe han klarer sig godt i skolen og har venner ved siden af, får han lov til selv at styre sin gaming. Som i Pelles tilfælde har forældrene til de unge dog ofte også svært ved at sætte sig ind i det sociale aspekt af gamingen, hvilket ofte også medvirker til, at de unges gaming bliver reguleret i forhold til deres fysiske samvær med deres venner.

Aldersforskellen i forbindelse med forældrenes regulering af de unges gaming-praksis afspejles også i forældrenes regulering af de unges pengebrug på spil. Her fortæller de ældre interviewpersoner ofte, at de selv får lov til at styre deres penge, som de typisk også selv har tjent igennem diverse ungdomsjobs. Omvendt er der oftere en mere fast regulering fra forældrenes side, når det kommer til den yngre aldersgruppe. Eksempelvis fortæller Robert (10 år), som er forskningsprojektets yngste deltager, hvordan hans forældre har sat et maksimumbeløb for, hvor mange penge han må bruge på spil om året:

Interviewer: *Ja okay, har I så lavet en eller anden aftale om, hvor mange penge du må bruge fx?*

Robert: *Ja, jeg må bruge 600 kr. max om året.*

Interviewer: *Ja okay, synes du, at det er mange penge at bruge?*

Robert: *Det er jo mange penge, sådan som du kunne bruge på noget andet. Det er sådan ok men ja, jeg synes, det er fint nok at bruge. Jeg ville godt have sådan, at jeg havde fx 700 kr. Men sådan det er fint til mig.*

Robert fortæller, at han har fået lov til at bruge 600 kr. om året på Fortnite. Blandt interviewpersonerne i den yngre aldersgruppe er der store udsving i, hvor meget og hvordan de unge får lov til at bruge på in-game køb. Nogle af interviewpersonerne fortæller, at deres forældre helt har afvist, at de må bruge penge på mikrotransaktioner, mens andre får lov engang i mellem, hvis de spørger om lov først. Ligesom hos Marie (12 år) får nogle af de unge også lov til at købe in-game ting, såfremt de udfører forskellige huslige pligter som eksempelvis at slå græs.

### 5.6.2 De unges oplevelser af forældrenes regulering

Aarsand & Aronsson (2009) fremhæver, at forældreskab i praksis påvirkes af offentlige forestillinger om det gode forældreskab – som overvejende beskrives som evnen til at tilpasse sit forældreskab til de ændringer i forældre-barn-relationerne, som man løbende udsættes for. Nutidens teenagere har forældre, som ofte enten ikke har samme erfaring med onlinespil, som deres børn, eller som har oplevet at leve i en verden, hvor online-kommunikation slet ikke spillede nogen væsentlig rolle. Selvom nutidens forældre selvfølgelig også inkluderer forældre med erfaring med onlinespil, befinder vi os stadig i en tid/overgangsfase, hvor forældre og børn således kan have ret forskellige erfaringer med onlinespil, og at forældre derfor godt kan opleve, at onlinespil udkonkurrerer andre aktiviteter, som de bedre kender og er mere trygge ved.

Hos de unge var der generelt blandede oplevelser af forældrenes regulering af deres forbrug af tid og penge på gaming. På den ene side udviste flere af de unge fra begge aldersgrupper stor forståelse for forældrenes regulering. Omvendt, udtrykte flere af de unge på tværs af begge aldersgrupper, at de ville ønske at deres forældre generelt havde mere indsigt og en større forståelse for deres gaming.

#### 5.6.2.1 De unges forståelse for forældrenes regulering

Flere unge fra aldersgruppe 1 understregede, at de godt forstår, at deres forældre regulerer deres tidsforbrug på gaming, hvilket ofte bunder i, at de oplever, at de ikke selv ville kunne kontrollere dette. Eksempelvis fortæller Klaus (13 år), hvordan han har aftalt med sine forældre, at han kan give dem sin PlayStation, så de kan opbevare den, hvis han selv føler, at han spiller for meget. En anden interviewperson, Hans (15 år), udviser ligeledes forståelse for, at forældrene forsøger at sikre ham en god skolegang ved at kontrollere hans tidsforbrug på gaming. Hos interviewpersonerne i aldersgruppe 1 udvises der flere steder også en lignende forståelse for, at deres forældre har kontrolleret eller helt afvist, at de måtte bruge penge på spil. Eksempelvis fortæller Klaus (13 år) følgende:

Klaus: *Der er nogle af mine venner, der har brugt 9.000 kr., og det er også bare så sindssygt.*

Interviewer: *Det synes du er åndssvagt?*

Klaus: *Det synes jeg er åndssvagt mange penge. Men altså, jeg forstår det godt, for hvis jeg havde chancen, så havde jeg sgu nok også gjort det dengang.*

Interviewer: *Okay, hvordan kan det være, at du ikke havde chancen dengang?*

Klaus: *Fordi at mine forældre de var gode til at sige, at jeg ikke skulle bruge for mange penge på det*

Interviewer: *Okay, og hvad synes du om det?*

Klaus: *Det synes jeg var godt. Det reddede lidt.*

Interviewer: *Okay, tror du, at du var kommet til at bruge for mange penge på det, hvis ikke de havde sat en eller anden grænse?*

Klaus: *Ja, det er sikkert. Det havde jeg.*

I citatet udviser Klaus forståelse for, at hans forældre har begrænset hans pengebrug på spil, og italesætter det som, at hans forældre har reddet ham fra et uhæmmet forbrug af penge. At forældrenes regulering fungerer som en hindring mod de unges kontroltab i forbindelse med forbrug af penge på spil, er noget, der generelt går igen blandt de unge i både aldersgruppe 1 og 2. Derudover uddyber nogle af de unge fra aldersgruppe 2, eksempelvis Katrine (20 år), hvordan det var vigtigt for hende, at hendes forældre kontrollerede hendes pengeforbrug på spil, da hun var yngre, fordi spillene ofte er indrettet på en måde, hvor børn nemt kan komme til at bruge mange penge.

I aldersgruppe 2 udviser de unge ligeledes forståelse for, at forældrene har kontrolleret deres tidsforbrug på gaming, mens de var yngre. Som i forbindelse med pengebrug på spil bærer de unge fra aldersgruppe 2's fortællinger præg af et 'maturing out'-narrativ, hvor de retrospektivt fortæller om en tid som yngre, hvor de havde sværere ved at kontrollere deres spillevaner, men at de med alderen har lært at kontrollere disse (Järvinen & Bom, 2019). Anton 16 år uddyber:

Interviewer: *Jeg går lidt videre igen til det her med, vi har ligesom berørt det lidt, men det her med at spille mens man er en del af en familie. Hvordan har dine forældre haft det med, at du har spillet?*

Anton: *Jamen, altså min far, han har også spillet, da han var yngre. Så jeg tror der har været en forståelse for det. Men altså, da man var yngre, der var det sådan noget med, at "så slukker vi nu", eller du ved, "nu er klokken 8, så stopper vi, og så kan du få lov til at starte igen på det her tidspunkt". Og du ved, der er sådan nogle indlagte skærmpauser. De var meget kontrollerende på det, men det var ligesom for at få mig ind i en rutine hvor jeg ikke sad der hele tiden. Og det forstår jeg også godt. Og det forstod jeg faktisk også godt på tidspunktet, selvom jeg også synes, at det var pisseirriterende.*



Anton lægger vægt på, at det er vigtigt, at forældre kontrollerer deres børns gaming-forbrug, indtil børnene er kommet ind i nogle rutiner, hvor de lærer, at man også skal prioritere andre ting. Flere af de unge fra aldersgruppe 2 har en lignende fortælling, hvor de udtrykker, at de er glade for, at deres forældre har inkorporeret nogle fornuftige gaming-rutiner i deres opdragelse og dermed klargjort dem til selvstændigt at kunne varetage deres gaming.

#### 5.6.2.2 Forældrenes manglende engagement og forståelse for de unges gaming

Selvom de unge i både aldersgruppe 1 og 2 flere steder udviser forståelse for, at deres forældre regulerer eller begrænser deres tids- og pengeforbrug på spil, er der alligevel en tendens til, at de unge også efterspørger en øget forståelse for deres gaming i forbindelse med reguleringen af denne. Lars 15 år fortæller:

*Interviewer: Synes du, at voksne nogle mennesker håndterer det dårligt, den måde unge spiller på? For eksempel forældre, der laver rammer for, hvor meget deres børn må spille, eller hvis skolen har en eller anden politik om det?*

*Lars: Ja, der er nogle forældre, der er for strikse. Det svarer til at sige, man ikke må mødes med sine kammerater. Min kammerats mor, hun er sådan lidt striks.*

*Interviewer: Hvordan det?*

*Lars: Hun siger, at han ikke må spille nogle gange, hun begrænser, hvor meget han må spille. Hun gør et problem ud af noget, der ikke er et problem.*

Lars fortæller, hvordan de begrænsninger, en af hans venner bliver pålagt af sine forældre, svarer til, at han ikke må være sammen med sine venner. Denne fortælling afspejler en tendens, der bliver påpeget af flere af de unge, hvor deres forældre ikke forstår, at det at game også er en måde, de er sammen med deres venner på. Flere af de unge nævner eksempelvis, at deres forældre er vokset op i en anden tid, uden det samme niveau af digitale medier, og derfor ikke forstår, at det at spille med sine venner er en essentiel del af deres sociale liv. Bjarke (18 år) uddyber:

*Interviewer: Men hvad – hvis du nu skulle lave et råd til forældre omkring deres børns gaming og deres gaming-vaner, hvad ville det så være?*

*Bjarke: Jeg ville sige, at man skulle slappe lidt af. For det er jo i virkeligheden bare leg. Og så er det bare lidt mere udviklet leg, end da ens forældre var børn, eller da jeg var helt lille og løb rundt og legede cowboyere og indianere, og vi fandt nogle pinde, der lignede pistoler, og sagde: "piv piv piv piv", det var lidt det samme. Vi vidste godt, at det ikke var en rigtig pistol, og jeg kunne ikke slå ham ihjel med den, ligesom alle der spiller CoD ved, at jeg ikke kan slå ham, der sidder på den anden side af skærmen ihjel, og det ville jeg heller ikke gøre i virkeligheden. Så det er bare en udviklet vej. Så jeg synes, man skal slappe lidt af.*

I citatet sammenligner Bjarke skydespillet Call of Duty med det at lege cowboyere og indianere. Samtidig understreger han, at gaming blot er en mere udviklet form for leg, og at man burde droppe den moralske panik i forbindelse med gaming, han mener, der er opstået blandt forældre. Bjarkes citat giver genklang blandt flere af de unge i datamaterialet, som også efterspørger, at deres forældre følger med tiden og udviser forståelse for den værdi, der ligger i at game. Den samme tendens ses eksempelvis også hos nogle af de unge i forbindelse med in-game køb, hvor de oplever, at deres forældre nedgør virtuelle ting til fordel for fysiske ting, fordi de ikke forstår den værdi, der kan ligge i virtuelle ting. Eksempelvis fortæller Pelle 15 år om en oplevelse, han havde med at se en CS:GO-turnering med sin far:

*Interviewer: Hvad med dine forældre? Har de nogle gange været med til at betale nogle af dine køb i spil?*

*Pelle: Ja, nogle gange. Men det var mest i Fortnite. Ellers så har jeg også brugt lomme penge på det osv. I starten der var min far sådan, at det syntes han sgu var lidt dumt, ikke? Især fordi jeg blev ikke bedre af det overhovedet, men så da han begyndte også at se CS-turneringer, så kunne han godt se, at det ser måske meget fedt ud at have en anden kniv end de andre eller at have en anden farve end de andre har.*

*Interviewer: Så han synes egentlig, at det er meget fedt nu?*

*Pelle: Altså, han synes ikke det er fedt, men han kunne godt sætte sig ind i, hvorfor jeg ville have det. Altså, han spiller ikke selv, men han kunne ikke selv finde på at bruge penge på det, hvis han spillede. Men han kunne godt sætte sig ind i, hvorfor jeg vil.*

Pelle fortæller, at hans far også tidligere har haft en skeptisk holdning til det at købe skins i CS:GO, men at faren, efter at de sammen havde overværet en turnering, begyndte at kunne forstå, hvilken værdi skins kan have for spillerne. Pelles fortælling er heller ikke unik for datamaterialet, og andre udtrykker også et ønske om, at deres forældre deltager aktivt i og prøver at forstå deres gaming. Eksempelvis fortæller Anton (16 år), at gaming i dag er en vigtig måde for forældre at være sammen med deres børn på. Ydermere fortæller Hans (15 år), at han ville ønske, at hans forældre spurgte mere ind til hans gaming, og sammenligner sin interesse for gaming med farens fodboldentusiasme og søsterens kærlighed til tøj.

### 5.6.3 Opsamling

Interviewene viser en general tendens blandt de interviewedes familier til, at forældre oftere foretager reguleringer af børns tid og mulighed for at spille onlinespil, når børnene er yngre – dvs. op til omkring 15 årsalderen oplever børn betydeligt mere regulering end i de senere teenageår. Således genspejler danske forældres forsøg på regulering af børnenes tid brugt på gaming den internationale litteratur, som vi gennemgik i afsnittene om vidensbaggrund. Dette fremgår både af interviewene med de yngste deltagere, som på interviewtidspunktet fortæller om forskellige regler og reguleringer, som bestemmes af deres forældre, og af interviewene med de ældre deltagere, som retrospektivt fortæller

om regler og reguleringer, mens de samtidig fortæller om, hvordan de på interviewtidspunktet oplever markant mindre regulering, end da de var yngre.

Herved underbygger forskningsprojektet Brus (2018), som konstaterer, at unges hverdag, herunder også i forbindelse med onlinegaming, skal forstås inden for de generative strukturer, som de befinder sig i.

Imidlertid viser interviewene med de flere end 100 børn og unge, som vores forskningsprojekt bygger på, også, at rigtig mange børn og unge har et ambivalent forhold til regulering fra forældre. På den ene side, særligt i retrospekt og især blandt unge, som har oplevet at bruge uforholdsmæssigt mange penge på gambling-relaterede elementer, udtrykker regulering ifølge de unge interviewpersoner omsorg over for dem som børn. På den anden side oplever interviewpersonerne også, at nogle regler og forbud virker meningsløse og som en unødvendig problematisering af deres gaming. Dette gælder særligt, når gaming ifølge børnene og de unge selv ikke foregår på en risikabel måde og ikke involverer penge (eller uforholdsmæssigt mange penge), eller når forældrenes krav til eksempelvis at færdiggøre et igangværende spil ikke kan lade sig gøre på den tid, som forældrene kræver.

Herved underbygger forskningsprojektet tidligere videnskabelige fremstillinger af gaming på mikroniveau som udtryk for en mere overordnet samfundsmæssig problematisering/stigmatisering af gaming, dvs. som et fænomen, som bør reguleres, så det ikke løber løbsk (fx Brus, 2014), og samtidig en samfundsmæssig diskurs om ideel forældrepraksis, hvor forældre er i stand til at tilpasse den forældremæssige regulering af deres børns muligheder og vaner (Aarsand, 2011).

## 6 Gaming og penge

### 6.1 Spilindustrien som forudsætning for mikrotransaktioner

Der er i spilmiljøet og blandt forskere udbredt enighed om, at der er sket et skift i spilindustriens forretningsmodeller – eller, med andre ord, den strategi, spiludbydere følger for at tjene penge på onlinevideospil (se fx Flunger et al., 2017; Klezl et al., 2018). Centralt i denne udvikling står introduktionen af 'free-to-play'-forretningsmodellen (undertiden også omtalt som 'freemium'), som er sket gradvist fra omkring år 2000 og siden særligt har taget fart i 2010'erne (Hamari, Hanner, et al., 2017; Zendle, Meyer, & Ballou, 2020). Free-to-play henviser til, at selve erhvervelsen af et spil er gratis, hvorfor spiludbyderens mulighed for indtjening finder sted ved, at gameren bruger penge på spillet *efter* erhvervelsen af spillet (Hamari, Hanner, et al., 2017, p. 1449). Free-to-play-forretningsmodellen adskiller sig således fra de tidligere forretningsmodeller, hvor spiludbyderen genererer indtjening, når forbrugeren gennem hhv. en engangsoverførsel ('boxed game') eller månedlige overførsler (abonnement) køber sig adgang til spillet (Thorhauge, 2019). Med udbredelsen af free-to-play-forretningsmodellen er det nu i mange tilfælde også blevet muligt at foretage såkaldte mikrotransaktioner i boxed games og abonnementsbaserede spil. En 'mikrotransaktion' betegner den proces, hvorved en spiller bruger gangbar valuta (eller 'rigtige' penge) i et spil, *efter* at spillet er erhvervet (Gusmão et al., 2019, p. 441).

Med free-to-play-forretningsmodellen er spiludbyderne økonomisk afhængige af, at spilleren fastholdes i spillet og løbende foretager mikrotransaktioner (Consalvo & Paul, 2015). Skiftet til free-to-play har i mange tilfælde medført en ændring i spillenes *spilmekanikker* (dvs. spillets regler og rammer, der strukturerer spiloplevelsen), ligesom mange free-to-play-spil i deres grundform er *begrænset* (det vil fx sige, at tidsperioden, spilleren kan spille spillet i, eller de handlinger, spilleren kan udføre *uden* at foretage mikrotransaktioner, er begrænset). Disse ændringer lægger op til, at forbrugeren foretager mikrotransaktioner for at få den bedst mulige spiloplevelse (Flunger et al., 2017; Thorhauge, 2019). I de tilfælde, hvor den nye forretningsstrategi ikke blot lægger op til, men *nødvendiggør* mikrotransaktioner, for at spilleren kan få en god spiloplevelse, har spilindustrien mødt kritik fra gamere, forældre og forskere (se fx (Klezl et al., 2018; Zendle, Meyer, & Ballou, 2020)).

Centralt i spilindustriens nye forretningsmodel står tilføjelsen af såkaldte *loot boxes*. En loot box er en virtuel genstand, typisk visuelt repræsenteret som en lukket kasse eller æske, hvis åbning resulterer i en *tilfældig* tildeling af et 'virtuelt gode' til spilleren. Den tilfældige tildeling har været genstand for megen debat. Kritikken lyder, at tilfældighedselementet tilnærmer sig de facto gambling, hvorved eksponeringen for loot boxes på længere sigt kan risikere at øge risikoen for problematisk gambling-adfærd (Zendle, Meyer, Cairns, et al., 2020).

(Nielsen & Grabarczyk, 2019) påpeger, at 'loot box' er akademisk upræcist. De anvender i stedet begrebet 'random reward mechanisms' (herefter RRM) om sekvenser, hvor spilleren, enten via en mikrotransaktion eller in-game achievements (fx at have klaret en bestemt mission), udløser en 'random procedure', der i sidste ende udløser belønning.

Ved at fokusere på RRM's i stedet for loot boxes specifikt beskrives også andre elementer, der er funktionelt identiske med loot boxes, selvom de har en anden betegnelse – fx FIFAs card packs (ibid: p. 174f). Nielsen & Grabarczyk viser, at RRM's har været en integreret del af gaming siden 1980'erne, men at nutidige RRM's adskiller sig ved i særlig grad at forbinde tilfældighedselementet med spænding og nydelse samt at være en særdeles udbredt mekanisme i moderne gaming (ibid: p. 178). Nielsen & Grabarczyk skelner mellem fire typer af RRM's og argumenterer for, at det kun er RRM-typen, der igangsættes af en mikrotransaktion (og *ikke* af en in-game achievement), og som giver en belønning, der kan omsættes til farbar valuta, der bør klassificeres som gambling.

### 6.1.1 De unges vurderinger og beskrivelser af spilindustrien

I de følgende afsnit præsenterer vi de unges syn på spilindustrien. Først præsenterer vi de unges beskrivelser af spilindustrien og dens forretningsstrategier. Herefter beretter vi om de unges normative vurderinger af spilindustriens forretningsstrategier.

#### 6.1.1.1 De unge er vidende og bevidste om spilindustriens strategier

Flere af de unge giver udtryk for, at de har undersøgt spilindustriens forretningsmodeller. Det gælder fx Adam på 19 år, som fortæller, at han gennem et skoleprojekt er blevet bevidst om, at Epic Games, Steam og andre spiludbydere i højere grad tjener penge på mikrotransaktioner end på salg af selve spillene:

*Adam: (...) Fortnite, det er gratis, men deres indtægter fra Fortnite, de kommer jo fra folk, der køber V-bucks og fx køber skins for det [V-bucks].*

Interviewer: *Okay.*

*Adam: Men Steam vil så lægge deres indtægter i, at folk køber euro. Ja, euro til deres Steam Wallet, så de kan få flere penge. Og for de euro køber de så fx en case og en key, så de måske har chancen for at få en kniv.*

Interviewer: *Så det er mere sådan in-game, at de satser på at få penge?*

Adam: *Ja.*

Denne passage giver indtryk af, at Adam således er ganske velorienteret om spiludbydere og deres forretningsmodeller, herunder betydningen af mikrotransaktioner. I forlængelse heraf fortæller en stor del af de unge, at de føler sig lokket af spilindustrien til at foretage mikrotransaktioner. Dette beskrives fx i en fokusgruppe, hvor en deltager forklarer, hvordan mikrotransaktioner kan gribe om sig:

*Søren: Altså, de [spiludbydere] er jo også snedige, for når man køber pakker eller FIFA-points, så har man aldrig helt nok, og så ender man altid tilbage med en del, og så mangler man 50 FIFA-points for at købe en ny pakke, og så bliver man ligesom nødt til at købe lidt flere, for at man kan åbne en. Og så kan det bare blive ved sådan.*

Spiludbyderne, i dette tilfælde EA, er ifølge Søren "snedige", fordi de virtuelle goder er prissat således, at spilleren aldrig helt har tilstrækkeligt med in-game valuta. Det foranlediger, at spillere bruger stadigt flere "rigtige" penge i spillet. Otto (17 år) oplever også, at spilindustrien lokker ham til at foretage mikrotransaktioner. Han fortæller, at spilindustriens nye forretningsmodel, der baserer sig på 'mikrotransaktioner og DLC (downloadable content)', er så normaliseret, at det føles "underligt" at spille spil uden mikrotransaktioner:

Interviewer: *I forhold til de her ting, man kan købe i spil, føler du, at selve spilindustrien har en stor rolle i forhold til at lokke en til at købe de her ting?*

Otto: *Altså, du mener det der med, at microtransactions bliver mere og mere normaliseret?*

Interviewer: *Ja, det kan man måske godt sige.*

Otto: *Fordi altså, det er rimeligt irriterende for at være ærlig.*

Interviewer: *Hvorfor synes du, at det er irriterende?*

Otto: *(...) For eksempel, for ikke særlig lang tid siden, der fik jeg købt et spil ved navn Left 4 Dead 2. Hvis du kender det?*

Interviewer: *Jeg har godt hørt navnet, men jeg har ikke spillet det.*

Otto: *Det synes jeg var rimelig fantastisk, for det var sådan et godt spil med en masse modes og et aktivt community. Men altså, det var i hvert fald et færdigt spil, som jeg kun skulle betale én gang for. Der var ikke nogen microtransactions. Ikke noget DLC. Intet. Det var ét køb, og så var det færdigt. Og det føltes bare sådan ... underligt. Fordi det er bare ikke noget, man er vant til med den nuværende industri.*

Otto beskriver hermed, at for ham er mikrotransaktioner snarere reglen end undtagelsen. Derfor virkede det underligt for ham at spille et spil, som han ikke kunne bruge penge på efter erhvervelsen.

#### 6.1.1.2 Negative vurderinger af spilindustriens forretningsstrategier

Selvom synet på spilindustrien blandt de unge er nuanceret, er størstedelen af de interviewede unge kritiske over for spilindustriens forretningsstrategier. En kilde til de unges irritation er ikke mindst de omtalte mikrotransaktioner. Rane (17 år), som har spillet mange forskellige spil, men nu primært spiller League of Legends, fortæller, at der er mange gamere, der savner den gamle forretningsmodel (boxed games):

Interviewer: *Nu snakkede du om det her med, at youtubere promoverer det her med at åbne pakker. Føler du, at det er sådan en generel ting, at computerspilindustrien ligesom prøver at få en til at købe de her skins? Eller loot boxes?*

Rane: *Ja. Det er mere og mere ... I hvert fald spiludgivere som Ubisoft og EA, de er blevet meget mere over i loot boxes, hvor man nærmest (...). Man starter med at købe spillet, og så får man måske 50 % af spillet. Men så skal man købe DLC [downloadable content]-pakker og loot boxes for overhovedet at kunne spille spillet. Og det bliver mere og mere i forhold til før i tiden, hvor man bare kunne købe spillet, og så ejede man det. Det er der i hvert fald mange, der savner.*

Sofie (16 år), der har erfaring med flere mobilspil, men nu mest spiller Sims, synes også, at spilindustrien lokker hende til at bruge penge i en sådan grad, at hun helt er holdt op med at spille bestemte mobilspil:

Sofie: *Det er konstant. Det er så irriterende [Sofie og interviewer griner]. Især det der Super Stylist, som jeg spiller. Men det er også derfor, jeg ikke spiller så meget lige nu. Det er fordi, jeg er super træt af det. Der er så meget gambling i det. Der er et lykkeshjul, som man drejer hver dag, og hvis du vil spinne det igen, så koster det 21 kr. at gøre. Og nogle gange får man ikke engang noget godt ud af det, så du bruger bare 21 kr. på ikke en skid [Sofie griner]. Ja, det er åndssvagt. (...). Og så har de også sådan nogle bokse, hvor man trykker på dem, og så kan man få nogle nøgler, og så kan man få noget tøj, og det koster også virkelig mange penge at få sådan nogle guldbilletter, eller hvad det nu hedder [intervieweren griner]. Altså, det er virkelig dyrt derinde. De prøver virkelig at få penge fra en. (...) Det er det samme med Hayday, de gør det også, det er lidt irriterende.*

Når de unge forklarer, hvorfor de fortsætter med at anvende mikrotransaktioner, på trods af den tydelige irritation, som mikrotransaktionerne medfører, fremhæver de ofte, at mikrotransaktionerne giver kompetitive fordele. Det vil sige, at den spiller, der er villig til at bruge flest penge, opnår størst kompetitiv fordel. Denne indtjeningsstrategi, der ofte refereres til som 'pay-to-win', kritiseres for at *nødvendiggøre* mikrotransaktioner, idet mange af de unge oplever, at de ikke kan spille med, hvis de ikke bruger penge. Pay-to-win-forretningsmodellen kritiseres her af Jens (17 år), der primært spiller FIFA:

Interviewer: *Er der nogle andre aspekter af det at game, som du synes kan blive problematisk? Nu har vi snakket lidt om pengebrug og regler i forhold til forældre, og hvor meget tid, man bruger og sådan noget (...). Hvad synes du overordnet om det?*

Jens: *Jeg tror, at det er et problem til en vis grad. I alle de der pay-to-win-spil, der er rigtig mange af dem efterhånden, der synes jeg, at det er et problem. Men i andre spil, hvor det handler om dit eget niveau, der synes jeg, at det er meget nemmere at styre. Og jeg vil så også sige, at i Counter-Strike, hvis du lige får slag dér, så kan man sige: "det var også fordi, de andre fandeme var gode", hvor i FIFA, der får du tæv af en 12-årig, fordi han har lånt fars kreditkort (...).*

For Jens er det sværere at kontrollere pengebrug i pay-to-win-spil, end det er i spil, hvor mikrotransaktioner ikke ændrer spillerens niveau i forhold til spillerens konkurrenter, og det synes han er problematisk.

De unge skelner mellem forskellige grupper af gamere, når de vurderer de negative konsekvenser af spilindustriens forretningsmodeller. Det er især et tydeligt mønster, at de ældste gamere (16-19-årige) betragter sig selv som erfarne forbrugere, der forstår, hvordan spilindustrien fungerer, og at de synes, at spilindustriens forretningsmodeller mest er problematiske for yngre gamere uden samme erfaring og indsigt som dem selv. Steffen (19 år) mener fx, at spilindustrien lokker gamerne til at foretage mikrotransaktioner, og at der derfor bør laves spilreguleringer, der beskytter de yngre og mere uerfarne gamere:

*Jeg synes, at så længe man er over 18, så burde man være voksen og stor nok til selv at gøre det til ens eget ansvar. Men jeg synes da helt klart, at man burde lave nogle spilreguleringer, så de unge ikke så nemt kommer ind i det her. Jeg startede [med at foretage mikrotransaktioner og skin-bette], da jeg var i 6.-7. klasse, og der var jeg overhovedet ikke gammel nok til at burde gøre sådan noget der. Så kan det godt være, at de [spiludbyderne] maskerede det igennem et spil, fx Counter-Strike, hvor det er våben og sådan noget, men det har jo også værdi i virkeligheden, og det er jo også mange penge, man taber, hvis man har været ude og bruge 2.000 kr. af ens fødselsdagspenge på at købe en kniv og så går direkte ind og gambler den væk, og så er den bare forsvundet. Det er mange penge, der går tabt, og det er måske en lidt tidlig alder at starte på at spille og gamble og sådan noget.*

Steffen, som selv "overhovedet ikke var gammel nok", da han begyndte at foretage mikrotransaktioner, mener, at mikrotransaktioner og værdien af virtuelle genstande i et spil som Counter-Strike er "maskeret", hvilket ifølge Steffen er problematisk for yngre gamere, der ikke kan gennemskue, hvordan spilindustrien lokker dem til at bruge penge. Vi vender tilbage til denne problemstilling i kapitel 7.

Det er imidlertid vigtigt at understrege, at de ældre interviewpersoner (15-19-årige) fremstår mere oplyste om mikrotransaktioner, gambling og spilindustri end de yngste interviewpersoner på mellemtrin eller første år af udskolingen, som til gengæld godt kan fremstå lidt udsatte i forhold til et relativt stort udbud af onlinemuligheder for at foretage mikrotransaktioner.

#### 6.1.1.3 Positive vurderinger af spilindustriens forretningsstrategier

Nogle af de unge er forstående over for spilindustrien og dens forretningsstrategier. Anton (16 år) fortæller fx, at han ser fordele i spilindustriens tilgang til at promovere nye spil gennem YouTube. Anton beskriver i det følgende citat, hvordan alle får noget godt ud af, at der bliver markedsført og købt nye spil: Youtuberne får flere streams, spiludbyderne får promoveret deres spil, og forbrugerne får kendskab til nye spil, de kan købe, og derigennem få adgang til mange timers underholdning. Da vi spurgte ham, om han kan blive inspireret til at spille nye spil af at se YouTube-videoer, svarede Anton:



Anton: *Ja! Helt sikkert. Hvis de showcaser et spil, hvor jeg tænker: "Det ser sgu da megafedt ud!", så laver jeg lige lidt research: Hvad koster det, og hvor kan man få det? Og hvis det er godt nok, så køber man det jo. (...) Det er jo også det, der er så genialt med det, fordi det jo er gratis promovning for spillerselskaberne. Så de [spillerselskaberne] lod dem [youtuberne] gøre det. Og det har ligesom vokset sig op til den her kæmpe store forretning for dem. Alle har jo tjent på det, og alle har jo nydt godt af det. Og forbrugerne har jo også haft god underholdning.*

I forlængelse heraf beskriver Tanja (19 år), at det er rimeligt, at spiludbyderne tjener penge på at levere gode produkter:

Interviewer: *Hvad tænker du egentlig om det her med, at der er alle de her købsmuligheder i de her spil? (...). Har du tænkt over, hvad de betyder?*

Tanja: *Det ved jeg ikke. Tingene kan jo ikke være gratis, sådan har jeg det lidt. Altså, jeg føler lidt, at man tit synes, at bare fordi det er på internettet, så burde det være gratis. Også med aviser og alle sådan nogle ting, ikke? Men der er jo nogen, der sidder og arbejder på det, så det er jo fair nok. Men nogle gange synes jeg godt, det kan være sådan lidt (...). "Okay, man bliver virkelig opfordret til at bruge penge her" og sådan "kan man nu ikke bare spille uden at [bruge penge]". Altså, så hellere et eller andet engangsbeløb og så have et vildt fedt spil, end hele tiden at skulle kunne købe noget. Og det kan jo hurtigt løbe op, hvis man tit bliver fristet af det, ikke? (...) Men jeg forstår godt, at spillet ligesom ikke (...). Altså, jeg synes, det er fair, at det ikke er gratis altid.*

Tanja oplever, at der er kommet en forventning om, at onlineprodukter som aviser og spil bør være gratis, "bare fordi det er på internettet", og at den forventning er forkert. Selvom det kan være irriterende, når spil i for høj grad kræver, at gameren foretager mikrotransaktioner, er det grundlæggende fair, at gaming ikke er gratis, fordi der er nogen, der sidder og bruger arbejdstimer på at udvikle spillet.

### 6.1.2 Opsamling

Samlet set beskriver interviewpersonerne en oplevelse af, at mikrotransaktioner har omfattende betydning for selve spilleoplevelsen af onlin gaming. De beskriver også, hvordan de oplever, at spilindustrien i stadigt stigende grad integrerer forskellige former for mikrotransaktioner i onlinespillene; og hvordan dette kan virke særligt problematisk i forhold til de yngste gamere. Omvendt viser datamaterialet også en anerkendelse af, at spilindustrien har lige så meget ret som alle andre til at agere i en global kapitalistisk markedsøkonomi, og lægger måske hermed op til, at spilindustrien pådrages et større ansvar for ikke at udsætte børn for mulighederne for at gamble.

## 6.2 Mikrotransaktioner i børn og unges gaming

### 6.2.1 Et øjebliksbillede af de unges pengeforbrug

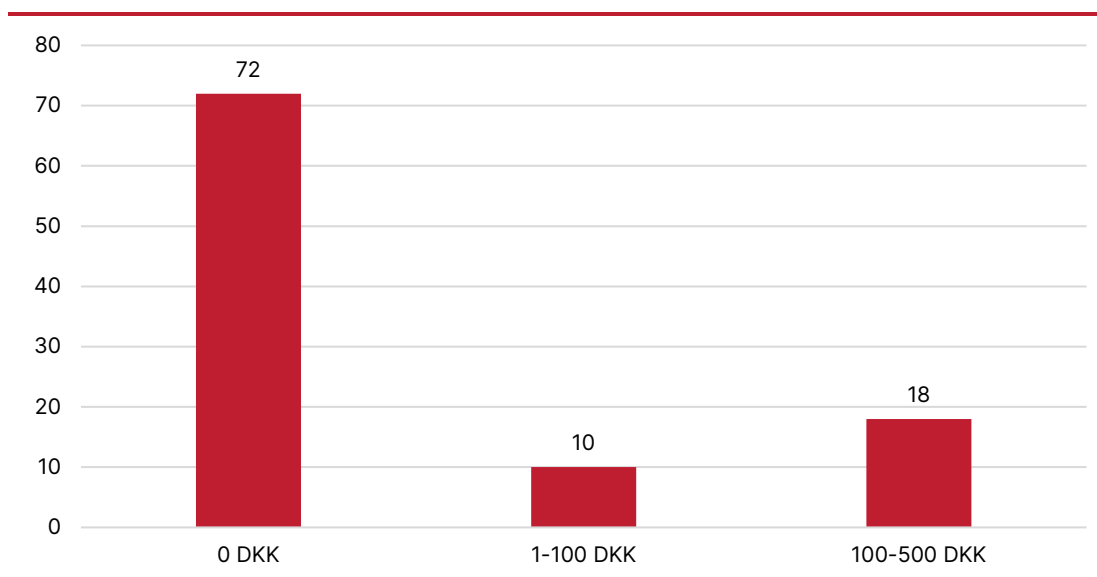
På baggrund af de unges spørgeskemasvar kan vi få et øjebliksbillede af deres pengeforbrug på gaming. Dette billede skal tages med følgende forbehold: Selvom gennemgangen af spilindustriens indtjeningsstrategi indikerer, at de unge løbende laver mikrotransaktioner, giver interviewene med de unge snarere det indtryk, at køb kommer periodisk, fx når unge lige har købt et spil, skal udvikle sig i spillet m.m.

I første omgang inddeler vi de unges pengeforbrug i tre kategorier. De unge, der ikke har brugt penge de sidste 4 uger, de unge, der har brugt mellem 1-100 kr., og de unge, der har brugt mellem 100-500 kr. de sidste 4 uger.

Figur 6.1 viser de unges svar på, hvor meget de bruger på deres gaming i løbet af de seneste 4 uger. I første omgang ser vi interessant nok, at knap to tredjedele af de unge ikke har brugt penge på deres gaming de sidste 4 uger. Knap 10 % af de unge har i spørgeskemaet svaret, at de har brugt mellem 1-100 kr., mens knap en femtedel (ca. 18 %) har brugt mellem 100-500 kr. Inden for disse lidt brede kategorier er der ligeledes en stor spredning mellem de unge. Enkelte af de unge svarer således, at de har brugt omkring 15-20 kr., mens et par stykker har svaret, at de bruger mellem 300-500 kr. pr. måned.

Danmarks Statistik lavede i 2019 en repræsentativ undersøgelse, der viste, at i aldersgruppen 16-34 år havde 57 % ikke brugt penge på spil inden for de seneste 3 måneder. Godt hver tiende spiller i aldersgruppen 16-34 år havde brugt mindst 500 kr. på spil i de seneste 3 måneder.

**Figur 6.1** Pengeforbrug på gaming de sidste 4 uger



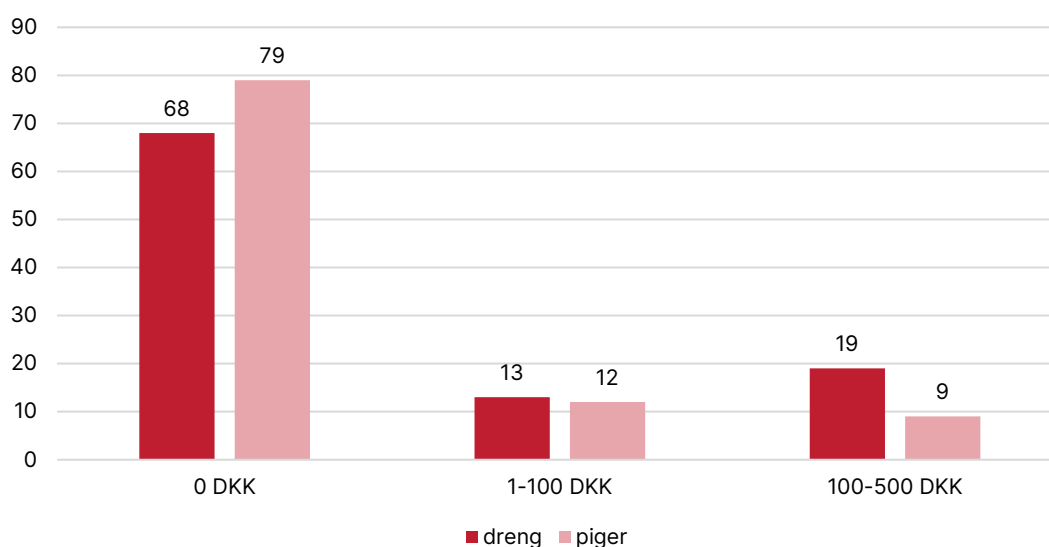
Anm.: Antal besvarelser N = 107

Kilde: VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd

### 6.2.1.1 Køn og pengeforbrug

Figur 6.2 viser, at langt flere drenge bruger mellem 100-500 kr. end pigerne. Og modsat: Der er lidt færre piger, der ikke har brugt penge på gaming de sidste 4 uger end drenge. Henholdsvis 12 og 13 % af både pigerne og drengene bruger mellem 1-100 kr. Vi bemærker dog også, at der ikke kun er flest drenge (såvel nominelt som procentuelt), der bruger flest penge at spille. Der er også drengene, der angiver de højeste beløb, der spilles for. For eksempel er der ingen piger, der angiver, de har brugt mere end 300 kr. inden for de sidste 4 uger, men flere drenge befinder sig i spændet mellem 300-500 kr.

**Figur 6.2** Pengeforbrug på gaming de sidste 4 uger fordelt på køn



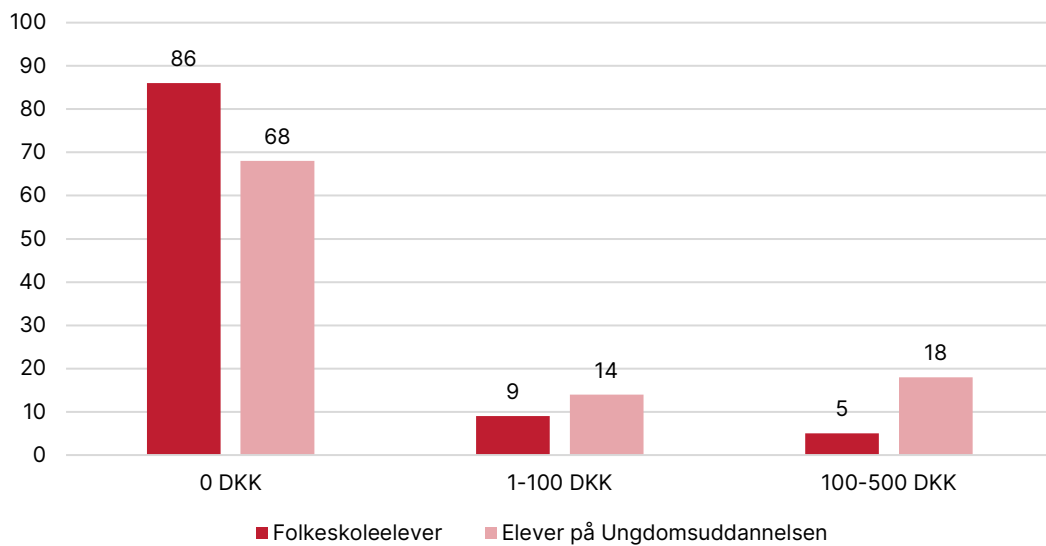
Anm.: Antal besvarelser N = 107. 72 Drenge, 35 piger

Kilde: VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd

### 6.2.1.2 Alder og pengeforbrug

Ikke overraskede er der ganske store forskelle på de unges forbrug på gaming på tværs af alder. De unge på ungdomsuddannelserne har generelt en større disponibel indkomst, hvilket også synes at have en indflydelse på deres mulighed for at bruge flere penge på gaming. Det er således de unge på ungdomsuddannelserne, som bruger flest penge på spil. Knap en femtedel af de unge på ungdomsuddannelsen har brugt mellem 100-500 kr. inden for de sidste 4 uger. Det samme er kun gældende for én folkeskoleelev i spørgeskemaundersøgelsen. Henholdsvis 9 % af folkeskoleeleverne bruger mellem 1-100 kr. på gaming. Det samme gælder for 14 % af ungdomsuddannelserne. Over 85 % af folkeskoleeleverne har ikke brugt en krone på gaming de sidste 4 uger. På ungdomsuddannelserne er det tale om knap 70 %

**Figur 6.3** Pengeforbrug på spil de sidste 4 uger i procent fordelt på alder



Anm.: Antal besvarelser N = 107. Der er i alt 21 folkeskoleelever og 86 elever fra ungdomsuddannelserne  
Kilde: VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd

### 6.2.1.3 Hvordan finansierer de unge deres mikrotransaktioner?

Der er tydelige forskelle på, hvordan den yngste gruppe (10-15-årige) og den ældste gruppe (15-19-årige) af børn og unge, vi har interviewet, finansierer de køb, de foretager i spil. Hvor den yngste gruppe ofte får og bruger penge i samspil med deres forældre, har den ældre gruppe et mere selvstændigt forhold til penge og pengebrug i spil. Dette spiller også ind på, hvor ofte og for hvor store beløb, børnene og de unge mennesker foretager mikrotransaktioner, hvilket vi uddyber videre i de to følgende afsnit (hhv. afsnit 6.2.1.4 og 6.2.1.5).

De yngste bruger typisk penge på mikrotransaktioner, som de har fået fra deres forældre i fødselsdags- eller julegave eller ved selv at tjene dem ved at lave huslige pligter. Her eksemplificeret af Sejr (15 år):

Interviewer: *Når du siger, at du har brugt de der 7-8.000 kr. på spil i løbet af de sidste 10 år, ikke, hvor har du så fået de penge fra?*

Sejr: *Det er fødselsdagsgaver, julegaver, lufte min hund, slå græs og sådan noget.*

Interviewer: *Så du kan ordne pligter derhjemme, og så får du nogle penge, du kan bruge?*

Sejr: *Ja.*

Interviewer: *Kan du så godt nogle gange have ekstra meget lyst til at slå græs eller gå en tur med hunden, fordi du så ved, at du kan købe noget for pengene bagefter?*

Sejr: *Ja.*

Interviewer: *Gør du det tit?*

Sejr: *Ja – hvis jeg mangler noget, hvis der er et eller andet, jeg gerne vil købe, så plejer jeg lige at tage ekstra mange, fordi så ved jeg, at jeg får råd.*

De fleste af de yngste interviewpersoner har aftaler med deres forældre om, hvor mange penge de må bruge på mikrotransaktioner, samt hvor ofte de må købe dem. Eksempelvis fortæller Robert (10 år), at han har en aftale med sine forældre om, at han maksimalt må bruge 600 kr. om året på Fortnite:

Interviewer: *Har I så lavet en eller anden aftale om, hvor mange penge du må bruge [på at købe skins i Fortnite] for eksempel?*

Robert: *Ja, jeg må bruge 600 kr. max om året.*

Interviewer: *Synes du, at det er mange penge at bruge?*

Robert: *Det er jo mange penge, som du kunne bruge på noget andet. Det er sådan ok, men ja, jeg synes, det er fint nok at bruge. Jeg ville godt have, at jeg havde fx 700 kr. Men det er fint til mig.*

I den ældre gruppe, hvor de fleste tjener deres egne penge gennem SU og fritidsjob, er mønsteret, at de unge selv styrer deres pengebrug i spil. August (17 år) fortæller fx, at han selv tjener sine penge i Kvikly, og at det at købe noget i et spil kan blive en form for fejring, når der kommer løn ind på hans konto:

Interviewer: *Jeg tænkte på, at når du så selv personligt køber de her ting, er det så nogle specielle penge, du bruger på det? Sparer du fx op til det, eller er det nogle penge, du sætter af til det?*

August: *Nej, det er bare ... Det er sgu bare pengepungen, de ryger ud af. Det er samme pulje det hele, kan man sige. Jeg arbejder i Kvikly, så jeg tjener penge ind. Og så bruger jeg nogle af pengene, når der kommer en lønseddel. Det er også på en eller anden måde for at fejre det engang i mellem.*

Blandt de yngre interviewpersoner er det den mest udbredte holdning, at de faktisk er overvejende tilfredse med forældrenes rammesætning og styring af, hvor mange penge, de må bruge til gaming.

Datamaterialet indeholder også eksempler på børn og unge, som ikke har reel mulighed for at bruge ekstra penge på at købe mikrotransaktioner, når de gamer. Hos Ronni (17 år) var der bare ikke penge i familien til, at han som yngre kunne købe skins eller card packs:

Interviewer: *Har du nogensinde spillet nogle spil, som krævede en eller anden form for abonnement?*

Ronni: *Nej (...) Jeg har overvejet at spille World of Warcraft, men pengene var sgu ikke lige noget, jeg havde dengang. Og 60 kr. om måneden, det ville min mor umuligt acceptere for at skulle spille et spil. Så nej.*

Interviewer: *Så du har egentlig bare mest holdt dig til de spil, hvor du ikke skulle betale hver måned?*

Ronni: *Ja. Absolut. Jeg har bare sparet sammen og købt spillet eller fået det i julegave.*

Anton (16 år) fortæller, at han ikke har penge at bruge på skins, men han har lært sig at tjene små beløb på onlineplatformen Steams. Dernæst gemmer han de små indtægter, indtil han har råd til at købe et skin, som han efterfølgende gambler for at prøve at vinde et bedre skin, osv. ...

Interviewer: *Tidligere, når du købte de her skins, var det så noget med, at du ligesom sparede sammen til dem, eller hvordan fik du råd til at købe de her skins?*

Anton: *Jeg puttede aldrig selv penge i min Steam-konto. Der var én gang, hvor jeg fik en fødselsdagsgave, og så brugte jeg 20 euro på det. Men normalt var det fordi, jeg solgte Steam-kort eller andre Steam-ting. Hvor man får det gratis på Steam, og så sælger man det for 0,03 euro, og til sidst havde jeg sparet nok op til at købe nogle skins, og så gamblede jeg med det.*

Et andet eksempel på en alternativ måde at tilegne sig virtuelle goder på, gives af Ronja (17 år). Ronja fortæller, at hun ikke har brugt særlig mange penge på mikrotransaktioner, fordi hun ofte får gaver af mandlige spillere, når de opdager, at hun er en pige:

Interviewer: *Hvis du i spillene fortæller, at du er en pige, hvordan synes du så, at folk reagerer?*

Ronja: *(...) Folk er jo meget hurtige til at snakke og sådan noget online, så de kan hurtigt sige: "Jeg elsker dig!" når de finder ud af, at man er en pige. Jeg vil sige, det er virkelig heller ikke tit, at jeg har købt noget i mine spil. For det meste har jeg fået det af andre, fordi jeg er en pige.*

#### 6.2.1.4 Hvornår foretager de unge mikrotransaktioner?

Hvor den kvantitative data præsenteret i afsnit 6.2.1 tegner et øjebliksbillede af de unges pengeforbrug på mikrotransaktioner, viser interviewene, at mange af de unges pengebrug i spil varierer fra måned til måned. Dette skyldes fx, at bestemte spil lægger op til et intensiveret forbrug i bestemte perioder; at flere af de unge er mere tilbøjelige til at foretage mikrotransaktioner, når de sidder sammen med deres venner; eller at det ikke er hver måned, at de unge vælger eller har mulighed for at prioritere at bruge penge i spil.

Som beskrevet i foregående afsnit (6.2.1.3) foregår de yngstes pengeforbrug på spil ofte i samspil med deres forældre, som således tilskrives et ansvar over for børnenes online-

aktiviteter. Vores datamateriale peger også på, at børnene accepterer de rammer, som forældrene giver dem.

For langt størstedelen af de ældre gamere gælder det, at de som regel foretager mikrotransaktioner, når de vurderer, at de har økonomisk overskud til at gøre det. Der er dog ret forskellige opfattelser af, hvornår de har økonomisk overskud. Adam (19 år) føler, han har overskud, når han lige har fået løn og derfor har overblik over, hvor mange penge han har til rådighed resten af måneden; Hugo (17 år), Poul (19 år), Rune (19 år) og Laura (17 år) føler, de har overskud, når de sidst på måneden har overblik over, hvor mange penge de har tilovers. I en af fokusgrupperne (HHX) diskuterer tre af de mandlige deltagere, at det især er feriepenge, gaver og andre små overførsler, de bruger til at købe mikrotransaktioner, mens de sparer SU- og lønpenge op til andre formål.

Flere af de unge beskriver dog også, hvordan spilproducenternes promovinger og spilenes opbygning kan være med til at afgøre, hvornår de bruger penge. Eksempler herpå er, når der lanceres nye skins i Fortnite, når der udgives specielle card packs i FIFA, eller når nye udvidelsespakker i Sims gøres tilgængelige. Adam (19 år), som primært spiller FIFA Ultimate Team, hvori spilleren opbygger sit eget hold og konkurrerer mod andre spillere online, fortæller her, hvordan han bruger flest penge, lige efter at den nyeste udgave af FIFA er udkommet. Ifølge Adam fordi spillet nødvendiggør, at spilleren hurtigt opbygger et godt hold:

*Interviewer: Hvor mange penge tror du, at du ville bruge på en måned?*

*Adam: Det er svært, for man bruger jo som regel flest i starten. Når man har opbygget et forholdsvis godt hold, er det ikke nødvendigt at købe de her pakker så meget mere. Så det er faktisk primært i starten, at man køber. Men jeg bruger ikke så mange penge mere, men jeg vil tro, at jeg i starten godt kunne bruge en 4-500 kr. om måneden en gang imellem.*

Andre bruger penge på spil, når spilproducenterne sælger de virtuelle goder på tilbud. Flere af de unge forklarer, at de generelt har dårlig samvittighed over at bruge penge på spil. Tilbudsperioderne legitimerer derfor deres dårlige samvittighed. Her fortæller Selma (15 år), der har spillet Sims hele sit liv, at hun planlægger at købe udvidelsespakker, når de kommer på tilbud:

*Selma: (...) Jeg tænker, at jeg vil købe den [udvidelsespakken], når den kommer på udsalg. Også fordi det bare er rigtig mange penge, man til sidst ender med at have brugt på det spil. Man kan godt få lidt dårlig samvittighed over at bruge så mange penge på det.*

*Interviewer: Hvordan det?*

*Selma: Der er jo mange andre ting, man kan bruge penge på, og som er lidt mere fornuftige, end at bruge pengene på Sims. Og hvis man så har købt mange pakker til sidst, så bliver man lidt sådan: "Okay, det var de penge". Man får lidt dårlig samvittighed over at bruge så mange penge på det, når man*

*kunne have brugt pengene på noget helt andet. Og når der også er andre ting, man gerne vil bruge pengene på.*

Foruden ovennævnte tidspunkter fremhæver nogle af drengene og især de unge mænd, at de helst (og i enkelte tilfælde udelukkende) foretager mikrotransaktioner, når de er sammen med deres venner. Dette gør sig udelukkende gældende for mikrotransaktioner, der indebærer et chanceelement eller en såkaldt random reward mechanism (jf. afsnit 6.1), som fx card packs. For mange af drengene og de unge mænd indebærer disse packs noget socialt, som kan foregå både online og igennem fysisk samvær. Vi vender tilbage til det sociale omkring at åbne loot boxes og card packs senere i kapitlet.

#### 6.2.1.5 Hvor mange penge bruger de børn og unge på gaming?

En række forskellige forhold og overvejelser påvirker, hvor mange penge de unge er villige til at bruge på forskellige slags mikrotransaktioner. For eksempel at forskellige spil forskellige mikrotransaktionsmuligheder lægger op til forskellige beløbsstørrelser; at de unge sammenligner værdien af virtuelle goder med "virkelige" goder, når de vurderer, hvor store beløb, de er villige til at bruge på mikrotransaktioner; eller at mængden af tid, man har brugt og bruger på et spil, påvirker, hvor store beløb, man er villig til at bruge.

For Bjarke (18 år), der primært spiller Call of Duty og Grand Theft Auto, afhænger den beløbsstørrelse, han er villig til at bruge på mikrotransaktioner i et spil, meget af, hvilket spil der er tale om. Ifølge Bjarke designes nogle spil på en måde, hvor det bedst kan betale sig at købe flere, billige virtuelle goder, mens andre spil lægger op til, at spilleren foretager én større mikrotransaktion ad gangen:

*Interviewer: Synes du, at det er lettere at købe flere ting til en mindre værdi? Altså, ville du hellere købe 10 ting til 10 kr., end du ville købe én ting til 100 kr.?*

*Bjarke: Det kommer an på, hvad det er for et af spillene. Hvis det er Call of Duty, ville jeg hellere købe 10 ting til 10 kr., for så har man flere ting, man kan skifte imellem hele tiden. Hvorimod i FIFA, hvis man køber én ting til 100 kr., så er der større chance for, at man får noget godt, fordi det er sådan, det er skruet sammen. Så kan man købe bedre pakker.*

Andre af de unge beretter om, at de forsøger at fastholde en øvre grænse for, hvor meget de må bruge på mikrotransaktioner. Tobias på blot 13 år fortæller nedenfor, hvordan han skelner mellem hurtige in-game transaktioner og større køb, som kræver overvejelse:

*Interviewer: Hvor mange penge bruger du in-game, når du køber ting?*

*Tobias: (...) Jeg plejer højest at bruge 200 kr. Højest. Hvis jeg køber noget in-game. Hvis det koster mere end det, så tager jeg lige lidt tid og overvejer, om jeg køber det.*

Mark (19 år), der bruger mellem 4-6 timer på at game om dagen og dermed er en af de interviewpersoner, som gamer allermest, bruger gerne "500 kr. på 50 timers sjov", fordi spillemediet for ham er "den ultimative form" for underholdning:



Interviewer: *Det er meget spiloplevelsen, der er den vigtige?*

Mark: *Ja, uden tvivl (...). Mange af mine venner er sådan: "Hvorfor ville du give 500 kr. for et spil?". Så var der en fra min gruppe, der sagde til mig: "Jamen, det er lidt ligesom, når du køber en biografbillet. Der giver du 120 kr. for halvanden times oplevelse, jeg giver bare 500 kr. for 50 timers sjov." (...). Spillemediet er jo bare den ultimative form, vil jeg mene, for både underholdning, information og alt muligt andet, fordi du har både lyd, det visuelle, selvstyring og selvopdagelse med, og så får du bare lov til selv at udforske det. Så jeg spiller spil for oplevelsen, det er det, jeg gør det for.*

I forlængelse af både Tobias' og Marks kommentarer, fortæller andre af de unge, at de er mere tilbøjelige til at bruge mange penge på spil, de bruger og i forvejen har brugt mange timer på at spille. Her beskriver Sejr (15 år), at han har det fint med at have brugt 7-8.000 kr. i Minecraft, fordi han *"får glæde af det hver dag"*:

Interviewer: *Hvor mange penge tror du, at du har brugt?*

Sejr: *På Minecraft? Jamen, det er 9-10 år, jeg har spillet det, der har jeg nok brugt 7-8.000 kr., vil jeg regne med.*

Interviewer: *Hvad synes du om det?*

Sejr: *Det lyder som lidt meget, men altså, jeg får glæde af det hver dag, så jeg synes, det er fint. Det er ikke noget, jeg fortryder.*

Datamaterialet viser, hvordan flere både børn og unge lader til at have accepteret tilstedeværelsen af mikrotransaktioner i gaming-universet og på trods af den kritik af spilindustrien, som vi tidligere beskrev, er begyndt at forholde sig til det at bruge ekstra penge, imens man gamer, som noget naturligt. Selvom de yngste interviewpersoner tilsyneladende bruger færrest penge, er det alligevel bemærkelsesværdigt, at et 13-årigt barn tilsyneladende oplever at kunne bruge op til 200 kr. på en hurtig og relativt uovervejede in-game mikrotransaktion.

### 6.2.2 Motivationer for mikrotransaktioner og køb i spil: eksisterende viden

Inden vi præsenterer de unges motivationer for at foretage mikrotransaktioner og andre køb i spil, introducerer vi kort den (relativt sparsomme) eksisterende akademiske viden på området. Vi opsummerer her litteraturen på baggrund af tre *"forbrugsværdier"* (se Sheth et al., 1991), som flere af studierne implicit eller eksplicit benytter sig af til at konceptualisere motivationer bag mikrotransaktioner og andre køb i onlinegaming:

- **Funktionel værdi:** Mikrotransaktioner motiveret af deres funktionelle værdi for gameren har to dimensioner. For det første kan gameren købe sig til forbedringer af sin avatar: fx at avataren kan udføre flere handlinger eller udføre de samme handlinger bedre (Klezi et al., 2018; Lehdonvirta, 2009; Park & Lee, 2011). Dette kan både resultere i absolutte og relative fordele for gameren (Frank et al., 2015). Tilkøb af relative fordele er ofte motiveret af konkurrence (Hamari, Alha, et al.,

- 2017). For det andet kan gameren købe sig til at fremskynde en proces eller genoplive sin avatar (Berlo & Liblik, 2016; Flunger et al., 2017; Hamari, Alha, et al., 2017) samt foretage mikrotransaktioner, der er nødvendige for at avancere i spillet (Cleghorn & Griffiths, 2015).
- **Hedonistisk værdi:** Relaterer sig til mikrotransaktioner, der forstærker de følelser af nydelse og underholdning, gameren forbinder med onlinegaming. Enkelte studier fremhæver nydelse ved selve købshandlingen (Berlo & Liblik, 2016; Klezl et al., 2018), mens resten af litteraturen fokuserer på købets evne til at styrke spillets indlevelses- og underholdningsværdi (Frank et al., 2015; Park & Lee, 2011). Det kan fx være den æstetiske værdi i at iklæde sin avatar bestemte skins (Klezl et al., 2018) eller andre 'nødvendige' tilkøb af fx lydeffekter (Lehdonvirta, 2009), nye baner og spilforløb (Hamari, Alha, et al., 2017).
  - **Social værdi:** Henviser til køb af virtuelle goder, der tilskriver gameren social status. Dette dækker især over køb af skins, som er sjældne (Park & Lee, 2011), har en særlig "*cool factor*" (Cleghorn & Griffiths, 2015), viser dedikation eller dygtighed eller som udtrykker gamerens tilhørsforhold til sin in-game gruppe (Marder et al., 2019). Derudover henviser den sociale værdi af mikrotransaktioner til køb, der gavner gamerens ikke-æstetiske interaktion med sine venner; fx mikrotransaktioner, der gavner gruppen som helhed; som bringer gameren på niveau med sine venner i spillet; eller at gameren køber og sender gaver til sine venner i spillet (Hamari, Alha, et al., 2017; Marder et al., 2019).

Tilkøbet af én mikrotransaktion kan godt være motiveret af flere af ovenstående værdier på samme tid (Marder et al., 2019). Dette er også tilfældet for flere af de motivationer, de unge i dette forskningsprojekt fremhæver. Derudover er det værd at nævne, at forskellige spils forskellige design i mange tilfælde fører til forskellige motivationer for mikrotransaktioner (Hamari, Alha, et al., 2017; Ho & Wu, 2012). De motivationer, vi præsenterer i dette forskningsprojekt, må derfor forstås i kontekst af netop de unge, vi har interviewet, og netop de spil, de unge spiller.

### 6.2.3 De unges motivationer for mikrotransaktioner og køb i spil

På baggrund af interviewene har vi identificeret seks særskilte motivationer for at foretage mikrotransaktioner og andre køb i spil (Tabel 6.1). Motivationerne udgør ikke en fuldstændigt udtømmende liste, men præsenterer de væsentligste og hyppigst fremhævede motivationer blandt de unge. Vi finder to motivationstyper hos de unge, der, så vidt vi ved, ikke tidligere er blevet beskrevet i den akademiske litteratur om motivationer for pengebrug i onlinegaming. Dette drejer sig specifikt om motivationerne 'gruppens hype omkring mikrotransaktioner med tilfældighedselement' (6.2.3.5) og 'mulighed for videre salg af skins' (6.2.3.6).

**Tabel 6.1** Motivationer for at spille onlinespil

Type af motivation	Eksempler på spil og mikrotransaktioner
Æstetik: personlig og social kosmetisk værdi	Skins (fx League of Legends, CS:GO, Fortnite) Mounts eller pets (World of Warcraft)
Forbedre evner i kompetitive spil	Card packs (FIFA)
Udvide muligheder i ikke-kompetitive spil	Udvidelsespakker (Sims) Tilkøb af bestemte handlingsforløb (Episode) Tilkøb af flere spillemuligheder (Just Dance, Roblox)
Utålmodighed	Diamanter (Hayday) In-game valuta (Grand Theft Auto) Ekstra liv (Candy Crush Saga) Entrance passes (Episode)
Gruppens hype omkring mikrotransaktioner med tilfældighedselement	Mikrotransaktioner, som baserer sig på en tilfældighedsmekanisme ( <i>random reward mechanism</i> ). Herunder card packs (FIFA), loot boxes (CS:GO), Fortnite, Star Wars Battlefront 2 m.fl.)
Mulighed for videresalg af skins	Videresalg af og skinbetting med skins (CS:GO)

Kilde: VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd

### 6.2.3.1 Æstetik: personlig og social kosmetisk værdi

Den første motivation, vi finder hos de unge, handler om æstetikken og 'den kosmetiske værdi' i mikrotransaktionen. Her drejer det sig primært om køb af såkaldte skins, som eksempelvis kan udsmykke det våben eller den karakter, man spiller med.

Flere af de medvirkende unge fortæller, at de køber skins for deres egen skyld og på grund af skinnets 'kosmetiske værdi'. Eksempelvis afviser Karl (18 år) at købe skins for at imponere sine venner, da han mener, at den reaktion, man får ved at vise et nyt skin frem til vennerne, er meget kortvarig og ikke særlig betydningsfuld. For ham er købet af skins primært motiveret af den individuelle og æstetiske tilfredsstillelse, han oplever ved at påføre sig skinnet i spillet:

*Det er jo det samme som at købe en pæn skjorte. Eller, selvfølgelig er det ikke det samme, men det giver en vis (...) respekt for andre spillere. Fordi de bliver imponerede over at se disse høj kvalitetsskins. Men for mig er det bare fordi, at når jeg bruger det våben, jamen, så synes jeg, det ser godt ud, og det er behageligt at kigge (...), eller det er imponerende at kigge på, og jeg synes, det passer godt til den karakter, jeg spiller lige p.t. (...). Og det giver det en fuld kosmetisk overhaling, som jeg synes er virkelig, virkelig fed, og det rammer lige præcis, hvad jeg synes er appellerende til den slags våben. At forandre et ellers forholdsvis kedeligt våben til noget meget mere imponerende.*

Den kosmetiske værdi ligger både i, at personen, der spiller, nyder spillet og udseendet af sin karakter/sit våben mere, samt at det forandrede udseende kan imponere andre spillere eller ens venner. Et nyt skin kan hermed give status og respekt blandt vennerne samt være en markør, både for en bestemt stil og for, at spilleren har penge. Hugo (17 år) har købt mange skins i spillet League of Legends (LoL) og fortæller, at han tidligere gik meget op i at vise sine skins frem for vennerne, men at han i dag mest køber et skin, fordi han synes, det er pænt at se på i spillet:

Interviewer: *Kan du fortælle lidt om, hvad værdien er i at købe skins?*

Hugo: *Man kommer jo bare til at se anderledes ud. Jeg synes, det er dejligt. Måske er det et flex, at man har penge (...). Da jeg købte rigtig meget, der spillede jeg jo sammen med mine venner, [der købte jeg] for at drille dem, [for at vise at] jeg havde penge, og det havde de ikke. Nu gør jeg det bare, fordi der er et skin, jeg gerne vil have, fordi det er pænt, og så køber jeg det. Sidste gang købte jeg for omkring 1.000 kr. for look, der betyder, at man bare kan åbne, fordi jeg synes, det kunne være meget sjovt at se. Og så fik man tiden til at gå med det. Så kan man se, hvor gode de skins ser ud i spillet.*

Interviewer: *Synes du, det er vigtigt for din spiloplevelse, når du spiller LoL?*

Hugo: *Jeg ved ikke, om det er vigtigt, jeg synes bare, det ser pænere ud. Men jeg kunne godt leve uden.*

Hugo oplevede hermed, at hans indkøbte skins kunne 'flexe', at han havde penge, hvilket han kunne håne sine venner med. Mange af de unge sammenligner køb af skins med at købe tøj fra dyre mærkevarer, fx Gucci eller Louis Vuitton, og at det er samme mekanismer, der er på spil, såsom at tøjet/skinnet giver status og prestige. Desuden kan nogle skins være særligt eftertragtede, hvis kendte gamere har spillet med det, hvilket flere interviewpersoner sammenligner med lysten til at eje de samme fodboldsko som Messi. I fokusgruppen med elever fra HTX diskuterer de unge, om skins har samme værdi som tøj:

Valdemar: *De har præcis den samme værdi, som tøj har i det virkelige liv, bortset fra at det ikke er praktisk.*

Markus: *Du gør det lidt for din egen lyst, ikke? Altså, du kan ikke rigtig bruge det til noget.*

Valdemar: *Du gør det kun for at se sej ud.*

Interviewer: *Er det så for ens venner i spillet, eller er det, når du kommer hen i skolen og er sådan: "Se, hvad jeg har købt i går"? Altså, hvor er det, der er prestige henne?*

Markus: *Altså, det er primært for modstanderen i spillet eller dem, man spiller sammen med. Ikke nødvendigvis ens venner eller dem, man kender. Men bare for at vise andre folk, at "se her, jeg er sejere". Af en eller anden grund.*

Olivia: *Men det er jo også naturligt noget, der kommer, hvis du går meget op i et spil, ikke? Altså, så er det ikke altid, du tænker, "nå, jeg skal lige vise mig frem", men det kan jo også bare være sådan, at "jeg synes, det her så fedt ud, og jeg kunne godt lide den her person, der er i spillet, så nu har jeg lyst til at få den til at se sejere ud, mens jeg sidder og spiller".*

Markus: *Og et eller andet sted, så er det også lidt sejt at være den første, der køber det her produkt.*

Monica: *Det kan også være, at det er det, der driver folk til, at "nu skal jeg spille meget, og nu skal jeg købe det her, fordi så er jeg først, og så er jeg bare megasej".*

Ifølge fokusgruppedeltagerne har det således også værdi, at man er den første til at købe et bestemt skin. Hermed kan der i denne type af motivation også være et konkurrenceelement, hvor man gerne vil være først og overgå sine venner. Erik (15 år) fortæller eksempelvis, at han og hans venner forsøger at overgå hinanden i, hvem der har de sejeste skins. Videre fortæller Steen (18 år), der ofte køber skins i spillet CS:GO, at der i dette spil er opstået en kultur, som tilskriver status ud fra spillerens skins:

*Så det er bare for at gøre ens mand eller ens våben federe, så andre folk kan kigge på én og tænke "okay, han har et fucking fedt skin" eller "han har en fed champ" eller sådan noget (...). Altså, folk gør det jo primært, fordi der er opstået en eller anden kultur med, at hvis de har et dyrt skin, synes andre folk, at det er fedt. Og plus, at det jo også er federe at kigge på end bare de normale skins, som spillet tilbyder, hvis man har et fedt skin, vil jeg sige.*

Denne type af motivation indebærer hermed både den individuelle motivation for at iklæde sin spiller eller sit våben et æstetisk look, som den enkelte spiller får nydelse af, mens man spiller, samt den sociale motivation, der ligger i at imponere vennerne eller andre spillere med et flot, sjældent, nyt eller dyrt skin.

#### 6.2.3.2 Forbedre evner i kompetitive spil

Den anden type af motivation, vi finder blandt de unge, handler om at ville forbedre ens evner og vindermuligheder i spillet. Denne motivation forbindes oftest med at købe FIFAs card packs, hvor kortene kan gøre spillerens hold bedre. Her ser nogle af de unge denne form for mikrotransaktion som en "bedre investering" end mange andre mikrotransaktioner, fordi gevinsten er mere vedvarende. I en af fokusgrupperne (med elever fra HHX) diskuterer de dette:

Camilla: *Jeg tror, jeg ville synes, at det ville give bedre mening for mig fx at sætte penge i FIFA, end det ville gøre i Candy Crush. For i FIFA, der køber man fx penge til pakker, og så kan man jo bruge spillerne til at lave hold med.*

Kirstine: *Men kan man ikke også sælge sine spillere i FIFA?*

Camilla: *Jo, det kan man godt.*

Kirstine: *Så er det jo også en investering (...), at hvis du får nogle gode FIFA-spillere, så kan du sælge dem til andre, der ligesom også spiller FIFA og så på den måde få nogle [virtuelle] penge ind. Der tror jeg, at du i hvert fald får mere ud af det, end du gør ved at købe en ny runde i Candy Crush. Altså, du kan jo ikke sælge den der runde til en anden spiller. Men det kan du med dine spillere, hvis du får Ronaldo eller sådan noget. Så kan du sætte ham til salg.*

Alberte: (...) I FIFA er det mere vedvarende. At du har købt en spiller for nogle penge, og så har du ham altid. Medmindre du vælger at sælge ham.

Kirstine: Ja, så kan du bruge ham i kampe. Så der er det nok mere stabilt at bruge sine penge på det. Det er ikke sådan noget once in a lifetime eller sådan, at du skal bruge 50 kr. for at kunne bruge denne her spiller. Der har du den ligesom hele tiden. (...). Hvis du fx køber en normal pakke derinde for 100 kr., men du får en eller anden sindssygt god spiller, der måske er mange flere penge værd, så kan du sælge den, og så får du selv flere [virtuelle] penge, som du så kan bruge i spillet. Så der tænker jeg, det giver mere mening at bruge sine penge på den måde, end bare at købe en ny pistol eller nogle diamanter, eller ... ja.

Disse unge ser hermed muligheden for at få en god spiller i FIFA som et mere 'stabilt' køb, fordi man beholder spilleren på sit hold, og fordi man har mulighed for at sælge spilleren videre til andre. At FIFA card packs potentielt kan indeholde en god spiller anses hermed som et mere 'fornuftigt' og sikkert køb end eksempelvis køb i mobilspil som Hayday og Candy Crush, fordi det giver spilleren en fordel og bedre evner i selve spillet.

En anden interviewperson (Adam, 19 år) beskriver, at han oplever, at det er nødvendigt at bruge penge i FIFA Ultimate Team for at kunne konkurrere på lige vilkår med andre spillere. Han oplever dog, at dette især er nødvendigt de første 3-4 måneder, efter at spillet er kommet ud, fordi det er der, man skal bygge sit hold op. Motivationen for at købe card packs er således, at det ellers vil tage for lang tid at spille sig til et godt hold:

Adam: Men det beløb, man tjener på onlinekampe ... der får du måske 500 FIFA-point. Og en dyr spiller i FIFA koster måske en halv million, så du kan ikke spille kampe og få et godt hold for de penge, du tjener på kampene. Det er ikke nok, hvis du skal have et rigtigt godt hold.

Interviewer: Ja. Så man er lidt nødt til at købe?

Adam: Ja, i hvert fald hvis man vil have et godt hold, ikke? Så bliver man nødt til det.

Interviewer: Hvad tror du de forskellige holdninger er til det der med, at man foretager køb? Dig og dine venner og bekendte, tænker I det samme om, at det er fair, at man køber for at få et godt hold?

Adam: Jeg tror, det er meget svært. Vi har snakket meget om det, og jeg tror, der er mange, der lyver enormt meget, når de bliver spurgt om, hvor mange penge de egentlig bruger på FIFA. Jeg tror, de skammer sig en lille smule over det, fordi hvis man ikke forstår det her FIFA eller ikke spiller det selv, så er det svært at sætte sig ind i, at man bruger 500 kr. på et spil. Så jeg tror, at mange ikke taler så højt om, hvor mange penge [eller hvor meget tid], de egentlig bruger på det.

Adam har hermed en oplevelse af, at det blandt hans venner er lidt skamfuldt at være ærlig om, hvor mange penge man bruger på FIFA, men at han samtidig oplever det som nødvendigt for at kunne følge med og have mulighed for at klare sig godt i spillet.

I de tilfælde, de unge vurderer, at et spil *nødvendiggør*, at man foretager denne type af mikrotransaktion for at kunne have en god spiloplevelse, fører det i nogle tilfælde til, at de unge helt fravælger spillet. Denne kritik af pay-to-win-spil uddybes videre i afsnit 6.2.5 om de unges fravalg af mikrotransaktioner.

### 6.2.3.3 Udvide muligheder i ikke-kompetitive spil

Den tredje motivation, vi finder blandt de unge, handler om at ville udvide spillets muligheder i ikke-kompetitive spil, ved fx at få adgang til nye verdener, nye karakterer eller nye 'items'. Ved at udvide spillets muligheder kan det ifølge de unge blive mere underholdende at spille, ligesom det for nogle unge tilføjer en grad af detaljerighed, som gør det mere realistisk at spille spillet.

Denne motivation handler ikke kun om deciderede mikrotransaktioner, men vedrører også såkaldte udvidelsespakker, som eksempelvis kan tilkøbes i spillene Sims, Roblox og Just Dance. Her finder vi en central kønsforskel, nemlig at det er mere udbredt blandt piger end drenge at have købt udvidelsespakker i spil, og at pigerne primært har erfaring med udvidelsespakker i spillet Sims.

Vi vil på baggrund af vores datamateriale pege på, at såkaldte udvidelsespakker i en række mobilspil er sammenlignelige med de øvrige mikrotransaktioner i de unges spillepraksis, fordi udvidelsespakkerne på samme måde som mikrotransaktionerne kan være et hyppigt og mindre tilkøb, som hele tiden giver nye muligheder for spilleren.

Mange af pigerne, vi har interviewet, fortæller, at de har købt eller har haft lyst til at købe udvidelsespakker til Sims. Thea (19 år), som har brugt over 10.000 kr. på Sims-udvidelsespakker, oplever, at pakkerne tilføjer noget realisme til spillet, som er fedt, fordi hun spiller Sims for at simulere en realistisk hverdag:

*Thea: Når du køber en ny pakke, så følger der fx også en ny by med. Hvis du har grundspillet, så følger der tre byer med. Og så er der nogle andre pakker, hvor du så får en ny by. Det er lidt ligesom en verden med forskellige byer i.*

*Interviewer: Og hvordan med de pakker der? Har du nogen af dem?*

*Thea: Jeg har dem alle sammen. Jeg regnede faktisk sammen forleden dag, alle Sims-spil jeg har, både Sims 1, 2, 3 og 4, der har jeg brugt 10.000 på pakker.*

*Interviewer: Wow. Det er mange penge.*

*Thea: Ja, det er dyrt, hvis man vil have det hele. Men nu er det heller ikke, fordi alle pakkerne er nødvendige for at kunne spille spillet, men pakkerne tilføjer ofte meget ekstra, som gør det mere fedt at spille. Så er der fx en pakke, så du kan vaske dit tøj, og du kan få vaskemaskiner og sådan noget. Og så er der fx pakker, så du kan ... Ja, hvad er der ellers? Så du kan få flere forskellige*

*jobs, og du kan gå med din simmer på arbejde. Og der er en pakke, så du kan blive kendt. Der er forskellige pakker, som tilføjer en masse til spillet, så du kan meget mere, og det bliver meget federe at spille. Og de pakker tilføjer også en masse nyt. Nyt tøj og møbler og sådan noget, som også giver mere til, når man laver SIM'erne og bygger (...). Man kan jo godt undvære [pakkerne], men det giver lidt mere realisme i form af, at de kan have de her vaskemaskiner og tørretumblere, og at deres tøj ligesom bliver beskidt, og at de kan få vaske-tøjskurve, og de kan gå og vaske tøj. Det kan man jo sagtens leve uden, men det gør det bare lidt mere realistisk og fedt at spille spillet.*

Interviewer: *Så det kan faktisk blive ret realistisk?*

Thea: *Ja, det kan nemlig så. Også den pakke, der tilføjer, at de kan blive kendte, og at man kan blive skuespiller, og der er bare en masse ting i de forskellige pakker, som gør det mere realistisk. Der var fx en pakke, som tilføjede alt muligt med miljøaktivisme. At man ligesom skulle gøre alt muligt for, at der blev mere grønt i ens nabolag (...). Så der tilføjede de også noget, som er rigtig relevant lige nu i forhold til alle de her miljøproblemer.*

Thea oplever hermed, at pakkernes indhold gør spillet mere virkelighedstro og aktuelt, hvilket skaber en sjovere og mere indlevende spiloplevelse. Ud over at udvide mulighederne i spillet Sims, ser vi også eksempler på unge, der bruger penge i mobilspil for at kunne få adgang til flere aspekter og funktioner i spillet. Eksempelvis Simone, som to gange har brugt penge i spillet Bitlife:

*Jeg har brugt penge på at købe [muligheden for at] få alle interaktioner. For at det ligesom blev lidt federe at spille. Man kunne ikke lige så meget, hvis man ikke købte det fulde spil (...). Og anden gang, der var det, fordi at der kom en opdatering, så man kunne købe [muligheden for at] lave om på de andre karakterer, der var i spillet. For eksempel, hvis den person, man spillede på, havde nogen kollegaer, så kunne man gå ind og ændre på, hvordan de var som person, hvis man havde lyst til det.*

Simone beskriver altså, at hun to gange har foretaget mikrotransaktioner i spillet Bitlife, fordi spillet havde været mindre fedt at spille, hvis hun ikke havde gjort det. I forlængelse heraf fortæller Aron (fokusgruppedeltager fra HTX), at han har brugt penge i mobilspillet Episode for at kunne ændre spillets handlingsforløb:

*Altså, historien ændrer sig lidt, men du kan godt lade være med at købe det. Men man bliver jo bare lidt mere fanget i det. Altså, hvis det er en historie, du rigtig godt kan lide, så vil man jo gerne bruge penge på det (...). Jeg har ikke gjort det til alle, bare rolig, jeg har brugt kun 50 kr. på det.*

I Episode skal spilleren løbende træffe en række valg på vegne af sin avatar, der gør, at handlingsforløbet i den historie, avataren gennemgår, vil ændre sig. Aron beskriver, at man godt kan lade være med at købe sig til flere valgmuligheder, men at man bliver "fandet i det" og derfor gerne vil bruge penge på historier, man er meget interesseret i.



Denne type motivation handler altså om at udvide mængden af handlinger og scenarier, man kan udføre og gennemleve, mens man spiller. Selvom nogle tilkøb af udvidelsespakker udgør egentlige mikrotransaktioner, peger data ikke umiddelbart på en relation mellem denne særlige type mikrotransaktion og gambling.

#### 6.2.3.4 Utålmodighed

Den fjerde motivation bag mikrotransaktioner, vi finder blandt de unge, indebærer følelsen af utålmodighed og ønsket om at kunne forblive i det flow, man befinder sig i, når man er fordybet i sit spil. Nogle af de unge fortæller, hvordan de spil, de spiller, er indrettet sådan, at man af forskellige årsager møder en betalingsbarriere, der forhindrer én i at fortsætte sit spil, før man har betalt. I følgende citat fortæller August (17 år), hvordan det kan være nødvendigt, at man foretager mikrotransaktioner i mobilspillet Candy Crush, hvis det er det, der skal til for at forblive "i flow":

*I sådan noget som Candy Crush, der ser man, at man har liv oppe i toppen, og så kan man betale nogle penge, og så kan man få flere liv. Og der er det netop pointen, at man kommer i sådan et flow, og så sidder man og spiller og spiller og spiller, og så har man bare lyst til at blive ved med at spille. Og så lige pludselig har man ikke flere liv, og så er man mere tilbøjelig til at bruge nogle penge på at få nogle flere liv, fordi det nok alligevel er bedre at kunne blive ved med at spille end at skulle lægge spillet fra sig, når det lige går godt.*

I forlængelse heraf fortæller andre af de unge, at ventetid i spil og den utålmodighed, der kan være forbundet hermed, kan virke motiverende for at foretage mikrotransaktioner. For eksempel fortæller Janus (14 år), at han købte virtuel valuta i Grand Theft Auto (GTA) for farbar valuta, så han kunne købe en flyvende bil, fordi det ellers ville have taget ham 4 uger at spille sig til den tilstrækkelige mængde af virtuel valuta:

*Der var fx en flyvende bil i GTA, som koster 4,5 millioner dollars, og for at få en million dollars kan det godt tage en uge. Og jeg gad simpelthen ikke at vente i 4 uger for at få den flyvende bil, så jeg købte den.*

Når de unge oplever, at det er *nødvendigt* at foretage disse former for mikrotransaktioner for at have en god spiloplevelse, kan det i visse tilfælde føre til, at de unge helt fravælger spillet. Denne kritik uddybes videre i afsnit 6.2.4 om de unges fravalg af mikrotransaktioner.

#### 6.2.3.5 Gruppens hype omkring mikrotransaktioner med tilfældighedselement

Den femte motivationsfaktor, vi finder blandt de unge, er de følelser af spænding og fællesskab, de unge oplever, når de sidder sammen og foretager mikrotransaktioner, der baserer sig på en tilfældighedsmekanisme. Vi finder primært denne motivationsfaktor hos de unge, som forklarer, hvordan en vigtig del af det at købe en loot box eller en card pack er, at man gør det i fællesskab med sine venner, fordi der opstår en helt særlig stemning omkring uvisheden af udfaldet af mikrotransaktionen. August (17 år) uddyber:

August: *Lige præcis i vores vennegruppe, der tror jeg, at grunden til, at vi åbner mange cases, er, at vi på en eller anden måde hepper på hinanden, når det kommer til det. Man føler lidt, man er i centrum af gruppen. Når man åbner sådan en kasse, så livestreamer man det for de andre i chatgruppen, og så sidder de og er sådan "åååh", og man bygger en stemning op omkring det, og det føles helt vildt fedt på en eller anden måde.*

Interviewer: *Vil det sige, at det er noget, man mest gør, når man er sammen med sine venner?*

August: *Ja, ja. Jeg kunne ikke finde på at gøre det alene, det tror jeg ikke.*

Det er et helt centralt element i motivationen bag denne form for mikrotransaktion, at man deler oplevelsen med sine venner. August beskriver endda, at han ikke kunne finde på at gøre det alene, hvilket flere andre interviewpersoner også beretter om. Derudover er det et afgørende træk ved denne motivation for pengebrug i spil, at den fælles oplevelse koncentrerer sig om uvisheden ved mikrotransaktionens udfald. Dette uddybes her af Aksel (15 år), som åbner FIFAs card packs med sine venner:

Aksel: *Det er nemlig det, der er med FIFA. Det er baseret på held, ikke? Jeg er heller ikke så meget for (...), at man bruger en helvedes masse [penge] på fx et skin i Fortnite. Det er lidt underligt, synes jeg. Altså, så ved man, hvad man får, og så bruger man en hel masse penge på det, og så går der lidt tid, og så kan jeg godt forestille mig, at man bliver lidt træt af det skin, man har købt. Men for eksempel i FIFA, så køber man lige nogle af de der points der sammen med gutterne, og så åbner man nogle pakker, og så synes man, det er skide skægt.*

Interviewer: *Så selve købet er sjovere?*

Aksel: *Ja, og den der spænding, når man åbner pakken, og der står en hel masse gutter bag dig. Det er meget sjovt.*

Det er afgørende for den fælles oplevelse, at udfaldet af mikrotransaktionen er uvist; en aften, hvor gutterne mødtes og købte skins i Fortnite, ville ikke have den samme effekt, kan man forstå på Aksel. Denne 'objektliggørelse' af tilfældighedsmekanismen i fx FIFAs card packs som underholdning i sig selv fremhæver (Nielsen & Grabarczyk, 2019) som et centralt karakteristika ved den moderne spilindustri's brug af random reward mechanisms (ibid: p. 178).

De unge mænd fortæller, at man 'hyper' hinanden op, når man sidder sammen og deler spændingen ved uvisheden af udfaldet af mikrotransaktionen. En del af denne 'hype' er i nogle tilfælde også, at man "gearer hinanden op til at bruge nogle penge", man ellers ikke ville have brugt. Oliver (gr. 2), som deltog i en fokusgruppe på HHX, fortæller, at han normalt ikke ville bruge penge på spil, hvis han var alene:

Interviewer: *Du nævnte, at man ikke åbner pakker alene. Hvorfor ikke det?*

Oliver: *Jeg tror bare, man hyper hinanden op. Altså, jeg har været god til at lade være med at bruge penge på spil, men når man lige har en ven, der kommer over, og man sidder og hygger og spiller lidt FIFA-kamp, så gearer man bare hinanden op til at bruge nogle penge. Så kan man godt lige finde på at bruge 150-200 kr.*

At gruppens 'hype' kan føre til, at man kommer til at bruge flere penge, end man først havde forventet, beskrives også af Anton (16 år), som fortæller, at han nærmest kan føle sig presset til at bruge penge på mikrotransaktioner, når han er sammen med vennerne.

*Jeg tror ikke, man tænker så meget over det, når man gør det. Jeg tror lidt, det er for at vise, at "jeg kan også bruge penge på det her spil, I er ikke bedre end mig". Selvom man jo ikke tænker, at de tænker sådan om én, så vil man godt lige vise, at man også kan være med på det, tror jeg (...). Og så tror jeg bare, det er sjovere. Det er sjovere med publikum på. Det kan godt være, at det er det der med, at man ikke gider at gøre det for sig selv, men for sammenholdet måske. Altså, man gider ikke være den eneste, der ikke har skins, eller den eneste, der ikke kan følge med på loot boxes eller andet pis. Det der med, at man vil ligesom gerne vise, at man også kan. Det er meget det. Selvom man måske ikke tænker så meget over det på det tidspunkt, så kan jeg da godt se det i retrospekt, at det nok har været noget med, at jeg følte, at jeg nærmest skulle.*

Anton beskriver hermed, at han til tider har følt, at han nærmest 'skal' bruge penge på loot boxes, når han er sammen med sine venner. Det samme nævnes af både Rane (17 år), August (17 år) og Ronni (17 år), som alle bruger ordet 'gruppepres' til at beskrive det forhold, at vennerne påvirker hinanden til at foretage flere mikrotransaktioner, når de sidder sammen.

#### 6.2.3.6 Mulighed for videresalg af skins

Foruden de fem ovennævnte motivationer for at foretage mikrotransaktioner og andre køb i onlin gaming fortæller en mindre gruppe af de unge, at muligheden for at kunne videresælge de virtuelle goder – primært skins – som mikrotransaktionerne resulterer i, kan virke motiverende for at foretage mikrotransaktioner. De unge fremhæver to fordele ved, at det i nogle spil er muligt at videresælge sine skins: dels kan man sikre, at man ikke 'taber' penge på mikrotransaktioner; dels kan muligheden for videresalg i visse tilfælde blive til en reel indtægtsmulighed. Det er særligt de ældste, mandlige gamere, der fremhæver denne motivation.

Her beskriver Asbjørn (19 år), der nu mest spiller strategispil, men tidligere har spillet meget CS:GO, at videresalg af CS:GO-skins er en reel indtægtsmulighed, når man er under 18 år gammel:

Interviewer: *Vil det sige, at du primært købte skins for at gamble dem videre?*

Asbjørn: *Yes. Det var for monetary gevinst. Jeg var jo under 18 og havde ikke rigtig nogen indkomst (...). Enten fik man et skin gratis, eller man solgte noget,*

*eksempelvis loot boxes, og købte et skin. Eller man havde fødselsdag, og så fik man et Steam-kort [gavekort til Steam-plattformen] eller lignende. Og så prøvede man selvfølgelig at få nogle flere penge til at købe flere ting. Men jeg endte ikke med at bruge så mange penge. Jeg tror, det største beløb, jeg har brugt, er 20 euro. Resten er noget, jeg selv har fået in-game og så gamblet med det.*

Andre af de unge fortæller, at muligheden for videresalg af skins findes i nogle spil, men ikke i andre, og at dette har betydning for, hvilke spil, de vælger at foretage mikrotransaktioner i. Flere af de unge mænd positionerer sig som mere økonomisk bevidste og vidende om gaming og værdien af penge end yngre gamere (inklusive dem selv, da de var yngre), når de forklarer, hvorfor de foretager mikrotransaktioner i bestemte spil, men ikke i andre. Her forklarer Hans (15 år), at han bruger penge på CS:GO, fordi man kan få sine penge tilbage ved at sælge sine skins videre – og ikke længere gør det i Fortnite, fordi muligheden for videresalg ikke findes der:

*Hans: På et eller andet tidspunkt går man død i Fortnite. Fortnite er jo ved at dø. Jeg har brugt en hel del penge på Fortnite, da det var populært, og det fortryder jeg nu. Jeg spiller det ikke mere, og der er ikke nogen måde at sælge det på og få pengene tilbage. Men det er der jo i CS, så jeg vælger at bruge pengene på CS. Jeg taber nogle penge, men det gør man jo altid, når man bruger penge. [I CS] kan jeg få pengene tilbage, når jeg engang går død i det. Så man skal også tænke lidt over, hvor man vælger at bruge penge.*

*Interviewer: Så du synes, at det giver bedre mening at bruge penge i CS:GO, fordi man kan vinde penge tilbage?*

*Hans: Ja (...). Det der skin, jeg har, som er 100 euro værd, hvis jeg sælger det, så mister jeg jo 10-15 euro på at sælge det, men så har jeg 85-90 euro tilbage, som jeg kan bruge på andre spil, fordi det er over Steam.*

Citatet viser hermed, at der altid er en risiko for, at man "taber sine penge", når man stopper med at spille spil, man har foretaget mikrotransaktioner i. Denne risiko kan man imidlertid imødekomme, hvis man foretager mikrotransaktioner i spil, hvor det er muligt at sælge sine skins videre.

#### 6.2.4 Fravalg af mikrotransaktioner

Interviewpersonerne fortæller også om bevidst at fravælge at bruge penge på mikrotransaktioner. Fravalgene begrundes eksempelvis af, at nogle unge hellere vil spille end købe sig til virtuelle goder; at mange af de unge synes, at mikrotransaktioner der giver en kompetitiv fordel er uretfærdige; eller at de unge hellere vil bruge penge på tøj, biografure, en ny computer eller ét nyt spil i stedet for flere mikrotransaktioner.

Flere af de unge beskriver, at de ikke bruger penge på mikrotransaktioner, som giver dem fordele i spillet, de ellers kunne have spillet sig til. Tanja (19 år) fortæller, at hun ikke har lyst til at foretage mikrotransaktioner, fordi det er "tabu at bruge penge på spil" i

hendes venindegruppe; I stedet for at købe sig til fordele i spillet skal man i Tanjas venindegruppe klare sig godt, fordi man er dygtig. I forlængelse heraf fortæller Ella (14 år), at det ikke giver mening for hende at købe sig bedre i et spil, fordi det fjerner den fede følelse, hun får, når hun selv har spillet sig til en fordel:

Ella: *Jeg har aldrig helt forstået meningen med at købe ting inde i mobilspil. Jeg forstår det bedre, når det er computer, for det er mere noget, du bruger rigtig lang tid på. Jeg føler aldrig, det giver mening at bruge penge på sådan noget som Candy Crush eller sådan noget [intervieweren griner].*

Interviewer: *Hvordan kan det være, det ikke giver mening?*

Ella: *Fordi det bare gør, at banerne bliver lettere. Jeg tænker: "Spiller du ikke spillet, fordi det er en fed følelse, du får, når du er færdig med banen, fordi den faktisk er svær?"*

Interviewer: *Så det er på en eller anden måde snyd eller hvad?*

Ella: *Jeg vil ikke sige, at det er snyd, men det fjerner lidt den der følelse af, at "jeg klarede den her, fordi jeg tænkte den igennem", i stedet for "jeg klarede den her, fordi jeg købte noget".*

I forlængelse af det fokus på evner, der fremhæves af Tanja og Ella, fortæller andre af de unge, at de fravælger at bruge penge i spil, hvori mikrotransaktioner giver kompetitive fordele (motivationstypen 'forbedre evner i kompetitive spil'). Kritikken af såkaldte pay-to-win-spil fremføres af både drenge og piger i begge aldersgrupper, men er særdeles udtalt i forhold til FIFA Ultimate Team, et onlinegame-mode i FIFA, hvor spilleren skal opbygge sit eget hold og blandt andet kan gøre dette ved at købe nye spillere ved at foretage mikrotransaktioner.

For mange af de unge hænger fravalget af mikrotransaktioner i pay-to-win-spil sammen med, at de synes, at det er uretfærdigt og udemokratisk, at penge og ikke evner afgør udfaldet af konkurrencen, fordi alle ikke har lige mange penge at bruge på mikrotransaktioner. De fleste interviewpersoner fra både gruppe 1 og 2, som gamer dagligt og ofte flere timer dagligt, er særligt kritiske over for spil, hvor det kan lade sig gøre købe sig til at vinde, fx ved at bruge store beløb på card packs. Børn af velhavende familier, som får lov at bruge mange penge, beskrives som "rich kids" og positioneres i modstilling til "rigtige gamere", der har brugt lang tid på at dygtiggøre sig. Denne kritik eksemplificeres her af Mark (19 år):

Interviewer: *Prøv at forklare forskellen på at bruge penge på udseendet, fx skins, og så på ting, der påvirker [konkurrencen i] spillet, fx et våben?*

Mark: *Jamen, for mig er det egentlig snyd. Hvis jeg som gamer, uden at investere penge, kan blive fuldstændigt smadret af et eller andet richkid, der bare har tænkt sig at bruge 500 kr. fra daddys creditcard, så gider jeg da ikke at spille det. Det er jo ikke fair. Jeg har lagt tid [i det] og prøvet at gøre mig god (...). Det er jo bare slet ikke sjovt (...). Det er ikke fair, at du bare kan købe dig*

*til det, for vi har ikke alle sammen penge. Men hvad vi alle har, det er tid. Det er en faktor, vi alle sammen deler (...). Altså, andre har selvfølgelig lidt mere travlt, men vi har alle sammen tid i den forstand. Og det viser simpelthen bare, at det er så irriterende, når folk er sådan: "Jeg køber lige det her superitem, der bare gør mig super god".*

Andre interviewpersoner fravælger mikrotransaktioner, fordi de slet ikke synes, at det giver mening at bruge penge i de spil, de spiller, eller fordi de hellere vil bruge deres penge på andre ting. Marie (12 år) fortæller her, at Roblox-spiludbyderen har gjort Roblox så sjovt, at hun næsten ikke synes, det giver mening at bruge penge på spillet:

Interviewer: *Er det ikke fristende at købe ting med rigtige penge?*

Marie: *Det eneste, der er fristende, det er den med eliksiren, hvor man kan flyve og ride på sit dyr. Det ville jeg så gerne have. Men ellers er det ikke så fristende, for det er lidt lige meget.*

Interviewer: *Så der er mange af tingene, som ikke er så spændende at kunne?*

Marie: *Nej, man behøves ikke. Det er sjovt lige meget hvad. De har gjort det så sjovt, så det er sjovt lige meget hvad.*

Nogle af de unge sammenligner forskellige typer af mikrotransaktioner, når de begrundet deres fravalg af bestemte mikrotransaktioner. Anton (16 år) beskriver her, at han synes, at det er fair nok at købe sig fri af reklamer i gratis mobilspil, men at han holder sig fra mikrotransaktioner, der hjælper med at speede processer op (motivationstypen 'utålmodighed'):

Interviewer: *Nu har vi snakket meget om de her in-game køb i computerspil. Hvad med i mobilspil? Er der ligesom en forskel på at købe noget i et mobilspil?*

Anton: *Ja, det synes jeg. Klassikeren inden for mobilspil er jo, at du kan købe rettigheden til, at der ikke kommer reklamer længere. Og det er sådan set fair nok, fordi de [spiludbyderne] giver en app, som er gratis at spille, og det skal de jo tjene lidt på, så der er reklamer. Jeg tror, det koster syv kr. normalt, så kommer der aldrig reklamer igen. Det synes jeg faktisk er fint nok. Til gengæld, så har jeg en ven der spillede rigtig, rigtig, rigtig meget Clash of Clans. Det gør han stadig. Og der kan man købe sådan nogle små grønne krystaller, som kan hjælpe dig med at speede processer op. Du skal jo vente reelle dage på, at en bygning bliver færdig, og den proces kan du speede op ved at bruge et vist antal krystaller. Og der begynder jeg at tænke: "Så er det spil også kun lavet for, at man køber de der ting". Det er vanvittigt, hvor mange penge folk bruger på det nogle gange.*

En lignende kritik fremføres af Sofie (16 år), der helt er stoppet med at spille mobilspil, hvor man skal købe sig videre i spillet, ligesom Asbjørn (19 år) ikke gider bruge penge på ikke-strategiske mobilspil, som "bare er til for at malke dig".

Atter andre af de unge fravælger mikrotransaktioner, fordi de synes, at virtuelle goder har en grundlæggende anderledes – og ringere – værdi end ”rigtige” goder som tøj, biografure eller muligheden af at kunne spise en pizza med vennerne. Her forklarer Klaus (13 år), at han hellere vil bruge penge på tøj end på ”noget, der er inde i et spil”:

Interviewer: *Synes du, at det har mere værdi at købe tøj, end det har at købe et skin eller et battle pass?*

Klaus: *Ja, for tøj har jeg jo for evigt, og det er ikke bare noget, der er inde i et spil, som jeg kun kan bruge lidt, før det er væk igen. Tøj kan man jo altid have.*

For Klaus har tøj altså en højere værdi end virtuelle genstande, fordi tøj, i modsætning til en virtuel genstand, er noget ”man altid kan have”. I forlængelse heraf fortæller Noah (14 år), at han ikke vil bruge penge på spil, fordi ”det er meget mere vigtigt, at du bruger dine penge på virkeligheden”:

*Jeg synes ikke selv, at det er det værd at bruge penge i et spil, fordi det ikke rigtig giver nogen mening at have en eller anden ting, der ser federe ud. Jeg plejer hellere at ville bruge penge i virkeligheden, så du fx kan gå med dine venner ned i Brugsen og købe et eller andet. Eller hvis du er ude ved søen, så kan du få en pizza i stedet for at lave alt muligt dumt som at bruge penge på et spil. Jeg synes, det er meget mere vigtigt, at du bruger dine penge på virkeligheden.*

Noah og hans venner har faktisk helt fravalgt at bruge penge på mikrotransaktioner; I stedet spiller de som ’default boys’, hvilket vil sige, at de ikke bruger penge på et spil, efter at de har købt det, men i stedet spiller spillet i den tilstand, de købte det i – dvs. default-indstillingen:

Noah: *Mig og mine venner er det, man kan kalde default boys. Vi plejer ikke at bruge penge på noget. Normalt skiftes vi om at spille ét spil hele tiden, så vi får mest muligt sjov ud af det. Vi bruger penge på ét spil og spiller så kun dét, i stedet for at spille flere spil.*

Interviewer: *Okay, så det er også, fordi I skifter spil meget? Aftaler I så, hvad for et spil, I skal købe?*

Noah: *Hvis man spiller et eller andet spil, så plejer man bare at være sådan: ”Vil I være med til at spille det her spil?”. Og så plejer vi egentlig bare at sætte os sammen først og prøve at se, hvad spillet er. Hvis en af os ikke gider købe det, fordi det ser fuldstændigt åndssvagt ud, så synes vi ikke, at der er nogen grund til at købe det.*

### 6.2.5 Opsamling

Mikrotransaktioner udgør en meget stor del af børn og unges gaming og på baggrund af interviewene med de medvirkende 107 børn og unge lader mikrotransaktioner til at få

stadigt større betydning for onlinespilernes oplevelser og hverdag. Groft sagt deler oplevelserne sig i oplevelser som enten primært er positive eller negative. De positive oplevelser er forankret i en følelse af selv at bestemme hvad og hvornår, der skal bruges penge på, hvor mikrotransaktionerne umiddelbart forbindes med et bestemt valg, og hvor det afkast de giver i spillene er anvendeligt med det samme. Forældres accept forstærker særligt de yngste spilleres oplevelser af, at mikrotransaktioner godt kan være legitime.

Omvendt forbinder mange interviewpersoner også mikrotransaktioner med følelsen af at være presset til at gennemføre dem. I forhold til disse "negative" oplevelser af mikrotransaktioner udgør spillenes design og måder at stimulere onlinespillere til at foretage mikrotransaktioner (fx for at få et stærkt hold eller for at komme hurtigt videre i et spil) en ofte fremhævet problemstilling, og det er særligt meget unge spillere, som kan føle sig overvældet af mikrotransaktioner eller – i retrospekt – ikke tilstrækkeligt forberedt på at håndtere dem. Men børn og unges sociale netværk fremstår også som en vigtigt kontekst for mange af de køb, som børn og unge vælger at foretage i forbindelse med gaming. Selvom det sociale omkring at foretage mikrotransaktioner ofte forbindes med noget sjovt, så viser interviewene også, at børn og unge i nogen grad godt kan føle en form for gruppepres i forhold til at foretage mikrotransaktioner, og at dette særligt kan være problematisk, hvis de børn eller unge, som betaler for mikrotransaktionerne ikke har fået lov til eller har råd til det.

### 6.3 Gambling-relaterede elementer i børn og unges gaming

Mange af de unge oplever, at der optræder gambling-relaterede elementer i de spil, de spiller. De unge beretter primært om to typer af gambling-relaterede elementer. For det første er der de gambling-relaterede elementer, som optræder i spillene. Dette kan eksempelvis være FIFAs card packs, loot boxes i spil som Fortnite og CS:GO eller Hay Days lykkehjul. Her er det tilfældighedselementet, de unge fremhæver, når de sammenligner de gambling-relaterede elementer med faktisk gambling som fx roulettespil. For det andet beretter de unge om skin betting, der foregår gennem tredjepartssider og relaterer sig til CS:GO. Skin betting foregår ikke i selve CS:GO, men anvender skins derfra som valuta i gambling-aktiviteter på tredjepartssider.

#### 6.3.1 Gambling-relaterede elementer i spillene: loot boxes og card packs

Om end unge fra begge aldersgrupper oplever, at der optræder gambling-relaterede elementer som card packs og loot boxes i de spil, de spiller, er det særligt de ældste gamere, der deler længere overvejelser om gambling-relaterede elementer i spillene. Her fortæller Adam (19 år), da han bliver spurgt, om han synes, at gaming og gambling kan minde om hinanden, at han mener, at card packs i FIFA kan sammenlignes med roulettespil:

*Ja, det synes jeg på en måde godt, at de kan. For når du fx køber sådan en FIFA-pakke der, så er der jo procenter på, om du får en god spiller eller ej. Så på en eller anden måde er det jo gambling. For du kan også ende ud med overhovedet ikke at få nogen gode spillere, og så har du jo spildt dine penge. Og så kan du ende med at få en god spiller. Det er lidt ligesom roulette, der er*



*Jo også nogen sandsynligheder på. Og generelt odds på fodboldkampe (...). Så på nogle måder kan det godt minde lidt om hinanden.*

At bruge sine 'rigtige' penge på at købe en spillerpakke i FIFA, hvis indhold er ukendt og tildeles køberen tilfældigt, minder Adam om gamblingsspil som roulette og odds på fodboldkampe, fordi det også i de tilfælde er uvist, om spilleren vinder eller taber. Af de samme årsager beretter Anton (16 år), at Counter-Strikes loot boxes er 'gambling i forklædning', fordi gameren ikke på forhånd ved, om åbningen af loot boxen vil resultere i tildelingen af et godt eller et dårligt skin:

*I Counter-Strike, der kan man købe sådan nogle loot boxes. Og det var meget sjovt, da jeg var yngre, syntes jeg, fordi så kunne man (...). Det er jo gambling i forklædning, ikke? Du kan enten få noget, der er rigtig dårligt eller megagodt. Og så koster det 2,5 euro at åbne sådan én. Og så kan du være rigtig heldig, og så kan du være skide uheldig.*

I forlængelse heraf diskuteres det i en fokusgruppe (HTX), om det er alle former for loot boxes, der kan karakteriseres som gambling. Flere af fokusgruppemedlemmerne argumenterer for, at det er af afgørende betydning, hvordan gameren anskaffer sig loot boxen – og påpeger dermed en nuance, som også (Nielsen & Grabarczyk, 2019) anvender, når de differentierer mellem grader af lighed med de facto gambling i forskellige random reward mechanisms (jf. afsnit 6.1).

Hvis man får sin loot box gennem et battle pass – og derfor ikke anskaffer sig loot boxen ved at lave en engangsoverførsel – argumenter Klaus for, at det ikke er "gambling på den måde". Den indforståede pointe er, at det kun er loot boxes, der er direkte anskaffet gennem en mikrotransaktion – og dermed købt for farbar valuta – der kan klassificeres som gambling. Dette udfordres dog af Jeppe, der påpeger, at også battle passes skal købes for farbar valuta, hvorfor gameren alligevel ender med at have brugt farbar valuta på loot boxen. Fokusgruppen er her blevet præsenteret for nummererede billeder af forskellige former for gambling-relaterede elementer i spil, som de diskuterer ud fra:

Interviewer: *I forhold til de forskellige mikrotransaktioner, kender I så eksempler på noget, som I ville karakterisere som gambling i spil?*

Klaus: *Øh, CS:GO. Nummer 4 [flere griner].*

Linda: *Det skulle jeg også lige til at sige.*

Jeppe: *Nummer 6 også, loot boxes.*

Klaus: *Det er jeg rimelig uenig i, faktisk.*

Ea: *Ej, men du gambler jo stadig. Du ved jo ikke, hvad du får. Du lægger penge ud for at, ja, håbe på at få et eller andet.*

Klaus: *Det er jo rigtigt nok, men du får jo loot boxes fra battle pass, så på en måde er det ikke så meget gambling.*

Jeppe: *Det kommer an på, hvor du får det fra.*

Klaus: *Ja, det er rigtigt nok, men de fleste får dem fra deres battle pass, så derfor ville jeg ikke helt kalde det gambling på den måde.*

Ea: *Men du batter jo stadig.*

Jeppe: *Men bruger du ikke penge på dit battle pass?*

Klaus: *Jo [flere griner]. Jo jo, men der kommer jo andre, hvad kan man sige, præsentationer. Der får du faktisk et skin ud af det. Men, ja, det er lidt gambling på den måde, fordi du kan få hvilket som helst fra en kasse. Du kan få et godt skin, og du kan få et dårligt skin.*

Foruden at differentiere de gambling-relaterede elementer ud fra involveringen af "rigtige" penge, når fx loot boxen erhverves, differentierer de unge også gambling-relaterede elementer i deres spil efter, om resultatet af det gambling-relaterede element – dvs. det virtuelle gode, den tilfældige tildelingsmekanisme resulterer i – kan omsættes tilbage til farbar valuta. Også her ses en lighed til den typologi af grader af "faktisk" gambling i forskellige random reward mechanisms, (Nielsen & Grabarczyk, 2019) foreslår (jf. afsnit 6.1). Her forklarer Jonas (17 år), at forskellen på gambling-relaterede elementer i League of Legends og CS:GO er, at det er muligt at gamble med CS:GO-skins, hvilket i sidste ende kan resultere i en gevinst i form af farbar valuta:

Interviewer: *Synes du, at det er problematisk, at de [spiludbyderne] har indført de her ting [gambling-relaterede elementer] i mange spil?*

Jonas: *I forhold til League of Legends, der synes jeg det ikke. Men i CS:GO synes jeg, det er gambling, for der kan du gamble med dine skins. Det er ligesom bare gambling spil i et spil, hvor du også kan hive penge ud af spillet.*

### 6.3.2 Gambling-relaterede elementer omkring spillene: skin betting

Den anden form gambling, de unge oplever i deres gaming, er såkaldt 'skin betting'. Det er primært de ældste, unge mænd, der deler erfaringer og overvejelser relateret til skin betting. I CS:GO, er det muligt at handle og gamble med de skins, CS:GO-brugerne anvender i spillet, sådan som Jens (17 år) beskrev det ovenfor.

Foruden muligheden af at købe og sælge skins på Steam Marketplace er der en række tredjepartssider, der muliggør gambling med CS:GO-skins – såkaldt skin betting. Ved at bruge skins som indsats i roulettespil og på sports-betting, kan man gamble sig til flere skins, som så efterfølgende kan sælges videre på Steam Marketplace eller via Facebook-grupper og andre tredjepartshjemmesider. En fokusgruppe (HTX) diskuterer her, hvordan CS:GO's skinmarkeder fungerer, og hvordan skins fungerer som virtuel valuta:

Emil: *I CS har det været rigtig stort, at man kan gamble. Man kan sætte sine penge ind og så gamble. Man starter fx med sådan en der [peger på CS-skin], og så kan man komme op på en kniv, som så er rigtig meget værd.*

Interviewer: *Så man starter med den her [CS-skin] ?*

Kasper: *Nej, den starter man ikke med, den kan man ... den kan du købe dig til. Du kan købe nogle skins, og så kan du gå ind på en gambling-hjemmeside.*

Emil: *Det er fuldstændig det samme som med virkelige penge, hvor du går ind på et casino og sætter lidt ind og kommer ud med meget, ikke? Det er fuldstændig samme koncept.*

Interviewer: *Hvordan fungerer det så?*

Emil: *Det fungerer sådan, at i stedet for at få sådan nogle poletter ud, man spiller med, så får du et andet skin.*

Kasper: *Og så kan man så sælge dem.*

Emil: *Ja, så kan man spille sådan noget roulette og så sige "okay, bliver det rød, eller bliver det sort, eller bliver det grøn denne her gang" og så kan man så sætte penge.*

Kasper: *Eller spille High/Low eller Jackpot eller tusindevis af andre spil.*

Emil: *Der er mange forskellige måder at gøre det på, men princippet er, at du ligesom sætter penge ind, og så kommer du ud med mere.*

Kasper: *Hvis man er heldig.*

Interviewer: *Hvis man sætter sine våben ind i en roulette fx, hvad kan man så få?*

Emil: *Så kan du få noget sejere ud.*

Kasper: *Så kan du få mere ud.*

Louis: *Det kan også gå den anden vej.*

Emil: *Ja, jeg har tabt penge på det [flere griner].*

Kasper: *De her skins fungerer lidt som en crypto currency, altså som en virtuel valuta, og så kan du sælge de her skins for rigtige penge og så bruge dem i virkeligheden.*

Interviewer: *Hvordan får du dem så til at blive rigtige penge? For der, der får du jo bare et andet fiktivt våben, ikke?*

Emil: *Der findes fora, blandt andet på Facebook. Der er sådan en dansk CS:GO-hjemmeside, hvor folk typisk sælger dem. Så er det sådan noget: "Mobilepay 600 kr.", fx.*

Kasper: *Der er også mange normale hjemmesider, hvor du går ind. Ligesom hvis du sælger noget, så dropper du bare dit skin derinde, og så kan du trække pengene ud på PayPal eller BitCoin eller noget tredje.*

CS:GO-skins kan anskaffes på flere måder: de kan fx købes på Steam Marketplace eller på tredjepartssider; de kan erhverves gennem åbningen af en loot box i CS:GO, hvorved de tildeles gameren tilfældigt; eller de kan erhverves via casinospil eller sports- og e-sportsbetting, hvor man på tredjepartssider bruger sine skins som virtuel valuta. Når skinnet eller kniven erhverves gennem åbningen af en loot box, som spilleren har anskaffet sig ved at foretage en mikrotransaktion, er der ifølge Nielsen & Grabarczyks (2019) typologi tale om en random reward mechanism, der er funktionelt identisk med de facto gambling, fordi det kræver farbar valuta at udløse den 'random procedure' (loot box), der resulterer i et virtuelt gode – og fordi der efterfølgende er mulighed for, at det virtuelle gode igen kan omsættes til farbar valuta, når gameren sælger sit skin videre via Steam Marketplace, Facebookgrupper eller tredjepartshjemmesider.

Foruden den rolle, tredjepartshjemmesider spiller i forhold til køb, salg og gambling med skins, beskriver flere af de unge, at forskellige v-bloggere, som lægger videoer op på YouTube eller streamer via Twitch, spiller en stor rolle i at promovere skin betting. Senere i den fokusgruppe, vi refererede til ovenfor, fortæller Emil og Kasper, at der er forskellige streamere, der livestreamer, mens de gambler med skins på roulettespil, og at disse streamere ofte er sponsoreret af gambling-hjemmesider:

Emil: *Der findes streamere, som streamer på sådan nogle hjemmesider på Twitch og sådan noget, som simpelthen tjener penge på at gamble. Så laver de sådan nogle predictions, altså forudsigelser, hvor de siger: "Det bliver grønt, den her gang", og så sidder alle på streamen også og trykker ind på grøn, og så vinder de, og så tænker de, "han er total god ham her, han ved bare lige, hvad han laver", og så følger de ham så. Men de taber jo også, der er jo ikke nogen forskel på, om det er dig, der sidder alene, eller om du følger en. Jo, så kan du bare skyde skylden på dem.*

Interviewer: *Men tjener han penge på at sige det så?*

Emil: *Ja, og så hvis folk vinder, så sender de ham penge.*

Interviewer: *Det er da en meget fed deal.*

Emil: *Ja, ikke? Du sidder bare og siger, "det bliver grøn", og så bliver det grøn, og så får du penge for det.*

Kasper: *Og så er de jo også som oftest sponsoreret af forskellige gambling-hjemmesider, så de siger, "hvis du går ind på den her hjemmeside, så får du en dollar gratis".*

Emil: *Det er ligesom, hvis du går ind på Danske Spil eller et eller andet kasino, så har du altid sådan 100 kr. start up-bonus.*

### 6.3.3 Opsamling

I det samlede datamateriale er det 'kun' nogle få unge, som har erfaring med at gamble skins og handle med skins via tredjepartshjemmesider. Det drejer sig om 5-10 unge mænd, som alle gamer meget og i nogen grad fortæller, at de kan være nødt til at fravælge andre aktiviteter for at kunne game. Så selvom det vanskeligt kan betegnes som et udbredt problem, kalder denne form for gambling på særlig opmærksomhed, idet den dels tydeligst minder om decideret hasardspil, dels forekommer endog meget ureguleret, dels på sigt kan ventes at optage et yngre publikum, som endnu mindre end de 15-19-årige teenagere kan forventes at kunne kontrollere deres deltagelse i den form for gambling.

## 7 Gaming, gambling og risiko

### 7.1 Problemdefinitioner og risikoadfærd

Opgaven med dette forskningsprojekt udspringer af en politisk bekymring for risikoen for langsigtede effekter af gambling-relaterede elementer på udviklingen af spilafhængighed. Det er imidlertid meget vanskeligt at bekræfte en hypotese om en kausal sammenhæng mellem brug af loot boxes, card packs, skin betting og lignende i børne- og ungdomsårene og udviklingen af spilafhængighed (ludomani) som ung/ung voksen/voksen. Spændet mellem de hypotetiske årsager (loot boxes m.m.) og virkningen (ludomani) er for bredt og påvirket af en meget stor mængde ubekendte og potentielt virksomme oplevelser, handlinger og omstændigheder. Dette gælder i særdeleshed for kvalitative analyser, men også kvantitative undersøgelser er udfordret af omstændighederne omkring en mulig sammenhæng mellem at blive eksponeret for gambling-relaterede elementer i barndommen eller ungdommen og udvikling af ludomani i voksenlivet.

Frem for at søge efter kausalitet i udviklingen af ludomani har tidligere undersøgelser i stedet vist, at mennesker, som udvikler ludomani, ofte også har været udsat for andre risikofaktorer – så som utryghed i opvæksten enten som følge af ressourcetsvage opvækstvilkår, manglende opmærksomhed fra primære omsorgspersoner eller anbringelser uden for hjemmet, eller tendenser til at udøve anden risikoadfærd – så som illegal stofbrug (fx Bonke, 2007 og Fridberg & Birkelund, 2016). Flere norske analyser peger også (ligesom Bonke, 2007, og Fridberg & Birkelund, 2016) på, at mennesker, som udvikler ludomani, ofte har mere urealistiske opfattelser af vinderchancerne end andre pengespillere (som ikke udvikler ludomani), ligesom de (ludomanerne) oftere mener, at de med de rette kompetencer kan påvirke chancerne for et gunstigt udfald af gamblingen (Brunborg et al., 2013; Frøyland et al., 2010)

Tilsammen peger de ovennævnte nordiske kortlægninger af pengespil og ludomani således på fire relevante forhold: 1) ludomani forekommer ofte i forbindelse med sociale problemer, 2) problematisk pengespil og risikoadfærd (inkl. illegal stofbrug) overlapper med hinanden, 3) ludomaner mangler realitetssans i forhold til vinderchancer og risiko for at tabe indsatsen, og 4) ludomaner tilegner sig en urealistisk tro på egne evner.

#### 7.1.1 Udvikling i problematisk pengespil de seneste 15 år

Liberaliseringen af spillemarkedet i Danmark i 2012 medførte en stor stigning i antallet af udbydere på markedet. Liberaliseringen af spillemarkedet har også – og ikke overraskende – vist sig at udnytte de nye muligheder for online-interaktion, som den omfattende teknologiske udvikling har medført. Med globaliseringen og det frie marked vælger nogle spiludbydere desuden at bevæge sig på kanten af nationale lovgivninger, hvilket gør det vanskeligt både for spillere, pårørende og lovgivere at bevare overblikket og potentielt set også kontrollen med gambling. Derfor er det også bemærkelsesværdigt, at færre unge (12-17-årige) deltager i pengespil i 2016 (efter liberaliseringen) end i 2007, ligesom færre unge hen over samme periode er i risiko for at få problemer med pengespil (Fridberg & Birkelund, 2016).

Fridberg & Birkelunds (2016) kortlægning af udbredelsen af pengespil i Danmark og analyse af problemspillere over tid peger på nogle væsentlige nuancer i udbredelsen af problematisk pengespil og på nogle mulige forklaringer på faldet i problemspillere henover liberaliseringen af spillemarkedet.

For det første fremhæver Fridberg & Birkelund, at der (stadig) er store forskelle mellem kvinder og mænd, og at mænd er betydeligt mere risikovillige end kvinder både i forhold til at udvikle problematiske vaner og i forhold til ikke at slippe af med de problematiske vaner igen. Sammenlignet med mænd spiller relativt få kvinder pengespil, kvinderne udvikler sig sjældnere til problemspillere, og hvis de alligevel gør det, så er de hurtigere end mændene med tilsvarende problemer til at komme ud af problemerne igen. Det vil sige, at køn forklarer en relativt stor del af variationen imellem mennesker uden problematisk spiladfærd og problemspillere.

For det andet fremhæver Fridberg & Birkelund, at succes i uddannelseslivet (inkl. i grundskolen) er vigtig for unges tryghed og identitetsudvikling, således at trivsel i skolen modvirker risikoen for at udvikle problematiske spilvaner. Forfatterne peger også på, at uddannelseslivet er en endog meget vigtig 'arena' for de unge, som udvikler problematisk spiladfærd, hvis udviklingen imod ludomani skal bremses eller afbrydes. En mulig forklaring på, at færre unge vælger at gamble i 2016 end i 2007, og at færre unge med spilleproblemer henover samme periode fastholdes i problemerne over længere tid, kan således ligge i, at uddannelsesinstitutionerne i løbet af de seneste årtier har formået at styrke børn og unges identitetsudvikling og uddannelseschancer.

For det tredje har liberaliseringen og den stadigt stigende udbredelse af (online) mulighederne for at gamble formentligt medført en øget opmærksomhed i den brede offentlighed, og nok særligt hos forældre og nære pårørende, på gambling, som kan have betydet, at gambling og viljen til at turde satse har mistet social status og herved virker mindre attraktiv for den brede befolkning. På sundhedsområdet efterlader det en generelt øget opmærksomhed på sundhed og individuelt ansvar for at leve sundt hos den brede befolkning med sundere vaner, hvorimod et mindretal, som ikke lever op til den øgede opmærksomheds nye normer, risikerer at (for-)blive socialt ekskluderet.

Vores interview peger tilsvarende på, at et stort flertal af unge, som spiller onlinespil, er velinformede dels om mulighederne for at foretage mikrotransaktioner, dels om potentielle bagvedliggende interesser hos spilleindustrien for at motivere gamere til at bruge flere penge, når de gamer. Interviewene peger også på, at mange børn og unge har oplevet at lade sig motivere til at foretage transaktioner, på trods af at de egentligt ikke har ønsket at bruge ekstra penge.

Således oplever både børn og unge, at det kan være vanskeligt ikke at lade sig gribe af en stemning eller et flow i en spillesession, og at dét at foretage mikrotransaktioner eller skin betting kan få negative konsekvenser for hverdagslivet.

## 7.2 Negative konsekvenser af gaming for hverdagen

De unge interviewpersoner fortæller om forskellige negative konsekvenser af gaming. I dette afsnit præsenterer vi fire negative konsekvenser. De fire konsekvenser, som vi

fremhæver, går igen i mange individuelle interview og fokusgrupper og er relevante at kende for alle børn og unge, som gamer, og for forældre eller andre voksne med relationer til børn, som gamer. De fire generelle negative konsekvenser for hverdagen er: 1) at det kan være svært at trække sig fra sit spil, 2) at der kan opstå konflikter med venner eller familie i forbindelse med gaming, 3) at gaming kan påvirke ens adfærd på en ærgerlig måde, og 4) at gaming kan medføre uoverskuelige økonomiske tab.

### 7.2.1 Det kan være svært at trække sig fra sit spil

I tidligere afsnit 5.3.3 blev det beskrevet, hvordan en af motivationsfaktorerne, som de unge har for at spille videospil, er følelsen af indlevelse i selve spillet. Samtidig italesatte de unge en potentiel risiko forbundet med at lade sig motivere af indlevelse, idet indlevelse både ifølge børnene og de unge kan nå et niveau, hvor man bliver suget så meget ind i sit spil, at man fuldstændig glemmer andre prioriteringer. I nedenstående afsnit fortæller Anton (16 år) om, hvordan man fuldstændig kan glemme tiden, når man sidder og spiller, og hvordan dette også kan gøre, at man går glip af andre ting, som man føler, man burde have givet opmærksomhed:

*Jeg har oplevet, at jeg synes, at tiden lige pludseligt gik lidt hurtigt. Og at jeg missede nogle ting, fordi jeg sad og spillede. Og der har været nogle weekender, hvor man vågnede sent om lørdagen, fordi du havde siddet oppe om fredagen for at spille. Og så sætter du dig foran computeren, det ved jeg ikke, kl. halv 12 eller sådan noget. Og så hopper du ind på Discord, snakker med drenge, tager et par games, og lige pludselig, så er klokken 5. Så jeg synes at. Jeg ved ikke, om jeg vil kalde det, at jeg har været afhængig, men jeg har virkelig ladet mig give slip nogle gange, hvor jeg også bare har – Altså, jeg har gået glip af rigtig meget med familien, og du ved, det var sådan noget med, at jeg spiste inde på værelset i stedet for ude sammen med dem. Og det skal jeg da være helt ærlig og sige, at det synes jeg sgu er lidt ærgerligt. Og så har jeg lige pludseligt bare brugt en hel dag på at lave det samme, som jeg lavede dagen før.*

Der kan være mange forskellige grunde til, at Anton i ovenstående citat forbinder sine egne oplevelser af at have haft dage, hvor han har brugt stort set al sin vågne tid på onlinegaming, med "afhængighed" og "gå glip af rigtig meget" – og en ærgrelse over sine valg. Måske har han fået mange reprimander over at fravælge sin familie, måske er han ærgerlig over ikke at kunne leve op til sine forældres forventninger til hans deltagelse i familien som et vigtigt fællesskab. Vi kan ikke umiddelbart foretage sådanne fortolkninger af de mulige bagvedliggende årsager til Antons ærgrelse. Men vi kan konstatere, at Anton – som igennem hele sit interview hverken fremstillede sin familie som et uopnåeligt ideal eller sine forældre som strikse og uforstående – beskriver sin oplevelse af onlinegaming som udtryk for, at det for ham godt kan være vanskeligt at balancere gamingen med andre aktiviteter, og at denne vanskelighed bunder i, at han føler sig grebet af gamingen.

Antons eksempel er ikke unikt. Citatet siger ikke noget om eventuelle bagvedliggende faktorerens betydning for unge gameres oplevelse af fx "ærgrelse" over ikke at deltage i andre hverdagsaktiviteter og/eller over at bruge dagene på det samme uden at opleve



progressioner eller forandringer. Citatet forholder sig således ikke til potentielle stigmaer over gamere eller samfundsmæssige forestillinger om det gode ungdomsliv. Det fremhæver derimod en yderst væsentlig problemstilling både for unge gamere og deres forældre/omsorgspersoner: At gaming godt kan udgøre en slags barriere imellem børn/unge og deres familier, og at det kan være fornuftigt med en åbenhed både over for, at børn og unge kan ønske at game, og over for, at forældre kan ønske at være sammen med deres børn.

Som vi beskrev i kapitel 5, er særligt de yngste interviewpersoner umiddelbart åbne for et større engagement fra forældre, fordi de oplever, at forældrene lettere kan sætte rimelige grænser, når de kender spillenes forudsætninger. Lignende eksempler ses også hos andre af de unge, som beskriver, hvordan de nemt kunne komme til at prioritere gamingen over det at dyrke motion, tage ansvar for huslige pligter eller lave lektier. I citatet herunder beskriver Bjarke (18 år), hvordan han sammen med sine venner valgte at spille frem for at forberede en fremlæggelse til skolen:

*Interviewer: Har du et eksempel på et tidspunkt i hverdagen, hvor det kunne blive oplevet som et problem, at du har spillet?*

*Bjarke: På et tidspunkt havde jeg en fremlæggelse, som jeg ikke var begyndt på, men så sad gutterne og spillede, og så tænkte jeg: "Okay, så vil jeg hellere bare winge den der fremlæggelse end at forberede" og så måske få 4 for det, end at jeg vil gå glip af det her, fordi det helt klart er sjovere.*

*Interviewer: Tror du, det er noget, der ville gentage sig? Eller sådan, ville du vælge sådan igen?*

*Bjarke: Ja, det ville jeg helt klart.*

*Interviewer: Ja, hvorfor det?*

*Bjarke: Fordi det er sjovere. Altså, jeg vil hellere bruge tiden på at have det sjovt end på ikke at have det sjovt. Altid. Det synes jeg på mange måder giver mening, at jeg har det sjovt, mens jeg går i gymnasiet. End at jeg bruger min tid på at kede mig. Jeg tror også, jeg får mere ud af at være i skolen, hvis jeg har det godt socialt, end hvis jeg har det dårligt socialt. Og det tror jeg godt kan hjælpe til, at man får det bedre socialt, fordi man på en måde så hele tiden er sammen med folk.*

Bjarke italesætter – i retrospekt – altså, at gaming kan blive et problem, når det prioriteres over deltagelsen i skolen, men samtidig forklarer han, at gaming jo er sjovt, og at det er derfor, at det kan overskygge behovet for fx at lave lektier, og dermed kan det være nemt at prioritere at have det sjovt og spille med sine venner frem for at lave skolearbejde. Flere af de unge på tværs af datamaterialet fortæller også om lignende tendenser derhjemme, hvor lektierne enten bliver gået hurtigt over eller droppet, fordi de hellere ville spille. Derudover beskriver nogle af de unge også, hvordan gaming risikerer at tage overhånd, fordi muligheden for at spille altid er til rådighed; både i hjemmet, i fritiden og på skolen i skoletiden, hvor skolens computere eller tablets kan bruges som alternativ til

hjemmekonsollen. Dette illustreres eksempelvis, ved at flere af de unge også nævner, at det har været endnu lettere at komme til at prioritere gaming i 2020 (Bengtsson et al., 2021), hvor meget undervisning har foregået digitalt på grund af covid-19.

På tværs af de unge blev det også hyppigt nævnt, at indlevelsen i spil kan gå ind og påvirke ens døgnrytme, fordi man glemmer tiden og ender med at sidde til langt ud på natten. I en fokusgruppe (HHX) diskuterer de unge eksempelvis, hvordan FIFA-spillet er indrettet på en måde, der gør, at de føler, de har svært ved at slippe det og derfor kommer til at sidde med det til sent:

*Kalle: Jamen, også det der med i weekenden, så kan du godt finde på, hvis der er FIFA-turneringer, Weekend Leagues. Så jo længere du kommer, jo bedre packs får du. Så der kan du også godt sidde og spille hele natten. Så når du skal i skole, så er du sgu lidt træt.*

*Arthur: Ja.*

*Interviewer: Ja, det giver jo meget god mening, hvis man ikke får sovet så meget.*

*Kalle: Ja, man skal bare komme langt. Du har de der 30 kampe, du kan spille. Dem skal man lige nå at spille. Og hvis man så ikke har nået de to første, så skal du jo så sidde hele natten og spille.*

*Simon: Altså problemet er, at du ikke rigtig har fornemmelse af, hvad der sker, eller hvor lang tid der går.*

Kalle fortæller, at der findes særlige tidsafgrænsede begivenheder i nogle spil – fx Weekend Leagues, som kræver en bestemt indsats som at gennemføre 30 kampe – for at opnå en bestemt, særligt attraktiv, belønning. Deltagelse i sådanne events kræver et højt tidsforbrug, som kan gøre det svært at prioritere andre hverdagslige aktiviteter. På den måde bliver det altså illustreret af fokusgruppen, hvordan der sammen med indlevelsen også er nogle spildesignmæssige elementer, som påvirker børns og unges prioriteringer.

I forlængelse heraf fortalte flere unge interviewpersoner også om, hvordan tid brugt på onlinegaming kan medføre, at de kommer til at mangle tid til social omgang uden for gaming-universet. De unge diskuterer i en af fokusgrupperne (HHX), hvordan det kan være vanskeligt at balancere mellem at spille (og være social) online og være social i såkaldt 'real life':

*Interviewer: Synes I, at man kan sætte en grænse for, hvornår man spiller for meget? Antal timer om dagen fx?*

*Oskar: Hvis man prioriterer det sådan foran rigtig mange ting. Ikke bare lektier, men også sociale aftaler og sådan nogle ting, og man tænker: "Nå, jeg vil hellere spille end at tage til en fest". Eller hvis man sætter det sådan over andre ting, så kan det måske godt blive lidt for meget.*

Aron: *Jeg tror også, at hvis du er vant til at spille, og du fx har en hel uge, hvor du bare er aktiv uden for hele tiden. For eksempel på fodbold-camp eller sådan noget. Så kan du godt den anden uge bruge lidt mere tid på det, fordi du lige har haft en hel uge, hvor du ikke har spillet overhovedet. Så tror jeg også godt, du kan savne det lidt mere, og så bruger du lidt længere tid på det, end du normalt ville.*

Bjørn: *Ja, det bliver for meget, så snart det går ud over din skole og dine venner og sådan noget.*

Lasse: *Ja, når man kommer til at prioritere det over andre ting. Altså, jeg vil også sige, at i teorien burde man vel prioritere gaming som noget af det sidste i forhold til sådan noget som afleveringer. At de vigtigere ting måske skal prioriteres først, og så er det ligesom noget, man har tid til efter.*

Mathias: *Man skal bare variere i, hvad man prioriterer, tror jeg. Altså, nogle gange kan man måske godt prioritere gaming højest. Man skal også bare lige huske de andre ting.*

I citatet udtrykker de unge, at prioriteringen af gaming ofte ligger som en ting i baghovedet, som de føler, de skal forhandle eller retfærdiggøre med sig selv. Eksempelvis nævner Aron, hvordan det kan være okay at spille mere, hvis man har vejet op for det ved forinden at have brugt meget tid på at deltage i sociale arrangementer som eksempelvis en fodbold-camp.

Prioriteringen af gaming op imod andre aktiviteter er vanskelig for børn og unge, og det bliver ikke lettere af, at de ofte står alene om at vurdere (eller føle efter), om de nu har tid til at game, eller om de nu også har husket at tilbringe nok tid med venner, familie osv., inden de dedikerer sig til gaming. Hochschild (2015) beskriver tilsvarende situationer i arbejdslivet (over for privat-/familielivet) som situationer, der kræver et bestemt *følelsesarbejde* at kunne navigere i, og at både støtte fra andre, evt. mere erfarne kollegaer, og forståelse fra venner og familie kan gøre de vanskelige situationer lettere.

### 7.2.2 Gaming kan give anledning til konflikter med venner eller familie

Et andet vigtigt område, hvor de unge nævnte, at gaming kan gå ind og have negative konsekvenser for deres hverdag, er, når gamingen – på forskellig vis – giver anledning til forskellige konflikter med familie eller venner. I nedenstående samtale fortæller Rane (17 år) om en oplevelse, han har haft, hvor han blev uvenner med en af sine venner over spillet League of Legends:

Rane: *Altså LoL især er nok en af de mest toxic communities. Ja, det er ikke så godt, fordi så bliver der tit kaldt nogle rigtig grimme ord og sådan noget, og folk begynder bare at tabe med vilje, hvis der er en, der gør en fejl eller sådan noget. Så det er sådan en af de dårlige sider i fx League of Legends. Også især bare i hele gaming-scenen.*

Interviewer: *I det her toxic community, er det noget, der så er forbeholdt spillet selv, eller bliver man så også uvenner ud over spillet?*

Rane: *Ja, der har været gange, hvor mig og mine venner har været uvenner i sådan nærmest i ugevis, hvis vi nu har haft nogle rigtig dårlige games. Og har sagt noget eller et eller andet.*

Interviewer: *Okay. Kan du prøve at fortælle lidt mere om, hvordan det foregik, at I ligesom blev uvenner, og hvad det var, I blev uvenner om?*

Rane: *For eksempel sidste spilaften, så havde vi bare en orteaften, hvor vi tabte, jeg tror, det var otte games efter hinanden. Og vi blev sure på hinanden, fordi vi syntes, at den anden gjorde nogle ting, som bare ikke gav mening i forhold til spillet. Og så efter det, så snakkede vi ikke, og så spillede vi ikke rigtig sammen i en uges tid. Fordi vi havde bare lige brug for at have en pause. Men nu er vi lidt begyndt igen.*

Det er særligt onlinespillenes konkurrencemæssige aspekt, som kan medføre skænderier; enten fordi en enkelt spiller ikke præsterer godt nok for sit hold, eller fordi to opponenter kan blive irriteret over eller krænket af modpartens måde at spille på. Det er således særligt i situationer, hvor man klarer sig dårligt, mens man spiller, at risikoen for skænderier og fjendskaber opstår.

Ligesom det blev beskrevet i afsnit 5.3.2, hvordan konkurrencen er et essentielt element, i hvad der motiverer de unge til at spille, så kan konkurrenceaspektet også nå et niveau, hvor det opleves problematisk af de unge.

Rane fortæller også, hvordan en del af selve spillkulturen i et specifikt spil (i dette tilfælde League of Legends) kan gå ind og medvirke til, at der kommer en dårlig stemning mellem spillerne. Rane italesætter kulturen i League of Legends som et 'toxic community', hvilket er noget, der meget hyppigt bliver nævnt på tværs af interviewpersonerne. Toxic community forstås her af de unge som et fællesskab, der tillader nedladende og til tider aggressive ytringer over for andre spillere. Selvom de retrospektivt kan virke sårede over kulturen i sådanne toxic communities, så lader de fleste unge også til at acceptere, at sådan er det bare med nogle spil, og frem for at tage det for seriøst eller føle sig såret over andre spilleres bemærkning, ja, så vælger de enten at ignorere dem eller (mere sandsynligt) at give igen af samme skuffe. Men vores materialer indeholder også eksempler på unge, der (som Rane) bliver deciderede uvenner over, hvad der er foregået og sagt i forbindelse med et onlinespil.

Konflikter i hjemmet, typisk med forældre, udgør et stort område i datamaterialet, og det er tydeligt, at mange børn og unge, og nok særligt unge, ofte oplever at være i konflikt med forældre på grund af den tid, de bruger på at game. Som vi vender tilbage til senere i dette kapitel, så forstærkes konflikter med forældre, når de unge spillere begynder at bruge penge i forbindelse med deres gaming. Janus (14 år) fortæller:

Interviewer: *Det er faktisk perfekt, at du siger det, for jeg skulle lige til at spørge dig lidt til din familie i forhold til gaming. Der kan godt være lidt konflikter?*

Janus: *Ja.*

Interviewer: *Vil du fortælle om det?*

Janus: *Det kan være, hvis der er aftensmad, og man så ikke lige kommer ned, når de råber, at der er mad. Eller fx CS:GO, som de ikke forstår, at når man er i gang med en match, så kan man ikke "leave" [forlade spillet], fordi så kan man blive "bannet" [udelukket fra gruppen]. Og det forstår de ikke. Der kan man blive irriteret på hinanden. Eller hvis man bliver meget sur på spillet, og de siger, man skal slukke.*

Interviewer: *Fordi de kan høre dig råbe eller hvad?*

Janus: *Ja.*

I Janus' fortælling bliver det illustreret, hvordan der kan opstå en konflikt mellem de unge og deres forældre, når de unge oplever, at deres forældre ikke forstår, at en kamp i et spil kan tage et vist stykke tid, og at man ved at forlade en kamp risikerer at forsømme sine kammerater eller medspillere, miste en belønning, man ellers have lagt tid i at opnå, eller simpelthen få en form for karantæne fra gruppen.

Eksemplet med at de unges gaming møder en konflikt, når deres spil ramler sammen med aftensmaden, er typisk og optræder mange steder i datamaterialet. Det tyder altså på, at konflikter mellem de unge og deres forældre kan opstå i forbindelse med gaming, hvis de unges forældre har en manglende forståelse for de unges spil og spillevaner. Janus' citat beskriver også, hvordan den tid, man bruger på at game, risikerer at støde sammen med den tid, man burde bruge på andre ting – så som at spise aftensmad (eller lave lektier), og så er det nok ikke så ualmindeligt, at forældre kan foretrække en anden prioritering af børns tidsforbrug, end børnene selv ville.

Omvendt ses det også flere steder i datamaterialet, at konflikterne mellem de unge og deres forældre ofte kan undgås via en gensidig forståelse for hverdagsrutiner og spillevaner. Eksempelvis fortæller Steffen (19 år), at han har oplevet lignende konflikter, men at han har lavet en aftale med sine forældre om nogle faste tidspunkter, hvor de spiser, som han er indforstået med, således at han ikke risikerer at være midt i et spil, når aftensmaden bliver serveret. Således lykkes det for Steffen og hans familie at undgå konflikter – i hvert fald i forbindelse med spisesituationerne.

### 7.2.3 Gaming kan give anledning til problematiske adfærdsændringer

Det tredje punkt, hvor de unge oplever, at deres gaming kan få en negativ indflydelse på deres hverdag, er når forskellige spil går ind og påvirker deres eller deres venners adfærd på en problematisk måde. I citatet nedenfor fortæller August (17 år), hvordan han, efter at være begyndt at spille spillet Grand Theft Auto (GTA), var begyndt opføre sig problematisk over for andre uden for online-universet:

*(...) Og senere så begyndte jeg at spille, jeg kan ikke huske, hvor gammel jeg har været, jeg har været 8 eller sådan noget, så fik jeg GTA4 til Xbox. Så var det så, at mine forældre lagde mærke til, at jeg begyndte være lidt mere sådan ... De sagde, jeg var lidt mere, hvordan var det, de beskrev det, lidt mere "vild" og talte grimt til folk. Brugte et grimt sprog og sådan noget. Og det bekymrede dem lidt, så i en længere periode forbød de mig egentlig at spille GTA, selvom jeg havde det. Og så gik der noget tid, og så blev jeg ældre, og så blev jeg lidt bedre til at adskille, hvordan man var inde i spillet, fra hvordan man egentlig var i virkeligheden (...).*

Spillet GTA er et sandbox spil, der udspilles i Miami, hvor man skal klare forskellige missioner bestående af diverse kriminelle aktiviteter. I citatet ovenfor fortæller August, hvordan hans forældre oplevede, at han ubevidst var begyndt at påtage sig nogle problematiske adfærdstræk, så som at anvende et (ifølge hans forældre) "grimt sprog", som han blev eksponeret for ved at spille spillet. En anden interviewperson, Tobias (13 år), har en lignende historie, der også henvender sig til GTA:

Interviewer: *Men du siger, du tror, det er på grund af gaming, at han [Tobias' ven] er blevet så voldelig?*

Tobias: *Jeg tror, det er, efter at han begyndte at spille GTA.*

Interviewer: *Hvordan kan det være, du tror, det hænger sammen med det?*

Tobias: *I GTA, der er han også bare sygt voldelig. Han går rundt og stikker folk ned. Det er det eneste, han spiller for. Det eneste han bruger penge på, det eneste han spiller for, det er at stjæle biler, det tjener han 100.000 per top range bil, og så køber han bare ammo [ammunition] til sine våben. Og så har han sin favoritvåben, som er en kniv, og så går han bare rundt og stikker folk ned.*

Interviewer: *Okay. Hold da op! Det lyder meget voldeligt, ja. Og du tænker, at spillet gør, at man bliver mere voldelig?*

Tobias: *Jamen, han var ikke voldelig før. Jamen, jeg synes – der er bare nogle, som tager det, de ser i spil, til sig. Og begynder at opføre sig sådan på grund af, at de tror, at det er okay.*

Tobias oplevede altså, at en af hans venner ændrede adfærd og blev voldelig over for ham, efter at han var begyndt at spille GTA. Spillets muligheder, at kunne stjæle biler og stikke folk ned, bliver her beskrevet af Tobias som noget af det, der kan give en et forkert billede af, hvordan man bør opføre sig. Denne problematisering af, om relativt voldelige spil, der også udfordrer fundamentale normer, kan medføre en tilnærmelse til spillernes socialt afvigende adfærd, er hverken ny eller særligt overraskende, og selvom den kan (og er blevet) kritiseret for at forsimple både børn og unges moralske kompas og spillernes kodeks, så er der altså interviewpersoner, inkl. blandt de yngste interviewpersoner, som godt kan nikke genkendende til problemet.

En anden interviewperson, Line (12 år), fortæller ligeledes om, hvordan hun oplever, at man kan få et forkert billede af, hvad man kan tillade sig, hvis man bruger for meget tid på bestemte spil. Line fremhæver bl.a., hvordan hun spillede et spil, hvor man lærer, at graffiti er helt okay, også selvom det er "ulovligt", hvilket hun oplevede som problematisk. Hun fortæller også om et andet måske mere problematisk spil, som handler om at klæde Barbie dukker på, hvilket hun mener kan være problematisk, fordi man således kan lære, at ét bestemt udseende er det mest korrekte. Tilsvarende anlægger tabletspillet Episode ifølge vores opfattelse en temmelig stereotyp vinkel på udseende som forudsætning for at opnå succes i livet.

Der er altså forskellige fortællinger blandt de unge om, hvordan og hvornår de oplever, at spil kan påvirke virkelighedsopfattelser og adfærd, hvorved gaming-verdenen egentligt ikke adskiller sig væsentligt fra stort set alle andre kulturelle aktiviteter.

#### 7.2.4 Gaming kan have negative økonomiske konsekvenser

Den sidste overordnede negative konsekvens for hverdagen, som de unge fortalte om, er den indflydelse, gaming kan have på deres økonomi. I citatet herunder diskuterer en fokusgruppe (HHX), hvordan deres gaming kan blive et problem, hvis det går ud over deres økonomi.

*Interviewer: Allright, nu snakkede du [Max] om det her med, at du ligesom har afholdt dig fra at spille for meget FIFA, fordi det var svært at lade være med at spille om penge. Altså, kan man sige noget om det? Hvornår bliver det et problem i forhold til det her med at bruge penge på sit spil?*

*Max: Altså, hvis du nu lige pludselig sådan ... Hvis du har en god måned med dine penge, og så begynder du at bruge penge på spillene. Så kan du jo godt se, at så er der et eller andet galt, fordi så kommer der noget ind, som ikke har været der før. Og så har du ikke lige forberedt dig på det, og så mangler du penge til noget andet, og så bliver du ligesom nødt til at låne af andre eller bare lade være med at gøre det. For så har du ligesom allerede brugt dine penge på at spille i stedet for.*

*Interviewer: Hvad kunne det fx være?*

*Malte: Også sådan noget som, hvis man ikke har penge i slutningen af måneden.*

*Max: Altså, nu har jeg på et tidspunkt selv, hvor det var, at jeg ikke måtte bruge penge på nettet, fordi det syntes mine forældre ikke, jeg skulle. Fordi de kunne godt se, at hvis jeg begyndte på det, så kunne jeg ikke stoppe. Og det var egentlig noget med, at jeg fik løn, og så overfører jeg halvdelen af min løn til min opsparing, for at jeg ligesom har lidt at bruge af, når det er, jeg lige er i krise eller sådan noget. Men så begyndte jeg så også at bruge penge på mit spil, fordi jeg er jo vant til, at jeg ikke kunne bruge penge på mit spil, fordi jeg bare havde de penge her, som jeg ikke brugte. Og så begyndte jeg at bruge*

*penge på spillet, og så kom der lige noget andet, jeg gerne ville, og så opdagede jeg lige, at "hov, det kunne jeg så ikke", fordi nu havde jeg brugt penge på spillet i stedet for. Og det var så lidt træls. Så gjorde jeg det igen næste måned. Og så blev jeg afhængig.*

Max fortæller om en væsentlig problemstilling for mange børn og unge gamere: at føle sig motiveret til at bruge sine penge på gaming frem for på andre ting. Særligt FIFA fremhæves som et spil, der mestrer at motivere børn og unge til at prioritere in-game transaktioner, også selvom de formelt set ikke burde være i stand til det, hvilket vi vender tilbage til senere i kapitlet.

For de børn og unge, som køber fx card packs og loot boxes i spillene, ofte uden at deres forældre er bekendte med det, bliver gaming således del af deres økonomi, og så er det måske ikke så underligt, at de motiveret af spillene finder det lettere at foretage en mikrotransaktion her-og-nu frem for at planlægge at spare sammen til et fremtidigt køb. Måden, mikrotransaktioner foretages på i fx FIFA med nogle få klik med musen eller på controlleren, forårsager ifølge flere interviewpersoner, at man glemmer, at det er "rigtige penge", der handles med. Det føles "ikke virkeligt, når det hele foregår virtuelt". Denne problematisering af det virtuelle over for det virkelige kan langt de fleste interviewpersoner genkende i forhold til brugen af penge i spillene.

Hvordan man uforvarende eller ubetænksomt "kan komme til" at bruge "rigtige" penge i en virtuel situation, fortæller Simone (17 år) om på denne måde:

*Simone: Altså, jeg bliver jo træt, altså hvis jeg har siddet for længe. Og så det at man kan komme til at bruge penge på den måde. Især når man spiller på telefonen. Så nogle gange, hvis man lige får trykket på en forkert knap, så kan man godt lige have brugt nogle penge, uden at man lige egentlig har tænkt over, at det var det, man gjorde.*

Interviewer: *Okay. Så er det især, når man er lidt uopmærksom, at man kan komme til at bruge penge?*

*Simone: Ja, det synes jeg i hvert fald. Det har jeg – altså, jeg har ikke selv prøvet det, men jeg ved, at der er nogen, hvor de sådan: "Hov, der kom jeg lige til at bruge sådan ... 50 kr. fx" på et eller andet, fordi de ikke lige fik tænkt over, hvad de egentlig lavede. Eller mindre børn eller sådan ... på min søsters alder ... de der på sådan 10 år og sådan ... der ikke lige – der måske ikke tænker sig om, inden de får trykket på en masse knapper. Det ved jeg, at min søster har gjort flere gange. Så kommer hun lige til at bruge nogle penge, fordi det kan godt være nemt at komme til det, uden at man ved, at det er det, man har gjort. Og det synes jeg er lidt negativt.*

Interviewer: *Ja, det giver god mening. Det med at man bare lige kan trykke. Der er jo ikke noget med, at man skal trykke en pinkode til kortet eller noget, vel?*



*Simone: Nej, slet ikke, hvis man allerede har kortet sat til den der play-butik. Så er det bare lige at trykke på en knap, og så er det egentlig betalt.*

Her til slut nævner Simone en meget vigtig mekanisme i forhold til at få børn og unge til at foretage mikrotransaktioner: Nemlig, at de kan foretages bare ved hjælp af nogle få klik, og uden at det er nødvendigt at skrive fx kortnumre eller PIN-koder. Samtidig fortæller hun også om, at det i nogle spil nærmest kan være vanskeligt overhovedet at være opmærksom på, at man bruger penge, fordi spillenes grafik og brugerflade gør det naturligt at trykke på 'køb'-knappen, uden at det fremgår, at køb foretages med rigtige penge.

De unge oplever altså, at de spil, de spiller, hyppigt kan medvirke til, at man bruger penge på spil på en måde, som man ikke havde forudset, planlagt eller måske endda ønsket. Hos Simone bliver det også specielt tydeligt, at det spildesignmæssige aspekt får en indflydelse på de unges pengebrug, da spillenes muligheder for pengebrug er skruet sammen på en sådan måde, at man oplever, at man nemt kan blive lokket til at bruge penge. Denne form for spildesign, der motiverer til et uhensigtsmæssigt pengeforbrug, er allerede kritiseret i forskningslitteraturen (se fx Zagal et al. (2013)).

### 7.3 Gaming og risiko for gambling

I de interview med børn og unge, som vi har foretaget i dette forskningsprojekt, fremstår det sociale aspekt ved gaming og brugen af mikrotransaktioner som meget vigtigt både i forhold til de oplevelser, som gaming og in-game køb af fx card packs giver de unge gamere, og i forhold til omstændighederne for at foretage in-game køb, som ofte sker på en form for social foranledning. Det sociale udgør for hovedparten af interviewpersonerne en nødvendig ramme og/eller en decideret motivation for deres onlinevaner. I de fleste tilfælde er det sociale tryghedsskabende og giver børn og unge muligheder for at interagere, udvikle normer og lære sig selv og andre bedre at kende. Men det sociale kan også motivere til handlinger, som kan ligge uden for enkeltindividets foretrukne grænser, og materialet giver flere eksempler på børn, som har valgt at bruge penge, som de egentligt ikke havde lyst til, men hvor stemningen skubbede til deres individuelle grænser.

#### 7.3.1 Forskelle mellem hasardspil og gambling-relaterede elementer i gaming

Grænsen mellem mikrotransaktioner, som ikke beror på chanceskabende elementer, og mikrotransaktioner indeholdende gambling-relaterede elementer, er ikke umiddelbar tydelig eller svær at overskride for de børn og unge, der har erfaringer med at bruge penge på mikrotransaktioner. Ofte gennemføres en gambling-relateret transaktion i to momenter, hvor det første består i et køb af en form for spilvaluta (fx FIFA-points og -coins), og som kan bruges til forskellige ting, herunder også ting, som ikke har karakter af at være gambling, og hvor det næste moment består i at anvende den nyindkøbte spilvaluta til at foretage et 'køb' af et gambling-relateret element (fx et card pack).

Hovedparten af de medvirkende børn og unge er fælles om at mene, at der er noget uhensigtsmæssigt og til dels problematisk i at tilbyde muligheder for at bruge almen valuta på onlinespil, og ikke mindst, når produkterne er forbundet med chancer. Men særligt de lidt ældre interviewpersoner har også en tendens til en form for praktisk baseret tolerance over for spilindustriens muligheder, som de unge gamere jo er nødt til at acceptere, hvis de vil fortsætte med at game, og man kan jo *"bare lade være, hvis man ikke kan lide det"*, som det blev formuleret i en af fokusgrupperne. Nogle få interviewpersoner argumenterer desuden, at spilindustrien dels har retten til at agere som overskudssøgende virksomheder, dels jo også har brug for indtægter for at kunne udvikle på spillene.

Samtidig er der også blandt de 16-19-årige interviewpersoner i gruppe 2 en tendens til at spille på Oddset og lignende parallelt til gaming og brug af mikrotransaktioner, og de forbinder glædesfølelsen, som følger af at åbne en loot box med attraktivt indhold, med følelsen af at vinde penge på Oddset eller andre pengespil. En deltager i en fokusgruppe på HTX siger:

*Det giver jo lidt den samme følelse at få noget godt i en pack, som det gør, når ens odds går hjem. Det der med at: "Nu går det godt!" Det er den fede følelse, man får ved begge ting.*

Tilsvarende sammenligner de unge interviewpersoner køb af gambling-relaterede elementer med at deltage i pengespil fx på et kasino. *"Gambling i forklædning"*, *"som at spille roulette"* og lignende ytringer optræder igennem en meget stor del af interviewene. Enkelte interviewpersoner fremhæver endvidere, at gambling-relaterede elementer i gaming *ikke* beror alene på ren tilfældighed, som i traditionel roulette, men formentligt også i nogen grad er styret af komplekse algoritmer, som gamere ikke har adgang til. En deltager i en fokusgruppe på HTX siger:

*Jeg har bare en følelse af, at modsat, hvis du går på kasino, som jo kan være dumt nok i sig selv, så er det sådan i gaming, at hvis du sidder med de der skins og vil satse dem, så ved de, hvornår de skal lade dig tabe, og hvornår du skal vinde, sådan at du bliver ved med at spille.*

Ifølge denne interviewperson, som havde relativt stor erfaring både med at handle og med at satse CS:GO skins via forskellige tredjepartssider, så er onlinesandsynligheder styret af algoritmer og beror således på en form for dynamiske chancer frem for på rene chancer. Felix på 24 år, som blev interviewet over Discord, og som vurderer, at han bruger ca. 1.000 kr. om måneden på *skins*, men aldrig på loot boxes, betegner loot boxes som *"en gambling simulator"*.

En anden forskel mellem pengespil og gambling-relaterede elementer i gaming, som blev diskuteret i en fokusgruppe på en EUD-uddannelse, vedrører mulighederne for at fastsætte en individuel forbrugsgrænse. Onlinekasinoer giver således brugere mulighed for fra start af at fastsætte en grænse for fx størrelsen på ens indskud eller ens maksimale forbrug. Disse muligheder eksisterer ikke i onlinegaming:

*Jeg spiller lidt online-Blackjack en gang imellem, men jeg har sat en ramme for det, sådan at jeg ikke går for meget ind i det. Så jeg vælger at sætte en 50'er*

*ind om måneden. Så, ja, det kan man jo ikke i et computerspil. Det har lige taget lidt overhånd for mig en gang imellem. ... Men når jeg gamer, så er der ikke mulighed for at lave sådan en ramme for det. Altså, en dag, der brugte jeg 6.000 kr. på spil [gaming].*

Der er bred opbakning til denne EUD-studerendes holdning til, at der ikke er grænser for, hvad man kan bruge af penge på gaming, og at rigtig mange spil tværtimod gør sig store anstrengelser for at motivere gamere til at foretage in-game transaktioner – hvilket heller ikke helt er tilfældet i flere hasardspil, som anlægger en neutral tilgang til brugernes interesser.

Således fremstår gambling-relaterede elementer i gaming for mange af interviewpersonerne som mere problematiske end deciderede hasardspil, fordi gaming anvender algoritmer og ikke tillader brugerne at opstille grænser for deres pengeforbrug. Hertil kommer en tredje gennemgående udfordring for gamerne (i forhold til hasardspillere): At gamere meget ofte er umyndige (under 18 år) og derfor ikke kan forventes at være bevidste om eller have mentalt overskud til at forstå og/eller kontrollere brugen af gambling-relaterede elementer, når de gamer.

### 7.3.2 At satse skins

Alle onlinespil er æstetiske, og derfor er skins og i særdeleshed de sjældne skins ofte attråværdige. "Den første flyvetur på en drage, som ingen eller næsten ingen andre har, er bare helt speciel, også selvom du lige har brugt flere tusind kr. på den", forklarer Felix (24 år).

Ud over at give gameres figurer i spillene mere eller mindre unikke udseender kan skins ifølge interviewpersonerne også fungere som en slags kryptovaluta, idet de kan handles og sættes på mange forskellige tredjepartssider. Enkelte interviewpersoner forklarer, at de handler på tredjepartssider for at forøge deres økonomiske ressourcer. Disse relativt erfarne gamere anser således muligheden for at handle eller satse spil *uden for* spillene som en legitim mulighed for at tjene penge. Samtidig er der forståelse for, at denne aktivitet er forbundet med spænding, at selve spændingsmomentet virker dragende og – ikke mindst – at motivationen for at foretage in-game køb blev forøget efter, at de unge gamere blev bekendt med tredjepartssiderne. To HHX-studerende fortæller i en fokusgruppe:

*Tore: Jeg ved, at de der tredjepartssider til CS:GO fungerer nærmest som sådan nogle aktiesider.*

*Emil: Ja. Der er mange sider, hvor du kan tage dine skins, og så kan du få dem vurderet til en værdi, og så kan du få nogle virtuelle coins, som du så kan vælge at bruge i sådan en webshop, eller du kan også bruge dem til roulette og gambling derinde [på tredjepartssiderne].*

De unges pengeforbrug i forbindelse med gaming motiveres dels af umiddelbare forbedringsmuligheder, dels af mulighederne for at fremstå mere unikke end andre gamere og af mulighederne for at opnå en økonomisk gevinst. Dermed peger vores fund på, at der

kan være forskellige årsager til, at man vælger at foretage mikrotransaktioner og af typen af mikrotransaktioner, som man foretager.

At unge mennesker godt kan have et behov for at sætte sig selv i scene på en særlig måde, er velkendt. Udviklingen af online-kommunikationsmuligheder har adapteret dette behov. Kosmetiske såvel som forbedrende udfald af loot boxes og packs kan medføre en prestigefuld fremtoning eller en strategisk fordel for ens spil, hvilket konstituerer et fundament for anerkendelse blandt spillere i det respektive spil. Vores fund indikerer, at alt fra simple mobilspil som Hay Day til mere avancerede computerspil som WoW tilbyder in-game sandsynlighedskøb, som appellerer til den unge generation, der vokser op med den overbevisning, at de skal præstere og være konkurrencedygtige i alle arenaer – inklusive i spil (Petersen, 2016; Petersen & Krogh, 2021). Dette giver anledning til at udlede, at unge er en ideel populationsgruppe at markedsføre forbedringsmuligheder og kosmetiske køb over for. Gambling-elementerne i gaming er et forholdsvist nyt fænomen, og nutidens unge er den første generation, som eksponeres for disse fristelser uden opsyn. Ved igen at henvise til gaming og gambling industriens økonomiske interesse i forbrugeren finder (Derevensky & Griffiths, 2019), at industriens markedsføringsstrategi forsømmer en etisk beskyttelse af forbrugerne. Hertil peger vores fund på, at spilindustrien har en økonomisk interesse i at markedsføre til unge, som er tilbøjelige til at gøre brug af hurtige anerkendelsesmuligheder via in-game køb, og som er parate til at tage chancer via tredjepartssider.

### 7.3.3 Risiko for kontroltab

(Vegni et al., 2019) finder, at unge spillere generelt estimerer risikoen for at tabe penge i onlinegambling som mindre end baggrundsbefolkningen. Derfor finder vi det relevant at inddrage unges risikovillighed for at belyse in-game købsmulighedernes effekt på de unges hverdagsliv. Flere studier peger på, at unge er en mere risikovillig populationsgruppe end andre aldersgrupper (Bengtsson & Ravn, 2019; Fynbo, 2014). Ved at sammenstille forskningen af unges risikovillighed med vores fund tilføjes der et nyt perspektiv på unges positive oplevelser associeret med in-game sandsynlighedskøb. På den ene side kan unges risikovillighed anses som værende et argument for, at unge qua deres alder er mere tilbøjelige til at foretage in-game køb. På den anden side vil vi argumentere for, at det er uforvarsligt at eksponere ungdommen for gambling-lignende købsmuligheder, eftersom de befinder sig i en risikogruppe grundet deres risikovillighed og anerkendelsesbehov.

Det er sandsynligt, at unge udgør en særlig risikogruppe for at udvikle gambling-afhængighed grundet den identitetsdannelse, som de gennemgår særligt i de sene teenageår og ind i voksenlivets første år. Ifølge de medvirkende unge i vores forskningsprojekt, hvor langt de fleste ikke gav udtryk for at være afhængige af hverken illegale rusmidler, gaming eller andre potentielt afhængighedsskabende ting, oplever mange børn og unge gambling-relaterede elementer i gaming som underholdende og vanedannende. Samtidig peger de medvirkende unge snarere på, at de fortsætter med at game *på trods af* de gambling-relaterede elementer frem for *som følge af* dem. Vi finder således ikke, at risikoen for kontroltab som følge af gambling-relaterede elementer ligger hos de unge, men at det forekommer problematisk, at unge – som særlig risikogruppe – selv skal tage

ansvar for at håndtere mulighederne for at opnå anerkendelse gennem chancebetonet pengeforbrug.

## 7.4 Kontroltab – unge voksne ser tilbage på 'problemerne'

Som supplement til forskningsprojektets primære datagrundlag samlede vi fem unge voksne med personlig erfaring med udfordringer eller problemer som følge af gaming og gambling. Denne subgruppe består af fem unge mænd i alderen 19-29 år.

Alle disse fem interviewpersoner oplever, at de i større eller mindre grad og i kortere eller længere tid har oplevet at miste kontrollen over tiden, som de har brugt på at game, herunder særligt i forhold til brug af mikrotransaktioner og indtagelse af illegale rusmidler i forbindelse med onlinegaming. Unge med rusmiddelproblematikker forklarer ofte, at meningen med dagligdagens aktiviteter udviskes i takt med udviklingen af et stofmisbrug (Järvinen & Ravn, 2017), de beskriver tiden som indholdsløs, og hvordan opmærksomheden i stedet orienteres imod selve den eller de afhængighedsskabende aktiviteter.

De fem unge voksne, som har oplevet at miste kontrollen over gaming og gambling, beskriver tilsvarende, hvordan tiden, som de har brugt på at game, men også – og i stigende grad – på at gamble både i og uden for onlinespillene, har udfordret og i flere tilfælde udspillet den tid, som de skulle have brugt på andre aktiviteter. Det er først og fremmest skoletiden, som er blevet tilsidesat, men også tid med familie og – i nogen grad – tid som skulle bruges på arbejde, eller på at forberede sig på arbejde (fx sørge for at få nok søvn) har de valgt at udskifte med langvarige gaming-sessioner og/eller hyppig gambling.

De fem interviewpersoner fortæller således om at føle sig udfordret af gaming og gambling i forhold til at passe skolegang og arbejde, ligesom de også forbinder uhensigtsmæssige gaming- og gamblingvaner med problemfyldte sociale relationer og mindre kontakt med den nærmeste familie. Alle fem interviewpersoner fortæller også om positive oplevelser med gaming, fx muligheder for at kommunikere med andre onlinegamere om vanskelige personlige forhold og for at dygtiggøre sig til at spille bestemte konkurrenceprægede spil – selv i de perioder, hvor interviewpersonerne ifølge interviewene har følt sig udfordret på selvkontrol, økonomi og sociale relationer. For den ene af de fem interviewpersoner endte de illegale rusmidler med at tage så meget overhånd, at han måtte indskrive sig på et rusmiddelcenter og modtage social stofmisbrugsbehandling. Da vi interviewede ham, var han påbegyndt døgnbehandling, og gaming og gambling var ikke længere relevante aktiviteter i hans liv. Men de andre fire interviewpersoner beskriver det som en balancegang imellem at bevare et ståsted fx i uddannelses- og/eller arbejdslivet og samtidig bruge mere og mere tid på onlinegaming og -gambling.

Fire af de fem interviewpersoner var på interviewtidspunktet i arbejde og oplevede ikke længere at have gaming- og gamblingrelaterede udfordringer, men pegede på udfordringerne som nogle, der hører fortiden til. De var alle aktive gamere og vurderede, at de på interviewtidspunktet spillede mellem 6 og 12 timer om dagen, hvilket er relativt meget i forhold til de andre deltagende interviewpersoner. Den femte interviewperson, der som den eneste af de fem *ikke* anså sig selv som decideret 'gamer', og som heller ikke spillede

på samme niveau som de andre fire interviewpersoner, var på interviewtidspunktet indskrevet i social stofmisbrugsbehandling og oplevede stadig hverdagen som presset af udfordringer og sociale problemer.

I dette afsnit fokuserer vi på, hvordan de fem interviewpersoner, som har personlig erfaring med at miste kontrollen i forbindelse med onlinegaming og -gambling, forklarer og beskriver deres individuelle kontroltab, herunder hvad der ledte til kontroltabene, og hvilke andre dimensioner i hverdagen, som de forbinder med kontroltabene.

#### 7.4.1 Første kontroltab (i 13-14-årsalderen)

De fem interviewpersoner angiver tidspunktet omkring konfirmationsalderen, dvs. 13-14-årsalderen, som der, hvor de første gang oplevede at bruge store pengebeløb på in-game transaktioner – og uden deres forældres tilladelse eller viden.

Den mest udslagsgivende faktor beskriver interviewpersonerne som: Den relativt bekvemme form ved bl.a. PlayStations betalingssystem, hvor et kreditkort allerede er registreret for den unge bruger, fordi brugeren får fratrukket et månedligt beløb for at kunne spille en række af de onlinespil. Derved er det muligt 'bare' at foretage et køb i et spil ved et par klik, men altså uden at skulle oplyse kortnummer m.m. Ofte vil ejerne af det pågældende kort (typisk en af børnenes forældre) først opdage købene, når de tjekker deres kontoudskrift – hvilket også var tilfældet for de unge voksne i dette forskningsprojekt. Ahmed (28 år), som selv har brugt mere end 30.000 kr. på at købe *skins*, fortæller om en ven:

*Han brugte 60.000 på HayDay af sin fars penge, fordi han ikke vidste, det var rigtige penge. Så fik de en regning til den første – på 60.000! Så når du bare kan gøre det uden ligesom at skulle indtaste nogen kode eller noget som helst, så kan det jo blive et problem for mange.*

Troels (20 år) fortæller om en episode som 14-årig, hvor han på 5 dage brugte 3.500 kr. Han spillede FIFA og var træt af at tabe til spillere, som han følte var dårligere, end han selv var, men havde stærkere hold – formentligt fordi de havde brugt penge på at optimere deres spillere.

*Det var en blanding af, at man bliver sur over, at man hele tiden taber, og så at man har nogle penge, fordi man lige er blevet konfirmeret. Så går du bare ind i FIFA Store og køber for 750 kr. FIFA-points. Men jeg fik kun lort, så næste dag gjorde jeg det igen, og sådan fortsatte det i flere dage, indtil en eftermiddag, hvor min far kom hjem fra arbejde. "Vi skal lige have en snak", sagde han, fordi han havde så været inde og kigge på bankkontoen. Det blev en lang snak.*

Henover en enkelt weekend kan et 13-årigt barn således formøble dele af sin opsparing uden rigtigt at få noget ud af det og samtidig fremstå som et kontrolløst barn over for sine forældre, når de opdager, hvad der er hændt.

#### 7.4.2 Næste kontroltab (som 15-16-årig)

Tiden omkring 9. klasse og/eller overgangen fra folkeskolen til ungdomsuddannelse udgør næste vigtige tidspunkt i disse fem interviewpersoners (bagudskuende) fortællinger om at miste kontrollen. Hvor det første oplevede kontroltab på en måde forekom mere uskyldigt og mindre bevidst, så fremstår denne næste fase som mere omfattende og med mere alvorlige konsekvenser.

Af relevante faktorer nævner interviewpersonerne: 1) Stigende tidsforbrug på onlinegaming, herunder i særdeleshed på mere konkurrenceprægede spil (så som EA Sports' spil), hvor spil karakterernes styrker kan påvirkes af in-game mikrotransaktioner, 2) manglende motivation i skolen eller udfordringer med en ungdomsuddannelse og 3) brug af illegale rusmidler, herunder særligt cannabis, som hyppigere og hyppigere indtages/ryges alene.

Mens alle fem interviewpersoner beskriver, hvordan de langsomt (men bestemt) slipper kontrollen både med tiden, de bruger på onlinegaming, og med indtagelsen af illegale rusmidler, og hvordan denne kombination påvirker deres skolegang (og forholdet til familien, som hurtigt bliver meget sekundær), så er der stor forskel på, hvordan de reagerer på kontroltabet. To af de fem fortsætter med at tillægge rusmidlerne større og større betydning, men hvor den ene af de to interviewpersoner udvikler et behandlingskrævende stofmisbrug (af kokain, amfetamin og opioider), som også hurtigt fortrænger motivationen for at game og bruge penge på spil, fortsætter den anden med at game i mange timer hver dag og med at bruge mange penge på skins.

De tre andre interviewpersoner beskriver, hvordan de oplever en række udfordringer i forbindelse med opstart på en ungdomsuddannelse, primært fordi de ryger for meget hash, men også fordi de prioriterer at bruge fritiden på at game, *og* fordi de bruger alle deres penge enten på at købe card packs eller CS:GO skins, som de satser – uden rigtigt at få noget ud af det. De gennemgår også en fase, hvor deres familier træder endnu mere i baggrunden, end de tidligere har gjort, og hvor de enten flytter hjemmefra (for at starte ungdomsuddannelse) eller flytter fra den ene forælders hjem til den anden forælders hjem. I det hele taget fremstår tilknytningen til forældre som præget af udfordringer og problemer. I kontrast hertil giver muligheden for at satse penge og vinde en stor gevinst et sus, som Kim (21 år) beskriver det:

*Vinder du, så er du megaglad, og du kan bare mærke adrenalinen. Og det er jo det der med, at når du først begynder at vinde det der, så stopper du ikke igen, det fanger dig bare, og så kan alt det andet være lige meget.*

Balancen mellem at bruge meget tid på den ene side på onlinegaming, mikrotransaktioner og skins/skin betting og på den anden side uddannelse, familieliv og efterhånden også på arbejde bliver altså udfordret i løbet af de sene teenageår. Ifølge de fem unge voksne, som vi har interviewet, og som alle har oplevet at miste kontrollen, er det i disse formative år, at de har mest brug for støtte og vejledning. Samtidig beskriver de også, at de i netop disse år er mindst modtagelige for støtte og vejledning – dels fordi de i øjeblikket *ikke* oplevede at have udfordringer/problemer, dels fordi de havde mistet moti-

vationen til at gå i skole og til at være sammen med forældre/familie (som ifølge interviewpersonerne heller ikke udviste interesse for de unges liv og udvikling, men havde travlt nok med deres egne parforhold og livssituationer).

### 7.4.3 Tilbage til hverdagen (som ung voksen)

Et aktivt uddannelsesliv, evt. med en praktisk uddannelse, hvor der også indgår praktik, og en tryk boligsituation omkring 20-årsalderen var de to primære faktorer, som ifølge tre af de fem unge voksne var udslagsgivende for, at de valgte at stoppe med at bruge cannabis og samtidig begrænsede tiden og pengene brugt på onlinegaming.

Og det er også interessant, at de to andre af disse fem interviewpersoner, som ikke stoppede med at bruge illegale rusmidler, netop aldrig oplevede succes eller trivsel i forbindelse med en ungdomsuddannelse eller at have en tryk boligsituation (enten som ude- eller hjemmeboende).

Derudover beskriver interviewpersonerne, hvordan de føler at være "vokset fra" tilværelsen som fuldtidsgamer(e), bl.a. fordi de via uddannelse og boligsituationer har fået nye interesser og været nødt til at tage større ansvar for hverdagens gøremål – så som at møde til tiden og sørge for at have penge til bl.a. mad og husleje. De understreger, at de i dag (i start-20'erne) har ordentlig økonomi og fra skole eller arbejdsplads bliver bekræftet i, at de er i gang med noget mere fornuftigt end at ryge hash og bruge størstedelen af deres penge på at game og gamble.

Således fremstår faktorer, som ikke direkte relaterer sig til gaming, sig som endog meget vigtige for de unge, som oplever at have problemer med gaming og gambling, men som ikke umiddelbart udvikler decideret spilafhængighed eller ludomani.

## 7.5 Råd og opmærksomhedspunkter fra unge gamere

Som afslutning på de interviews, vi foretog, gav vi børnene og de unge muligheder for at komme med deres råd til nye gamere, til forældre eller til Spillemyndigheden. Dette afsnit vil belyse disse råd.

### 7.5.1 Det er vigtigt at bevare kontrollen over sine gamingvaner

Flere steder på tværs af interviewene fremhæver børnene og de unge, at en form for kontrol og regulering af ens gamingvaner er essentiel. Herunder henvendte interviewpersonerne sig til forældre til børn, der gamer, men også til gamerne selv. Da Steffen (19 år) bliver bedt om at komme med et råd til nye gamere, uddyber han, at det er vigtigt, at man lærer at kontrollere sin gaming:

*Interviewer: Hvis du skulle give et råd til nye spillere, nye gamere, hvad ville det så være?*

*Steffen: Jeg ville nok bare sige, at du skal huske at have det sjovt med spillet. I sidste ende, så er det bare et spil, og du skal huske, at du skal sætte det i en boks ved siden af det virkelige liv. Det er vigtigt, at du har styr på dit virkelige*



*liv og har fået etableret et socialt liv, før du går ind og bruger al din tid på gaming, fordi det kommer virkelig til at tage meget af din hverdag, så det er vigtigt, at du ikke kun lever inde i den her virtuelle verden, men at du også har et liv udenfor. Og så skal du også bare huske at bruge hovedet og lytte til dine forældre, huske at komme ned til aftensmad og spørge ind til sådan nogle ting. Spil klogt. Spil, når du har tid til det. Lad være med at negligere dit arbejde osv. for at game og så pas på med at gamble alt for meget, i hvert fald ikke, hvis du ikke har pengene til det.*

Steffen fremhæver, at det er vigtigt, at gamingen ikke bliver en prioritet over alle andre aktiviteter i ens liv, og at man ifølge ham bør lære at "spille klogt". Gaming er for mange en tidskrævende hobbyaktivitet, og derfor bliver det flere steder på tværs af børnene og de unge understreget, at man bør lære at kontrollere sine gamingvaner, så der også bliver sat tid af til skole, fysisk aktivitet og ens fysiske sociale liv. Ydermere fremhæver en anden ung, Bjarke (18 år), at man bør været afklaret med, om man vil spille for sjov eller for at blive professionel, da ens tidsforbrug også bør afvejes i forhold til dette. I citatet ovenfor nævner Steffen desuden også, at man bør lytte til sine forældre, som også har en vigtig rolle at spille i denne forbindelse med kontrollen af ens gaming. Dette bliver også bekræftet af Ulla (18 år), som uddyber:

*Interviewer: Noget af det, jeg tænker på, det er, om du har nogle råd til nye spillere? Altså, til nogen, som vil starte med at spille? Er der nogle erfaringer, du tænker er vigtige?*

*Ulla: Jeg synes, man skal have sine forældre med inde over, når man spiller. Jeg synes, det er vigtigt, at man har nogle regler for det også. At man ikke spiller hele tiden. Jeg har været ret glad for de regler, vi har. Så man ikke bliver afhængig. For hvis mine forældre sagde: "bare gør, hvad du vil"-agtigt, så tror jeg bare, jeg ville sidde og spille hele tiden. Og bruge mange penge på det og sådan noget. Hvis du var en, der gjorde det, jo. Jeg tror bare ... opstille nogle regler for, hvad du må og ikke må.*

Ulla fortæller, at det er vigtigt, at forældrene hjælper med at sætte nogle regler og grænser for deres børns gaming, således at de ikke kommer til at bruge uhæmmet tid og penge på det. Som vi tidligere har beskrevet, er mange af børnene og de unge generelt positive over for, at forældrene er med til at sætte rammer for deres gamingvaner, og at flere af disse oplever denne som en del af forældrenes omsorg. Derfor bliver forældrenes indblanding i reguleringen af deres børns gamingvaner og pengebrug på samme altså også et vigtigt råd. I forbindelse med forældrenes indblanding er det dog relevant at understrege, at forældrenes regulering skal følges af deres engagement og forståelse for deres børns gaming. Reguleringen af børnene og de unges gaming skal ske på en måde, der også forholder sig til, hvilke spil der bliver spillet, samt den mening, som børnene og de unge tillægger deres gaming. Dette uddybes i følgende afsnit.

### 7.5.2 Forældrene bør følge med i deres børns gaming

Forældrenes indsigt i deres børns gaming er central af to årsager. For det første bliver det hyppigt nævnt på tværs af interviewene, at forældrenes forståelse for deres børns gaming er afgørende for, at de kan regulere deres gaming på en måde, hvor børnene og de unge oplever, at de bliver hørt og forstået. Robert (10 år) uddyber:

Interviewer: *Hvordan synes du så, at de voksne skal – hvad skal de synes om, at deres børn spiller? Og hvad for nogle regler skal de have?*

Robert: *De skal nok prøve, fx der er mange forældre, der sikkert ikke går så meget op i spillet. Bare laver reglerne og så siger, at børnene ikke har sådanne valgmuligheder. Så tror jeg måske, at de måske meget mere skulle prøve at gå ind i deres verden. Måske forstå spillet eller prøve at forstå det.*

Interviewer: *Ja, og så kan man lave nogle bedre regler også, hvis man forstår spillet bedre.*

Robert: *Ja.*

Interviewer: *Synes du, at dine forældre har gjort noget for at forstå spillet bedre?*

Robert: *Ja, min far nok mest. Ikke så meget min mor, tror jeg.*

Interviewer: *Hvad er det så, han har gjort?*

Robert: *Han er nok også den, som gør ting og hjælper mig. Han har sådan prøvet at forstå spillet, sådan fx prøvet at spille det og prøvet at forstå spillet.*

Robert, understøttet af flere interviewpersoner, fortæller, hvordan han kan opleve en distance fra forældrenes side, når det kommer til reguleringen af deres gaming. Forældrenes regulering kan, hvis den ikke følges af en forståelse for det spil, der spilles, og barnets forhold til dette, opleves som unødvendig rammesætning for en aktivitet, der er meget meningsgivende for dem. Som Robert beskriver det, er der en efterspørgsel hos børnene og de unge om, at deres forældre "går ind i deres verden", og i forlængelse af dette foreslår han, at man eksempelvis gør som hans far og prøver at spille med sine børn. Som også tidligere beskrevet er forældrenes rammesætning altså vigtig. Dog er det centralt for børnene og de unge, at denne rammesætning er ledsaget af forældrenes engagement for deres børns gaming.

Den anden årsag til, at forældrenes indblik i deres børns gaming er vigtig, er, at forældrene – ved at have en forståelse for børnenes gaming – kan være med til at beskytte dem mod de risici, som børn og unge oplever, at de kan blive udsat for, når de gamer. Eksempelvis nævner både Karl (18 år), August (17 år) og Philip (17 år), at det er vigtigt, at forældre får indblik i, hvad det er, deres børn bruger penge på, når de bruger penge på mikrotransaktioner. På den måde kan de få mulighed for at inkorporere en forståelse for pengebrug på spil i deres opdragelse af børnene og dermed bidrage til, at børnene

også opnår en forståelse for et hensigtsmæssigt pengebrug på spil. Konkret understreger Philip desuden, at der i denne sammenhæng bør føres oplysningskampagner eller udbydes kursus til forældre om mikrotransaktioner og in-game pengebrug.

At forældrenes indsigt i deres børns gaming kan være risikoforebyggende, underbygges desuden yderligere af Thea (19 år). Thea fortæller, at det er vigtigt, at forældrene sætter sig ind i de spil, deres børn spiller, således at de har mulighed for at vide, hvad de bliver eksponeret for, når de spiller. Thea fortæller:

*Altså generelt vil jeg sige, at forældre skal være bedre til at snakke med deres børn. For jeg oplever i hvert fald tit, at min kæreste, han spiller med 12-årige børn, som spiller skydespil. Og det er jo meget voldsomt at spille for små børn. Sådan noget med at gå og skyde hinanden og ... sidde og snakke ikke særlig pænt til hinanden. Fordi på de spil, min kæreste spiller, der kan de jo sidde og snakke igennem deres mikrofon til hinanden. Og der sidder 12-årige og kalder hinanden "bøsse" og "gay" og alt sådan noget. "Svin" og sådan noget. Og snakker ikke så pænt, hvis de selv bliver skudt. Og der synes jeg lige, at forældre skulle være bedre til at snakke med deres børn om, hvad er det lige for nogen spil, deres børn spiller, og hvordan er det lige, at de snakker til hinanden. Og i forhold til Sims, der burde det måske være, at der skulle være lidt mere styr på i forhold til, at der er jo også, at man kan have sex i Sims. Og det er jo også noget, der ikke helt egner sig til små børn. Nu har jeg jo læst i gruppen, i den Sims-gruppe, jeg er medlem af, at der er mange forældre derinde, der lader deres små børn spille. Og der er nemlig nogle, der holder dem under overvågning. Men der er andre, der ligesom bare lader dem sidde og spille. Hvor jeg har det sådan lidt, jeg synes ikke rigtigt, at nogle af de ting, som man kan gøre i Sims i forhold til at have sex, det synes jeg ikke lige er noget, der hører til helt små børn. Det synes jeg der burde være mere kontrol over også. Fordi at der måske – nu ved jeg, at der ikke er nogle indstillinger i Sims, at man kan slå til. Men måske, hvis man kunne være lidt mere opmærksom på, fx at der kunne være indstillinger til et børne-mode. Ligesom på Netflix, hvor der er noget, der hedder Kids, så du ikke finder alle voksenfilmene. Så kunne der også være det i Sims, så de ikke kunne lave alle de ting, som ikke lige egner sig til børn.*

Thea nævner flere elementer, som børn og unge kan blive eksponeret for, når de spiller, såsom et grimt sprog eller seksuelle referencer. Ydermere nævner både Thea og en anden interviewperson (Marie, 12 år) også vold som en ting, der kan optræde i spil, og som noget, forældre bør være opmærksomme på. I forlængelse af disse elementer opfordrer Thea til, at forældre snakker med deres børn om de ting, der indgår i deres spil, og eksempelvis irttesætter dem, hvis det er nødvendigt. Thea foreslår også, at spil burde have en form for 'børnefunktion', der kan aktiveres, og som afskærmer børn fra ting, de ikke bør eksponeres for i en tidlig alder.

### 7.5.3 Gaming bør anerkendes som en hobbyaktivitet

Et råd, der hyppigt blev gentaget af flere af børnene og de unge, var, at der bør arbejdes for at gaming i højere grad bliver kan blive anset som en hobbyaktivitet på lige fod med andre spille- og legeaktiviteter. Dette illustreres eksempelvis af Mark på 19 år herunder:

Interviewer: *Hvad er det vigtigste råd, du vil give til spillemyndighederne eller politikerne? Altså potentielt både med fokus på det positive og det negative i forhold til gaming?*

Mark: *Ja, alright. Altså, at gaming er noget fuldstændigt unikt, at man kan ikke relatere det til noget, der har været der før, man kan virkelig ikke bruge gamle, altså forhold til at lave love og sådan noget, og generelt skal man bare acceptere, at gaming er noget, der er her for at blive, og det kommer ikke til at forsvinde, så hellere fokusere på, hvordan man kan acceptere det, og arbejde videre og få integreret det ordentligt, på en positiv og god måde, for de unge i samfundet, også for de ældre, i stedet for at være så fokuseret på det, "man skal lade være med at – (det skal væk, ad)", altså "det er ikke det værd".*

Mark understreger, at det er relevant at acceptere gaming som en værdifuld aktivitet for børn og unge, for at man kan integrere gaming i samfundet på en hensigtsfuld måde. Dette afspejler en lignende pointe i tidligere afsnit, hvor forældrenes regulering af deres børns gaming risikerer at give anledning til konflikt eller frustrationer hos børnene og de unge, såfremt de ikke forstår deres børns spil og gamingvaner. Andre af interviewpersonerne understreger også, i tråd med Mark, at det er vigtigt, at man ikke anser gaming som noget, der i udgangspunktet er problematisk. Gør man det, risikerer man unødvendigt at tage noget meningsfuldt fra børnene og de unge, når man forsøger at regulere deres gaming. Eksempelvis fortæller Aksel på 15, at det også er vigtigt, at man anerkender det fællesskab, der er mellem børn og unge, når de begår sig online i spil, og at forældre ikke antager, at deres børn er asociale, hvis de gamer meget. At det er vigtigt at anerkende den værdi, som gaming har for børnene og de unge, understøttes også af afsnit 5.3.6, hvor det blev beskrevet, hvordan flere børn og unge anvender gaming til at cope med diverse problemer i deres liv.

#### 7.5.4 Der bør være fokus på spilindustriens forretningsmodeller og markedsføringen af mikrotransaktioner

Det sidste overordnede råd, som ofte blev nævnt blandt børnene og de unge, var, at det er vigtigt at have fokus på spilindustriens interesser og deres markedsføring af mikrotransaktioner. Anton (16 år) fortæller:

Interviewer: *Hvis du skulle give dem [spillemyndigheden] et råd til, hvad de skulle fokusere på? Altså det kunne enten være positive eller negative ting i gaming. Hvad skulle det så være?*

Anton: *Altså, jeg vil sige, hav i bagehovedet, hvad motivationen bag den gambling er, og hvordan den bliver markedsført. 100 procent. Det her med, at man ikke skal have en pop-up notification, hver gang man har været inde i et game: "Hey, husk du kan gøre sådan og sådan", fordi det skal være noget, man vælger. Det skal ikke være noget, man ligesom bliver tilbudt.*

Flere af interviewpersonerne oplever en aggressiv markedsføring af mikrotransaktioner fra spilindustriens side af, hvilket også illustreres af Anton, da han fortæller, at han synes,

at mikrotransaktioner er noget, man selv skal vælge til, i modsætning til noget, man konstant bliver eksponeret for igennem reklamer. En anden ung mand, Poul på 19, understreger også, at det i hans øjne er det største problem, at spilindustriens reklamation af mikrotransaktioner ofte sker i det skjulte gennem youtubere og streamere. Her fortæller Poul, hvordan diverse spilvirksomheder betaler streamere og youtubere for at lave videoer, hvor de vinder sjældne gevinster fra deres spil, og at de dermed bidrager til at skabe et forvrænget billede af, at man ofte vinder gevinster i random reward mechanism-baserede mikrotransaktioner.

Flere af interviewpersonerne (Poul, Anton, Rane, August) har også fokus på, at spilindustriens reklamation er specielt problematisk, fordi en stor del af gaming-publikummet består af yngre børn, som endnu ikke forstår værdien af penge. Rane (17 år) fortæller:

*Interviewer: Vil det sige, at du synes, det er et problem, at der er mange af de her in-game køb?*

*Rane: Ja. Fordi det lokker i hvert fald rigtig meget mindre børn, som måske ikke engang nu forstår rigtig værdi af penge. Jeg kender i hvert fald mange småsøskende, som har brugt flere tusinde kr. Ikke deres egne, men af deres forældres penge. Og der var også en episode med min lillebror, hvor han havde siddet på sin PlayStation og så lige pludselig, så manglede der 1.000 kr. på mine forældres konto, fordi han ikke rigtig vidste, hvad han lavede.*

Fortællingen om børn, der er kommet til at bruge høje beløb på spil, fordi de endnu ikke havde opnået en forståelse for penge, er desuden noget, der ofte bliver gentaget på tværs af både interviews og fokusgrupper. Her understreger August (17 år) også, at det er vigtigt at anerkende, at spilindustrien har et ansvar for deres markedsføring, netop fordi deres produkter udbydes til børn. At markedsføring af gambling-lignende fænomener kan være problematisk, er desuden ikke et nyt fund, og Hörnle et al. (2019) understreger i denne forbindelse, at gambling-relateret markedsføring er specielt problematisk, da det i højere grad rammer sårbare og udsatte. Fremtidige studier bør have fokus på, hvordan eksponering af reklamation af mikrotransaktioner påvirker børn.

## 7.6 Problemspillernes perspektiver på problematisk pengebrug i spil

Til projektet foretog vi fem interviews med gamere, der selv oplevede, at de havde, eller havde haft, et problematisk forhold til brug af penge på videospil. Som opfølgende afsnit på børnene og de unges råd til Spillemyndigheden, til forældre og til nye gamere, vil vi nu præsentere et afsnit, der behandler problemspillernes perspektiver på, hvad de oplever som væsentlige problematikker i forbindelse med brug af penge i spil.

### 7.6.1 Pay-to-win rammer sårbare grupper

Som vi tidligere har beskrevet, problematiserer flere af de unge såkaldte pay-to-win betalingsmuligheder i spil, da disse nødvendiggør et kontinuerligt pengebrug for at kunne

bibeholde et kompetitivt niveau. Dette kritikpunkt følges op på af Ulrik (29 år), der beskriver, hvordan pay-to-win betalingsmuligheder kan være med til at understøtte allerede eksisterende økonomisk ulighed blandt spillerne:

Interviewer: *Men hvad er problemet i, at man kan købe det [virtuelle våben i Call of Duty]?*

Ulrik: *Det er pengene. Har du penge, så er det selvfølgelig lige meget, men altså, hvis du ikke har penge ... Hvor jeg kommer fra, der har jeg sgu ... Der er lidt hårde vilkår. Der er ikke så mange penge at gøre godt med. Men måske i Nordsjælland eller deroppe, der er det sgu lige meget. Der er det bare far, der betaler. Så de køber jo bare løs. Så det er også på en eller anden måde lidt unfair, ikke? Hvis du er til Modern Warfare, kan du købe de gode våben og de bedre kikkertsigter og det, der kan skyde længere og mere stabilt, så har du en fordel i forhold til, hvis du ikke kan. En kæmpe fordel. Så det er faktisk lidt uretfærdigt, hvis man tænker over det.*

Interviewer: *Og så bliver man måske lokket til at gå ud og skaffe pengene, så man kan være med alligevel?*

Ulrik: *Ja, lige præcis. Hvis man lige tænker over det. Så er det faktisk unfair.*

Ulrik fortæller, hvordan han er vokset op i hårde vilkår uden særlig mange penge, og at denne mangel på økonomisk overskud blev ekstra tydelig for ham, når han oplevede at tabe til modstandere i Call of Duty, som havde brugt mange penge på våben i spillet. At pay-to-win betalingsmuligheder kan være med til at forstærke allerede eksisterende ulighed blandt spillerne, opleves også af Kim (19 år), der fortæller om sin oplevelse med, at pengebrug på spil til tider kan indgå som en nødvendig del af den sociale aktivitet i vennegruppen:

Kim: *Man kan jo godt undvære det, ikke? Men så er det sådan, du betaler 60 kr., og hvis du ikke betaler de 60 kr., så kan du ikke spille med dine venner.*

Interviewer: *Nej, det er i virkeligheden ret urealistisk, at man skulle gøre det på den måde, ikke?*

Kim: *Man kan sige det sådan, at jeg synes, det er sådan lidt tvungen. Tvungen betaling. For hvis man gerne vil hygge sig med sine venner og sådan noget online, så bliver du bare nødt til at gøre det.*

Interviewer: *Ja. Og så har du ligesom dit dankort liggende fast på din profil, og så er det, du bare skal ...*

Kim: *Ja, nemlig, så skal den jo trække penge derfra, og så gør det det også bare nemmere, jo, fordi så ligger det der jo.*

Kim fortæller, hvordan han har måttet betale 60 kr. for at kunne spille med sine venner, og understreger i denne forbindelse, at han nogle gange har oplevet det som en nødvendighed at bruge penge på spil, for at kunne hygge sig med sine venner. I Kims tilfælde får pay-to-win betalingsmuligheder altså en plads, hvor et økonomisk overskud bliver nødvendigt for, at man kan være en del af den sociale aktivitet med vennerne. Omvendt risikerer man, ifølge Kim, at blive afskåret fra en vigtig del af vennegruppens aktiviteter, såfremt man ikke vil, eller har råd til, at bruge penge på de spil, der spilles i vennegruppen.

### 7.6.2 Spilindustriens indirekte reklame via streamere og youtubere er problematisk

En anden problematik, som blev nævnt af flere af problemspillerne, var spilindustriens reklame for chancebaserede mikrotransaktioner igennem youtubere og streamere. Problemspillerne (understøttet af både børnene og de unge andre steder i datamaterialet) fortalte, at youtubere og streamere medvirker til indirekte reklame for loot boxes og card packs, da youtuberne eller streamerne ofte modtager sponsorater fra spillevirksomhederne til at betale for åbningen af card packs eller loot boxes i deres videoer eller på deres stream. I citatet herunder fortæller Kim, hvorfor han mener, at dette er problematisk:

*Kim: Jeg synes, det er forkert at sige til en youtuber: "Hey, vil du ikke lave reklamer for noget", for man ved med mange youtubere, at deres seerbase er bare unge mennesker, det er bare unge mennesker under 18, der sidder og ser med. Og så er det fint nok, at de siger i videoen: "Hey, du skal være 18 for at gøre det her", men hvis du sidder som 16-årig og ser, han har vundet 50.000, så er du sgu da ligeglad med, at du skal være 18, hvis du kan komme ind og gøre det.*

Interviewer: *Ja, ja.*

*Kim: Du ser jo aldrig ... Altså, tit også, når jeg er [igennem] Facebook og sådan noget, og der er reklamer for kasino, så er det jo aldrig billeder af folk, der taber, det er jo altid kun billeder af folk, der vinder. Det er ligesom om, de får det til at lyde som om, at "hos os, der kan du kun vinde, du kan ikke tabe, det kan ikke lade sig gøre".*

Kim understreger, at det for det første er problematisk, at denne form for reklame foregår på en platform, hvor målgruppen typisk er børn og unge under 16. Derudover lægger Kim også vægt på, at denne form for reklame er med til at danne et forkert billede af ens chancer for at åbne noget værdifuldt i en card pack eller loot box. Dette skyldes, at youtuberne og streamerne kun viser videoer med deres succesfulde pack eller loot box openings. En anden problemspiller, Troels (18 år), understøtter også denne pointe og fortæller, at han, ved at se youtuberne og streamernes videoer, får en følelse af, at "hvis han kan, så kan jeg også". Dette også trods minimal sandsynlighed for gevinst.

I interviewet med Kim foreslår han i forlængelse af hans kritik desuden, at en løsning på de problemer, som denne indirekte reklame bidrager til, kunne være at gøre det til et krav for virksomhederne at præsentere procentsatserne for de forskellige muligheder for gevinst i hhv. loot boxes eller card packs, før disse købes eller åbnes.

### 7.6.3 Det er for nemt at bruge penge på spil. Især for børn

Et tredje kritikpunkt, som flere steder blev udpeget af problemspillerne, var, at det, specielt for børn, er for nemt at bruge penge på spil. Flere af problemspillerne fortæller, hvordan betalingssystemerne i spillene ofte er indrettet sådan, at det er nemt at bruge penge, og at der ofte opstår problemer, når børn møder dette. I et citat fra Ahmed (28 år) fortæller han, hvordan hans karatetræners søn brugte 60 tusind kr. på mobilspillet Hay Day ved et tilfælde:

Interviewer: *Er der andre måder, du tænker, det [pengebrug på spil] kan blive et problem?*

Ahmed: *Jamen fx, at min karatetræners barn, han brugte 60 tusind på Hay Day fra sin fars penge, fordi han ikke vidste, at de ligesom kostede rigtige penge. Så de fik en regning til d. 1. på 60 tusinde. Så hvis bare det kan gøre det, uden at man ligesom skal indtaste nogen kode eller noget som helst, så kan det jo blive et problem for mange.*

Ahmed påpeger, at spillene ofte er indrettet sådan, at man ikke behøver at indtaste nogen kode for at foretage in-game køb, så snart betalingskortet er koblet til. En lignende fortælling hørtes også hos Troels (18 år<sup>3</sup>), som fortalte, hvordan hans lillebror brugte 2.500 kr. på loot boxes i Fortnite, fordi han "bare kunne gå ind og trykke". Ahmed og Troels fortællinger tydeliggør hermed, hvordan spildesignet muliggør, at det bliver nemt at bruge penge på spillet. Denne nemhed bliver desuden yderligere forstærket ved, at det er børn, der er brugere af spillene, hvilket bliver tydeligt, da Ahmed understreger, at hans karatetræners barn ikke vidste, at det var rigtige penge, han brugte på spillet, og derfor kom til at bruge 60 tusind.

Problematikken med, at det er for nemt at bruge penge på spil, italesættes også mere overordnet af Kim (19 år), der fortæller, at han mener, at der generelt er mangel på kontrol og overvågning, når det kommer til børns muligheder for pengebrug på spil.

*Men hvis jeg gik ned i Rema eller sådan noget og forsøgte at købe en pakke smøger, så fik jeg at vide, at det var jeg ikke gammel nok til. Så det er sådan lidt ... Jeg synes bare, at det der med at bruge penge på et spil, ikke også? Der burde sgu bare være nogen større restriktioner, der burde være mere med at holde øje og sådan noget. Det er bare for nemt. Der er jo aldrig nogen, der vil sætte spørgsmålstejn ved, at jeg som 15-årig gik ned i Elgiganten og købte et gavekort på 400 kr. til PlayStation, men var jeg gået ned og købt alkohol til 400 kr., så havde jeg fået at vide, at, "uha, det var dårligt og dumt, og det er farligt". Det er ligesom om ... Så det er ikke farligt, at jeg går ind på en online-side og bruger alle mine penge og i realiteten fucker mit liv så meget op, fordi jeg ikke ved, hvad økonomi betyder? Det er, som om, det er kun ting, der kan påvirke din krop, der kan få dig på hospitalet, det er kun dem, vi skal passe på vores unge for, for det er kun det, der er farligt.*

Kim sammenligner det at købe et gavekort til in-game køb med det at købe cigaretter eller alkohol, før man er 18, og undrer sig over, at der i det sidste tilfælde foregår en



streng håndhævelse af lovgivning, mens der ingen kontrol bliver ført i forbindelse med køb af gavekort til in-game køb. Andetsteds fortæller Kim, at man for det meste skal være 18 år for at tilkøbe sit kort til et spil, men der hverken er nogen restriktioner eller kontrol i spil, der sikrer, at man rent faktisk er det. I forlængelse af dette understreger Kim, at det er vigtigt, at vi bliver bevidste om de risici, som in-game køb kan medføre, og efterspørger derfor mere kontrol og håndhævelse af de gældende regler på området.

#### 7.6.4 Gambling-relaterede elementer i spil kan tage form som statussymboler

Den sidste problematik, der blev understreget af problemspillerne, var, at det kan være problematisk, at gambling-relaterede elementer i videospil får en bestemt statusværdi i vennegruppen. Kim uddyber:

*Hvis mig og min kammerat kedede os, så kunne vi godt finde på at gå ind på sådan nogle sider og så smide pengene. Altså, købe CS:GO-skins og så gamble dem og sådan noget. Og det begyndte bare at komme til sådan et scenarie, hvor ... Du kan jo mærke, når du gambler, så kan du mærke adrenalin, der bare pumper i dig. Fordi det var sådan noget, "enten vinder du eller også taber du", og 9 ud af 10 gange, der ved du, at du taber, for det er bare sådan, systemet er lavet. Oddsene vil altid være imod dig og være på siden, der har det. Det er jo ligesom med blackjack og alt sådan noget, uanset hvor meget du køber, så er det altid huset, der vil vinde i den sidste ende. Og det var jo bare det, så begyndte det jo bare at gå fra at være en gang imellem, til at være sådan "ej, nu skal vi fandeme gøre det". Det var jo også sådan noget med, "hvem tør gøre det mest"? Og så, hvis du gjorde det nok, så var du jo sej, for så turde du det jo. Det er bare noget lort, det der gambling, jeg har sateme ikke meget for det mere.*

Kim fortæller, at han har oplevet, at det at købe CS:GO-skins og efterfølgende gamble med dem, blev en del af et statushierarki, hvor det gjaldt om at turde at satse mest. Kim italesætter ydermere købet af chance-baserede mikrotransaktioner som noget, der nemt kan blive en glidebane, og nævner, at det til at starte med var noget, der skete relativt sjældent, mens det senere blev mere hyppigt og noget, der kom til at definere, hvem der var sej, og hvem der ikke var.

## 8 Konklusion

I løbet af de seneste ca. 25 år er gaming og onlinegaming blevet en vigtig aktivitet i børn og unges hverdagsliv. Næsten alle børn og unge i Danmark bruger i løbet af barndommen og ungdomsårene tid på onlinegaming. De gamer i kortere eller længere perioder, de holder pauser med gaming eller gamer non-stop i dagevis, og de oplever både positive og negative konsekvenser af gamingen. Samtidig er de tvunget af deres sociale omgivelser til at forholde sig til et relativt kritisk billede af gaming som noget, der kan komme ud af kontrol – et fænomen, der som fx brug af rusmidler er noget, som børn og unge er nødt til at lære at kontrollere.

Vores forskningsprojekt viser imidlertid dels, at det ikke er uproblematisk at kategorisere onlinegaming med brug af alkohol eller andre rusmidler, dels at gaming meget ofte udgør en konstruktiv aktivitet for børn og unge. Når børn og unge konfronteres med et billede af, at gaming hovedsageligt udgør en risiko for deres liv og fremtid, opstår stigmatisering og risikoen for at føle skam frem for fx glæde eller spænding over at vælge gaming frem for andre aktiviteter. Stigmatisering virker imidlertid beskadigende over for børn og unges (og i princippet også voksnes) udvikling af identitet, ligesom stigmatisering som styringsmekanisme hverken er legitim eller effektiv.

Når vi i dette projekt har valgt dels at give børn og unge en stemme i forhold til gaming, dels at lytte til, hvad de fortæller, har vi bevidst forsøgt at bevæge os uden om risikoen for at afbillede gaming som et stigma på det rette børne- og ungeliv. Med afsæt i disse stemmer fremstår det som yderst væsentligt for en bred forståelse af, hvad gaming betyder for børn og unges hverdage, at gaming medfører en række positive konsekvenser for dem, som gamer: socialt samvær i en tid, hvor digitalisering spiller en stadigt større rolle, coping med nervøsitet og mistrivsel, dygtiggørelse af kommunikation på tværs af fx kulturelle og sproglige grænser, udlevelse af lysten til at konkurrere med andre, indlevelse i fantasiuniverser, konstruktioner af fantasifulde karakterer og universer og hygge med venner (eller familie) er blot nogle af de attraktioner, som vores unge interviewpersoner forbinder med onlinegaming, og som er med til at motivere dem til at fortsætte med at game på trods af den negative omtale, som gaming ofte får; på trods af risikoen for stigmatisering.

Men børn og unge mennesker, som tilbringer tid med onlinegaming i hverdagens mange forskellige former og afskygninger, ude og hjemme, alene eller (oftest) sammen med andre, med eller mod forældres accept, og med forskellige kompetencer og økonomiske ressourcer skal også løbende forholde sig til mulighederne for en hurtig gevinst eller en chance, når de gamer. Det er nærmest umuligt at undgå mikrotransaktioner og gambling-relaterede elementer.

Således underbygger forskningsprojektet den eksisterende viden om gaming som et kulturelt fænomen eller en fritidsinteresse, der som andre aktiviteter kan indeholde både uproblematisk og problematiske elementer, men som ikke bliver mindre problematisk ved at blive udsat for stigmatisering.

Mens børn og unges gaming tydeligt fremstår som vigtig både for individuel trivsel og sociale fællesskaber, og også i nogen grad for læring og dannelse, finder forskningsprojektet også, at gaming kan udfordre dele af gamernes hverdagsliv. Over halvdelen af de interviewede børn og unge (heraf hovedparten af de 15-19-årige) oplever, at de mange timer, den mængde energi og de penge, som mange børn og unge bruger på gaming, betyder, at fx uddannelse, familieliv og arbejdsrelaterede opgaver nedprioriteres. Tilsvarende kan gaming have en tilsidesættende effekt på gamernes basale behov (fx søvn og ernæring), ligesom fysisk aktivitet også kan blive nedprioriteret. Derfor kan det ifølge interviewpersonerne ofte være en god idé at opstille nogle rammer for, hvordan gaming kan fungere sammen med andre af børne- og ungdomslivets mange aktiviteter, og meget gerne med respekt for eller via en afvejning af, at det at game kan have en anden social og tidsmæssig praksis end andre aktiviteter, således at reguleringen af og rammerne for gaming faktisk kan sameksistere med andre aktiviteter – frem for at støde sammen med dem.

Forskningsprojektet finder, at gambling-relaterede elementer og skin betting er sammenlignelige med onlinegambling, og at både børn og unge ofte vil finde køb af gambling-relaterede elementer i spil og skin betting spændende og affektionsudløsende. Alligevel er det et mindretal af de deltagende børn og de unge, der har stiftet bekendtskab med mikrotransaktioner på en måde, som ifølge interviewpersonerne selv fremstår som problematiske.

At de deltagende børn og unge sjældent oplever voldsomme problemer i forbindelse med mikrotransaktioner betyder dog ikke, at forskningsprojektet ikke finder potentielle faresignaler i forbindelse med gamblingrelaterede elementers tilstedeværelse i unges gaming. For det første finder forskningsprojektet, at gamblinglignende elementer i spil opnår en selvstændig social værdi blandt nogle unge. Dette gælder særligt for unge mænd, som spiller FIFA eller CS:GO på et højt kompetitivt niveau, og er således ikke et udbredt fænomen. Disse unge sætter gambling-relaterede elementer i centrum for en gruppemæssig hype, hvor de samles omkring hinandens risikovillighed ved køb af mikrotransaktioner og hepper på hinanden. I sådanne sammenhænge oplever de unge ofte at bruge flere penge end først antaget, og sandsynligvis indebærer gruppedynamikken også en risiko for at føle sig presset af gruppen til selv at investere i skins, card packs og lignende.

For det andet italesætter børnene og de unge på flere punkter spilindustriens markedsføringsstrategier i forhold til mikrotransaktioner som udspekulerede og uigennemsigtige. Her retter særligt interviewpersoner i gruppe 2 en kritik af den indirekte reklamation af gamblingrelaterede mikrotransaktioner, som streamere og youtubere udfører, og imod selve designet af mikrotransaktionerne, der ofte er designet på en måde, som fjerner fokus på selve betalingsdelen/pengeforbruget. I retrospekt fortæller de ældste interviewpersoner (inkl. interviewpersoner i gruppe 3), hvordan de som yngre oplevede at bruge penge uden at forholde sig til det, og hvor de – i retrospekt – burde have været støttet enten af forældre eller af et mere restriktivt design i den del af spillene, som handler om at foretage mikrotransaktioner.

Forskningsprojektet lægger således op til, at spilindustriens forretningsmodeller i forhold til udbredelsen af mikrotransaktioner og gambling-relaterede elementer kunne undersøges nærmere, særligt med henblik på at udvise forståelse for, at en stor del af nutidens gamere er mindreårige og derfor i princippet ikke burde risikere at stå over for muligheden for at foretage in-game køb blot med et enkelt klik eller to. Samtidig opfordrer forskningsprojektet til, at børn og unge i større grad informeres om og inviteres til at reflektere over, hvad det betyder at bruge penge, mens man gamer.

At der i dag i 2021 kan være relativt store forskelle imellem generationers erfaringer med onlin gaming er ikke overraskende, fordi onlin gaming slet ikke fandtes i forældregenerationernes barndom. Dette forklarer formentligt en relativt stor del af den manglende anerkendelse, som gamere kan opleve. Forældrene har vanskeligt ved at forstå børns gaming, inkl. gamings sociale dimensioner, fordi forældrene ikke selv er opvokset med onlin gaming som en del af deres hverdag. Men selvom det virker forståeligt, at forældres vilkår for at forstå gaming er anderledes end deres børns, er det problematisk, når/hvis forældres (og andre voksnes) manglende forståelse for og erfaring med gaming kommer til udtryk som stigmatisering af gamere og medfører konflikter og straffe.

Derfor bør dette forskningsprojekt også give et bidrag til en større forståelse for børn og unges gaming, for de faldgruber, som gaming indeholder, og ikke mindst for det uoverskuelige ansvar, som pålægges særligt de yngste gamere, for selv at skulle navigere imellem at bruge gaming fornuftigt til at have det sjovt, være sociale eller slappe af, og på den anden side, mulighederne for at bruge penge, opleve stress og mistrivsel.

De yngste gameres forudsætninger for at forholde sig kritisk og/eller reflekterende til brugen af penge i spil er sjældent lige så gode som de ældre gameres forudsætninger, og derfor kan forældre til små børn med fordel tage et medansvar for børnenes online-aktiviteter.

Således slutter forskningsprojektet med en generel anbefaling til både børn, unge og voksne om at fortsætte opbygningen af positive fællesskaber omkring gaming, og i det omfang, at gaming involverer brug af mikrotransaktioner, at opstille rimelige rammer for, hvordan dette kan foregå. Samtidig afviser projektet enhver opbakning til potentiel stigmatisering af børn og unges gaming – både fordi stigmatisering sandsynligvis vil have en negativ virkning på de få børn og unge, som oplever problemer i forbindelse med gaming, og – i særdeleshed – fordi forskningsprojektet primært finder, at børn og unges gaming har stor værdi – både individuelt og socialt.

## Litteratur

Aarsand, P. (2011). Parenting and Digital Games. *Journal of Children and Media*, 5(3), 318–333.

Aarsand, P. A., & Aronsson, K. (2009). Gaming and territorial negotiations in family life. *Childhood*, 16(4), 497–517.

Aarseth, E., Bean, A. M., Boonen, H., Carras, M. C., Coulson, M., Das, D., Deleuze, J., Dunkels, E., Edman, J., Ferguson, C. J., Haagsma, M. C., Bergmark, K. H., Hussain, Z., Jansz, J., Kardefelt-Winther, D., Kutner, L., Markey, P., Nielsen, R. K. L., Prause, N., ... Van Rooij, A. J. (2017). Scholars' open debate paper on the world health organization ICD-11 gaming disorder proposal. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 267–270.

Aarseth, E., & Grabarczyk, P. (2018). An Ontological Meta-Model for Game. In *Proceedings of the 2018 DiGRA International Conference: The Game is the Message*. DiGRA 2018.

Aarseth, E., & Günzel, S. (2019). Ludotopia. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 1689–1699.

Aarseth, E., & Möring, S. (2020). The Game Itself? Towards a Hermeneutics of Computer Games. In *FDG '20: International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 1–8). The International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG).

Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2013). Do Video Games Promote Positive Youth Development? *Journal of Adolescent Research*, 28(2), 155–165.

Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2017). The Link Between Playing Video Games and Positive Youth Outcomes. *Child Development Perspectives*, 11(3), 202–206.

Beavis, C. (2015). Young People, Online Gaming Culture, and Education. In J. Wyn & H. Cahill (Eds.), *Handbook of Children and Youth Studies* (pp. 815–827). Springer Singapore.

Bengtsson, T. T., Bom, L. H., & Fynbo, L. (2021). Playing Apart Together: Young People's Online Gaming During the COVID-19 Lockdown. *Young*, 29(4S), 1–16.

Bengtsson, T. T., & Ravn, S. (2019). *Youth, Risk, Routine: A New Perspective on Risk-Taking in Young Lives*. Routledge.

Berlo, K. van, & Liblik, K.-C. (2016). The business of micro transactions: What is the players' motivation for purchasing virtual items? Jönköping University.

Billieux, J., Stein, D. J., Castro-Calvo, J., Higushi, S., & King, D. L. (2021). Rationale for and usefulness of the inclusion of gaming disorder in the ICD-11. *World Psychiatry*, 20(2), 198–199.

Bogost, I. (2016). *Play Anything: The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games*. Basic Books.

- Bonke, J. (2007). Ludomani i Danmark II: Faktorer af betydning for spilleproblemer. Socialforskningsinstituttet.
- Bradford, S. (2012). *Sociology, youth, and youth work practice*. Palgrave Macmillan.
- Brand, M., Rumpf, H. J., Demetrovics, Z., King, D. L., Potenza, M. N., & Wegmann, E. (2019). Gaming Disorder is a Disorder due to Addictive Behaviors: Evidence from Behavioral and Neuroscientific Studies Addressing Cue Reactivity and Craving, Executive Functions, and Decision-Making. *Current Addiction Reports*, 6(3), 296–302.
- Brinkmann, S., & Tanggaard, L. (2010). *Kvalitative metoder*. Hans Rietzels Forlag.
- Brunborg, G. S., Hansen, M. B., & Frøyland, L. R. (2013). *Pengespill og dataspill: Endringer over to år blant ungdommer i Norge*. NOVA - Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring.
- Brus, A. (2013). A young people's perspective on computer game addiction. *Addiction Research and Theory*, 21(5), 365–375.
- Brus, A. (2014). Unge, afhængighed og computerspil som soveværelseskultur. *Tidsskrift for Ungdomsforskning*, 14(2), 80–108.
- Brus, A. (2015). Unge og looping-effekten af computerspilafhængighed. Roskilde University.
- Brus, A. (2018). Generagency and problem gaming as stigma. In J. Enevold, A. M. Thorhauge, & A. Gregersen (Eds.), *What's the Problem in Problem Gaming? Nordic Research Perspectives* (pp. 51–63).
- Brus, A. (2020). Fra professionel esport og soveværelseskultur til foreningsidræt. Copenhagen University.
- Cleghorn, J., & Griffiths, M. D. (2015). Why do gamers buy "virtual assets"? An insight in to the psychology behind purchase behavior. *Digital Education Review*, 27(June), 85–104.
- Coanda, I., & Aupers, S. (2020). Mechanisms of Disclosure: A Socio-technical Perspective on Sociality in Massively Multiplayer Online Role-playing Games. *Television and New Media*, 21(3), 315–333.
- Consalvo, M., & Paul, C. (2015). *Paying To Play: The Evolving Structure of Game Pricing and Industry Legitimacy*. Selected Papers of Internet Research 16: The 16th Annual Meeting of the Association of Internet Researchers.
- Corneliusson, H. G., & Rettberg, J. W. (2008). Introduction: "Orc Professor LFG," or Researching in Azeroth. *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*, 1–15.
- Crawford, G. (2011). Who Plays Video Games? In *Video Gamers* (pp. 47–65). Routledge.

- Crawford, G., Gosling, V. K., & Light, B. (2011). The social and cultural significance of online gaming. In G. Crawford, V. K. Gosling, & B. Light (Eds.), *Online Gaming in Context* (pp. 3–22). Routledge.
- Dahlskog, S., Kamstrup, A., & Aarseth, E. (2009). Mapping the game landscape: Locating genres using functional classification. *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory - Proceedings of DiGRA 2009*.
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., Reindl, A., Ágoston, C., Kertész, A., & Harmath, E. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, *43*(3), 814–825.
- Derevensky, J., & Griffiths, M. (2019). Convergence Between Gambling and Gaming: Does the Gambling and Gaming Industry Have a Responsibility in Protecting the Consumer? *Gaming Law Review*, *23*(9), 633–639.
- Domahidi, E., Festl, R., & Quandt, T. (2014). To dwell among gamers: Investigating the relationship between social online game use and gaming-related friendships. *Computers in Human Behavior*, *35*(2014), 107–115.
- Eklund, L. (2013). Family and games: Digital game playing in the social context of the family. In T. Quandt & S. Kröger (Eds.), *Multiplayer: The Social Aspects of Digital Gaming* (pp. 162–171). Routledge.
- Eklund, L., & Bergmark, K. H. (2013). Parental mediation of digital gaming and internet use. *FDG 2013: The 8th International Conference on the Foundations of Digital Games, May 2013*, 63–70.
- Eklund, L., & Roman, S. (2019). Digital Gaming and Young People's Friendships: A Mixed Methods Study of Time Use and Gaming in School. *Young*, *27*(1), 32–47.
- Elverdam, C., & Aarseth, E. (2007). Game classification and game design: Construction through critical analysis. *Games and Culture*, *2*(1), 3–22.
- Enevold, J. (2014). Digital Materialities and Family Practices: The Gendered, Practical, Aesthetical and Technological Domestication of Play. *Transactions of the Digital Games Research Association*, *1*(2), 1–27.
- Enevold, J., Thorhauge, A. M., & Gregersen, A. (Eds.). (2018). *What's the problem in problem gaming: Nordic Research Perspectives*. Nordicom.
- Flunger, R., Mladenow, A., & Strauss, C. (2017). The free-to-play business model. *ACM International Conference Proceeding Series, January 2019*, 373–379.
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2017). Sexism in video games and the gaming community. In R. Kowert & T. Quandt (Eds.), *New perspectives on the social aspects of digital gaming* (pp. 115–135). Routledge.

- Frank, L., Salo, M., & Toivakka, A. (2015). Why buy virtual helmets and weapons? Introducing a typology of gamers. *28th Bled EConference: #eWellbeing - Proceedings*, 503–519.
- Fraser, S., Lewis, V., Ding, S., Kellett, M., & Robinson, C. (Eds.). (2004). *Doing Research with Children and Young People*. Sage Publications.
- Fridberg, T., & Birkelund, J. F. (2016). Pengespil blandt unge i Danmark 2007-2016: En undersøgelse af 12-17-åriges spil om penge og risikable spilleadfærd. SFI - Det Nationale Forskningscenter for Velfærd.
- Frøyland, L. R., Hansen, M., Sletten, M. A., Torgersen, L., & von Soest, T. (2010). *Uskyldig moro? Pengespill og dataspill blant norske ungdommer*. NOVA - Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring.
- Fynbo, L. (2014). Risk, control and self-identity: Young drunk drivers' experiences with driving under the influence of alcohol and drugs. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, 31(3), 229–243.
- Fynbo, L. (2017). Risk, control and self-identity: Young drunk drivers' experiences with driving under the influence of alcohol and drugs: *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, 31(3), 229–243.
- Gentile, D. A., Nathanson, A. I., Rasmussen, E. E., Reimer, R. A., & Walsh, D. A. (2012). Do You See What I See? Parent and Child Reports of Parental Monitoring of Media. *Family Relations*, 61(3), 470–487.
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A Cross-Genre Study of Online Gaming: Player Demographics, Motivation for Play, and Social Interactions Among Players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29.
- Giddings, S. (2009). Events and collusions: A glossary for the microethnography of video game play. *Games and Culture*, 4(2), 144–157.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78.
- Griffiths, M. D., van Rooij, A. J., Kardefelt-Winther, D., Starcevic, V., Király, O., Pallesen, S., Müller, K., Dreier, M., Carras, M., Prause, N., King, D. L., Aboujaoude, E., Kuss, D. J., Pontes, H. M., Lopez Fernandez, O., Nagygyorgy, K., Achab, S., Billieux, J., Quandt, T., ... Demetrovics, Z. (2016). Working towards an international consensus on criteria for assessing internet gaming disorder: A critical commentary on Petry et al. (2014). *Addiction*, 111(1), 167–175.
- Gusmão, P., Almeida, T., Lopes, F., Muryn, Y., Martins, J., & Au-Yong-Oliveira, M. (2019). Microtransactions in the company's and the player's perspective: a manual and automatic analysis. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 932, 440–451.
- Halkier, B. (2010). Fokusgrupper. In S. Brinkmann & L. Tanggaard (Eds.), *Kvalitative metoder: En grundbog*. Hans Rietzels Forlag.



- Hamari, J., Alha, K., Järvelä, S., Kivikangas, J. M., Koivisto, J., & Paavilainen, J. (2017). Why do players buy in-game content? An empirical study on concrete purchase motivations. *Computers in Human Behavior, 68*(2017), 538–546.
- Hamari, J., Hanner, N., & Koivisto, J. (2017). Service quality explains why people use freemium services but not if they go premium: An empirical study in free-to-play games. *International Journal of Information Management, 37*(1), 1449–1459.
- Hamari, J., & Tuunanen, J. (2012). Player Types: A Meta-synthesis Juho. *Proceedings of Nordic Digra 2012 Conference: Games in Culture and Society, 29–53*.
- Hart, M. (2019). They look before they leap: Conceptualising young people as digitally competent risk takers and its implications for ethical internet research. In P. Billett, M. Hart, & D. Martin (Eds.), *Complexities of Researching with Young People* (pp. 46–58). Routledge.
- Harvey, A. (2015). *Gender, Age, and Digital Games in the Domestic Context*. Routledge.
- Haugegaard, S. H., & Danielsen, H. M. (2019). *Rundt om eSport og Gaming: Et pige-, dreng- og forældreperspektiv*. Center for Ungdomsstudier (CUR).
- Ho, C.-H., & Wu, T.-Y. (2012). Factors Affecting Intent To Purchase Virtual Goods in Online Games. *International Journal of Electronic Business Management, 10*(3), 204–212.
- Hochschild, A. R. (2015). Emotion Work, Feeling Rules, and Social Structure. *American Journal of Sociology, 85*(3), 551–575.
- Hörnle, J., Schmidt-Kessen, M., Littler, A., & Padumadasa, E. (2019). Regulating online advertising for gambling - once the genie is out of the bottle.... *Information & Communications Technology Law, 28*(3), 311–334.
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2015). A Qualitative Analysis of Online Gaming. *Gamification, 1–4*(2), 296–313.
- Intersoft Consulting. (2018). *General Data Protection Regulation GDPR*. Intersoft Consulting.
- Järvinen, M., & Bom, L. H. (2019). 'Maturing out' as normative standard: qualitative interviews with young adult drinkers. *Journal of Youth Studies, 22*(5), 678–693.
- Järvinen, M., & Fynbo, L. (2011). Self-governance, control and loss of control amongst drink-drivers. *International Journal of Drug Policy, 22*(6), 437–444.
- Järvinen, M., & Ravn, S. (2017). Out of sync: Time management in the lives of young drug users. *Time and Society, 26*(2), 244–264.
- Johnson, D., Nacke, L. E., & Wyeth, P. (2015). All about that base: Differing player experiences in video game genres and the unique case of MOBA games. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings, 2015-April, 2265–2274*.
- Kampmann, J., & Schultz Jørgensen, P. (2000). *Børn som informanter*. Børnerådet.

- Kardefelt-Winther, D. (2014). The moderating role of psychosocial well-being on the relationship between escapism and excessive online gaming. *Computers in Human Behavior, 38*(2014), 68–74.
- King, B., & Borland, J. (2003). *Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture from Geek to Chic*. McGraw-Hill.
- Klezi, V., Rebrosova, K., Vyhlidalova, M., Klezi, V., Rebrosova, K., & Vyhlidalova, M. (2018). What Drives Gamers to Buy Virtual Goods? A Comparative Study of European Gamers. *Proceedings of the 4Th International Conference on European Integration 2018 (Icei 2018), Pts 1-3, May, 729–738*.
- Kowert, R. (2014). Sociability and Online Video Games: What We Know Now. In R. Kowert (Ed.), *Video Games and Social Competence*. Routledge.
- Kristiansen, S., & Severin, M. C. (2020). Loot box engagement and problem gambling among adolescent gamers: Findings from a national survey. *Addictive Behaviors, 103*(2020), 1–6.
- Kutner, L. A., Olson, C. K., Warner, D. E., & Hertzog, S. M. (2008). Parents' and sons' perspectives on video game play: A qualitative study. *Journal of Adolescent Research, 23*(1), 76–96.
- Lehdonvirta, V. (2009). Virtual item sales as a revenue model: Identifying attributes that drive purchase decisions. *Electronic Commerce Research, 9*(1–2), 97–113.
- Li, Z. (2012). Motivation of virtual goods transactions based on the theory of gaming motivations. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology, 43*(2), 254–260.
- Lincoln, S. (2012). *Youth Culture and Private Space*. Palgrave Macmillan.
- Lyng, S. (1990). Edgework: A Social Psychological Analysis of Voluntary Risk Taking. *American Journal of Sociology, 95*(4), 851–886.
- Marder, B., Gattig, D., Collins, E., Pitt, L., Kietzmann, J., & Erz, A. (2019). The Avatar's new clothes: Understanding why players purchase non-functional items in free-to-play games. *Computers in Human Behavior, 91*(2019), 72–83.
- Martins, N., Matthews, N. L., & Ratan, R. A. (2017). Playing by the Rules: Parental Mediation of Video Game Play. *Journal of Family Issues, 38*(9), 1215–1238.
- McCarthy, A. (2019). Participatory research and political ecology. In P. Billett, M. Hart, & D. Martin (Eds.), *Complexities of Researching with Young People* (pp. 182–195). Routledge.
- McLean, L., & Griffiths, M. D. (2018). Female Gamers' Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study. *International Journal of Mental Health and Addiction, 17*(4), 970–994.
- Meriläinen, M. (2021). Crooked views and relaxed rules: How teenage boys experience parents' handling of digital gaming. *Media and Communication, 9*(1), 62–72.

- Nardi, B. A. (2010). *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. The University of Michigan Press.
- Nielsen, P., Favez, N., Liddle, H., & Rigter, H. (2019). Linking parental mediation practices to adolescents' problematic online screen use: A systematic literature review. *Journal of Behavioral Addictions, 8*(4), 649–663.
- Nielsen, R. K. L., & Grabarczyk, P. (2019). Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games. *Transactions of the Digital Games Research Association, 4*(3), 171–207.
- Nikken, P., & Jansz, J. (2006). Parental mediation of children's videogame playing: A comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media and Technology, 31*(2), 181–202.
- Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and Why Parents Guide the Media Use of Young Children. *Journal of Child and Family Studies, 24*(11), 3423–3435.
- O'Connor, E., Longman, H., White, K. M., & Obst, P. L. (2015). Sense of Community, Social Identity and Social Support Among Players of Massively Multiplayer Online Games (MMOGs): A Qualitative Analysis ERIN. *Journal of Community & Applied Social Psychology, 16*(December 2008), 1–16.
- Paavilainen, J., Hamari, J., Stenros, J., & Kinnunen, J. (2013). Social Network Games: Players' Perspectives. *Simulation and Gaming, 44*(6), 794–820.
- Packer, M. (2011). *The Science of Qualitative Research*. New York: Cambridge University Press.
- Park, B. W., & Lee, K. C. (2011). Exploring the value of purchasing online game items. *Computers in Human Behavior, 27*(6), 2178–2185.
- Paulina Billett, Matt Hart, D. M. (2020). *Complexities of Researching with Young People*. New York: Routledge.
- Petersen, A. (2016). *Præstationssamfundet*. Hans Rietzels Forlag.
- Petersen, A., & Krogh, S. C. (2021). *Præstationskultur*. Aarhus Universitetsforlag.
- Przybylski, A. K., Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2010). A Motivational Model of Video Game Engagement. *Review of General Psychology, 14*(2), 154–166.
- Punch, S. (2002). Research with children: The same or different from research with adults? *Childhood, 9*(3), 321–341.
- Quandt, Thorsten, & Kowert, R. (2017). Multiplayer and Beyond: Witnessing the Evolution of Gaming. In *New Perspectives on the Social Aspects of Digital Gaming: Multiplayer 2* (pp. 1–8). Routledge.
- Rumpf, H. J., Achab, S., Billieux, J., Bowden-Jones, H., Carragher, N., Demetrovics, Z., Higuchi, S., King, D. L., Mann, K., Potenza, M., Saunders, J. B., Abbott, M., Ambekar, A., Aricak, O. T., Assanangkornchai, S., Bahar, N., Borges, G., Brand, M., Mei-Lo Chan, E., ...

- Poznyak, V. (2018). Including gaming disorder in the ICD-11: The need to do so from a clinical and public health perspective. Commentary on: A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution (van Rooij et al., 2018). *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), 556–561.
- Sheth, J. N., Newman, B. I., & Gross, B. L. (1991). Why We Buy What We Buy: A Theory of Consumption Values: Discovery Service for Air Force Institute of Technology. *Journal of Business Research*, 22(2), 159–170.
- Shin, W., & Huh, J. (2011). Parental mediation of teenagers' video game playing: Antecedents and consequences. *New Media and Society*, 13(6), 945–962.
- Shove, E., Pantzar, M., & Watson, M. (2010). *The Dynamics of Social Practice: Everyday Life and How it Changes*. Sage Publications.
- Thagaard, T. (2017). Systematik og indlevelse: En indføring i kvalitativ metode. Akademisk Forlag.
- Third, A., Collin, P., Walsh, L., & Black, R. (2019). *Young People in Digital Society: Control Shift*. Palgrave Macmillan.
- Thorhauge, A. M. (2019). *Fortnite og Candy Crush: Gratisspil skaber ikke afhængighed – men de er uigennemsigtige forretningsmodeller*. Videnskab DK. <https://videnskab.dk/teknologi-innovation/gratisspil-skaber-ikke-afhaengighed-men-de-er-uigennemsigtige>
- Thorhauge, A. M. (2020). The Steam Platform Economy: Capitalising From Player-Driven Economies on the Internet. *AoIR Selected Papers of Internet Research*.
- Thorhauge, A. M., Brus, A., Gregersen, A., Nielsen, R. K. L., Eklund, J., & Rasmussen, A. (2020). *Computerspil og konflikter i familien: En forældreguide*. Københavns Universitet, Medierådet for Børn og Unge & Uddannelses- og Forskningsministeriet.
- Thorhauge, A. M., & Gregersen, A. (2019). Individual pastime or focused social interaction: Gendered gaming practices among Danish youth. *New Media and Society*, 21(7), 1444–1464.
- Thorhauge, A. M., Gregersen, A., & Enevold, J. (2018). Introduction: What's the problem in problem gaming? In J. Enevold, A. M. Thorhauge, & A. Gregersen (Eds.), *What's the Problem in Problem Gaming? Nordic Research Perspectives* (pp. 9–13). Nordicom.
- Thorhauge, A. M., & Nielsen, R. K. L. (2021). Epic, Steam, and the role of skin-betting in game (platform) economies. *Journal of Consumer Culture*, 21(1), 52–67.
- Thornham, H. (2008). "It's a boy thing." *Feminist Media Studies*, 8(2), 127–142.
- Thornham, H. (2011). *Ethnographies of the Videogame: Gender, Narrative and Praxis*. Ashgate Publishing Limited.

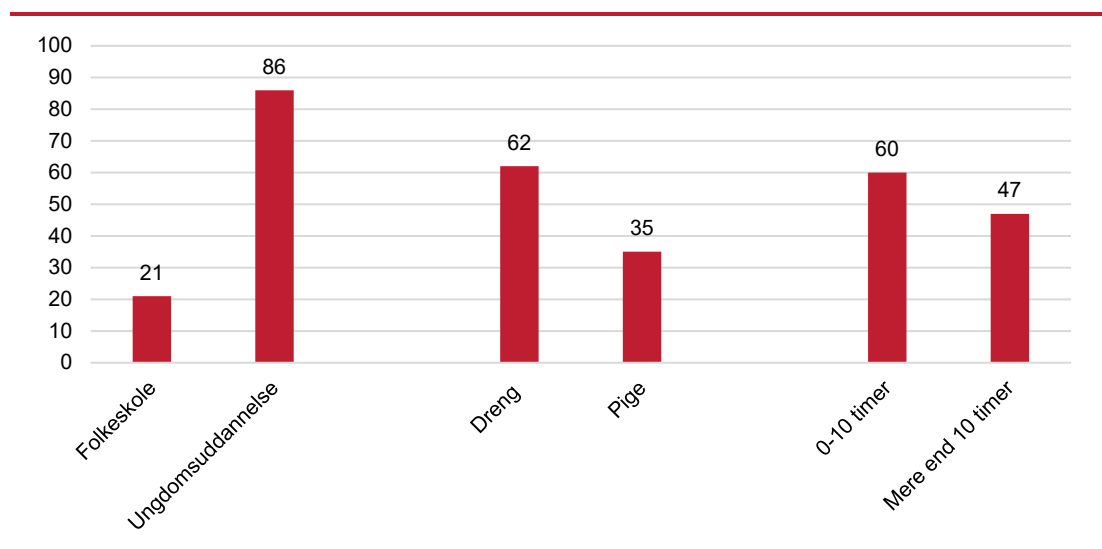
- Toft-Nielsen, C., & Krogager, S. G. S. (2015). Gaming practices in everyday life. An analytical operationalization of field theory by means of practice theory. *MedieKultur: Journal of Media and Communication Research*, 31(58), 68–84.
- van Rooij, A. J., Ferguson, C. J., Carras, M. C., Kardefelt-Winther, D., Shi, J., Aarseth, E., Bean, A. M., Bergmark, K. H., Brus, A., Coulson, M., Deleuze, J., Dullur, P., Dunkels, E., Edman, J., Elson, M., Etchells, P. J., Fiskaali, A., Granic, I., Jansz, J., ... Przybylski, A. K. (2018). A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(1), 1–9.
- Vegni, N., Melchiori, F. M., D'Ardia, C., Prestano, C., Canu, M., Piergiovanni, G., & Di Filippo, G. (2019). Gambling behavior and risk factors in preadolescent students: A cross sectional study. *Frontiers in Psychology*, 10, 1–6.
- Veltri, N. F., Krasnova, H., Baumann, A., & Kalayamthanam, N. (2014). Gender differences in online gaming: A literature review. *20th Americas Conference on Information Systems, AMCIS 2014, August 2014*.
- Wang, B., Taylor, L., & Sun, Q. (2018). Families that play together stay together: Investigating family bonding through video games. *New Media and Society*, 20(11), 4074–4094.
- WHO. (2018). *WHO releases new International Classification of Diseases (ICD 11)*. WHO. [https://www.who.int/news-room/detail/18-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-\(icd-11\)](https://www.who.int/news-room/detail/18-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-(icd-11))
- Wong, M. (2020). Hidden youth? A new perspective on the sociality of young people 'withdrawn' in the bedroom in a digital age. *New Media and Society*, 22(7), 1227–1244.
- Woodman, D., & Wyn, J. (2014). *Youth and Generation: Rethinking change and inequality in the lives of young people*. Sage Publications.
- Wu, K. (2016). YouTube Marketing: Legality of Sponsorship and Endorsement in Advertising. *Journal of Law, Business, and Ethics*, 22, 59–91.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology and Behavior*, 9(6), 772–775.
- Zagal, J., Björk, S., & Lewis, C. (2013). Dark patterns in the design of games. *Proceedings of the Foundation of Digital Games 2013*, 39–46.
- Zendle, D., Meyer, R., & Ballou, N. (2020). The changing face of desktop video game monetisation: An exploration of exposure to loot boxes, pay to win, and cosmetic microtransactions in the most-played Steam games of 2010-2019. *PLoS ONE*, 15(5), 1–8.
- Zendle, D., Meyer, R., Cairns, P., Waters, S., & Ballou, N. (2020). The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games. *Addiction*, 115(9), 1768–1772.

## Bilag 1 Spørgeskema om gaming

I dette bilag præsenterer vi en række deskriptive analyser fra det korte spørgeskema. Som nævnt i afsnit 3.14 tager spørgeskemaet udgangspunkt i den nordiske *NORC – Diagnostic Screen for Gambling Disorders (NODS)*, som består af 10 binære (ja/nej) spørgsmål. Skemaet har til formål at identificere spillevaner og risikabel adfærd i forhold til pengebrug med onlinespil.

De følgende analyser skal betragtes som supplerende analyser, der har til formål dels at give et overblik over interviewpersonernes biografi og vaner i forhold til gaming og mikrotransaktioner, dels at få en indikation af variationen i de unge spilleres potentielle risici for at tilnærme sig et kontroltab i forbindelse med gaming. Datamaterialet er således ikke brugbart til at lave statistisk inferens til bestemte samfundsgrupper eller populationer, men giver et overordnet billede af variationerne i interviewpersonernes vaner i forbindelse med onlinegaming.

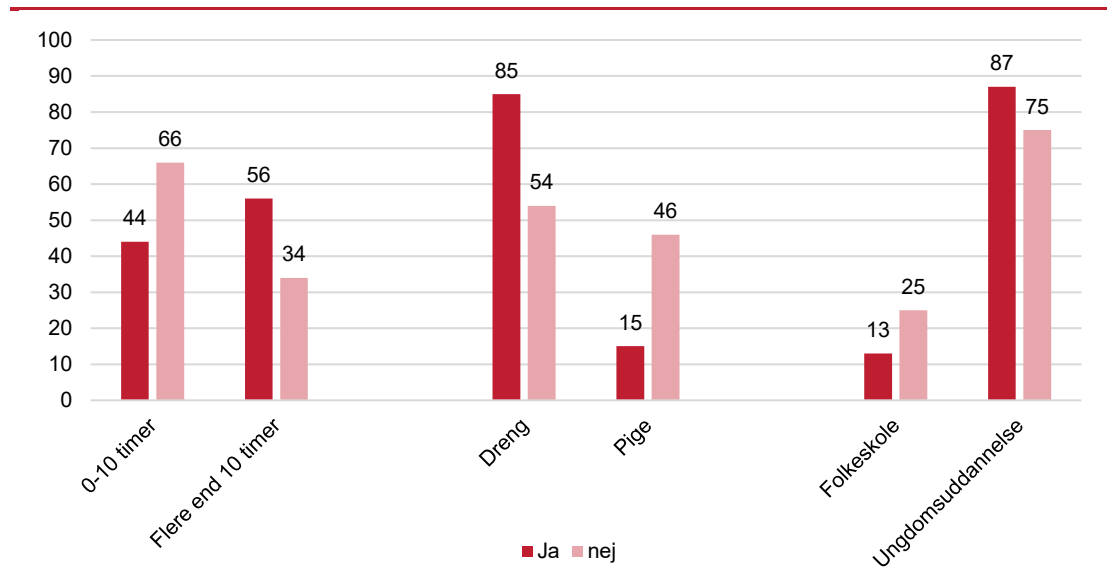
**Bilagsfigur 1.1** De uafhængige variable: alder, køn og antallet af timer, de har spillet. Nominelt opgjort



Kilde: VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd

I alt 86 interviewpersoner er tilknyttet en ungdomsuddannelse og 21 en grundskole. 35 af de medvirkende børn og unge er piger, og 62 er drenge. Af samtlige 107 medvirkende børn og unge spiller 60 interviewpersoner op til 10 timer om ugen (den seneste uge op til interviewtidspunktet), mens 47 spiller mere end 10 timer om ugen.

**Bilagsfigur 1.2** Procentandel af børn og unge, der har brugt flere penge end planlagt i de sidste 4 uger. Fordelt på antallet af timer, de har spillet, køn og uddannelsesniveau

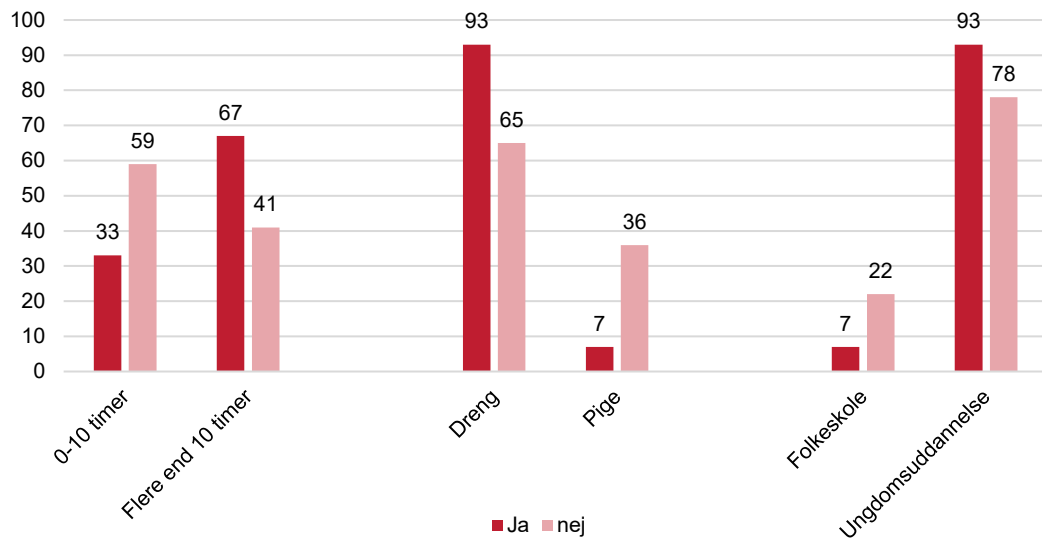


Kilde: VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd

I spørgeskemaet blev de medvirkende børn og unge bedt om at forholde sig til, om de inden for de seneste 4 uger inden interviewet/fokusgruppen havde oplevet at bruge flere penge på spil end først planlagt. Vi tolker et potentielt positivt svar som udtryk for en af fem risikoparametre, som hver især beskrives i denne og de følgende bilagsfigurer.

Bilagsfigur 1.2 viser for det første, at den gruppe, der har brugt flere end 10 timer på at spille, også har brugt flere penge end planlagt de sidste 4 uger, end den gruppe, der har brugt mellem 0-10 timer. For den gruppe, der spiller mere end 10 timer, handler det om 56 % af de unge, mens det kun vedrører 44 % af de unge, som bruger mellem 0-10 timer om ugen på at spille. For det andet viser Bilagsfigur 1.2, at det i højere grad er drengene, som bruger flere penge end planlagt. Hele 85 % af dem, der har brugt flere penge end planlagt, er drenge. Det er således kun tale om, at 15 % af pigerne bruger flere penge end planlagt (svarende til ca. hver ottende pige). For det tredje viser Bilagsfigur 1.2, at det primært er de ældre deltagere, som er tilknyttet en ungdomsuddannelse, der bruger flere penge end planlagt. 87 af de unge, der svarer, at de har brugt flere penge end planlagt, er således elever på ungdomsuddannelserne.

**Bilagsfigur 1.3** Procentandel af børn og unge, der uden held har prøvet at holde op med at bruge penge i spillene. Fordelt på antallet af timer, de har spillet, køn og uddannelsesniveau



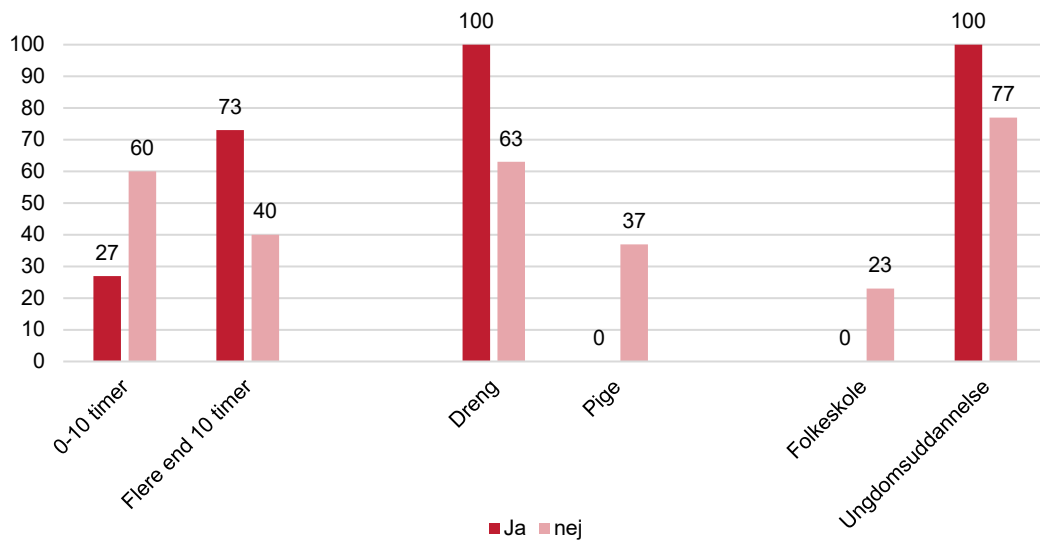
Kilde: VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd

Vi har for det andet spurgt de unge, om de uden held har prøvet at holde op med at bruge penge i spillene eller skære ned på, hvor mange penge de bruger. Det udgør risikoparameter 2.

Bilagsfigur 1.3 viser for det første, at den gruppe, der har brugt flere end 10 timer på at spille, også i større grad uden held har prøvet at stoppe med at bruge penge i spillene, end den gruppe, der har brugt mellem 0-10 timer på at spille. For den gruppe, der spiller mere end 10 timer, handler det om 67 % af de unge, mens det kun gælder 33 % af de unge, som bruger mellem 0-10 timer om ugen på at spille. For det andet viser Bilagsfigur 1.3, at det i langt højere grad er drengene, som uden held har forsøgt at holde op med at bruge penge i spillene. Hele 93 % af alle dem, der svarer, at de uden held har forsøgt at holde op med at bruge penge i spillene, er således drenge. For det tredje viser Bilagsfigur 1.3, at det primært er de ældre unge, som er tilknyttet en ungdomsuddannelse, der uden held har forsøgt at stoppe med at bruge penge på spillene. Hele 93 % af de unge, der svarer, at de uden held har forsøgt at stoppe, er således elever på ungdomsuddannelserne.



**Bilagsfigur 1.4** Procentandel af børn og unge, der i perioder har gamblet i spillene. Fordelt på antallet af timer, de har spillet, køn og uddannelsesniveau

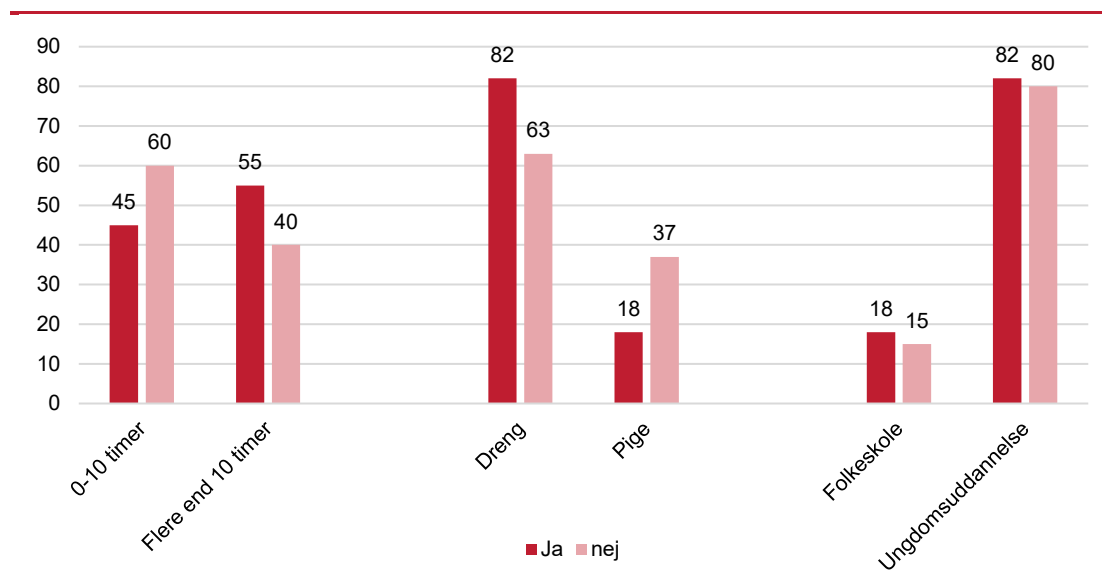


Kilde: VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd

Vi har for det tredje spurgt de unge, om de har haft perioder, hvor de efter at have brugt mange penge på at købe ting i et spil, har forsøgt at vinde pengene tilbage ved at gamble. Det udgør risikoparameter 3.

Bilagsfigur 1.4 viser for det første, at den gruppe, der har brugt flere end 10 timer på at spille, også i større grad er dem, der i perioder har gamblet for at vinde penge tilbage, end den gruppe, der har brugt mellem 0-10 timer på at spille. For den gruppe, der spiller mere end 10 timer, handler det om 73 % af de unge, mens det kun gælder 27 % af de unge, som bruger mellem 0-10 timer om ugen på at spille. For det andet viser Bilagsfigur 1.4, at det udelukkende er drengene, som har denne adfærd. Ingen af pigerne har således haft perioder, hvor de har gamblet. For det tredje viser Bilagsfigur 1.4, at det udelukkende er et problem med at gamble blandt de ældre unge. Der er således ingen folkeskoleelever, der udtrykker problemer med at gamble.

**Bilagsfigur 1.5** Procentandel af børn og unge, der har løjet over for familie og venner om forbrug af penge i spillene. Fordelt på antallet af timer, de har spillet, køn og uddannelsesniveau

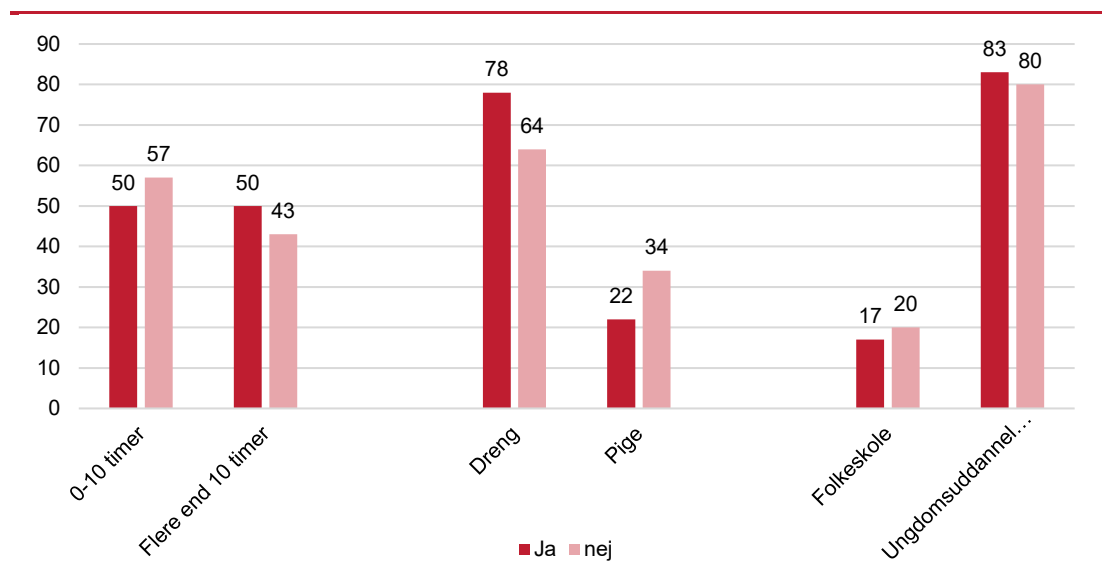


Kilde: VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd

Vi har for det fjerde spurgt de unge, om de har løjet over for familie, venner eller andre om, hvor mange penge de har brugt på at købe ting i de spil, som de spiller. Det udgør risikoparameter 4.

Bilagsfigur 1.5 viser for det første, at den gruppe, der har brugt flere end 10 timer på at spille, også i lidt større grad er dem, der har løjet over for familie og venner, end den gruppe, der har brugt mellem 0-10 timer på at spille. Forskellene er dog små: For den gruppe, der spiller mere end 10 timer, handler det om 55 % af de unge, mens det kun gælder 45 % af de unge, som bruger mellem 0-10 timer om ugen på at spille. For det andet viser Bilagsfigur 1.5, at langt flere drenge end piger har løjet for familie og venner. Af dem, der har sagt ja til at lyve, er 82 %, eller ca. fire femtedele, drenge. Kun 18 % af pigerne har således løjet. For det tredje viser Bilagstabel 1.5, at det primært er de unge på ungdomsuddannelserne, som har løjet. Knap fire femtedele af de adspurgte, der har løjet, går på en ungdomsuddannelse. 18 % eller knap en femtedel er folkeskoleelever.

**Bilagsfigur 1.6** Procentandel af børn og unge, der har prøvet købe ting i et spil for at blive mere populær. Fordelt på antallet af timer, de har spillet, køn og uddannelsesniveau



Kilde: VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd

Vi har for det femte spurgt de unge, om de har prøvet købe ting i et spil for at blive mere populær. Det udgør risikoparameter 4.

Bilagsfigur 1.6 viser for det første ingen forskelle mellem den gruppe, der har brugt flere end 10 timer på at spille, og dem, der har brugt mellem 0-10 timer på at spille i forhold til at gøre sig mere populær. Der er en ligelig fordeling på tværs af de to grupper. For det andet viser Bilagsfigur 1.6, at langt flere drenge end piger har forsøgt at købe ting i et spil for at blive populære. Af dem, der har svaret ja til dette spørgsmål, er ca. fire ud af fem drenge, men kun en ud af fem er piger. For det tredje viser Bilagsfigur 1.6, at det primært er de unge på ungdomsuddannelserne, som har købt ting i spil for at blive populære. Knap fire femtedele af de adspurgte, der har købt ting, går på en ungdomsuddannelse. 17 % eller knap en femtedel er folkeskoleelever.

## Bilag 2 Interviewguide, enkeltinterviews

### Introduktion

Formål: At få viden om unges online-computer- og tabletspil.

Hvordan spiller man, og hvordan fungerer det at spille – eller hvordan fungerer det ikke – i forhold til hverdagen; dvs. i forhold til venner, familie, skole, fritid osv. + spørgsmål om erfaringer med at bruge penge i spillene og om eventuelle erfaringer med at gamble.

Til sidst i interviewet: et kort spørgeskema med korte spørgsmål, som skal sikre, at vi får spurgt alle, som deltager, om det samme.

Etik: Interviewet bliver brugt til forskning – dvs. ny viden. Fortroligt at deltage – alle deltagere anonymiseres i alle rapporter og artikler.

Interviewet optages, men IP anonymiseres.

Frivilligt at deltage, altid muligt at bede om en pause eller lade være med at svare på spørgsmål. Også muligt at bede om at afslutte interviewet.

Spørgsmål fra IP?

Interviewguide			
Overordnet emne	Tematik	Indledende spørgsmål	Opfølgende spørgsmål
0. Indledning (brug de ord, som IP selv bruger om gaming – fx spil)	Hvilken rolle spiller gaming/spil under coronanedlukningen?	Hvordan gamer du nu i forhold til tidligere?	Har du lært noget særlig om gaming under epidemien? Har gaming været en hjælp, eller har det været en belastning?
1. Vaner	Spil og typer af spil	Hvilke spil spiller du for tiden? Hvorfor lige det/dem? Hvilke spil spillede du tidligere?	Solo/multiplayer Offline/online Shooter/performance PS, PC, tablet ...? Abonnement eller ?
	Omfang/indhold	Fortæl om sidste gang, du spillede. Hvad spillede du, med hvem og hvor længe?	Hen over den seneste uge, hvor meget har du så spillet? Hvornår på døgnet? Er det ofte sådan, du gør, når du gamer? Eller er det usædvanligt? Har det noget at gøre med corona?
2. Kultur	Motivation	Hvorfor spiller du?	Hvad får du ud af det? Hvorfor? Hvordan? Handler det om at være god, måske den bedste (blive professionel)? Hvad forbinder du gaming med (afslapning/sport /tidsfordriv)?
	Spilleniveauer	Hvad definerer i dine øjne <b>en god gamer</b> ?	Hvordan bliver man god? (tid, penge, skill) Hvordan opnår man anerkendelse (er det vigtigt)?

Interviewguide			
			Hvad med dig selv, hvor god er du?
	Problematisk gaming	Kan gaming også blive problematisk?	<p>Fx i forhold til hverdagen – skolen, familien, vennerne ...?</p> <p>Har du et eksempel, hvor du har oplevet problemer, fordi du har spillet?</p> <p>(Hold fast i eksemplet): Hvorfor blev det et problem? Kunne det være undgået? Vil det gentage sig? Kunne det have ledt til noget endnu mere problematisk? Hvad gør du for at forhindre, at det sker?</p> <p>Hånden på hjertet – spiller du selv for meget?</p>
3. Fællesskab /online socialitet	Forskel på fællesskaber	Er det socialt at game? Hvordan?	<p>Gamer du sammen med andre? (hvorfor/hvorfor ikke?)</p> <p>Hvordan gamer du sammen med andre? LAN, online ...?</p> <p>Skal man være på samme niveau, hvis man skal spille sammen? Hvorfor?</p> <p>Kan man være sammen om at spille på forskellige spil? Kan du give et eksempel?</p> <p>Kan man blive uvenner, mens man spiller? Eksempel?</p> <p>Gamer du også for dig selv? Hvornår, hvordan?</p> <p>Har du onlinevenner, som du aldrig har set IRL? Fortæl lidt om det</p> <p>Diskuterer du nogen sinde penge med venner, som du spiller med? Fx køb af loot boxes og skins. Fortæl ...</p>
4. Økonomi	Penge og spil	Hvordan bruger du penge på at spille? (Hvorfor/ikke?)	<p>Erfaring med fx køb af spil, abonnementer, mikrotransaktioner</p> <p>Hvor mange penge bruger du på en måned? Nævn evt. de ting, som du har brugt penge på i april-måned (mere eller mindre end normalt?)</p> <p>Oplever du, at du kan bruge mange penge? Måske endda flere penge end du burde?</p> <p>Hvis ja: På hvad? Hvorfor?</p>
	Finansiering	Kun relevant, hvis IP bruger penge på spil	<p>Hvordan får du råd til at spille?</p> <p>Føler du dig lokket af spilleindustrien til at bruge penge?</p>
	Gambling	<p>Ved du, hvad en mikrotransaktion er?</p> <p>Laver du selv mindre køb i spil?</p>	<p>Oplever du, at det er lettere at købe fx 10 ting til 10 kr./stk. end én ting til 100 kr.? Forklar forskellen imellem de to typer.</p> <p>Sparer du sammen til særlige indkøb? Eller bliver du mere pludseligt grebet af behovet? Forklar ...</p> <p>Kan man spille sig til flere penge? Fx ved at handle skins.</p> <p>Hvad er en loot box? Hvordan er det at åbne en loot box? Kan man få lyst til at købe en ny loot box, umiddelbart efter man har åbnet en loot box?</p> <p>Forklar forskellen på at bruge penge på udseendet (fx skins eller en havenisse) og på ting, som påvirker spillet (fx et våben eller en kjole).</p> <p>Holdning til mikrotransaktioner i spil – fx i forhold til IP selv eller i forhold til venner og bekendte? Har du haft faste aftaler med dine forældre om køb i spil?</p>

Interviewguide			
5. Familie	Samspil mellem gaming og familieliv	Hvordan har dine forældre det med, at du spiller?	<p>Har de altid haft det på den måde?</p> <p>Hvis problematisk: Hvorfor tror du, at de har det på den måde?</p> <p>Er det noget, som bekymrer dig?</p> <p>Har dine forældre spillet med dig, fx da du var mindre? Hvis "ja", betød det noget for dig? Kan du uddybe lidt ...</p> <p>Kan du huske, om du har haft en konflikt med dine forældre i forbindelse med, at du har spillet?</p> <p>Hvorfor oplever forældre ofte, at deres børn spiller for meget? Kan man gøre noget ved det?</p> <p>Oplever du selv, at dine spil kan påvirke din familie på en ærgerlig måde?</p> <p>Hvis "ja", hvorfor gør du så ikke noget ved det?</p> <p>Hvad vil du råde forældre til i forhold til deres barns gaming?</p>
	Regler i hjemmet	Har du eller har du haft faste regler for, hvornår du må spille og hvor meget?	<p>Hvis "ja", hvad synes du om reglerne?</p> <p>Kunne de brydes, og hvordan gjorde du?</p> <p>Hvis "nej", savnede du regler/involvering?</p>
6. Skole og uddannelse	Samspil imellem skole og gaming	Hvad betyder det for din skolegang og din uddannelse, at du spiller?	<p>Hjælper det din skolegang? Fx i forhold til sprog</p> <p>Kan det gå ud over lektierne?</p> <p>Har du svært ved at holde dig vågen i timerne?</p> <p>Spiller du spil i skoletiden?</p> <p>Kunne skolen blive bedre til at støtte op om gaming?</p>
7. Afslutning	Guidelines	Hvilke råd vil du give nye gamere?	<p>Hvad er det vigtigste råd, du vil give Spillemyndigheden/politikerne? (evt. både med fokus på det positive og det negative i forhold til gaming)</p> <p>Og hvad har jeg glemt at spørge om ...?</p>

Afrunding og udfyld vores screening

## Spørgeskema om gaming og gambling

Spørgsmål	Skriv eller X	Spørgsmål	Skriv eller X
Hvor gammel er du?		Har du <u>inden for de sidste 4 uger</u> brugt penge på at købe ting i et spil (fx diamanter, loot boxes, skins, card packs m.m.)?	ja/nej beløb: .kr.
Hvad er dit køn?	dreng/pige/andet	Har der været perioder, hvor du er endt med at bruge flere penge på at købe ting i et spil, end du først havde planlagt at gøre?	ja/nej
Hvad arbejder din mor med?		Har du <u>uden held</u> prøvet at holde op med at bruge penge i spillene eller skære ned på, hvor mange penge du bruger?	ja/nej
Bor dine forældre sammen?	ja/nej	Har du brugt penge på at købe ting i et spil for at glemme personlige problemer?	ja/nej
Hvilket online-computer-, konsol- eller mobilspil kan du bedst lide?		Har du haft perioder, hvor du efter at have brugt mange penge på at købe ting i et spil, har forsøgt at vinde pengene tilbage ved at <i>gamble</i> (fx onlinepoker eller sports-betting)?	ja/nej
Hvor mange timer spillede du computer-, konsol- eller mobilspil i sidste uge?		Har du løjet over for familie, venner eller andre om, hvor mange penge du har brugt på at købe ting i de spil, som du spiller?	ja/nej
		Har du prøvet købe ting i et spil for at blive mere populær?	ja/nej

Mange tak for din tid og fordi du vil være med i forskningsprojektet. Har du spørgsmål? Mailadresse til biografbillet? Har du en eller flere venner, som du tænker, vi også bør interviewe? Vil du hjælpe med kontakten?

## Bilag 3 Moderatorguide, fokusgruppeinterview

### Introduktion og formål

Tak, fordi I vil være med.

At undersøge unges erfaringer med gaming og brug af såkaldte mikrotransaktioner og gambling-relaterede elementer i spillene.

### Baggrund

Undersøgelse for spillemyndigheden på baggrund af et politisk forlig om at undersøge omfanget og betydningen af pengespil i gaming blandt børn og unge.

### Fortrolighed

I denne undersøgelse vil I forblive fuldstændig anonyme. Vi skal ikke bruge eller have adgang til jeres personoplysninger.

De data, som I sammen med mange andre unge (og børn) er med til at producere, må kun bruges til forskning af VIVEs forskere.

Data opbevares sikkert, og det er kun VIVEs ansatte, som er med i projektet, som har adgang til data.

I behøver ikke at svare på spørgsmål, hvis I ikke har lyst til det.

### Praktisk

Samtalen optages. Vi forventer, at samtalen varer ca. 1-1½ time, og til slut har vi et kort skema med 10 spørgsmål, som I forhåbentligt vil besvare. Som tak for hjælpen får I hver en biografbillet til [by].

Vi starter med at lave hver et navneskilt, og hvis I har opklarende spørgsmål, kan I stille dem nu.

**\*\* Fokusgruppen gennemføres \*\***

### Afrunding

Er der noget, vi mangler at spørge om, eller er der noget, som I gerne vil tilføje?

Uddeling af spørgeskemaer + biografbilletter.

Tak for jeres deltagelse!

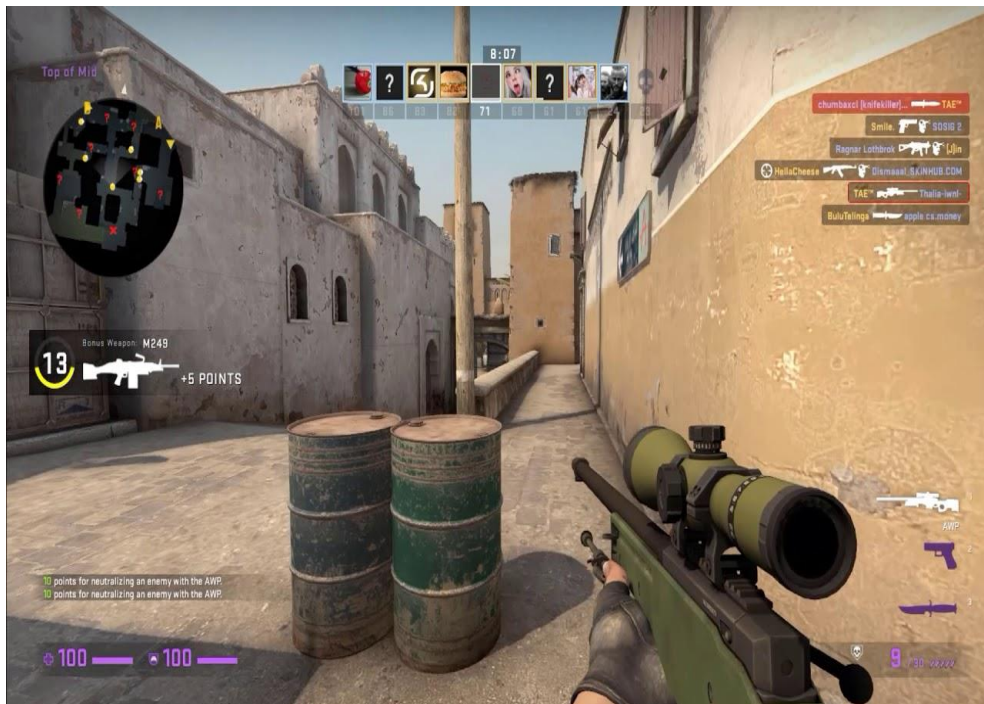


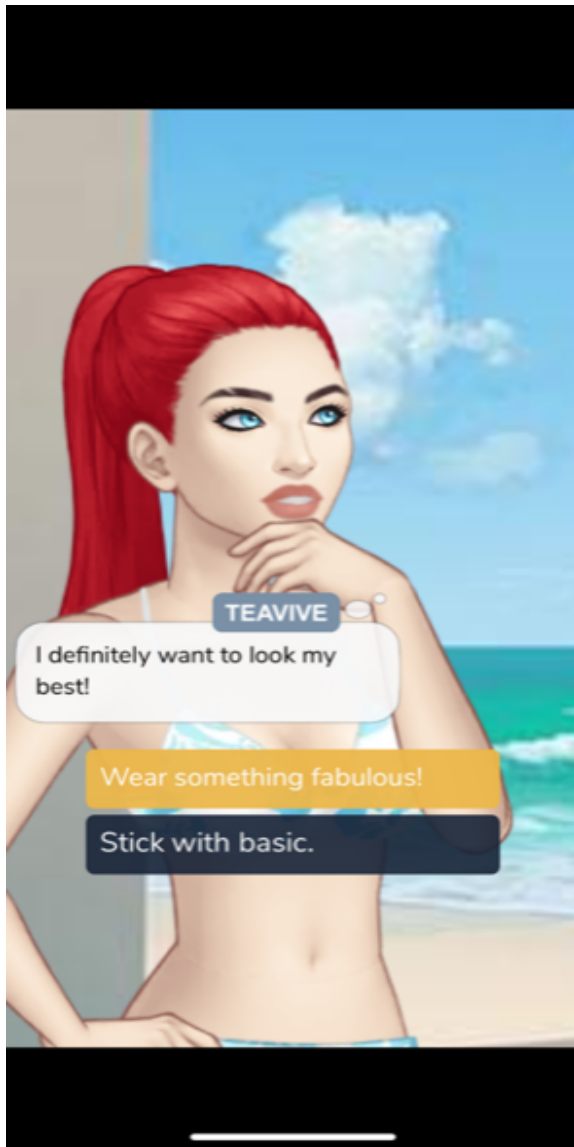
Tema	Opstartsspørgsmål	Handouts (se bilag 4) lægges på bordet i be- gyndelsen eller kort inde i de enkelte temaer
Spillekultur	Hvorfor spiller ( <i>gamer</i> ) man i dag? Hvad spiller I? Hvor spiller I henne? Hvor meget spiller I? Er der forskel på, hvad drenge og piger spiller? Er der forskel på computer- og mobil-gaming? Er det en sport at spille?	1. handout: Spil
Økonomi og penge	Tror I, at det er almindeligt, at man bruger penge, når man spiller? Hvad synes I om, at man bruger penge på spil? Hvordan får man (tror I) penge til at spille for? Har virtuelle ting værdi? Hvilken? Kender I eksempler fra spillene på decideret gambling (hasard, pengespil ...)?	2. handout: Mikrotransaktioner
Venskaber og det sociale	Spiller I med venner? Er det socialt at game? Hvordan? Betyder det noget, hvem man spiller med? Hvad er forskellen imellem onlinegaming og face-to-face gaming? Hvordan hænger gaming sammen med kanaler på <i>YouTube</i> og <i>Steam</i> ? Hvad hvis man slet ikke gamer, er man så udenfor?	3. handout: Gaming
Risici og problemer ved gaming	Hvad spiser og drikker man, hvis man gamer meget? Hvornår eller hvordan bliver gaming til et problem? Oplever I, at der kan være et sammenfald mellem gaming og forskellige rusmidler? Kan – eller hvordan kan – gaming lede til, at man begynder at gamble (spille om penge)?	4. handout: Mad, snacks og rusmidler
Hverdagen (uddannelse)	Hvad betyder spil for hverdagen? Har spil indflydelse på skolen? Hvornår? Hvordan? Til slut: Hvad er det positive ved gaming – og hvad er det negative ved gaming?	

## Bilag 4 Handout billeder fra fokusgruppeinterview

### Handout billeder 1 – Spil

De følgende billeder illustrerer forskellige spil og blev anvendt under fokusgruppen til at igangsætte en diskussion om de forskellige spil, og hvordan de spilles.









## Handout billeder 2 – Mikrotransaktioner

De følgende billeder illustrerer forskellige mikrotransaktioner i spil og blev anvendt under fokusgruppen til at igangsætte en diskussion om de forskellige typer mikrotransaktioner, om holdningen til disse og om, hvordan og hvornår disse købes.



# MISSION REWARDS!

Level 7 Loot



Open

LYKKERJUL

JACKPOT

900

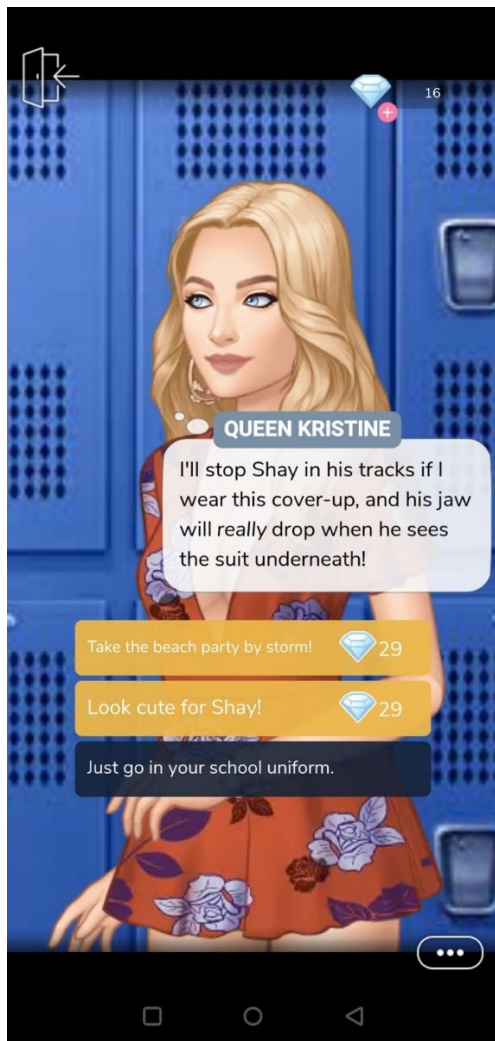
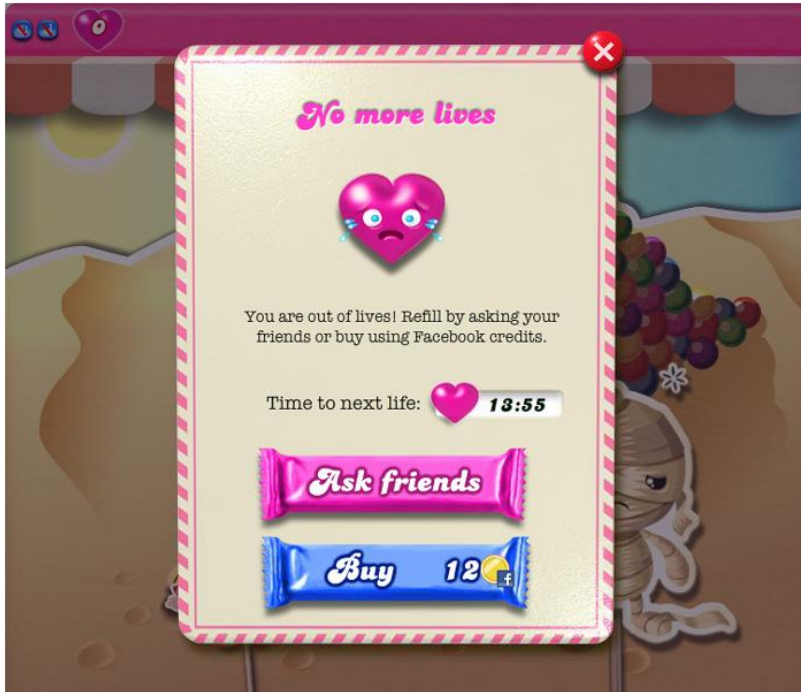
2700

1800

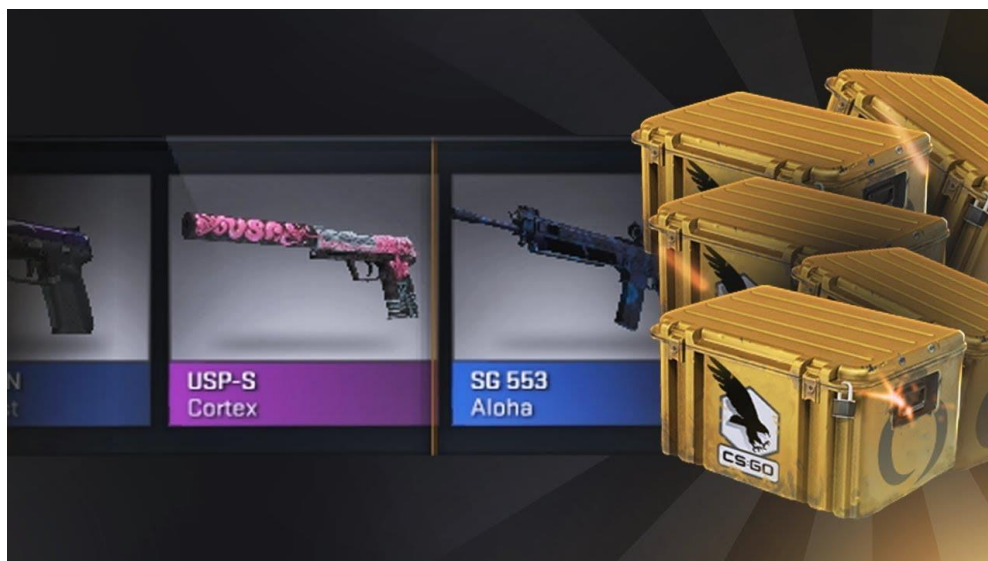
900

1 KØB ET DREJ MERE

59:17

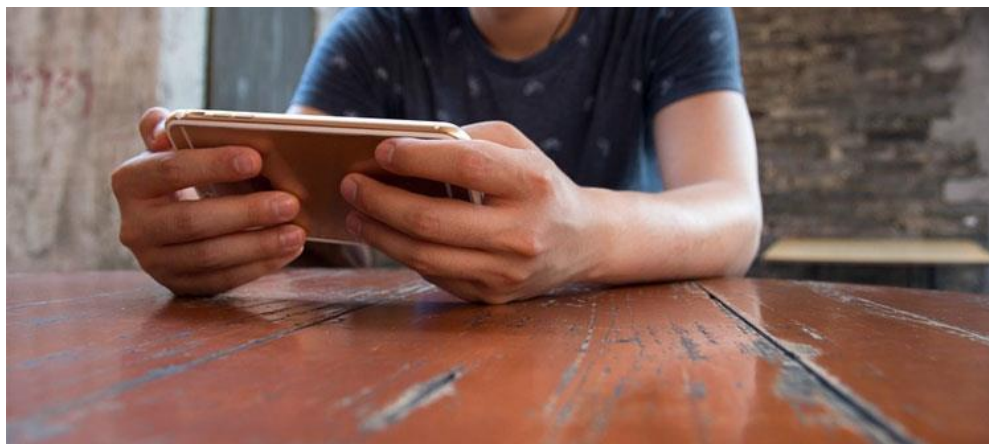






### Handout billeder 3 – Gaming

De følgende billeder illustrerer forskellige måder, man kan spille på, herunder alene eller med andre enten online eller offline. Disse blev anvendt under fokusgruppen til at igangsætte en diskussion om, hvordan gaming udspiller sig i praksis.







#### Handout billeder 4 – Mad, snacks og rusmidler

De følgende billeder eksemplificerer forskellige mulige ting til indtagelse, herunder mad, rusmidler og snacks. Disse blev anvendt under fokusgruppen til at igangsætte en diskussion om genkendeligheden af disse i forbindelse med gaming.





## Bilag 5 Kodeskema

Overkoder	Underkoder	Forklaring
Spillepraksis	Præsentationsrunde	IP'er præsenterer navn og typiske spil
	Spillokation	Hvor IP spiller. Fx hvis IP spiller i sengen, i skolen eller lignende.
	Emotionelle oplevelser af at spille	Hvordan opleves det rent følelsesmæssigt at spille? Forbindes spil fx med frustrationer, glæder, afslapning eller andet? Her kodes også følelser, der ikke kun er situationelle. Eksempelvis følelsen af nostalgi. OBS: <u>Tjek denne en ekstra gang ved gennemtjek, da denne ofte kan være mere implicit.</u>
	Motivation for gaming	Begrundelser for gaming og spiladfærd, hvilke faktorer motiverer en til at spille. Herunder gælder også afholdenhed eller grunde til at stoppe med at spille.
	Spildifferentieringer	Når IP'er skelner mellem forskellige spil, fx mellem hayday og wow. Derudover også forskelle, der skyldes typer af spillekonsoller (konsol/mobil/PC).
	Tidsforbrug	Snak om den tid, man bruger på spil, hvornår man spiller, og hvad er for meget tid
	Betydningen af evner og udstyr	Snak om, hvad kompetencer og udstyr betyder for spil
	Kønnede forskelle	Snak om drenge- og pigespil, forskelle i adfærd m.m.
	Spil i skoletiden	Når IP'er snakker om at spille i skoletiden
	Gaming-definitioner og gamer-typer	Forskellige måder at være gamer på, forskellige gamerstereotyper, diskussion af ordene 'game' vs 'spille'
Gambling-relaterede elementer	Erfaringer med og vurderinger af mikrotransaktioner	IP'ers egne erfaringer med mikrotransaktioner af enhver slags (også dem, som ikke er lig med gambling). IP'ers mere overordnede kommentarer om MT, holdninger
	Gambling-definitioner	Snak om, hvad gambling er, hvornår er noget gambling
	Erfaringer med gambling	IP'ers erfaringer med 'almindelig' (ikke-gaming-relateret) gambling (fx oddset, onlinecasino)
	Pengebrug og -kilder	Snak om, hvor pengene kommer fra, hvor meget man bruger
	Markedsadfærd/vidersalg	Snak om videresalg af fx <i>skins</i> , markeder, investeringer ...
	Kritik/vurderinger af spilindustri	Snak om spilindustrien, kritikker og synspunkter om udvikling
	Fysiske og digitale goder	Forskelle og eventuelle ligheder mellem fysiske og digitale goder, fx <i>skins</i> vs tøj
Socialitet	At spille sammen online vs. IRL (har skiftet navn fra 'socialitet omkring spil (IRL)')	IP'ers erfaringer med at spille sammen med andre, mens man er fysisk sammen med dem, inkl. ligheder og forskelle imellem face-to-face og onlinesamvær
	Socialiteten i gaming	Hvordan er gaming socialt? Hvem spiller man med?
	Alenespil vs. sociale spil	Skelnen mellem alenespil og sociale spil – og betydningen af forskellene
	Onlinevenskaber/socialitet	Snak om onlinevenskaber, socialiteten online
	Youtube/streaming	IP'ers erfaringer og syn på YouTube og streaming
	Onlinegrovhed/adfærd	Snak om den tone, anonymitet, grovhed, der kan være online

Overkoder	Underkoder	Forklaring
	At snakke om spil IRL	IP'ers erfaringer med at snakke om spil, fx i skolen. OBS, hvis der også er data om snak om gaming online, så lav en ny kode til det
	Udenforstatus/status i spil	Snak om man er udenfor, om det giver status/anerkendelse
	Virkelighedens aspekter i den digitale verden	Integration af ting fra den fysiske verden i gaming. Eksempelvis at rigtige fodboldspillere optræder i FIFA.
	Forskydninger mellem fysisk og onlinetilstedeværelse	Her snakkes der om forhold og konflikter mellem fysisk og online-aktivitet, og når grænsen mellem den online og offline verden sløres. Eksempelvis skellet mellem fysisk fodbold og FIFA.
	Metaforer/analogier	Her kodes metaforiske udtalelser omkring forholdet mellem gaming-elementer og hverdagslige elementer
Forbrug og gaming	Snacks, alkohol og rusmidler i forbindelse med gaming	Snak om, hvad man spiser, når man gamer. Snak om sammenhænge med alkohol og gaming, fx drukFIFA. Snak om, hvorvidt rusmidler og gaming hænger sammen. OBS, også fokus på IP's afvisning af, at gaming relaterer sig til alkohol og andre stoffer.
Positioneringer og problemforståelser	Problematisk gaming	Hvornår bliver gaming problematisk (OBS: både når vi spørger direkte og positioneringer i løbet af fokusgruppen)
	Problematisk gambling/mikrotransaktioner	Hvornår er det problematisk at gamble/mikrotransaktioner, hvad/hvorfor er det problematisk – hvad er problemet?
	Egne erfaringer med problemspil	Når IP'er deler egne erfaringer med problematisk spiladfærd
	Risiko for, at gaming fører til gambling	Snak om, hvorvidt gaming kan føre til gambling, inkl. vores fortolkninger af symptomer/tegn på, at gaming kan medføre gambling.
	Konsekvenser af gaming for hverdagen	Snak om, hvilke konsekvenser gaming kan have for hverdagen, fx søvnproblemer, ukoncentreret i skole m.m. Denne kan også godt tolkes positivt, som eksempelvis at man har oplevet at blive bedre til engelsk af at game.
	Konsekvenser for andre	Snak om, hvad gaming medfører af konsekvenser for andre (fx yngre grupper, andre bekendte, for samfundet, for generationer eller kulturer).
	Vokset fra	Snak om at være vokset fra, fået nye prioriteter. Når IP forholder sig til yngre eller ældre generationer og adfærdsmønstre herimellem.
	Sportslighed	Snak om, hvorvidt gaming er en sport
	Slutdiskussion	Den afsluttende diskussion og opsummering af det positive og negative samt råd til Spillemyndigheden.
Familieliv	Gaming i familien	Snak om gaming i familien, opdragelse og gaming, forældres holdning til gaming, søskendeforhold og gaming, regler og konflikter om gaming.
Corona	Corona og gaming	Når IP snakker om corona-lockdown, og hvilken effekt dette har haft på deres gaming.

## Bilag 6 Rekrutteringsfoldere

VIDENFÆRD

DET NATIONALE FORSKNINGS-  
OG ANALYSECENTER FOR VELFÆRD

### Spiller du online spil?

Er du 10-15 år gammel?

Vil du interviewes?

Kontakt:  
Lars Fynbo  
33 48 09 83 / [lafy@vive.dk](mailto:lafy@vive.dk)



VIDENFÆRD

DET NATIONALE FORSKNINGS-  
OG ANALYSECENTER FOR VELFÆRD

### Deltag i et interview om online-spil og gaming

Børn og unge søges til nyt forskningsprojekt om erfaringer med online-spil og med eventuelle køb af f.eks. loot boxes, skins, diamanter, spilmonter, passes og card packs.

Alle børn og unge – med lille eller stor erfaring med online-spil – er velkomne til at kontakte os om muligheden for at deltage i et interview. Det gælder både for piger og drenge, og uanset om du spiller Episode, Hay Day, Counter-Strike, World of Warcraft, Wordfeud, Sims eller andre spil.

Vi vil spørge ind til dine vaner, hvad du spiller, om du spiller sammen med andre, hvor meget du spiller og hvor mange penge du bruger på det. I interviewet kan du også fortælle om de ting ved online-spil og gaming, som du synes er vigtige.

VIVE laver forskningsprojektet for Spillemyndigheden i Danmark.

#### Om interviewene

- Varer maks. en time
- Dine svar er anonyme – alt hvad du fortæller bliver behandlet fortroligt
- Som tak for hjælpen sender vi dig en biografbillet



Pga. Corona-situationen laver vi i maj kun interviews over telefon og Skype. Du bestemmer, hvad der passer dig bedst. Du bestemmer også tidspunktet; og det kan godt blive om aftenen og i weekenden.

**Er du interesseret i at deltage i et interview**, så kontakt Lars Fynbo, som er seniorforsker på VIVE og projektleder. Du kan ringe eller sende dit navn, alder og telefonnummer – og skriv også gerne navnet på dit yndlingspil, så vender vi hurtigt tilbage og fortæller om du kommer med i forskningsprojektet og aftaler de praktiske ting.

**Kontakt: 33 48 09 83 / [lafy@vive.dk](mailto:lafy@vive.dk)**

#### Telefoninterview

- Find et uforstyrret sted (f.eks. et aflukket værelse)
- Sørg for at andre ikke kan høre dig
- Sørg for at din telefon er opladet ☺
- Brug gerne headset

#### Skypeinterview

- Skype skal være klar til brug
- Find et uforstyrret sted
- Sørg for at der er strøm på dit device og at wifi/4g er stabilt
- Brug headset



## INFORMATION OM NYT FORSKNINGSPROJEKT OM GAMING TIL BØRN, UNGE OG FORÆLDRE

### VIDEN TIL VELFÆRD

VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd er i et nyt forskningsprojekt i gang med at undersøge, hvordan online spil og gambling har betydning for børn og unges hverdag i Danmark.

VIVEs forskere interviewer i foråret og sommeren 2020 børn, unge og unge voksne om erfaringer med online spil og mikro-transaktioner.

Projektet fokuserer bl.a. på, hvordan unge online spillere oplever mulighederne for at købe ting i spillene – f.eks. loot boxes, card packs, passes og diamanter.

### DELTAGERE

Børn og unge i forskellig alder med lille eller stor erfaring med online computer-, konsol- eller mobilspil samt eventuelle erfaringer med online køb i spillene kan deltage.

Projektet sigter efter at involvere 150 piger og drenge (og kvinder og mænd), som spiller en hvilken som helst form for online spil – FIFA, Episode, CS:GO, LoL, WoW, Hay Day, Roblox, Wordfeud, Sims eller noget helt andet.

Det er selvfølgelig frivilligt at deltage, og alle holdninger til online gaming, mikrotransaktioner og/eller gambling er velkomne.

### BAGGRUND

I Danmark spiller cirka syv ud af ti piger og ni ud af ti drenge i alderen 13-19 år online spil. Samtidig giver flere spil mulighed for at købe ting i spillene (mikro-transaktioner), af og til med et ukendt/tilfældigt indhold, og som kan have en gambling-relateret karakter.

Spillemyndigheden har bedt VIVE undersøge området i et brugerperspektiv ved at interviewe et stort antal børn og unge. Formålet er at levere viden om, hvordan børn og unge gamer, hvad det betyder for dem ift. deres hverdag, sociale liv, familier, skolegang osv., og hvordan de forholder sig til mikro-transaktioner og gambling-relaterede elementer i spillene.

### RAPPORT

Forskningsprojektets resultater offentliggøres i en VIVE-rapport i december 2020.

Rapporten vil kunne downloades gratis fra VIVEs hjemmeside.

Resultaterne bliver også præsenteret til European Sociology Associations (ESA) årsmøde i 2021/22.

Spørgsmål til forskningsprojektet eller kommentarer kan rettes til Lars Fynbo, som er seniorforsker på VIVE og projektleder.

#### Projektleder

Lars Fynbo  
lafy@vive.dk  
33 48 09 83

#### Dataansvarlig

VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd

Databeskyttelsesrådgiver  
dpo@vive.dk  
39 17 39 95

Sådan behandles personoplysninger  
<https://www.vive.dk/da/om-vive/vives-privatlivspolitik/>

#### Retsgrundlaget

Udarbejdelse af en videnskabelig undersøgelse i samfundets interesse.

#### Klagemulighed hos

Datatilsynet  
[www.datatilsynet.dk](http://www.datatilsynet.dk)

#### Projektmedarbejdere

Tea T. Bengtsson  
Vivian Poulsen  
Klara M. Madsen  
Michella Mikuta  
Louise H. Bom  
Nicolai N. Hansen  
Kristian H. Jensen

## Deltag i et interview om online-spil og gaming

Unge på 15-19 år søges til nyt forskningsprojekt om erfaringer med online-spil og med eventuelle køb af f.eks. loot boxes, skins, diamanter, spilmonter, passes og card packs.

Alle unge – med lille eller stor erfaring med online-spil – er velkomne til at kontakte os om muligheden for at deltage i et interview. Det gælder både for piger og drenge, og uanset om du spiller Episode, Hay Day, Counter-Strike, World of Warcraft, Wordfeud eller andre spil.

Vi vil spørge ind til dine vaner, hvad du spiller, om du spiller sammen med andre, hvor meget du spiller og hvor mange penge du bruger på det. I interviewet kan du også fortælle om de ting ved online-spil og gaming, som du synes er vigtige.

VIVE laver forskningsprojektet for Spillemyndigheden i Danmark.

### Om interviewene

- Varer maks. en time
- Dine svar er anonyme – alt hvad du fortæller bliver behandlet fortroligt
- Som tak for hjælpen sender vi dig en biografbillet



Pga. Corona-situationen laver vi i maj kun interviews over telefon og Skype. Du bestemmer, hvad der passer dig bedst. Du bestemmer også tidspunktet; og det kan godt blive om aftenen og i weekenden.

**Er du interesseret i at deltage i et interview**, så kontakt Lars Fynbo, som er seniorforsker på VIVE og projektleder. Du skal sende dit navn, alder og telefonnummer – og skriv også gerne navnet på dit yndlingspil, så vender vi hurtigt tilbage og fortæller om du kommer med i forskningsprojektet og aftaler de praktiske ting.

**Skriv til:** [LAFY@vive.dk](mailto:LAFY@vive.dk)

### Telefoninterview

- Find et uforstyrret sted (f.eks. et aflukket værelse)
- Sørg for at andre ikke kan høre dig
- Sørg for at din telefon er opladet ☺
- Brug gerne headset

### Skypeinterview

- Skype skal være klar til brug
- Find et uforstyrret sted
- Sørg for at der er strøm på dit device og at wifi/4g er stabilt
- Brug headset

## INFORMATION OM NYT FORSKNINGSPROJEKT OM GAMING



### HVEM ER VI?

Vi kommer fra VIVE – Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd, og i et nyt forskningsprojekt undersøger vi, hvordan online-spil og gambling har betydning for børn og unges hverdag i Danmark.

Forskningsprojektet interviewer i foråret og sommeren 2020 børn, unge og unge voksne i alderen 13-25 år om deres erfaringer med online-spil, mikro-transaktioner og gambling. Projektet fokuserer bl.a. på, hvordan unge online-spillere oplever tilvæksten af mulighederne for at købe ting i spillene – f.eks. loot boxes, card packs og diamanter.

### HVEM KAN DELTAGE?

Alle børn og unge med lille eller stor erfaring med online computer-, konsol- eller mobilspil, og måske også online køb i spillene, kan deltage. Projektet sigter efter at involvere cirka 150 piger og drenge (og kvinder og mænd), som spiller en hvilken som helst form for online-spil – FIFA, Episode, CS:GO, LoL, WoW, HayDay, Roblox, Wordfeud, Sims eller noget andet.

Det er selvfølgelig frivilligt at deltage, og alle holdninger til online gaming, mikro-transaktioner og/eller gambling er velkomne.

### BAGGRUND FOR UNDERSØGELSE

I de seneste år er børn og unges gaming kommet i danske mediers søgelys og det vurderes, at cirka syv ud af ti piger og ni ud af ti drenge i alderen 13-19 år spiller online-spil. Samtidig giver flere og flere online-spil mulighed for at købe ting i spillene (såkaldte mikro-transaktioner), ofte med et ukendt/tilfældigt indhold, som har en gambling-relateret karakter.

Spillemyndigheden i Danmark har bedt VIVE undersøge området i et brugerperspektiv ved at interviewe et stort antal børn og unge. Formålet er at blive klogere på, hvordan børn og unge gamer, hvad det betyder for dem ift. deres hverdag, sociale liv, familier, skolegang osv., og hvordan de oplever stigningen af gambling-relaterede elementer i spillene.

### OFFENTLIGGØRELSE

Forskningsprojektets resultater offentliggøres i en VIVE-rapport i december 2020. Rapporten vil kunne downloades gratis fra VIVEs hjemmeside. Resultaterne bliver også præsenteret til European Sociology Associations (ESA) årsmøde i 2021.

Spørgsmål til forskningsprojektet eller kommentarer kan rettes til Lars Fynbo, som er seniorforsker på VIVE og projektleder.

### Projektleder

Lars Fynbo  
lafy@vive.dk  
33 48 09 83

### Dataansvarlig

VIVE – Det Nationale  
Forsknings- og Analyse-  
center for Velfærd

### Databeskyttelsesrådgiver

dpo@vive.dk  
39 17 39 95

Sådan behandles dine  
personoplysninger  
<https://www.vive.dk/da/om-vive/vives-privatlivspolitik/>

### Retsgrundlaget

Udarbejdelse af en videnskabelig undersøgelse i samfundets interesse.

Klagemulighed hos Data-  
tilsynet  
[www.datatilsynet.dk](http://www.datatilsynet.dk)

### Projektmedarbejdere

Tea T. Bengtsson  
Vivian Poulsen  
Klara M. Madsen  
Michella Mikuta  
Louise H. Bom  
Nicolai N. Hansen  
Kristian H. Jensen

## Bilag 7 GamingGamblingOrdbog

Gaming GamblingOrdbog	
Ord	Betydning
1337	Staver 'Leet' med bogstaver og er betegnelsen for et godt spil eller elite. ('Eleet') spiller
Activision Bliz-zard	Stor spilvirksomhed dannet i 2008 af en kollaboration mellem spilvirksomhederne Bliz-zard og Activision
AFK	Forkortelse for 'Away From Keyboard' og betyder, at spilleren ikke er til stede
Alt	Af 'Alternative' og bruges om andre af ens karakterer i sit spil, som man ikke primært spiller på (se 'Main').
Astralis	Professionelt e-sportshold i CS:GO fra Danmark. Har to gange være verdens bedste CS:GO hold.
Auction House	Spil eller platform rummer nogle gange et såkaldt auktionshus, hvor man kan sælge in-game ting i eller på tværs af spillet i platformen. Nogle gange sker dette for 'rigtige penge' i fx i Diablos 'Real money auction house'.
Augmented rea-lity	En spiltype, der interagerer med den virkelige verden igennem spillekonsollen. Eksem-pelvis Pokemon Go.
Ban	At være blevet udelukket fra sit spil i en begrænset periode eller permanent
Battlenet	Activision/Blizzard's Spilplatform: Kendt for at understøtte World of Warcraft, Starcraft, Hearthstone, Diablo, Overwatch, Heroes of the Storm.
Blizzard	Stor spilvirksomhed, der har lavet spillene World of Warcraft, Starcraft, Hearthstone, Diablo, Overwatch, Heroes of the Storm, Warcraft 3. Blizzard som selvstændig virk-somhed gik i 2008 sammen med en anden kendt spilvirksomhed Activision og blev til Activision Blizzard.
Bot	En spiller, som styres af en computer og ikke en rigtig person
Buff	Når en patch implementerer noget til et element i et spil, så det bliver bedre end det tidligere var. Bruges også in-game om noget, der øger kraften af ens karakter/våben eller lignende.
Bug	En fejl i spillet
Card pack	Se 'Pack'
Deathmatch	En spiltype, hvor det gælder om først at slå alle ihjel på det modsatte hold
Deck	En bunke af kort, som man spiller med i spil, der kræver kort. Eksempler på spil, hvor man bruger decks til at spille med, er Hearthstone eller MTG: Arena.
Dreamhack	Verdens største LAN-event med op til 300.000 deltagere. Ud over deltagerne og ga-mingen selv indebærer Dreamhack også live dj-optræden og lancering af gaming-ud-styr.
E-sport	Digitale sportsgrene – når populære spil hæves til et niveau, hvor det anses som en sportsgren med hold, turneringer osv.
Flaming	En meget vred opførsel over for andre spillere. Ofte med beskyldninger om, at de har spillet dårligt.
FPS	Forkortelse for 'First Person Shooter' og indebærer spil, som ses fra skyderens syns-punkt. Et eksempel på dette er Counter-Strike.
Gaming Disorder	Navnet for WHO's diagnose for problematisk gaming-adfærd, som er karakteriseret ved lav selvkontrol over for sit spil, så stor prioritering af sit spil i forhold til andre akti-viteter, interesser og daglige rutiner, at det tager overhånd, samt fortsættelse og eska-lation af gaming-adfærd trods negative konsekvenser.
Gear	Rustninger, våben og andet, man kan tage på for at gøre sin karakter stærkere i et spil
GG	Forkortelse for 'Good Game'
Grinding/farming	Ensformig spillestil med formål at opnå 'experience points' eller in-game guld
Guild	En gruppe/stamme/klan i et spil. I en guild kan man chatte med andre medlemmer af ens guild samt klare opgaver, som er sværere at løse på egen hånd.



Gaming GamblingOrdbog	
Ord	Betydning
Hack and Slash	En type RPG-spil, der fokuserer på at kæmpe. Primært i forhold til at slå monstre ihjel og samle skatte og experience fra dem. Et eksempel på et Hack and Slash spil er Diablo.
Hazard	Det danske term for det engelske 'gambling', som indebærer spil for penge, ofte med et højt niveau af tilfældighed for udfaldet.
Hero	En type karakter med unikt gameplay og evner, som man kan vælge i et spil. I Overwatch eller League of Legends spiller hver spiller med hver sin hero på et hold.
HF	Forkortelse for 'have fun' – ofte brugt som afslutning på en samtale.
HP	Forkortelse for 'Hit Points' og er de livspoint, man har i sit spil. Når man løber tør for HP ved at blive skudt eller ved at tage skade, taber man som regel runden eller skal lives op på anden vis.
Lag	Når spillet hakker eller er forsinket (har delay)
LAN	Forkortelse for 'Local Area Network' – og bruges om det at sidde mange mennesker sammen og spille computer. LAN bruges i flæng både om store officielle gaming-events, som fx Dreamhack, og om mere uofficielle events som eksempelvis fem venner, der sidder sammen og spiller. LAN-events er også ofte forbundet med snacks og energidrikke.
Loot	De skatte, som man kan samle op fra et monster eller spiller, når man har dræbt dem.
Loot box	En form for mikrotransaktion, der indebærer en kasse, der købes for 'rigtige penge', og som kan indeholde et værdifuldt virtuelt gode. Loot box ses bl.a. i CS:GO, hvor de kan indeholde våben og skins.
Main	Af 'Main character' og bruges om den karakter i sit spil, som man primært spiller på.
Mikrotransaktion	Gennemførelsen af et økonomisk 'køb' i forbindelse med gaming – dvs.: et køb, hvor der bruges farbar valuta ('rigtige' penge) til at købe et virtuelt gode. Mikrotransaktioner kan indeholde et kendt udfald (fx en bestemt genstand eller en bestemt mængde spilvaluta), men udfaldet kan også bestå af en satsning. Eksempler på mikrotransaktioner er loot boxes, card packs eller skins.
MMO	Forkortelse for 'Mass Multiplayer Online'-game og indebærer onlinespil med mange deltagere.
MMORPG	Forkortelse for 'Mass Multiplayer Online Role Playing Game'. Et eksempel på dette er World of Warcraft, hvor man inde i spillet spiller en anden karakter end én selv.
MOBA	Forkortelse for 'Multiplayer Online Battle Arena' og er et spil, hvor flere spillere med hver deres karakter spiller på hold sammen mod andre hold. Eksempler på MOBA spil er League of Legends og DOTA.
Mount	Et dyr, som ens virtuelle karakter kan ride på. Typisk set i World of Warcraft.
Nerf	Opdatering i et spil med det formål at balancere et bestemt element i spillet, så det ikke er 'for godt' i forhold til resten af spillet. Hvis en bestemt karakter, der kan vælges i League of Legends, eksempelvis er god i forhold til de andre mulige karakterer, vil den ofte blive nerfet af spiludvikleren.
Noob	Slang for Newbie og bruges nedladende om folk, der er dårlige til at spille.
NPC	Forkortelse for 'Non-playing Creature' og er dyr/monstre etc., som ikke spilles af en anden virkelig spiller.
OP	Forkortelse for 'Overpowered' og betyder, at noget i et spil er meget godt. Termen bliver ofte brugt i en hentydning til, at noget er <i>for</i> godt og kræver en justering (nerf).
Owned	En betegnelse for at tabe rigtig stort
Packs	En form for mikrotransaktion, der indebærer en pakke med virtuelle kort, som købes for 'rigtige' penge, og som kan indeholde et værdifuldt virtuelt gode. Packs ses eksempelvis i FIFA eller Hearthstone, hvor de kan indeholde sjældne spillere eller kort til dit deck.
Patch	En opdatering til et spil, der kan indeholde udvidelser, nerfs eller rettelser af bugs (fejl)
Pet	Et dyr/kæledyr i ens spil. Kan være enten kosmetisk uden funktion eller have større betydning enten ved at være til gavn for din karakter eller at være selve karakteren, man spiller.

Gaming GamblingOrdbog	
Ord	Betydning
Platform	Et computerprogram, hvorigennem man kan spille forskellige spil. Ud over at spille spil kan man på spilleplatforme også ofte chatte med andre spillere/venner uden om det konkrete spil. Eksempler på spilleplatforme er Battlenet og Steam. Platform bruges også om de forskellige spillekonsoller som PlayStation, mobil osv.
PVP	Forkortelse for 'Player vs. Player' og er en spille-mode, hvor man spiller mod andre spillere online
Rage Quit	Når en spiller bliver så sur, at han/hun stopper med at spille
Rank	In-game rangering/hierarki, der viser, hvor god man er i sit spil. At stige i rank kræver forskellige ting, alt efter hvilket spil man spiller. Nogle spil kræver, at man spiller meget, mens andre kræver et højt spileniveau.
RPG	En forkortelse for 'Role Playing Game' og indebærer spil med en form for rollespils-aspekt, hvor en vigtig del af spillet er, at man er en anden karakter end sig selv.
Sandbox/open world	En spiltype, hvor spilleren befinder sig i en åben verden med mulighed for at gøre mange ting, der ikke har relevans i forhold til at gennemføre spillet. For eksempel at stjæle en bil. Grand Theft Auto er et typisk sandbox/open world spil.
Scrub	Nedladende ord om en dårlig spiller
Skin	Et (for det meste) udelukkende kosmetisk bidrag til ens spil, som ofte købes for rigtige penge. Et skin kan eksempelvis være et bestemt udseende på et våben i Counter-Strike, som ikke har nogen funktionel egenskab, men som ændrer udseende på dit våben.
Spawn	Det at opstå eller starte et sted i et spil
Steam	Spilplatform: Kendt for at understøtte Counter-Strike
Stream	At live broadcaste sit spil online, så andre kan se og følge med i ens spil
Toxic	Sur, vred eller dårlig opførsel i et spil
Troll	En person eller handling, der med vilje provokerer en person for at få en reaktion
Twitch	Den største og mest populære hjemmeside, hvor gamere streamer deres spil
Videospil	Spil, der foregår foran en skærm (computer-, konsol- og mobilspil)
WP	Forkortelse for 'Well Played'

**VIVÉ**

DET NATIONALE FORSKNINGS-  
OG ANALYSECENTER FOR VELFÆRD