

KRONIKK

DATASPILL: Online-spill bidrar til å danne nye typer sosiale nettverk og bør ikke bare framstilles som et problem, mener Berit Skog.

Isolerte nerder?



Berit Skog
Førsteamanuensis,
ISS, NTNU

ARRANGEMENTET The Gathering (TG), som samlet ca. 5200 unge i Vikingskipet på Hamar i påsken i år, er en manifestering av unges datainteresse. Deltakerne på TG kan sies å ha oppdatert kompetanse mht. bruken av kommunikasjonsteknologi, og er derfor optimale informanter for studier av trender i datakulturen. Dette gjelder for det første bruken av dataspill. Hvilke dataspill foretrekkes? Er dataspilleren en ensom nerd, eller spiller man sammen med andre? Relevansen av disse spørsmålene underbygges av den nylig framlagte St.meld. nr. 14 «Dataspill». Den fokuserer bl.a. på om tidsbruken på dataspill kan representere et problem, og oppfordrer til forskning på dette temaet. TG anses for det andre som et velegnet forum for å undersøke unges bruk av nettsamfunn, som er samlingssted på Internett hvor deltakerne kan presentere sine profiler, knytte kontakter, legge ut nyheter, bilder m.v. Hvilket nettsamfunn er mest in: Facebook eller YouTube? Er det vanlig å delta i flere nettsamfunn?

DISSE SPØRSMÅLENE ble stilt i en webbasert spørreundersøkelse som ble gjennomført blant 355 TG-deltakere i alderen 16-23 år +. Studien omfatter et ikke-representativt utvalg respondenter, resultatene kan ikke generaliseres, men belyse utviklingstrekk innenfor dataspill- og nettstedkulturen, samtidig som den reiser nye problemstillinger.

World of Warcraft (WoW) er det mest populære dataspillet blant TG-erne. Resultatet avspeiler dataspillets generelle posisjon, som per februar 2008 hadde over 10 millioner abonnenter verden over. Hvordan forklare WoWs popularitet? Et viktig poeng er at spilleren lager en figur som lever ut i dataspillet. Et annet pre er at spilleren får oppdrag som må løses i samarbeid med andre spillere. I tillegg får spilleren stadig nye utfordringer. Om en mestrer disse, når en høyere nivåer i spillet, der nivå 70 er det ultimate målet. Counter Strike (CS) figurerer på andre plass på listen over favorittspill. Dette regnes som et av verdens mest spilte online-spill ved siden av WoW. Mens WoW er et typisk rollespill, kan CS betegnes som et actionspill. Karakteristisk for CS er at flere personer spiller sammen, som oftest fordelt på to lag. Samarbeid preger begge spill.

HELE 45 % AV TG-erne spiller dataspill sammen med andre, mens bare 16 % spiller alene. Hvordan kommer samspillet til uttrykk? Studien viser at dette skjer via kontakt på nett, ved å sitte i samme rom som andre spillere, eller ved å bruke telefon/mobil. Disse strategiene benyttes av henholdsvis 61 %, 54 % og 10 % av «samspillerne». Videre framgår det at WoW- og CS-spillerne oftere enn eksempelvis de som spiller actionspillet «Call of Duty», har kontakt med andre via nettet. Det utvikles altså sosiale fellesskap rundt dataspill, det



NYE FORMER: Å være sosial har fått nye tidstypiske uttrykksformer, skriver Berit Skog, som har gjennomført en spørreundersøkelse blant deltakerne på årets The Gathering i Vikingskipet på Hamar. Foto: Eirik H. Urke

te gjelder i særlig grad nettbasert spilling. En WoW-spiller som samarbeider med andre spillere mens han sitter alene foran PC-en sin, oppfatter seg neppe som isolert. Å være sosial har fått nye tidstypiske uttrykksformer.

Majoriteten av utvalget (63 %) spiller dataspill daglig, men tidsbruken varierer med type dataspill. Om lag 45 % av dem som har WoW som favorittspill, spiller mer enn 5 timer daglig, mens dette gjelder for 22 % av CS-spillere. WoW-spillerne topper følgelig lista over tidsbruk på dataspill.

HVILKE IMPLIKASJONER har tidsbruken på dataspill? For det første ser det ut til at dataspill innvirker på spillerens sosiale relasjoner. Ca. 20 % av TG-erne sier at tidsbruken på dataspill har ført til at familie/venner/kjæreste er blitt irritert, mens 10 % har avlyst avtaler fordi de heller vil spille dataspill. For det andre kan dataspill ha praktiske følger: 10 % gir uttrykk for at dataspillingen går ut over skole/job.

Også på dette området skiller WoW-spillerne seg ut. De skårer høyere enn andre spillere på de nevnte indikatorene. Hvordan forklare dette? Ifølge St.meld. nr. 14 kan det sosiale elementet i WoW skape en form for «avhengighet» fordi spilleren inngår i et sosialt nettverk i spillet, og må samarbeide for å klare oppdragene. Videre er WoW i stadig utvikling, dette motiverer en til å fortsette spillingen. Et annet viktig poeng er at man kan føle tilhørighet til dem man spiller sammen med. Spillerne synes at de må stille opp, selv om dette går ut over personlige forhold og skole/job. På den andre siden kan WoW-spillerne danne sosiale nettverk som de tar med seg til nye

« En WoW-spiller som samarbeider med andre spillere mens han sitter alene foran PC-en sin, oppfatter seg neppe som isolert.

settinger. Et eksempel på dette er nettsamfunn.

YOUTUBE ER det mest populære nettstedet blant TG-erne. Ca. 80 % er med i YouTube, mens 75 % deltar på Facebook. På YouTube kan en se på og/eller legge ut egne videosnutter. Her finnes eksempelvis actionpregede stunts (bilkjøring, voldsepisodes m.v.). Videoene der gjerningsmennene forhåndsvarsler om skolemassakrene i USA og Finland, ble eksempelvis publisert på YouTube. Her finnes også musikkvideoer der potensielle artister fronter sitt talent. YouTube appellerer spesielt til gutter. En undersøkelse som undertegnede gjennomførte blant ca. 1000 personer i Trondheim høsten 2007, viser at langt flere gutter enn jenter var brukere av YouTube (47 % vs. 21 %).

Relasjonsbygging er et viktig trekk ved Facebook. Her kan brukeren lage sin egen hjemmeside, med profil som inneholder kort biografi og bilde. I tillegg kan en samle venner, legge ut bilder, sende hilsener og lage avtaler. En får også tilgang på venners profiler, og en stadig oppdatering om deres aktiviteter på denne nettarenaen. Et svært interessant funn er at TG-erne er medlemmer av flere nettsamfunn. Av dem som er på YouTube, er 77 % også på Facebook, 57 % på Netby, mens ca. 20 % er på MySpace

og en tilsvarende andel på Blink. Dette multimedlemskapet reflekterer at unge aktivt oppsøker nye fasiliteter i det virtuelle samfunn.

STUDIEN VISER at bruken av dataspill og nettsamfunn gir nye sosiale møteplasser. Dette skjer ved at en samarbeider på dataspill, og også ved at en ivaretar interessefellesskap og vennskap ved å delta i nettsamfunn. Den teknologiske utvikling har gitt utvidede referanserammer for forståelsen av sosiale relasjoner. Å være sosial er eksempelvis ikke ensbetydende med å møtes ansikt-til-ansikt.

Undersøkelsen aktualiserer diskursen rundt begrepene avhengighet vs. problem-skapende bruk av dataspill. St.meld.nr. 14 «Dataspill» argumenterer for den sistnevnte betegnelsen. Denne forståelsen ligger til grunn for vår analyse av sosiale og praktiske konsekvenser av tidsbruken på dataspill. Dette temaet bør følges opp i nye studier basert på representative utvalg. Da kan en også fokusere på applikasjonene i ulike nettsamfunn: Hvordan forklare fascinasjonen for YouTube? Og hva er gimmicken med virtuell nettverksbygging? Er vennelista på Facebook primært et popularitetsbarometer og et show-off av sosial kompetanse, eller representerer den en sosial kapital en faktisk kan nyttiggjøre seg av?

DEBATT I DAGBLADET

Send til debatt@dagbladet.no eller kronikk@dagbladet.no
Tlf: 24 00 10 00

Debattredaktør: **Simen Ekern**. Debatt: **Marte Michelet**. Kronikk: **Mikael Godø**. Debatt på nett: **Astrid Meland**.

HOVEDINNLEGG: 5000 tegn inkl. mellomrom. KRONIKK: 7000 tegn inkl. mellomrom. INNLEGG: 2000 tegn inkl. mellomrom.

REPLIKK/KORTINNLEGG: 700 tegn inkl. mellomrom. Vennligst legg ved portrettfoto.

Mer informasjon om hvordan du får innlegg publisert hos oss finner du på dagbladet.no/debatt. Dagbladet tar ikke inn innlegg som er tilbudt flere publikasjoner. Vi tar dessverre bare imot innlegg i elektronisk form.