



Online gaming og digitale fællesskaber

Anne Mette Thorhauge

Lektor, PhD

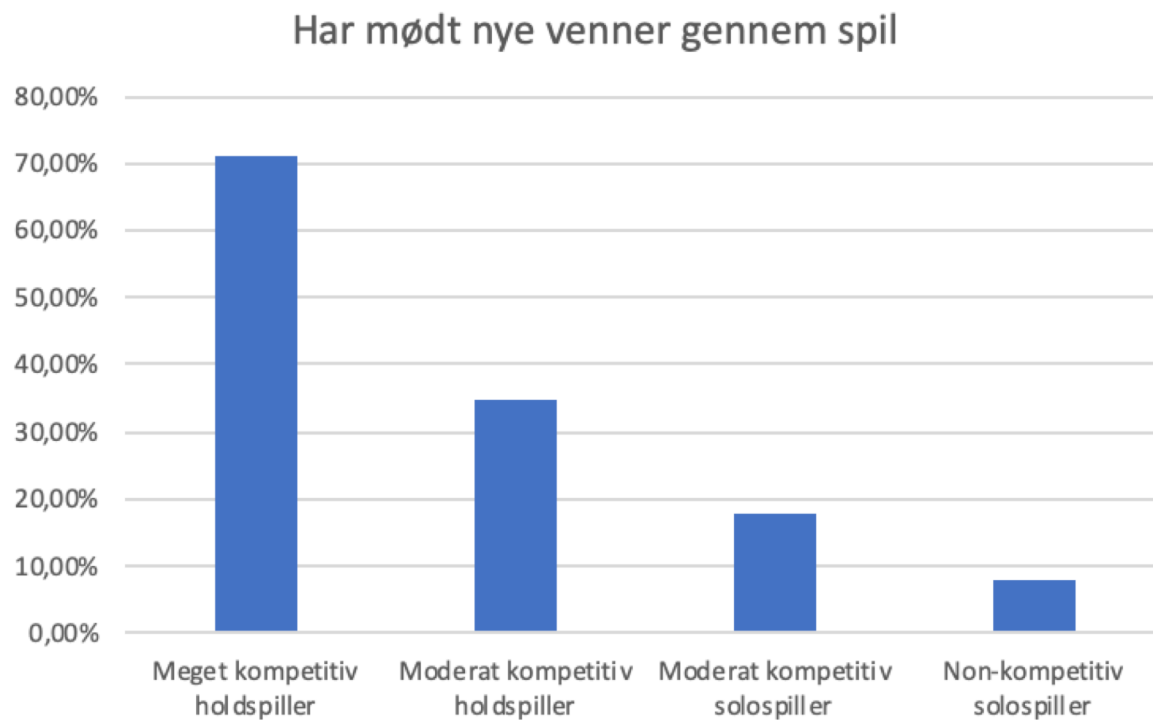
Institut for medier, erkendelse og formidling

Københavns universitet

Computerspil som hverdagspraksis



Spillemønstre og venskaber



Spillet i hverdagen

Individuel adspredelse (non-kompetitivt solospil):

...til svømning skulle man være den bedste, og i skolen skulle man være den bedste, og så var det bare meget rart at komme herhjem bare for at hygge lidt og sådan noget der...

Hobby og samleobjekt (holdspil + solospil)

...Så hvis du ser her, så er det den her udgave, en Gameboy Advanced XP, og så er det en Tribal, og det er fordi, det er det her mønster eller hvad man skal kalde det. Og så den, der kommer bagefter, så har vi en pink en, eller lyserød, og det er så Nintendo S Light. Jeg har også den originale Nintendo DS...

Måde at opretholde venskaber på (kompetitivt holdspil)

...Jeg har spillet rigtig meget med mine gamle venner påmin gamle skole, og dem spiller jeg stadig med...

Computerspil og social eksklusion

Nanna: Jeg spiller meget i bussen. For det er rigtig kedeligt med sådan en halv time i bussen hver morgen.

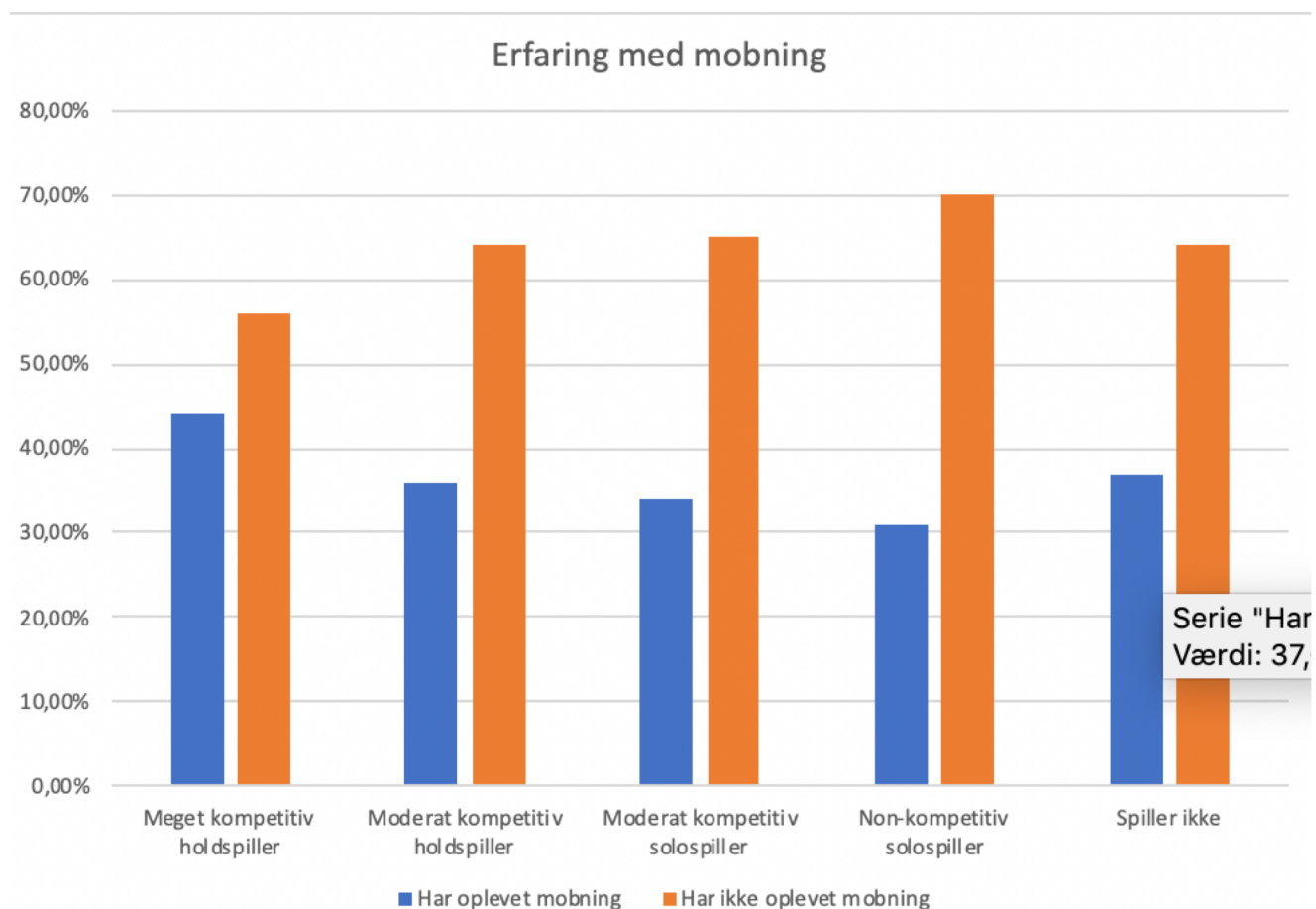
Interviewer: Så du sidder ikke med nogen bestemt i bussen?

Nanna: Nej, det er meget forskelligt. For kl. er 7 og det er morgen, så...

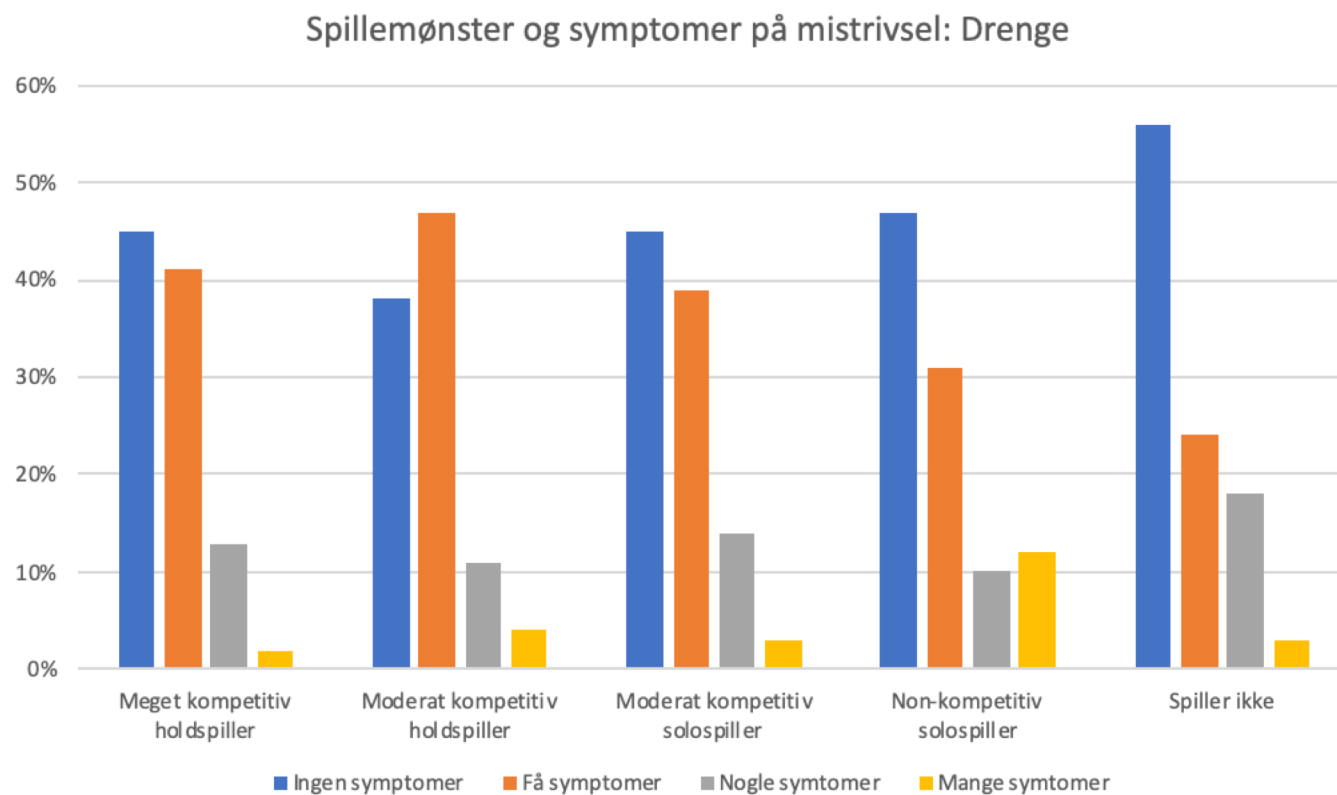
Interviewer: Hvad med din nabo der?

Nanna: Hun bliver kørt i skole. Men jeg er ikke velkommen til at køre med, har jeg fået at vide.

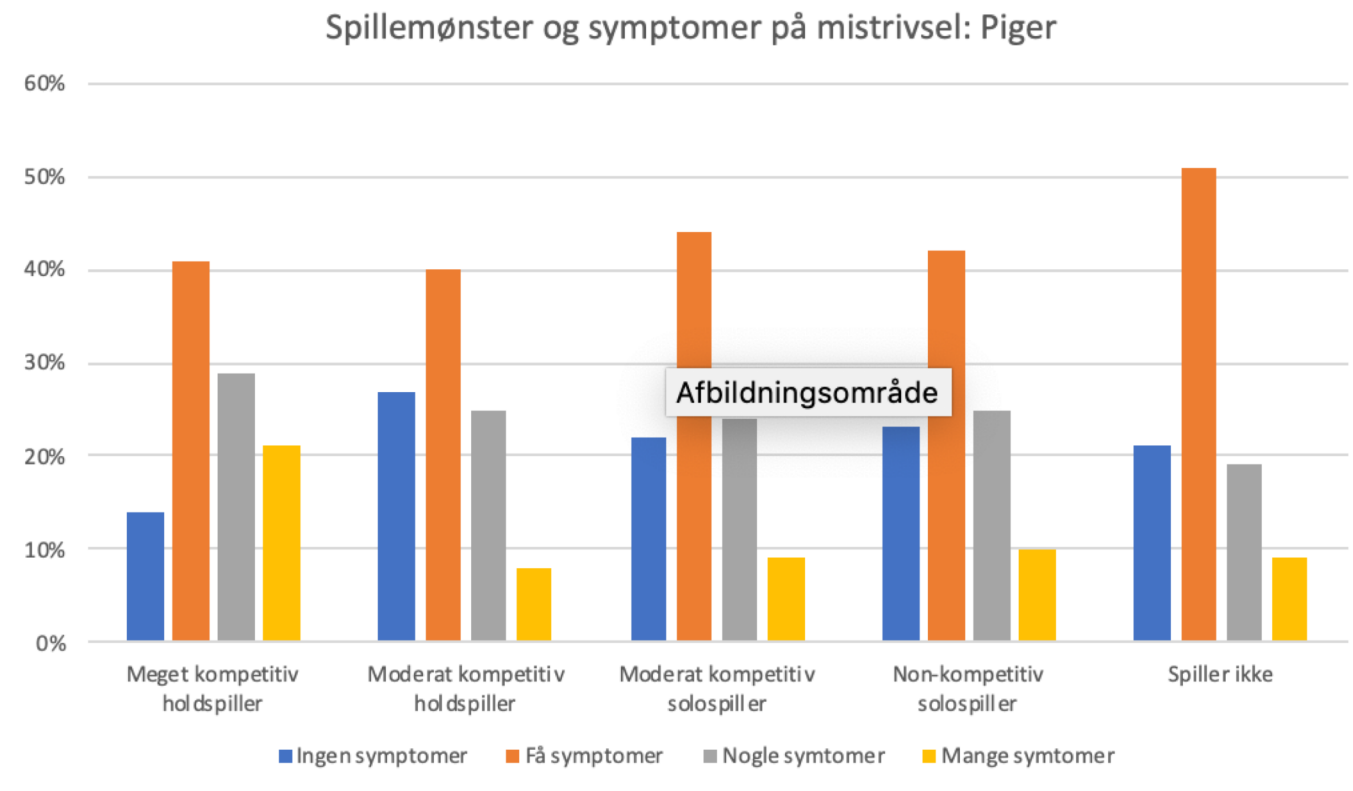
Mere mobning i det kompetitive spillemønster



Casual drenge mistrives mere



Kompetitive piger mistrives mere



Konklusioner

- Computerspil understøtter hverdagens venskaber og interessefællesskaber
- Computerspilkulturer rummer også et forhøjet niveau af mobning
- En del af den mobning rammer dem, der hverken passer ind det ene sted eller det andet

...kræver pædagogisk rammesætning!