

Unge og looping-effekten af computerspilafhængighed

Anne Brus, Roskilde Universitet

In this article I set out to investigate the social construction of computer game addiction in young people's everyday life. On the basis of qualitative interviews with three Danish teenage boys the article analyses how worries of computer game addiction is being produced and reproduced in social situations as well as how young people adapt to and resist the classification of computer game addiction. On the one hand the young people adapt the classification in order to get control of their gaming. On the other hand there is a risk of pathologization as their conduct may be linked to adaptive strategies related to family or school problems.

Keywords: computer game addiction, gaming, pathologization, social interactions, the looping effect, young people

I denne artikel vil jeg ud fra kvalitative interviews med tre unge undersøge, hvordan computerspilafhængighed¹ som stigma er blevet en del af de tre unges højsfrekvente og problematiserede computerspilbrugerens hverdagsliv i Danmark. Det vil jeg gøre ved at analysere de unges tilpasning til og modstand imod klassifikationen computerspilafhængighed.

Psykiatriens sprog er blevet et kulturelt sprog, som vi bruger til at udtrykke tanker, følelser og handlinger (Svendsen 2010). Det er med udgangspunkt i den engelske sociolog og biolog Nikolas Rose (1999) derfor ikke tilfældigt, at unges højsfrekvente og problematiserede brug af computerspil bliver italesat som en afhængighed. Normerne for menneskelig

Brus, Anne. "Unge og looping-effekten af computerspilafhængighed." *HUMAN IT* 13.2 (2015): 1–29.

adfærd er indskrænket, og adfærd – der ligger på grænsen af det normale – risikerer at blive stemplet som afvigende (Svendsen 2010; Brus 2013). Ifølge Rose kan diagnosemanualerne indfanges af næsten alle, fordi manualerne er med til at ”omforme grænserne for normalitet og patologi og psykisk sundhed” (Rose 2010, 52). Roses pointe er, at disse billeder af normaliteter ikke produceres gennem studier af det ’normale’ barn, men skærpes gennem eksperter blikke på det patologiske barn. Et ’sundt’ brug af computerspil vil kunne aflæses i de medicinske normer for ’usund’ adfærd. Omformningsprocesserne skal fremme menneskers oplevelse af, hvad der ligger på grænsen af det normale og det afvigende med henblik på selvledelse og regulering af egen adfærd.

Diagnosen Internet Gaming Disorder

Det gør diagnosen for det mennesker i daglig tale benævner ’computerspilafhængighed’ interessant. Diagnosen har været undervejs lige siden, computerspil blev en del af menneskers dagligdag. Helt tilbage i slutningen af 1980’erne dukker den op som ’en overdreven tvangsmæssig spilletrang’ (Brown 1993a; 1993b). I midten af 1990’erne anskues computerspilafhængighed som en underkategori af ’internetafhængighed’ (Young 1998) og en *teknologisk afhængighed* (Fisher 1994). I det nye årtusinde har der været flere forskellige terminologier i brug så som ’tvangsmæssig brug af internet’, ’computerspilafhængighed’ og ’afhængighed af online computerspil’ (Kuss & Griffiths 2012). Senest har den amerikanske psykiatriorganisation American Psychiatric Association (APA) i maj 2013 besluttet at optage computerspilafhængighed i det amerikanske diagnosesystem – *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM V) i den såkaldte sektion III. Hvis der kommer nok forskning på området, er det planen at optage ’Internet Gaming Disorder’ (IGD)² under hovedkategorien Substance Use and Addictive Disorders, når diagnosemanualen skal revideres næste gang.

En decideret optagelse af computerspilafhængighed i en kommende DSM VI er vigtig, fordi unge på sigt kan få mulighed for at få behandling

i offentligt regi. Samtidig vil de unge og deres familie ofte føle lettelse over at kunne få sat ord på de unges afvigende computerspiladfærd. De unge har følt sig skyldige over ikke at kunne kontrollere deres spil, og forældrene har skammet sig over, at de ikke har kunnet styre deres barns computerspiladfærd. Derfor kan en diagnose opleves som et skridt i den rigtige retning – hen imod helbredelse og et 'normalt' liv.

Patologisering af unges højfrekvente og problematiserede brug af computerspil?

Indenfor de seneste år er der sket en nærmest eksplosiv stigning i antallet af børn og unge, der får behandling for en psykisk lidelse i Danmark. Eksempelvis blev 1000 børn og unge diagnosticeret med diagnosen ADHD³, i 2011 var der 7000 børn og unge (Sundhedsstyrelsen, 2013). Den ekspanderende diagnosticerings-praksis har øget risikoen for økonomisk skævvridning, fordi der kan blive brugt uforholdsmæssig mange ressourcer på at behandle mennesker for en sygdom, der muligvis 'blot' er udtryk for almindelige menneskelige problemer og livsvilkår. Det er derfor ifølge den danske psykolog Svend Brinkmann (2010a) nødvendigt at være kritisk overfor den patologisering af tilværelsen, som mange af de nye diagnoser kan være udtryk for.

Patologisering "betegner det, at noget, der tidligere blev opfattet som et almindeligt menneskeligt problem, en særlig livsstil eller simpelthen en afvigelse fra en norm, nu bliver gjort til en sygdom eller en forstyrrelse, der kræver medicinsk eller psykoterapeutisk behandling" (Brinkmann 2010a, 8). Patologiseringsbegrebet er opstået som en kritik af den stigende diagnosticeringspraksis, der har fundet sted de seneste år. Brinkmann (2010a) karakteriserer stigningen i diagnoser som en lidelsesepidemi og peger på, at den eksplosive fremvækst af diagnoser kan være et udtryk for, at menneskers livsproblemer bliver sygeliggjort, selvom den afvigendes adfærd kan være en reaktion på sociale problemer i familien eller i skolen. Mange af de nye diagnoser er et resultat af det aktuelle diagnosesystems problematiske opbygning, hvor der tages udgangspunkt i symptomer

uafhængig af personens ætiologi. Det manglende fokus på den enkeltes livshistorie og kontekst betyder, at der i den diagnostiske praksis kan være væsentlige forhold i den enkeltes livssituation, der overses. Der er behov for at forstå patologiseringsprocesserne som en konsekvens af vores måder at leve på og som et udtryk for mere komplekse sociale processer og vanskelige eksistentielle forhold i den vestlige senmoderne samfund (Nielsen & Jørgensen 2010).

I relation til patologiseringsbegrebet peger Brinkmann på, at patologiseringen af hverdagslivets problemer med fordel kan graddeles som *Stigmatiserende patologisering*, *selvpatologisering*, *risikopatologisering*, *afpatologisering* (Brinkmann 2010b, 273ff). Brinkmann definerer stigmatiserende patologisering som en ”proces, hvor et individ ’brændemærkes’ som psykisk syg af en magtfuld autoritet med henblik på at afskære dette individ fra at opnå bestemte samfundsmæssige positioner eller fordele”. I selvpatologiseringsprocesserne søger ”individer aktivt at blive klassificeret som syge”. Selvpatologiseringsprocesserne kan også udtrykkes gennem en *optimerende patologisering*, som er kendetegnende ved, at en specifik adfærd eller personlighed klassificeres som patologisk. Her sker selvpatologiseringen med henblik på at forbedre eller optimere en specifik adfærd. Brinkmann eksemplificerer dette i forhold til ADHD-forældres ønske om at få en diagnose på deres børns upassende opførsel. Den tredje patologiseringsproces er *risikopatologisering*. Som navnet indikerer, så er man i risiko for at blive syg. Den unge ”patologiseres altså ud fra en særlig individuel modtagelighed for sygdom”. Den fjerde og ifølge Brinkmann en af de vigtigste patologiseringsprocesser er *afpatologiseringen*. Brinkmann definerer dette begreb som ”individets eller gruppens forsøg på at få omgjort, hvad de omfatter som uretmæssig patologisering af deres adfærd og egenskaber” (Brinkmann 2010b, 279).

Spørgsmålet er, om IGD også kan kategoriseres som et resultat af en mere overordnet patologisering af hverdagslivet? Det er i sig selv nyt, at en kommunikationsteknologi gøres til genstand for en diagnose. Unges brug af computerspil er ifølge den danske Skolebørn-undersøgelse fra

2010 indenfor de seneste år øget væsentligt. 33 procent af alle danske 15-årige drenge spiller eksempelvis mere end fire timers computerspil om dagen, i weekenden over 7 timer dagligt (Holstein et al. 2011). Det øgede brug vækker bekymringer om computerspillets skadelighed – både hos mennesker og i samfundet som helhed. Ofte italesætter de unge og deres nærmeste omgivelser bekymringerne som computerspilafhængighed (Brus 2013; 2014). Computerspilafhængighed er altså et fænomen, der er genstand for en opmærksomhed, der ligger ud over den snævre kreds af psykiatere, neurofysiologer og computerspilforskere, der forsker i fænomenet. Patologiseringsprocesserne involverer udover de allerede nævnte aktører også interesseorganisationer, spilindustrien, medicinindustrien, professionelle – pædagoger, lærere, læger, psykologer, familien osv. (Brus 2015). Det kan derfor være relevant til at se en diagnose som IGD som et produkt af række interpersonelle og institutionelle processer, der er med til at forme den måde, vi forstår computerspilafhængighed på. Den canadiske filosof Ian Hacking (2007) kalder disse processer for *looping-effekten*. Med Hackings tanker om looping-effekten bliver en psykiatrisk diagnose også til et aspekt som mennesker på det interaktionelle niveau anvender til at skabe mening i sammenhænge, hvor de har livsproblemer eller har svært ved at forstå komplekse hændelser i deres liv. Looping-effekten handler altså også om, hvordan unges højfrekvente brug af computerspil kan risikere at blive til en patologisering af deres computerspil.

Jeg vil i forlængelse af disse overvejelser undersøge, om computerspilafhængighed kan ses som en interaktiv klassifikation. I analyserne af mit empiriske materiale har jeg valgt ikke at forholde mig til diagnosen i klinisk forstand af etiske årsager. Det kunne være interessant, da jeg med min artikel sætter fokus på IGD. Jeg finder det imidlertid problematisk at 'diagnosticere' mine informanter, når selv klinisk uddannede psykologer som har autorisation til at arbejde terapeutisk med IGD ikke må diagnosticere deres patienter. Samtidig er min interesse at undersøge IGD som klassifikation og ikke som diagnose.

Med afsæt i den amerikanske sociolog Erving Goffmans tanker om mennesket som et socialt væsen, og hvordan menneskets handlinger skabes i samspil med andre vil jeg identificere mønstre i de unges sociale liv, der kan relateres til looping-effekten. Selvom der er store forskelle på Hackings meget overordnede analyser af tendenser i samfundet og så mine egne Goffmaninspirerede empirinære analyser af unges meningstilkendegivelse om deres højfrekvente og problematiserede brug af computerspil, gør både Goffman og Hacking det muligt at undersøge, hvordan identitet som computerspilafhængig konstrueres og opleves i det senmoderne samfund. En af de vigtige aspekter ved interaktive klassifikationer er, at vi mennesker kan yde klassifikationen modstand – det som Brinkmann har valgt at kalde for appatologisering.

Artiklen er struktureret på følgende måde. Allerførst foldes min teoretiske forståelsesramme ud. Det drejer sig som sagt om Hackings model for interaktive klassifikationer og Goffmans tanker om det sociale liv. Efterfølgende redegør jeg for artiklens metodologi. Selve analysen giver tre eksempler på den relationelle karakter, som de unges identifikation med computerspilafhængighed har. En afsluttende konklusion samler op på de væsentligste pointer i forhold til artiklens tema om unge, computerspilafhængighed og looping-effekten.

Hacking og Goffman

Hackings (2007) tanker om interaktive klassifikationer ligger fint i tråd med patologiseringstankegangen. Klassifikationsprocesser er dynamiske og ikke statiske. Der er ifølge Hacking fem interaktive elementer involveret i forhold til at kategorisere en klassifikation. Vægten og betydningen af elementerne varierer. Det afhænger af den klassifikation, der undersøges. Hackings (2007) tanker om interaktive klassifikationer viser, hvordan en klassifikation som computerspilafhængighed kan blive en del af almindelige menneskers liv, og hvordan en klassifikation institutionaliseres og gøres til en del af institutionens arbejde. Klassifikationer eksisterer ikke kun i sproget, men også institutionelt, og når mennesker interagerer med hinanden. Forståelsen af computerspilafhængighed som en interaktiv

klassifikation bruges i artiklen til at vise, at de interaktive og dynamiske processer via looping-effekten også har betydning for de unge, som min undersøgelse har fokus på.

Elementer der indgår i klassifikationen er: 1. *Klassifikationen*, altså det fænomen som videnskaberne ønsker at kategorisere. 2. *De klassificerede*, som er de mennesker, der vækker bekymring, og som tildeles en klassifikation. 3. *Institutioner*, som er de organiserede og strukturerende enheder, hvor produktionen af viden om klassifikationerne genereres. 4. *Viden* er de basale antagelser, som bliver udbredt på de institutionelle niveauer, og 5. *Ekspertes*, som er de professionelle, som er med til at generer og legitimere, den viden om klassifikationer, som skabes på de institutionelle niveauer. I disse interaktive processer har looping-effekten ifølge Hacking en særlig betydning: ”De [klassifikationerne] er bevægelige mål, fordi vores [videnskabelige] undersøgelser interagerer med selve målene [de klassificerede] og ændrer dem. Og fordi de er blevet ændret, er de [klassificerede] ikke helt samme slags mennesker som før. Målet er blevet flyttet. Dette er looping-effekten”⁴ (Hacking 2007, 293). Looping-effekten handler med andre ord om den cyklus af foranderlighed og bevægelighed, der ligger i mange af nutidens klassifikationer. De klassificerede interagerer med klassifikationen, og dette får betydning for videnskaberens måde at definere klassifikationen på.

Looping-effekten er tæt knyttet til begrebet ”making up people” (Hacking 2007, 286) – på dansk ’at fabrikere mennesker’⁵. Som Hacking formulerer det: ”Vores videnskaber skaber nogle gange mennesketyper, der i en vis forstand ikke eksisterede før. Dette er at fabrikere mennesker.”⁶ (Hacking, 2007, 293). ’Making up people’ er Hackings begreb for videnskaberens måde at kategorisere en gruppe af mennesker, der udviser en adfærd, som bekymrer os som samfund. Hacking (2007) peger på ti ’motorer’ (engines of discovery), der er involveret i processen. Det drejer sig om: optælling (*counting*), kvantificering (*quantify*), normsætning (*norms*), sammenligning (*correlation*), klinisk medicinering (*clinical medicine*), biologisering inklusiv neurologisering (*biology including neurology*)

og genetificering (*genetics*). Ud over disse syv måder at skabe forskningsresultater på, peger Hacking på tre andre motorer, som hver især producerer viden på andre måder. Det er normalisering (*normalisation*), der er knyttet til praksis, bureaukratisering (*bureaucracy*), det vil sige den administration, der følger med en klassificering og modstand (*resistance*) mod klassifikationen fra de klassificerede. Den sidste af de ti motorer som Hacking opererer med, er den modstand, der opstår, når de klassificerede gør modstand mod klassifikationen. Modstandsaspektet kan relateres til det Brinkmann (2010b) kalder for *afpatologisering*.



Model 1. Making up people og Looping-effekten (efter inspiration fra Hacking, 2007)

Udover Hacking anvender jeg den canadiske sociolog Erving Goffman (Goffman 1990a) til at analysere de unges interaktioner med klassifikationen computerspilafhængighed. Jeg er specielt interesseret i at undersøge de mulige normative, grænseoverskridende og stigmatiserende aspekter, der kan være i forhold til hverdagslivets computerspil og bekymringer om computerspilafhængighed. Goffman beskriver menneskers sociale liv ved hjælp af en række metaforer hentet fra teaterverdenen. Sociale handlinger

billedliggøres som en teaterscene, hvor mennesker optræder som skuespillere og publikummer. Ud fra dette dramaturgiske univers bliver menneskers omgangsformer og måder at kommunikere med hinanden til en performance. Menneskers sociale liv formes af de roller, som de tilstedeværende spiller overfor hinanden i situationen – udtrykt gennem et repertoire af forskellige roller, der kan skabe mening og sammenhæng i den enkeltes hverdag. De hverdagslige situationer er karakteriseret ved at kræve en vis form for regulerende adfærd både fra deltagernes side og fra de tilskuere, der er til stede i rummet (Goffman 1990a). Gennem interaktionerne forsøger mennesker at opretholde den sociale orden ved at skabe konsensus i det sociale liv. Sociale handlinger oprettes og opretholdes ved, at mennesker præsenterer sig selv på måder, så andre mennesker ikke bliver forlegne, eller de selv kommer i forlegenhed. Der er tale om en hårfin balance, som konstant kan overskride grænsen for, hvad der normativt er tilladt at gøre i en sådan situation (Williams 2000).

Goffman (1991b) har også beskæftiget sig med, hvordan sociale processer kan være med til at stigmatisere mennesker, der afviger fra samfundets normer. Stigmaet opstår, når der skabes en ubalance mellem personens tilsyneladende identitet, som handler om, hvordan omgivelserne ser på personen, og den faktiske social identitet, som er personens forståelse af sig selv. Omgivelsernes fordomme og kategoriserende adfærd betyder, at den stigmatiserede oplever statustab og eksklusion fra sociale sammenhænge. I disse sammenhænge tvinges den stigmatiserede og den 'normale' til en direkte konfrontation med stigmaets årsager og virkninger (Goffman 1990b). Samhandling for den stigmatiserede er derfor præget af nervøsitet og spænding, en oplevelse som den stigmatiserede i øvrigt deler med den 'normale'. Det betyder, at et møde mellem afviger og den 'normale' ofte er præget af en uendelig strøm af gensidig hensyntagen og forlegenhed. Konsekvensen af denne samhandling for den stigmatiserede er en evig søgen om anerkendelse og higen efter at blive normaliseret.

Metode

Artiklens empiriske grundlag tager udgangspunkt i tre former for kvalitative forskningsinterviews. Jeg har interviewet tre unge – Simon, Rasmus og Emil. De spiller online-computerspil indenfor flere kategorier: Massively Multiplayer Online Games (MMOG), First Person Shooter Games (FPS) og Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG). De unge er rekrutteret gennem snowball effekt-metoden (Weiss 1994), hvor informanter rekrutteres gennem personlige netværk. Informanterne er blevet interviewet som en del af empiriindsamlingen til min ph.d.-afhandling *Kampen om computertiden – om unges højfrequente og problematiserede brug af computerspil* (Brus 2015). I alt ni unge deltog i undersøgelsen, heraf oplevede seks af de unge at være eller have været computerspilafhængige. I forbindelse med udarbejdelsen af afhandlingen opstod der en særskilt empirisk interesse for at undersøge den betydning, de unge tillægger klassifikationen computerspilafhængighed, og hvordan computerspilafhængighed indgår som en del af de unges konstruktionsprocesser? Denne artikel er udviklet med baggrund i denne interesse. De unges fortællinger repræsenterer forskellige grader af den mulige patologiseringsproces, der er sat i gang – jævnfør Brinkmanns (2010b) pointe, om at patologiseringsprocesserne har forskellige grader og former.

Interviewene er blevet gennemført i efteråret 2010/foråret 2011 på et tidspunkt, hvor de unges højfrequente og problematiserede computerspil har været diskuteret i familien og i skolen, og hvor de unges forældre igennem længere tid havde forsøgt at gennemføre forskellige reguleringer og restriktioner i form af regler om, hvor meget de unge må spille. Både forældrene og de unge giver udtryk for bekymringer om computerspilafhængighed.

Det første interview var et semistruktureret interview (Kvale & Brinkmann 2009). Jeg fulgte den samme interviewguide med forskellige afklarende og uddybende spørgsmål – afhængig af de unges udsagn. Jeg spurgte ind til de unges hverdag med familien og i skolen, deres sociale

liv med kammerater både i og uden for spillet, skelsættende begivenheder i deres liv, deres institutionsliv og deres spilhistorie. Jeg havde i min interviewguide valgt at spørge ind til computerspilafhængighed som en afslutning på interviewet. De unge bragte imidlertid selv computerspilafhængighed på banen i sammenhænge, som jeg ikke på forhånd havde forventet. Det aspekt er baggrunden for, at jeg har fundet det interessant at udforske de interaktionsprocesser og sociale situationer, hvor computerspilafhængighed blev nævnt.

Det andet delvist ustrukturerede interview (Gubrium & Holstein 2001) blev gennemført, mens de unge spillede computer. De unge introducerede spillet, forklarede deres rolle i spillet, og vi fandt ud af, hvor mange timer de havde brugt med at spille. Jeg mødte på den måde flere af de avatars og personerne bag dem, som de unge havde præsenteret for mig i det første interviews. Samtidig blev det muligt for mig at aflæse kropssprog, når de unge spillede. Som Goffman har peget på, er præsentationen af selvet en performance, som også involverer kropssprog og 'fysiske interaktioner'. Begge perspektiver kan observeres, når der spilles computer (Jenkins 2010). Det delvist ustrukturerede interview har sin styrke i en større åbenhed overfor, hvad der opstår undervejs i interviewet. Samtidig skaber den åbne ramme mulighed for, at de unge kan præsentere andre sider af deres indtrykstyring, end de præsentationer, som forekommer i en semi-struktureret interviewsituation – en viden om informanten, som ikke bør undervurderes, og som ikke kan isoleres fra de unges øvrige hverdagsliv (Jenkins 2010, 265f).

Jeg har desuden benyttet mig af et tredje foto-eliciteret interview, der tog udgangspunkt i billeder fra de unges hverdagsliv, enten taget med et kamera og/ eller med udgangspunkt i billeder fra deres mobiltelefon. Billederne repræsenterer både de unge i en 'personlig ramme' og de unge i samfundet (Harper 2002; Prosser 1998). Det foto-eliciterede interview kan styrke de unges perspektiv på deres hverdagsliv, give dem muligheden for i højere grad at sætte deres egen 'dagsorden' i forhold til, hvordan de gerne ville præsentere sig selv i forhold til mig som forsker. Derudover

kan billederne stimulere de unge til at fortælle andre historier end dem de ellers fortæller i et semi-struktureret interview eller et delvist ustruktureret interview (Harper 2002).

	Simon ⁷	Rasmus	Emil
Interview 1	} 1:42:23	58:23	1:03:41
Interview 2		48:29	1:20:23
Interview 3	1:03:56	1:15:24	1:02:01

Tabel 1. Skema over empiriproduktionen

Gennem de tre interviews har jeg fået indsigt i de unges refleksioner over deres oplevelser og erfaringer med klassifikationen computerspilafhængighed i forskellige kontekster. Tolkningen af de unges interaktioner med computerspilafhængighed er blevet til ved både at se på fortællingens indhold (udtrykt i analysen med *kursiv*), form, funktion og kontekst (Järvinen 2005).

Efter disse metodologiske overvejelser vil jeg nu gå i gang med selve analysen af mit empiriske materiale. Det første afsnit vil undersøge looping-effekten og Simons tilpasning til klassifikationen computerspilafhængighed.

Simons tilpasning til klassifikationen computerspilafhængighed

Simon er fjorten år gammel. Hans foretrukne computerspil er FPS-spil så som *Call of Duty*, *Counter Strike* og *Far Cry*. Simon spiller desuden i perioder strategispil som eksempelvis *League of Legends*.

Simon startede som treårig med at spille *Lego*-spil sammen med en nabodreng, som var noget ældre end ham. I seks-syv-årsalderen lærte han at spille *Heroes* – et spil som han ofte spillede sammen med sin mor. Et par år senere begyndte han at spille *Counter Strike* med sine kammerater. Simon spillede rigtig meget, engagerede sig både som en del af en klan og som klanleder i *Counter Strike*. Begge Simons forældre bakkede op om

hans interesse for computerspillet. Simon fortæller: ”*Da jeg var mindre lavede jeg en aftale med mine forældre om... for hvert minut jeg læste, tømte opvaskemaskinen, måtte jeg spille to minutter ekstra. Så det har altid været sådan en belønning*”. Simons forældre accepterede hans computerspilinteresser, og de øgede gerne Simons spilletid, hvis det kunne motivere ham til at lave lektier og hjælpe til i hjemmet.

Da jeg møder Simon første gang er hans forældre lige blevet skilt. Han er flyttet fra en mindre provinsby og ud på landet med sin mor og hendes nye kone. Den nye bolig skal renoveres, og Simon deler værelse med sin storesøster. Han spiller derfor computer i stuen, hvor resten af familien også opholder sig. Efter et par måneder bliver Simon konfronteret med forældrenes bekymringer omkring hans højfrekvente brug af computerspil. Forældrene peger på, at Simons psykiske sundhed kan tage skade af hans højfrekvente brug af computerspil: ”*De [forældrene] siger, at det kan være skadeligt for mit mentale helbred eller et eller andet – altså, hvordan jeg kommunikerer med andre mennesker og sådan noget*”. Simon forsvarer sig imod sine forældres anklager ved at henvise til, at han er sammen med sine venner, når han spiller, og at han ikke selv kan mærke, at han tager skade af at spille. Forældrene er dog fortsat bekymrede over Simons computerspil. Simons nye stedmor har fundet artikler på Internettet om computerspilafhængighed og kontakter Center for Ludomani for at få hjælp til Simon. Tre uger efter, at Simons forældre har bedt om terapeutisk hjælp til Simon gennem Center for Ludomani, bryder Simon sammen og erkender, at han er afhængig. Simon formulerer det på følgende måde: ”*...jeg har været [afhængig]. Det har været sådan, at jeg tænkte på det (spillet) hele tiden, og hele tiden gerne ville tilbage til det, fordi det andet var for kedeligt. F.eks. hvis jeg sad og så fjernsyn eller vaskede op, så ville jeg hellere spille computer, alt andet var kedeligt*”.

Bekymringerne om afhængighed konstateres altså efter hans forældres skilsmisse, og hans mor er sprunget ud som lesbisk. Indtil dette brud i familien har bruget af computerspil ifølge Simon ikke vakt de store bekymringer – til trods for at Simon refererer til en tidligere periode, hvor

hans spil i *Counter Strike* var 'rigtigt seriøst' med faste øvetider og spilletider. Simon var også leder for en klan i den periode, og han lavede stort set ikke andet end at spille computer. Som flere undersøgelser har peget på, kan seriøst computerspil karakteriseres som et halvtidsarbejde og kræver periodevis et intensivt passioneret spil fra spillerens side (Johnson 2009; Yee 2006). Med familiebruddet bliver der set med 'nye' øjne på Simons computerspiladfærd. Det vækker bekymring. Hans stedmor søger viden om computerspilafhængighed på Internettet, og hun søger hjælp hos Center for Ludomani.

I forhold til Simons interaktioner med klassifikationen yder Simon i første omgang modstand mod at blive klassificeret som computerspilafhængig. Han har svært ved at forstå, at hans sociale samvær med sine kammerater i spillene kan karakteriseres som en afhængighed. Afhængighed er noget, han forbinder med narkotika eller alkohol. Simon gør med sin modstand opmærksom på det modsætningsfulde i forældrenes bekymringer om afhængighed, hans erfaringer med at spille computerspil, som han betegner som et socialt 'frirum' og hans kammeraters computerspiladfærd, som ligner hans egen. Simon ser ikke sig selv som afhængig og undrer sig over, hvordan hans kammeraters spil kan operere indenfor grænsen af, hvad der er normativt tilladt, når hans eget spil karakteriseres som en afhængighed. Ud fra Simons perspektiv handler hans computerspil om det sociale samvær med hans kammerater, der efter skoletid foregår i spillene. De spiller, skyper og er på Facebook. Der er imidlertid forhold i Simons adfærd, som får hans stedmor til at relatere hans handlemønstre til symptomer på computerspilafhængighed. Simons og hans stedmors tolkninger af de sociale situationer er modstridende og uforenelige, og det bliver Simon, der tilpasser sig sin stedmors anklager og tager klassifikationen på sig.

Forældrenes anklager mod Simon får ham til at bryde sammen. Efter mange diskussioner om hans højfrekvente brug af computerspil bliver Simon og hans forældre enige om en spilleregulering, hvor han maksimalt må spille computer to timer om dagen. Ifølge Simon tvinger den nye regel

ham til at ændre handlemønstre. I stedet for at sætte sig og spille computer kan han nu godt finde på at se en film med sine forældre eller læse en bog. Som han siger: ”Jeg har fået øjnene lidt mere op for, at computerspil ikke er det fedeste i verden”. På den måde forsøger Simon at regulere sin adfærd på en måde, så både hans forældre og han selv kan opretholde deres roller i forhold til, hvad der kan forventes af dem i de sociale situationer. Med Goffman (1990b) kan man sige, at Simon legitimerer sine forældres reaktioner i forhold til deres bekymringer om afhængighed for at skabe konsensus i situationen. Simon ønsker ikke at ændre ved magtbalancen mellem hans forældre og ham selv. Det betyder, at alle de involverede deltagere i den miskrediterende situation får mulighed for at opretholde deres forskellige roller i familien – uden at tabe ansigt. Simon og hans forældre opretholder og reproducerer på den måde de herskende normer for, hvad der kan forventes af dem i familiære situationer.

Samtidig har der ifølge Brinkmann (2010b) været en tendens til, at afhængighedssygdomme bliver gjort til genstand for en form for selvpatologisering, hvor mennesker selv går aktivt ind i at blive diagnosticeret med sygdommen. Selvpatologiseringsprocesserne kan ifølge Brinkmann også udtrykkes gennem en *optimerende patologisering*, som er kendetegnende ved, at en specifik adfærd eller personlighed klassificeres som patologisk. Selvpatologiseringen sker med henblik på at forbedre eller optimere en specifik og upassende adfærd. Med en klassificering skabes der mulighed for en behandling og dermed et håb om at finde frem til den unges ’sande jeg’ (Nielsen & Jørgensen 2010). Det er nødvendigt at have erkendt sin sygdom før, man kan behandles for den.

Afsnittet har vist, at looping-effekten kan knyttes til Simons forældre, og at de interaktive elementer i klassifikationen computerspilafhængighed involverer viden om computerspilafhængighed hentet på Internettet og Center for Ludomani (CfL)⁸. En væsentlig pointe i afsnittet er, at de interaktive elementer i klassifikationen kan være med til at sygeliggøre et handlemønster, som ud fra Simons perspektiv handler om socialt samvær i computerspillet, men som af Simons forældre tolkes som symptomer på

computerspilafhængighed. Klassifikationens interaktive elementer betyder, at Simons forældre kan google sig til en viden om computerspilafhængighed. Når en ung opfattes som anderledes og ud fra forældrenes normer udviser tegn på at have et ukontrolleret brug af computerspil, er der risiko for, at mennesker bruger diagnosen til at sætte ord på en adfærd, som afviger fra, hvad der forventes at være 'normalt'. Bare tanken om at Simon kan blive syg, får forældrene til at tænke i retning af en afhængighed.

Næste afsnit vil sætte fokus på Rasmus' tilpasning til klassifikationen computerspilafhængighed. Rasmus karakteriserer sig selv som computerspilafhængig. Looping-effekten af klassifikationen er knyttet til forældrene og en professionel og viden, der forbinder computerspil til en usund fritidsaktivitet.

Rasmus' tilpasning til klassifikationen computerspilafhængighed

Rasmus er femten år. Rasmus har spillet MMORPG-spillet *World of Warcraft* (*WoW*), siden han var seks år gammel. I de første år spillede han på sin lillebrors account, men fra han var ti år, har han haft sin egen account. *WoW* er et spil, der kræver forholdsvis stor investering af tid fra spillerens side og karakteriseres som et 'neverending' spil, fordi computerspillet fortsætter – også når spilleren ikke er logget på (Stald 2005). Rasmus har fire level 80 figurer – det højeste niveau i *WoW* på det tidspunkt, hvor det første af mine interviews finder sted.

Både Rasmus' forældre og en lærer i hans skole karakteriserer Rasmus som computerspilafhængig. Rasmus oplever også selv, at han er afhængig. Rasmus fortæller, at han i løbet af sin barndom har haft perioder, hvor han har prioriteret computerspil på bekostning af fysisk aktivitet. I disse perioder laver han sjældent lektier. Han har koncentrationsvanskeligheder i skolen og får dårlige karakterer. Han har igennem en årrække været udsat for mobning. Han har i lange perioder af sin opvækst nedprioriteret vennerne fra skolen og lokalområdet og i stedet valgt at spille *WoW*. Rasmus giver udtryk for lav selvfølelse, når han snakker om skolen. Rasmus

spiller ofte om natten og har vænnet sig til ikke at sove så meget. Det er en social udsathed, som flere norske undersøgelser har knyttet til computerspilafhængighed (Brunborg et.al. 2013; Frøyland et.al. 2010). Rasmus oplever, at spillets programmerede egenskaber tvinger ham til at spille. Derudover giver han udtryk for, at *"Det er ikke sundt for mig at spille computer... Det siger mine forældre. Jeg er også begyndt at kunne se det selv. For det er jo godt at have en god kondi, det kan man ikke rigtig gøre på en computer"*. Computerspilafhængighed handler altså ifølge Rasmus' forældre om, at computerspil er en stillesiddende og dermed usund fritidsaktivitet.

Rasmus deltager i forskellige sociale fællesskaber i *WoW*. Han er både en del af en "raiding guild" og en "family guild". I raiding guild'en er der et større fokus på spilaktiviteten, og der stilles større krav til spilleren om at deltage i disse raids, hvor en fjende skal nedkæmpes. I familie guild'en er spilaktiviteten mere uforpligtende, og fællesskabet er bygget op om de sociale relationer mellem spillerne (Taylor, 2006). Rasmus beskriver fællesskaberne på følgende måde: *"Det er nogle fine folk, der er derinde [raiding guild], men det er ikke sådan nogle, man snakker privat med... I hygge guilden [family guild], øhm, der snakker vi så dansk og snakker om problemer, om private ting, og hvis der er nogen, der har brug for hjælp, så er man der. Der er altid nogen, der siger, at de godt vil hjælpe. Det er der ikke i den der raiding guild"*. Rasmus fortæller også, at *"... øhm, der [i familie guilden] har jeg så mødt en rigtig, rigtig sød kvinde. Hun er så tredive år... Jeg mener, hun er hele Guildens mor, så vi siger Gmama-mor til hende, og hun siger sønnike til mig. Hvis der opstår problemer, så hjælper hun en..."*. Hyggeguild'en skaber social tryghed for Rasmus – i en sådan grad, at han italesætter sit venskab med Gmama-mor gennem metaforer knyttet til familien.

Der er stor forskel på Rasmus' beskrivelser af det sociale liv med Gmama i *WoW* og så Rasmus' beskrivelse af det sociale liv i hans familie. Han har mange konflikter med sine forældre om hans computerspil. Forældrene har forsøgt at lave tidsbegrænsninger på hans spil, de har

taget hans computer, og de har forbudt ham at spille. Det har imidlertid ikke haft den ønskede effekt på Rasmus' spilleadfærd – blot ændret hans spillemønster, så han spiller på tidspunkter, som er u hensigtsmæssig for hans skolegang og for hans relation til sine forældre. Rasmus' beskrivelser af de nærmeste omgivers reaktioner kan ses som legitimerende forklaringer i relation til Rasmus som klassificeret computerspilafhængig (Järvinen 2005). Disse legitimerende forklaringer modsiger på mange måder Rasmus' beskrivelser af sit sociale liv i computerspillet. I *WoW* er Rasmus Gmama-mors "sønnike" og "en sød lille dreng", mens han i familien er "computerspilafhængig" og fortæller om situationer, hvor forældrene miskrediterer ham og hans computerspil. Det stemmer overens med Goffmans stigmabegreb, der netop peger på, at stigmatisering kan ramme alle, men at den miskrediterende proces er afhængig af konkrete sociale sammenhænge (Goffman et.al. 2009). Der kan altså i Rasmus' situation identificeres det, Brinkmann kalder for *stigmatiserende patologisering* – en proces hvor Rasmus' nærmeste omgivelser har reageret med fordømmelse, fordi de betragter Rasmus' computerspiladfærd som kulturelt uacceptabel. Rasmus fremstår som stigmatiseret computerspilafhængig i nogle situationer, i andre situationer som en social og kompetent computerspiller – både i og udenfor spillet.

Rasmus har i modsætning til Simon sværere ved at ændre adfærdsmønstre. De forskellige situationer og identiteter – som Rasmus påtager sig i og udenfor *WoW* – tyder på, at det også er nødvendigt at forholde sig til andre aktører end den klassificerede, når computerspilafhængighed ses som en interaktiv klassifikation. Samtidig understreger Rasmus' fortælling også, at der kan være andre forhold i relation til kontekst, der gør sig gældende, når de unge har et højfrekvent og problematiseret brug af computerspil.

Det er muligt at relatere de interaktive elementer i klassifikationen til viden om sundhed, til skolen som en institution, der via en professionel formidler viden om computerspilafhængighed og råd om restriktioner og sanktioner. Afsnittet har desuden peget på, at de unges interaktioner med

klassifikationen er socialt situeret. I spillet identificerer Rasmus sig ikke med klassifikationen computerspilafhængighed.

Det næste afsnit undersøger, hvordan looping-effekten og interaktionerne med klassifikationen computerspilafhængighed bruges af Emil til at regulere hans computerspiladfærd. Emils interaktioner med klassifikationen computerspilafhængighed involverer udover forældrene også en kammerat.

Emil og hans modstand imod klassifikationen computerspilafhængighed

Emil er femten år. Både Emils forældre og Emil problematiserer Emils højfrekvente brug af computerspil gennem bekymringer om computerspilafhængighed.

Emil startede med at spille computerspil på skødet af sin far som to-tre-årig. Som seksårig sad han ofte og kiggede på sin bror, der spillede *Counter Strike*: ”*Det var jeg rigtig rigtig glad for, det var hyggeligt*”. Senere hen kom et spil fra Super Mario-serien. Emils første rigtige spil – *Dungeon Siege* – lærer han at spille på fritidshjemmet. I det hele taget har Emil rigtig mange positive erindringer om computerspil, og de fællesskaber der opstår i og udenfor spillet. Som elleveårig begynder han at spille MMORPG-spillet *RuneScape*. *RuneScape*'s gameplay minder meget om *WoW*'s gameplay.

Emil har ved det første interview to brugere i *RuneScape* – den ene bruger har et total level på 1375, hvilket efter hans eget udsagn er pænt over middel, den anden ligger på 680. Emils oplevelse af computerspilafhængighed relaterer han til en bestemt periode i 8. klasse, hvor Emil har svært ved at kontrollere sit spil i *RuneScape*.

Emil har mange diskussioner med sine forældre om sit computerspil. De siger til ham, at han er afhængig, og at det er usundt at spille, så meget som han gør – et aspekt Emil sådan set er enig med sine forældre i. På et tidspunkt forsøger Emil og hans forældre sig med at begrænse hans spilletid ved at sætte regler op for, hvor meget han må spille. Hverken

Emil eller hans forældre synes, at det hjælper på hans højfrekvente brug af computerspil. Det er først, da en kammerat gør Emil opmærksom på, at Emil handler anderledes, end han plejer at gøre, at Emil forsøger at ændre sin computerspiladfærd: *"... jeg spillede rigtig, rigtig meget – for meget – og det vidste jeg godt. Jeg tror ikke, det var, fordi jeg syntes, det var sjovt. Det var bare, fordi jeg ville have de specielle levels. Og så gik det lidt galt, syntes jeg. Det erkendte jeg selv, og det endte med, at jeg holdt en pause..."*

Emil peger på, at spillets præstationsfremmende gameplay er et motiverende element for ham, fordi han bliver belønnet for sine anstrengelser – et aspekt som flere undersøgelser har fremhævet (Charlton & Danforth 2007; Yee 2007; Yee 2006). Han føler sig forpligtet til at spille. Det interessante i denne sammenhæng er, at de programmerede egenskaber i Emils selvfremsstilling handler om anerkendelse, præstation og motivation – normative værdier der ofte er udtryk for en kulturel legitim adfærd i eksempelvis sportens verden, men som i en computerspilsammenhæng bliver opfattet som miskrediterende og en mulig negativ egenskab ved spillet.

Det er ikke i sig selv overraskende, da MMORPG sættes i forbindelse afhængighedslignende adfærd (Karlsen 2010; se også Frøyland et.al. 2010; Gjesvik 2009; Hepsø m.fl. 2011). Emil siger: *"Ja, de levels der. At du stort set i alle spil har et ikon – våben, ting – og det er det, der gør, at man holder fast i det [spillet]. Der bliver lavet så mange levels, nogle ting er uopnåelige, og så kæmper man for det"*. På den måde beskriver Emil forhold i spillets programmerede egenskaber, som kan være afhængigheds-skabende. Emil kalder for det for "den umulige kamp" i spillet.

Kampen er dog ikke helt umulig. Emil spiller på tidspunktet for det sidste af de tre gennemførte interviews stadig rigtig meget computerspil. Han har imidlertid nye strategier for sit computerspil. Emil har valgt at downloade et program fra Internettet. Programmet 'snyder' spillets programmerede egenskaber og gør Emils karakter stærkere – uden at han skal bruge tid på at kæmpe 'den umulige kamp'. Emil kalder dem

'scripts', og de fungerer som en notesblok, der kan puttes ind i programmet, så man får nye ting til sin karakter, selvom man ikke spiller på den. Emil giver udtryk for, at det downloadede program er ulovligt, og at han risikerer at blive smidt ud af spillet, når han anvender programmet. På den anden side set hjælper den nye spilstrategi ham med at blive bedre i spillet, uden at han skal bruge så meget tid på det. Emil mener også, at han har *okay* styr på sit computerspil.

Emils interaktioner med klassifikationen computerspilafhængighed er interessant på flere forskellige planer. Emil knytter afhængigheden til en bestemt periode i sit liv. Dette aspekt har den australske sociolog Nicola Johnson (2009) illustreret som en cyklus af forskellige handle-mønstre. Johnson peger på, at spillets fascinerende aspekter kræver periodevise handle-mønstre, der kan beskrives som en "obsession" – en besættelse (Johnson 2009, 128). Der er tale om intensive perioder, hvor spillet kræver en mere vedvarende og hyppig brug. Når Emil bliver 'besat' af sit spil, prioriterer han spillet fremfor andre fritidsaktiviteter og sine lektier. Emils 'periode' er imidlertid af kortere varighed. Som Johnson understreger, kan handle-mønstre brydes og vende tilbage til et mere hensigtsmæssigt niveau, som er tilpasset de øvrige sociale arenaer, hvor de unge færdes. Johnson peger i den sammenhæng på en anden væsentlig faktor i forhold til de unge og deres computerspil. Det er nødvendigt at være besat af computerspillet for at kunne komme på højeste niveau eller for at afslutte det. Det er derfor vigtigt også at se besættelsen af computerspillet, som en positiv handling og ikke nødvendigvis en negativ handling, som en besættelse af 'noget' ofte bliver beskrevet som. I Emils tilfælde bliver hans handle-mønstre i spillet altså intensiveret, når han vil op i level. Selvom Emil beskriver sin periode som en 'afhængighed', kan der med Johnson (2009) være tale om en besættelse af spillet, som faktisk er nødvendig, hvis Emil vil opnå de fordele et højere level giver ham i spillet. Med looping-effekten in mente er det under alle omstændigheder nødvendigt at være varsom med at bruge afhængigheden til at beskrive bestemte adfærdsmønstre, der muligvis handler om at være besat af spillet.

Emils besættelse af spillet er desuden af kortere varighed, og den er, som Johnson (2009) også peger på dynamisk. Emils adfærdsmønstre ændrer sig over tid.

Emil forholder sig til klassifikationen computerspilafhængighed ved at ændre sine spillemønstre ved hjælp af flere forskellige strategier. Der er den rent fysiske handling, som han markerer ved 'at hive stikket ud af kontakten' for en periode. Derudover viser Emil, at han er i stand til at interagere med de programmerede egenskaber i spillet på en måde, så han kan regulere sin spilleadfærd, uden at det i nævneværdig grad får negative konsekvenser for hans øvrige hverdagsliv. Emil viser handlekraft i forhold til sin livssituation. Han yder klassifikationen modstand, idet diagnosen IGD udelukkende fokuser på spillerens adfærd og ikke forholder sig til de forskellige typer af online-spil, der findes. I forhold til det mere kendte MMORPG-spil *WoW* er *RuneScape* ikke så kontrolleret af udbyderne. Emil viser, at *RuneScape's* mindre kontrollerede spilleflade muligvis åbner op for bedre muligheder for at ændre adfærd, fordi mulighederne for at ændre på de motiverende og præstationsfremmende egenskaber er større i *RuneScape* end i *WoW*. Det er nemmere at slippe udenom den kontrol, som udbyderne har med spillet, hvilket åbner op for at ' snyde ' de præstationsfremmende og motiverende egenskaber i spillet. Emils modstand mod klassifikationen viser også, at der kan være visse begrænsninger ved at diagnosticere ud fra individuelle faktorer og negativ adfærd.

Konklusion

Jeg startede denne artikel med at konstatere, at der indenfor de seneste år er sket en nærmest eksplosiv stigning i diagnoser og danskere, der er i medicinsk behandling for en diagnose. Tallene viser, at menneskers lidelser bliver taget alvorligt. Der kan imidlertid være grund til at være kritisk overfor denne lidelsesepidemi. Mange af nutidens diagnoser er med til at sygeliggøre forhold i den menneskelige tilværelse som er lidelsesfulde, handler om afvigende adfærd eller ændret livsstil (Brinkmann, 2010a).

Med udgangspunkt i min kvalitative interviewundersøgelse af unges højfrekvente brug af computerspil valgte jeg at rette blikket mod IGD og undersøge looping-effekten af computerspilafhængighed i de unges fortællinger. Jeg har med artiklen ønsket at identificere forhold i de unges interaktioner med klassifikationen computerspilafhængighed, der kan relateres til looping-effekten, og den måde looping-effekten påvirker de unge til enten at tilpasse sig eller yde klassifikationen modstand.

I min analyse fandt jeg frem til, at der i mine informanternes refleksioner over computerspilafhængighed kan være forhold, der peger i retning af, at det kan være væsentligt at se computerspilafhængighed som en interaktiv klassifikation. Der er de institutionelle niveauer, der står på spring for at hjælpe folk, der er eksperterne og de professionelle, der giver gode råd, og der er den viden om computerspilafhængighed, som alle kan finde på Internettet og gøre til sin egen viden. På det interpersonelle niveau spiller forældrene tilsyneladende en fremtrædende rolle i forhold til denne proces.

Looping-effekten kan i den forstand være en måde at forklare, hvordan computerspilafhængighed er et fænomen, som de unge tilsyneladende forholder sig til i deres hverdag – på trods af at de ikke har været i nærheden af en læge, psykiater eller terapeut. De unge kender ordet og tror på, at fænomenet eksisterer, og dermed også at computerspil er skadeligt, og at vi kan blive afhængige af at spille computer. De unges identifikation med computerspilafhængighed kan på den måde tilskrives effekten af den looping af klassifikationen, der finder sted på både det institutionelle niveau og det interpersonelle niveau.

I den sammenhæng har klassifikationen forskellige utilsigtede konsekvenser for de unge, der identificerer sig med fænomenet. Unges højfrekvente og problematiserede brug af computerspil kan føre til en u hensigtsmæssig sygeliggørelse af de unges computerspiladfærd, som tilfældet med Simon viser. Der kan også være tegn på, at de unges computerspiladfærd sygeliggøres, selvom deres handlinger kan relateres til mulige adaptive strategier, sådan som afsnittet om Rasmus peger på. Der

er altså risiko for, at de unges højfrekvente og problematiserede brug af computerspil med den stigmatiserende patologisering in mente bidrager til en mere skrøbelig og sårbar social situation for de unge.

Selvom jeg har kunnet identificere looping-effekten i min undersøgelse, der taler for, at de unge interagerer med klassifikationen computerspilafhængighed, er der all mulig grund til at være varsom med at karakterisere IGD som en interaktiv klassifikation. De sociale processer er komplekse og strider ofte i forskellige retninger, jævnfør Rasmus der både er Gmama-mors ”sønnike” og ”en sød lille dreng” i *WoW*, mens han i familien er ”computerspilafhængig” og fortæller om situationer, hvor forældrene miskrediterer ham og hans computerspil.

Til trods for disse forbehold fremtræder looping-effekten så klart i mit empiriske materiale, at jeg finder det væsentligt at kommende undersøgelser i et højfrekvent og problematiseret brug af computerspil forholder sig til muligheden for at anskue IGD som en interaktiv klassifikation. Emil adskiller sig fra eksemplerne med Simon og Rasmus, i det looping-effekten kommer til udtryk gennem en modstand mod klassifikationen på måder, som kan være interessant for forskningen at undersøge nærmere i fremtiden. Det kan være forskning, der prioriterer at inddrage de unges perspektiver og i højere grad undersøger de patologiseringsprocesser, som muligvis både forekommer på de interpersonelle niveauer mellem de unge og deres nærmeste omgivelser og på de institutionelle niveauer.

Anne Brus is finishing her PhD at the Roskilde University, Department of Psychology and Educational Studies, Centre of Health Promotion. In her PhD thesis she analyses computer game addiction as a social construction, and she focuses specifically on how young people interact with the stigma of computer game addiction from an everyday life perspective.

Kontakt: abrus@ruc.dk

Noter

1. På svensk 'dataspelsberoende', på norsk 'dataspillavhengighet'
2. En patient kan diagnosticeres med Internet Gaming Disorder hvis patienten har haft 5 ud af følgende 9 symptomer. Selvom navnet referer til Internettet er det også muligt at blive diagnosticeret med IGD, hvis personen spiller spil, der ikke er web-baserede. Følgende symptomer indgår i diagnosen: A. Preoccupation with Internet games, B. Psychological withdrawal symptoms when internet is taken away (eg. Anxiety, irritability), C. Tolerance: the need to spend increasing amounts of time engaged in Internet gaming, D. Unsuccessful attempts to control Internet gaming use or limit game participation, E. Continued excessive use despite knowledge of negative psychosocial problems, F. Loss of interests in previous hobbies, entertainment as a result of, and with the exception of Internet gaming use, G. Use of the Internet gaming to escape or relieve a dysphoric mood, H. Has deceived family members, therapists, or others regarding the amount of Internet gaming, I. Has jeopardized or lost a significant relationship, job, or educational or career opportunity because of Internet gaming use. Hentet på World Wide Web d. 14.8.2013 http://www.medscape.com/viewarticle/803884_15
3. En forkortelse af det engelske Attention Deficit Hyperactivity Disorder
4. Oversat fra engelsk: "They are moving targets because our investigations interact with the targets themselves, and change them. And since they are changed, they are not quite the same kind of people as before. The target has moved. That is the looping effect"
5. 'Making up people' er svært at oversætte til dansk. Jeg har fået oversætter og englænder Paul Farmer til at oversætte begrebet. Han har valgt at oversætte 'making up people' til 'at fabrikere mennesker'. Jeg har dog valgt at fastholde det engelske begreb i resten af artiklen, fordi jeg synes det engelske begreb bedre illustrerer Hackings pointe
6. "Sometimes our sciences create kinds of people that in a certain sense did not exist before. That is making up people"
7. Interview 1 og 2 blev gennemført samme dag
8. CFL tilbyder som institution behandling, viden om og formidling af forskning i ludomani – altså afhængighed af pengespil og ikke computerspil

Referencer

BRINKMANN, SVEND (2010a). "Patologiseringsten: Diagnoser og patologier før og nu." *Det diagnosticerede liv: Sygdom uden grænser*. Red. Svend Brinkmann. Århus: Klim. 15–31.

BRINKMANN, SVEND (2010b). "Patologiseringens former: En kartografi over nutidens patologiseringsprocesser." *Det diagnosticerede liv: Sygdom uden grænser*. Red. Svend Brinkmann. Århus: Klim. 273–285.

BRUNBERG, GEIR SCOTT, HANSEN ET AL. (2013). *Pengespill og dataspill. Endringer over to år blant ungdommer i Norge*. Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring. Nova Rapport 2. <http://www.nova.no/asset/6385/1/6385_1.pdf ≤ [2013-06-22].

BROWN, R.I.F. & ROBERTSON, S (1993a). "Home computer and video game addictions in relation to adolescent gambling: Conceptual and developmental aspects." *Gambling behavior and Problem Gambling*. Red. W.R. Eadington & J.A.Cornelius. Reno: University of Nevada Press. 451–471.

BROWN, R.I.F. & ROBERTSON, S. (1993b). "Some contributions of the study of gambling to the study of other addictions." *Gambling behaviour and problem gambling*. Red. W.R. Eadington & J.A. Cornelius. Reno: University of Nevada Press. 241–272.

BRUS, ANNE (2013a). "A young people's perspective on computer game addiction." *Addiction Research & Theory* 21.5: 365–387.

BRUS, ANNE (2015 forthcoming). *Kampen om computertiden – om unges høifrekvente og problematiserede brug af computerspil*. Ph.d.-afhandling. Roskilde Universitetsforlag.

- BRUS, ANNE (2014). "Unge, computerspil som soveværelseskultur og afhængighed." *Tidsskrift for ungdomsforskning* 14.2: 80–108.
- CHARLTON, JOHN P. & DANFORTH, IAN D. W. (2007). "Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing." *Computers in Human Behavior* 23.3: 1531–1548.
- FISHER, SUE (1994). "Identifying video game addiction in children and adolescents." *Addictive Behaviours* 19.5: 545–553.
- FRØYLAND, LARS ROAR ET AL. (2010). *Uskyldig moro? Pengespill og dataspill blant norske ungdommer [Innocent Amusement? Gambling and Gaming among Norwegian Adolescents]*, NOVA Norwegian Social Research, <http://www.nova.no/asset/4263/1/4263_1.pdf>. [2013-06-22].
- GJESVIK, KALLW, FELLMANN, HELENE & FREDRIKSEN, ALEXANDER (2009). *Lek eller alvor? Online rollespill og virtuelle verdener*, Bergen: Fagbokforlaget.
- GOFFMAN, ERVING. (1990a). *The presentation of self in everyday life*. Garden City, N.Y: Doubleday. [1959].
- GOFFMAN, ERVING ET AL. (2009). *Stigma: Om afvigerens sociale identitet*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.
- GOFFMAN, ERVING (1990b). *Stigma: Notes on the management of spoiled identity*. Englewood Cliffs, N.J: Prentice-Hall. [1963].
- GUBRIUM, JABER .F., & HOLSTEIN, JAMES. A. (2001). *Handbook of interview research*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- HACKING, IAN (2007). "Kinds of People: Moving Targets." *Proceedings of the British Academy* 151: 285–318.
- HARPER, DOUGLAS (2002). "Talking about pictures: a case for photo elicitation." *Visual Studies* 17.1: 13–26.
- HEPSØ, THOMAS ET AL. (2011). *Problemskapende bruk av dataspill*. Fredrikstad: Medietilsynet. <http://medienorge.uib.no/files/Eksterne_pub/Rapport_dataspill_problemer.pdf> [2015-08-27].

HOLSTEIN, BJØRN E., HENRIKSEN, PERNILLE. & TOFTAGER, METTE (2011). "Stillesiddende adfærd." *Skolebørnsundersøgelsen 2010*. Red. Mette Rasmussen & Pernille Due. Forskningsprogrammet for Børn og Unges Sundhed (FoBUS), Statens Institut for Folkesundhed, Syddansk Universitet. 47–50.

JENKINS, RICHARD (2010). "The 21st-Century Interaction Order." *The contemporary Goffman*. Red. Michael Jacobsen. New York: Routledge. 257–272

JOHNSON, NICOLA (2009). *The Multiplicities of Internet Addiction: The Misrecognition of Leisure and Learning*. Surrey: Ashgate.

JÄRVINEN, MARGARETHA (2005). "Interview i en interaktionistisk begrebsramme." *Kvalitative metoder i et interaktionistisk perspektiv*. Red. Margaretha Järvinen & Nanna Mik-Meyer. Hans Reitzels Forlag: København. 27–48.

KARLSEN, FALTIN (2010). "Addiction and randomness: A comparative analysis of psycho-structural elements in gambling games and massively multiplayer online role-playing games." *Children and Youth in the Digital Media: From a Nordic Horizon*. Red. Ulla Carlsson. Gothenburg: Nordicom

KUSS, DIANA & GRIFFITHS, MARC (2012). "Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research." *International Journal of Mental Health and Addiction* 10.2: 278–296.

KVALE, STEINER & BRINKMANN, SVEND (2009). *InterViews: Learning the craft of qualitative research interviewing*. Los Angeles: Sage Publications.

NIELSEN, KLAUSE & JØRGENSEN, CARSTEN (2010). *Det diagnosticerede liv: Sygdom uden grænser*. Red. Svend Brinkmann. Århus: Klim. 179–205

PROSSER, JON & SCHWARTZ, DONA (1998). "Photographs within the Sociological Research Process." *Image-based research: a sourcebook for qualitative researchers*. Red. Jon Prosser. London: Falmer Press. 101–115.

ROSE, NIKOLAS (1999). *Governing the soul: The shaping of the private self*. London: Routledge. 2nd. ed. [1989].

ROSE, NIKOLAS (2010). "Psykiatri uden grænser? Psykiatriske diagnoser ekspanderende domæne." *Det diagnosticerede liv: Sygdom uden grænser*. Red. Svend Brinkmann. Århus: Klim. 32–57.

STALD, GITTE (2005). "Træfsikre mødesteder." *Spilletts verden*. Red. Bo Kampmann & Carsten Jessen. København: Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag.

SUNDHEDSSTRYELSEN (2013). *En moderne, åben og inkluderende indsats for mennesker med psykiske lidelser*. Rapport fra regeringens udvalg om psykiatri. Hentet på [www d. 17.9.2015 http://www.sum.dk/Aktuelt/Publikationer/-/media/Filer%20-%20Publikationer_i_pdf/2013/Rapport-psykiatriudvalg-okt-2013/18-11-2013/rapport_psykiatri_regeringen_pdfa.ashx](http://www.sum.dk/Aktuelt/Publikationer/-/media/Filer%20-%20Publikationer_i_pdf/2013/Rapport-psykiatriudvalg-okt-2013/18-11-2013/rapport_psykiatri_regeringen_pdfa.ashx)

SVENDSEN, LARS FR. H. (2010). "Patologisering og stigmatisering." *Det diagnosticerede liv: Sygdom uden grænser*. Red. Svend Brinkmann. Århus: Klim. 58–74

TAYLOR, T. L. (2006). *Play between worlds: Exploring online game culture*. Cambridge, MA: MIT Press.

WILLIAMS, SIMON (2000). "Goffman, Interactionism, and the Management of Stigma in Everyday Life." *Erving Goffman Vol. 3*. Red. Gary Alan Fine, Peter Manning & Gregory W. H. Smith. London: Sage Publications.

YEE, NICK (2007). "Motivations of Play in Online Games." *Journal of Cyber Psychology and Behavior* 9: 772–775.

YEE, NICK (2006). "The Labor of Fun." *Games and Culture* 1.1: 68–71.

YOUNG, KIMBERLEY (1998). *Caught in the net: How to recognize the signs of Internet addiction—and a winning strategy for recovery*. New York: J. Wiley.