

”Det er bare noget, der er lavet...”

Børn, computerspil, vold og virkelighed

Forskningsrapport til Medierådet for Børn og Unge, Kulturministeriet

Birgitte Holm Sørensen og Carsten Jessen

Resumé

Rapporten er resultatet af en kvalitativ undersøgelse af børn og unges brug af og holdninger til computerspil med voldsskildringer, som er gennemført i 1999 på baggrund af et kommissorium fra Medierådet for Børn og Unge. Den indeholder seks kapitler:

Kapitel 1: Indledning

Undersøgelsen bag rapporten har taget afsæt i den antagelse, at computerspil som et interaktivt medie principielt adskiller sig fra andre typer af medier. Undersøgelsen har koncentreret sig om at afdække følgende spørgsmål:

*Hvilken betydning har interaktiviteten i computerspil og -fiktion for børns og unges fascination og for eventuelle påvirkninger, og hvori adskiller disse påvirkninger sig fra dem, børn og unge er udsat for fra tv, film og video?
Er børn og unges fascination af computerspil med voldsskildringer knyttet til
1) selve det at ”spille spil” 2) den sociale situation omkring spillene og/eller
3) spillenes indhold af voldelige elementer?*

Kapitel 2: Forskning i børn, medieviolence og computerspil

Der redegøres i hovedtræk for resultaterne af forskningen i børn og medieviolence. Der er gennemført et meget stort antal undersøgelser vedrørende vold i film, tv og video, men til dato har resultaterne herfra ikke været entydige. Det har ikke været muligt at påvise en klar sammenhæng mellem vold i billedmedierne og aggression hos børn.

De første undersøgelser af effekten af computerspil med voldelige elementer blev gennemført i midten af 1980'erne. Et centralt spørgsmål var her, om der kunne konstateres forskelle mellem effekten af film, tv og video, hvor seeren er i rollen som modtager, og effekten af computerspil, hvor spillerne aktivt deltager i handlingerne. Dette spørgsmål er siden taget op i en lang række undersøgelser frem til i dag. Forskningsresultaterne har ikke været entydige.

Hovedparten af de hidtidige undersøgelser har været af kvantitativ art. I forhold til den foreliggende undersøgelse konstateres det, at denne forskning ikke kan bidrage til en afklaring af de spørgsmål, der stilles i kommissoriet.

Medieforskningen har gennem de seneste årtier været præget af en udvikling fra relativt enkle antagelser om en direkte påvirkning til mere nuancerede teorier, hvor medierne ses i et komplekst samspil med sociale, psykologiske og kulturelle faktorer i den såkaldte modtagerforskning. Forskningsprojekterne har ændret sig fra hovedsageligt at beskæftige sig med at søge efter målelige effekter til i højere grad at interessere sig for mediebrugeren og den situation, de forskellige billedmedier anvendes i. Der er kun udført meget få af sådanne kvalitative undersøgelser.

Kapitel 3: Centrale problemstillinger

Der redegøres her for de centrale begreber og problemstillinger, som har dannet udgangspunkt for den kvalitative undersøgelse. På baggrund af undersøgelsens kommissorium har det været hensigten at se spørgsmålet om de voldelige computerspils betydning i et bredere perspektiv, end det almindeligvis er sket i forskningen på området. Kapitlet er inddelt i to dele. Første del beskriver primært problemstillinger i relation til begreberne fascination, påvirkning og interaktivitet, mens anden del fokuserer på problemstillinger omkring vold, spil og det sociale aspekt.

Kapitel 4: Undersøgelsens metoder

Der redegøres kortfattet for det metodiske design af undersøgelsen, hvor der anvendes kvalitative metoder, som er udviklet i nyere medieforskning. Undersøgelsen er baseret på interview og observationer, hvor formålet har været at forstå børns betydningsdannelser omkring computerspil, herunder at få indsigt i den interaktivitet, der foregår mellem barn og computer samt indsigt i det sociale liv, der finder sted omkring computerspil.

Kapitel 5: Resultater fra undersøgelsen

I dette kapitel redegøres for undersøgelsens resultater. Det sker i to hovedafsnit: I. Børn og unges fascination af at spille, af den sociale situation omkring spillene og af spillenes indhold af voldsskildringer og II. Interaktivitet og computerspillenes påvirkning – set i forhold til tv, film og video.

For mange af børnene er deres fascination af at spille computerspil knyttet til det at spille. Børnene kan opleve en spilleglæde ved at være de aktivt handlende og betydningsfulde for gennemførelsen af spillet. Nogle børn tiltrækkes af udfordringen og af konkurrencen i spillene.

Den sociale situation omkring computerspil udgør en social magnetisme, der tiltrækker børn. Computeren kan være rum for venskaber og følelser, for arrangerede begivenheder, for fælles interesser og for manifestation af præstationer.

Børns fascination af voldelige elementer i computerspil kan ikke snævert betragtes som en fascination af vold. Det er nærmere de elementer, der knytter sig til det fiktive univers, der har betydning. Det er grafikken, de spektakulære effekter og spillenes mulighed for action og spænding, der fascinerer børnene.

Både yngre og ældre børn er i stand til at sondre mellem computerspillets fiktion og virkelighed. De mindre børn foretager nogle konkrete sammenligninger, mens de store er i stand til at forholde sig mere abstrakt til forholdet mellem fiktion og virkelighed, og de inddrager flere aspekter og nuancer.

Flere af børnene fra de helt små til de store fortæller, at de nogle gange kan blive bange, når de spiller, eller de kan få mareridt om natten. Selvom børnene bliver bange, spiller de videre og opsøger alligevel nye spil med action og voldselementer. Det er meget ofte den slags spil, børnene efterspørger, og oplevelsen af gys og spænding virker tiltrækkende på børn.

Børnene vurderer vold i tv, film og video som langt værre og mere voldsom, voldelig og realistisk end vold i computerspil. Det kan skyldes, at det psykologiske niveau i forhold til de fiktive figurer og personer ikke har samme karakter i computerspil som på film. Figurerne og personerne reagerer ikke følelsesmæssigt, men er som hovedregel stiliserede typer, der ikke har en (tydelig) identitet. Der optræder derfor ikke den samme form for stærk indlevelse i forhold til figurer og personer, som ses i forhold til film.

Kapitel 6: Konklusion

I dette kapitel redegøres for undersøgelsens konklusioner. Undersøgelsen viser, at elementer som konkurrence, udfordring og præstation, som også kendes fra traditionelle spil, har en helt afgørende betydning for børns fascina-

tion af computerspil. Computerspil kræver som hovedregel øvelse og udvikling af færdigheder, hvilket i sig selv er en kvalitet for mange børn.

Det sociale aspekt ved det at spille computerspil er en anden væsentlig grund til børns interesse. Børn spiller helst computerspil i fællesskab med andre. Computerspil skaber rum for venskab, for sociale begivenheder, og computerspil kan dyrkes som en fælles interesse, som ofte strækker sig ud over selve det at sidde foran skærmen. Den sociale situation spiller generelt en vigtig rolle for alle børnene, hvorimod det er forskelligt for de enkelte børn, i hvor høj grad fascinationen er knyttet til selve det at spille eller til spillenes indhold af voldsskildringer. Der er oftest tale om et samspil mellem disse faktorer.

Computerspil har arvet voldsindholdet fra en kulturel tradition inden for fiktion (fx actionfilm og "splatterfilm"), og spillene har tillige arvet de genre-mæssige træk herfra, herunder spektakulære effekter, som generelt har et element af overdrivelse, der er fuldt erkendt af børn. Det at spille computerspil med voldeligt indhold kan også ses som parallel til at lege voldsomme og "vilde" lege.

Undersøgelsen kan ikke bekræfte den udbredte antagelse om, at computerspil skulle udøve en særlig påvirkning på grund af spillenes interaktivitet – populært forstået sådan, at man i computerspil aktivt skal "udføre" handlinger, mens man i andre billedmedier ser passivt på. Dette er i overensstemmelse med andre forskningsresultater, som ikke har kunnet vise en mere entydig påvirkning end i forbindelse med andre billedmedier som film, video og tv.

Computerspil, der fremstiller vold i ekstrem og detaljeret grad, kan virke skræmmende på de yngste børn og på børn, som ikke har en klar genrebevidsthed. I den forbindelse er der forskel på pigers og drenges forhold til computerspil med voldsskildringer. Pigerne tager i højere grad afstand fra voldsskildringer i computerspillene, end drengene gør.

Børn oplever imidlertid ikke computerspil som særligt angstfremkaldende i forhold til fx film. Tværtimod finder børnene, at film er mere angstfremkaldende end computerspil.

Der peges på, at interaktive computerspil ikke bør opfattes som en videreudvikling af filmgenren. Selvom der hentes genre-mæssige træk fra filmen, så medfører det at spille computerspil ikke en art intensiveret filmoplevelse. Der er tale om en anderledes type spænding og oplevelse, som er i tættere forbindelse med spil- og legeoplevelser end med fiktionsgenrer som film.