



Universitetet  
i Stavanger

**ENDRE SELE SVENDSRUD**  
VEILEDER: ALEXANDER RUSER

# Fra skjerm til samfunn:

## En dokumentanalyse for å avdekke den Sosiale dynamikken i videospill.

**Bacheloroppgave, 2024**

**Sosiologi bachelor**

**Institutt for medie- og samfunnsfag**

**Det Samfunnsvitenskaplige fakultet**



## **Sammendrag**

I Denne studien utforsker skjæringspunktet mellom videospillengasjement og spilleopplevelse gjennom de teoretiske linsene habitus, flyt og interaction ritual chains. Ved hjelp av en kvalitativ dokumentanalysemetode undersøker denne studien ulike mainstream-videospill for å forstå hvordan disse teoriene manifesterer seg i spilldesign og påvirker spillernes atferd. Habitusteorien ledet undersøkelsen av de sosiale og kulturelle aspektene ved spillene, mens flyt-teorien bidro til å undersøke under hvilke forhold spillerne oppnår optimalt engasjement. IRC-teorien ble brukt til å analysere mekanikkene som oppmuntrer til repeterende atferd og vedvarende spilling. Funnene tyder på at habitus, flyttilstanden, interaction ritual chains teoriene er like viktige i et digitalt media som videospill selv om teoriene er basert på virkelighetens sosiale tilværelser noe som gir implikasjoner for spilldesign og spillerinteraksjon. Denne studien bidrar til den bredere diskursen om spill sosiologi ved å fremheve hvordan teoretiske rammeverk kan forutsi og forklare spillerengasjement i digitale spillmiljøer. Analysene tar sikte på å gi et balansert perspektiv på hvordan videospill påvirker moderne kultur og mellommenneskelige relasjoner. Fremhever både de positive effektene, som å fremme innovasjon og samfunnsbygging, og de negative aspektene, som potensiell avhengighet og psykiske problemer.

**Nøkkelord:** Habitus, Flyttilstand, IRC, Kultur, videospill, identitet, gaming

## **Førord**

De jeg vil takke for mine tre år på Universitetet i Stavanger:

- Først vil jeg takke min studiegruppe. Vi har hjulpet hverandre og motivert hverandre igjennom noen tunge digitale semester
- Takk til min veileder Alexander Ruser som har vært til stede når jeg trengte det
- Takk til UIS og Professorene for interessante og gode undervisninger

Forfatter: Endre Sele Svendsrud.

Dato: 14.05.24

<b>Innholdsfortegnelse</b>	<b>Sidetall</b>
Sammendrag	2
Forord	3
<b>Kapittel 1. Innledning</b>	<b>5</b>
1.1 Problemstilling	6
1.2 Studiens oppbygning	6
<b>Kapittel 2. Teori</b>	<b>7</b>
2.1 Pierre Bourdieu: «Habitus»	7
2.2 Csikszentmihalyi: «Flow»	8
2.3 Randall Collins: «Interaction Ritual Chains»	9
<b>Kapittel 3. Metode</b>	<b>11</b>
3.1 Fremgangs måte	11
3.2 Kildekritikk	11
3.3 Metode	11
3.4 Metoderefleksjon	12
<b>Kapittel 4. Dokument analyse</b>	<b>13</b>
4.1 «Lost in Translation: Videospill blir kulturarv?»	14
4.2 «Playing Video Games Trumpism»	14
4.3 «Thinking Outside the ‘Murder Box’»	16
4.4 «Digital danning: Spill som selvrepresentasjon og lek med identitet(er)	17
4.5 «Gutters tidsbruk på dataspill og skolearbeid»	19
<b>Kapittel 5. Diskusjon</b>	<b>20</b>
5.1 Hvordan teoriene passer sammen	20
5.2 Oppsummering av dokumentene	21
5.3 Likheter mellom dokumentene	22
5.4 Refleksjon	23
<b>Kapittel 6. Konklusjon</b>	<b>26</b>
<b>Litteratur liste</b>	<b>28</b>

## Kapittel 1. Innledning

I de siste tiårene, har videospill undergått en betydelig transformering fra en nisje hobby til et populært kulturfenomen. Denne forandringen reflekterer videre samfunnsforandring om hvordan vi oppfatter og aksepterer videospill. Videospill har gått fra å være en stigmatisert hobby hvor en ble sett på som antisosial og en rar hobby som var ment for de unge, til å være en hobby for alle aldre, demografier og blir sett på som en fullverdig hobby med profesjonelle aspekter og muligheter for å ha det som levebrød igjennom livestreaming og e-sportslag.

Videospill har stort bruksområde for å undervise barn og ungdom i en engasjerende og dynamisk måte. Spill gir en umiddelbar tilbakemelding, slik at en kan se hvor langt de har kommet og hva de bør fokusere på. Den interaktive muren som spillene har fremmer en aktiv læring og problemløsningsferdigheter. Spillene kan tilpasse seg den enkeltes læringstempo for en mer tilpasset opplæring som vil bidra til økt mestringsfølelse hos personen.

Videospill fremmer samarbeid gjennom flerspillerformater og bidrar til utvikling av ferdigheter som strategisk tenkning og digital kompetanse. Ved å ha undervisning som er underholdende og interaktiv med elevene som videospill vil en øke motivasjon og kan bidra til at man husker informasjonen bedre, noe som vil gjøre læringen en morsommere opplevelse (statped.no).

Betydelig økning under covid-19-pandemien. Med nedstengninger og tiltak for sosial distansering på plass over hele verden, vendte mange mennesker seg til videospill som en form for underholdning og sosial interaksjon. Enten man spilte alene, med venner på nettet eller brukte spill for å komme i kontakt med andre i virtuelle rom, ble spilling en populær måte å få tiden til å gå og holde kontakten i perioder med isolasjon (Lassen, 2020).

Jeg har valgt å bruke Bourdieus habitus-konsept i sammenheng med vaner og valg inne for spilling, Csikszentmihaly sin Flyttilstand (flow) for hvordan vi blir oppslukt i noe vi har dypt engasjement med og Collins sin Interaction Ritual Chains (IRC) ettersom vi bruker mer og mer digitale medier for å kommunisere og sosialisere med venner og bekjente. Disse teoriene er noe jeg mener passer bra inn i videospillhobbyer for å se på hvordan vi velger, spiller og kommuniserer med i en digital verden.

## 1.1 Problemstilling

Har videospill blitt den nye sosiale arenaen? samtidig som det har blitt mer sosialt akseptert og hva er det negative og positive som kommet som et resultat av denne utviklingen.

Videospill har fått en mer åpen og akseptert tilstedeværelse i dagens samfunn enn det hadde først tidligst 10 til 20 år siden. På 80 – 90 tallet så var det et negativt syn på personer om de var opptatt av videospill utenfor aldersgruppen tenåring – ung voksen, på denne tiden var videospill regnet som en hobby for barn. I dagens samfunn derimot har synet på videospill hatt en positiv utvikling hvor det har ført til å at det har en større rolle i flere unge sin hverdag enten det er på datamaskin, smarttelefon eller konsoll. Videospill i dag blir brukt til for eksempel som læringsverktøy, oppdragelse, hobby, tidsfordriv, jobb og i senere tid E-sport og kringkasting. Det er også flere negative sider med å videospill enn det som var før (Stokke, 2023, 21. Desember).

## 1.2 Studiens oppbygning

I *kapittel 2* gir jeg en introduksjon om Pierre Bourdieus, Mihaly Csikszentmihalyi, Randall Collins og teorier før hvor jeg redegjør for rammeverket som blir brukt til å svare på problemstillingen som er valgt. I *Kapittel 3* presenterer jeg valg av metode og fremgangsmåte som er tatt i bruk for å løse problemstillingen, men også reflektere over metodevalget og fremgangsmåte. *Kapittel 4* er hoveddelen av studien hvor jeg vil presenterer funnene igjennom en kombinert tolkning av de ulike teoriene. I *kapittel 5* vil jeg drøfter hvordan teorien passer sammen, kort oppsummering, likhetstrekk i dokumentene og diskuterer analyse funnene. I *Kapittel 6* konkluderer jeg ut ifra funnene som ble gjort i studien og svarer på problemstillingen.

## Kapittel 2. Teori

I dette kapitlet vil jeg presentere og beskrive de ulike teorier som blir tatt i bruk for å bedre forstå det teoretiske rammeverket som blir brukt til å besvare problemstillingen igjennom dokumentanalyser.

### 2.1 Pierre Bourdieu «Habitus»

Grunnen til jeg valgte å bruke habitus er på grunn av valgene vi tar er basert på predisponerte erfaringer vi har ifra ung alder, vi liker det vi liker, men dette er vanskelig å forandre, men ikke umulig. Innen videospill, hobbyer eller fagfelt så vil den kulturelle kapitalen innenfor videospill være spill kunnskapen en har oppbygget i et spill og hvordan spillet fungerer på høyere nivåer. Er det et spill med flere spillere så kan en leve seg inn eller opptre som en ville i dagligdagse interaksjoner. Derfor mener jeg at habitus teorien kunne bli tatt i bruk til å utføre en dokumentanalyse av videospill.

Pierre Bourdieu, Fransk sosiolog, som utviklet konseptet om habitus som den del av sin bredere teori for å forklare kraft dynamikken i samfunnet. Hans arbeid er kraftig påvirket av hans observasjoner av den Franske sosial strukturen, men de punktene han diskuterer har universale applikasjoner. Bourdieus teori var et forsøk på å forbi gå dikotomien mellom individuelt aktørskap og Strukturell begrensing, som gir oss en måte å forstå hvordan mennesker påvirkes av sosiale strukturer uten å være en fullstendig determinert av dem. Habitus er et sett av holdbare og overførbare disposisjoner som individer tilegner seg gjennom livserfaringer. Disse Disposisjonene er både kognitive og emosjonelle som danner bakgrunnen for hvordan individer oppfatter og forstår verden rundt seg, men også hva de oppfatter og bedømmer som rett, galt, normalt og merkelig (Grenfell, 2014, s.49 – s.60).

Individer vil ha visse valg som de foretrekker fremfor andre valg, som kan være alt fra mat en foretrekker til musikk smak. Hvordan et individ engasjerer og oppfører seg daglig blir gjort uavhengig av å tenke på hva slags handlinger en gjør, det blir gjort på automatikk. Disse disposisjonene er internalisert gjennom erfaringer og det nye vi lærer innenfor vår spesifikke kulturelle og sosiale kontekster. Habitus videreutvikler seg når en kommer nye situasjoner og miljøer, men alltid innenfor rammen av de tidligere betingelsene. Fra barndommen av internaliserer individer preferanser og praksiser gjennom familieoppdragelse, utdanning,

interaksjon med jevnaldrende og andre former for sosialisering. De internaliserte skjemaene blir strategier for hvordan de håndterer dagliglivet og de sosiale interaksjonene de befinner seg i. Disse strategiene blir ikke tatt i bruk bevisst, men handler om instinkt og følelser. Habitus åpner for forandring og justeringer basert på nye erfaringer og ny informasjon, som gjenspeiler både opprettholdelsen av tidligere mønster og tilpasning til nye forhold (Grenfell, 2014, s.49 – s.60).

Habitus bidrar til reproduksjon av den eksisterende sosiale strukturen ved å sikre at sosiale praksiser i stor grad følger tradisjonelle mønstre og dermed forsterker eksisterende klassestrukturer. Habitus hos en person som er født inn i en arbeiderklassefamilie, kan for eksempel inkludere en inngrodd tro på at visse prestisjefylte utdanningsinstitusjoner «ikke er noe for dem», og dermed opprettholdes klasseskillene. Habitus interagerer med det Bourdieu kaller «kulturell kapital» (de kulturelle ressursene som gir en bestemt sosial mobilitet) og «felt» (miljøet eller konteksten individene opererer i). Ulike felt kan påvirke hvordan kulturell kapital verdsettes og hvordan habitus kommer til uttrykk. For eksempel kan en habitus som er fordelaktig i et akademisk felt (for eksempel en tilbøyelighet til teoretisk tenkning), være mindre nyttig i et forretningsfelt (Grenfell, 2014, s.49 – s.60).

## 2.2 Mihaly Csikszentmihalyi: «Flow»

De fleste videospill er designet for å være underholdene og skape engasjement hos spilleren. Videospill har utfordringer hvor en må bruke kunnskapen en har for å umiddelbare tilbakemeldinger, men ikke for vanskelig hvor en ender med å slutte å spille. Med vanskelighetsgrader kan et selv tilrettelegge for egen opplevelse basert på ferdighets nivået sitt. Flere som spiller videospill opplever glipper i tiden de bruker for å så se at flere timer har gått forbi. Jeg mener at disse hendelsene kunne bli brukt i sammen med Flyttilstand teorien.

Csikszentmihalyis Flow er et psykologisk konsept som utforsker hvordan flow forbedrer læring og personlig utvikling. Flow fremhever å gjøre det å lære til en positiv interaksjon hvor en fremmer innsamling av kunnskap igjennom positive, utradisjonelle og tvungne læremåter. Csikszentmihalyis flow teori er et dypt dykk in i mekanismer, implikasjoner og forskjellige bruksområder av dette psykologiske konseptet. Flow er en sinnstilstand vi opplever når individer er helt oppslukt av en aktivitet, denne aktiviteten er ofte en som involverer aktiv deltakelse og utøver en hvis vanskelighets grad som er akkurat nok til å være stimulerende men ikke for vanskelig, noe som er nøkkelen til å bevare flyttilstanden.



Csikszentmihalyi indentifiserer flere elementer som kritisk viktige for å oppnå en flyttilstand. Aktiviteten må være i favør for individet hvor det ikke blir for vanskelig, men i relativt basert på eget ferdighets nivå. Individet må være klar over et eller flere tydelige mål som skal oppnås, dette vil gi individet en retning som de kan følge og samtidig gir det en sterkere følelse av mening. Aktiviteten må være i seg selv givende for individet, noe som da vil bidra med å økt motivasjon og vilje til deltakelsen av individet i aktiviteten. Konsentrasjon er et viktig aspekt som alle har godt av å tilføre aktiviteter og spesielt for å oppnå flyttilstand hvor en er så fokusert at en ikke blir distraheret eller påvirket av tanker som ikke er relevant for aktiviteten en deltar i. Med regelmessige tilbakemeldinger til individet så vil en bli mer klar over sine egne prestasjoner noe som gjør det mulig for individet å tilpasse seg for å lettere opprettholde flyten. Aktiviteten gir Individet mestrings følelse overfor aktiviteten og individet er i kontroll over situasjonen eller oppgaven, dette kan også føre til at individet opererer på automatikk hvor de ikke tenker på sin egen livskvalitet og andre bekymringer faller bort. Tid vi bruker på aktiviteter føles ofte som minutter og ikke timer dette er et også en viktig side for flyten og er et tegn på å ha oppnådd en flyttilstand (Csikszentmihalyi, 2014, s.132 - s.147).

Kriteriene som kreves for å oppnå flyttilstanden er en nærmest perfekt tilpasning mellom utfordring og individuell ferdighet, kombinert med et miljø som støtter fokus og gir umiddelbare tilbakemeldinger. Det er denne skjøre balansen som gjør flyttilstanden til en både sjelden og svært givende tilstand. Flyttilstanden anses som et avgjørende element i å oppnå lykke og trivsel. Å delta i aktiviteter som fremme egen flyttilstand regelmessig kan føre til at en får et mer rikt og tilfredsstillende liv. Flyttilstanden blir også brukt til å lage nye læreplaner og aktiviteter til klasserommet som egner seg i å engasjere elevene, og tar hensyn til å gi utfordringer til elevenes ferdighetsnivå som viser klare mål de vil oppnå og umiddelbar tilbakemelding (Csikszentmihalyi, 2014, s.145 - s.147).

### 2.3 Randall Collins «Interaction Ritual Chains»

Den digitale samfunns utviklingen vi har hatt i senere tid tyder til at yngre generasjoner lever livet vårt mer og mer på internett. I pandemien kunne vi ikke gå på jobb som vanlig, skolen var også stengt, men vi kunne heller ikke sosialisere som vanlig. Dette ble da til hjemmekontor for de det var mulig for, Skole ble til digital undervisning over video og for mange andre ble videospill samlingsplass for venner og bekjente ved hjelp av chatroms og programmer som for eksempel Discord og TeamSpeak. Derfor mente jeg IRC kunne fungere bra i videospill samfunnet selv om en ikke ser hverandre fysisk.

Randall Collins, Interaction Ritual Chains (IRC) teori bidrar med et sosiologisk perspektiv på hvordan sosiale normer og verdier oppstår og blir forsterket igjennom hverdagslige interaksjoner. Collins har tatt inspirasjon og sitt utgangspunkt ifra verkene til Emile Durkheim og Erving Goffman, hvor han kombinerer forskjellige elementer fra kollektive ritualer og sosial rammeanalyse og gjør det til en omfattende teori som fremhever betydningen av ansikt-til-ansikt-møter for forming av sosiale strukturer.

Kjernen av Collins teori er interaksjons ritualer. Disse møtene er hvor individer er fysisk samlet, fokuserer på et objekt eller aktivitet, og deler den emosjonelle opplevelsen. For at disse ritualene skal lykkes, så er det flere nødvendige deler som spiller sine roller; Fysisk tilstedeværelse av deltakere, eksklusivitet som forsterker gruppegrensene, et fokuspunkt som er til felles med de andre deltakerne og en synkronisert emosjonell opplevelse blant deltakerne. Resultatet som kommer av disse interaksjons ritualene blir avgjørende for å forsterke og opprettholde de sosiale båndene som er blitt dannet. De Generere emosjonell energi, en viktig form for entusiasme og selvtillit som påvirker individenes underbevissthet til å engasjere seg i fremtidige interaksjoner. Den Emosjonelle energien er avgjørende for å opprettholde sosiale normer og for individets integrering i sosiale nettverk. Disse ritualene produserer symboler på gruppedlemskap som fungerer som kjennetegn på tilhørighet og styrker solidaritet til gruppen. For eksempel: Merker på jakker, tatoveringer, slangord, klær osv. De styrker også moral og tro, forsterker de kollektive verdiene som ligger til grunn for den sosiale gruppen (Collins, 2014, s.20 – s.24, s.33).

Collins utvider sin teori til å forklare kontinuiteten i sosiale interaksjoner gjennom ritualkjeder. Han argumenter for at interaksjonsritualer ikke er isolerte hendelser, men henger heller sammen i en kjedelignende serie der hvert ritual påvirker den neste påfølgende interaksjonen. Denne koblingen bidrar til å opprettholde og utvikle sosiale normer, som påvirker individuell atferd og identitet over tid. IRC teorien til Randall Collins forklarer hvordan sosial tilhørighet og orden oppnås gjennom gjentatte, vellykkede interaksjonsritualer. Ritualene fremmer en sterk fellesskapsfølelse og felles verdier, noe som er avgjørende for at ethvert samfunn skal fungere. Videre tar teorien for seg identitetsdannelse, og viser hvordan individer internaliserer gruppesymboler og emosjonelle erfaringer som former deres sosiale identitet. Videre diskuterer Collins sosiale ulikhet, og viser til at ulikheter i emosjonell energi og rituelle deltakelse kan føre til ulike sosiale resultater og påvirke hvem som oppnår høyere sosiale posisjoner (Collins, 2014, s.40 – s.43).

## Kapittel 3. Metode – Dokumentanalyse

### 3.1 Metode

Metoden som blir brukt til å besvare min problemstilling er dokumentanalyse, Dette ble valget etter møte med veileder. Grunnen til det ble det valget var på grunn av det finnes mye data, tekster og generell informasjon rundt videospill og dens effekt over vår tilstedeværelse i dagens samfunn.

Dokumentene som er blitt tatt i bruk for å besvare problemstillingen er offentlige dokumenter publisert av respekterte akademiske institusjoner, studier og bøker som er tilgjengelig for alle på internett eller biblioteket.

### 3.2 Kildekritikk

Fremgangsmåten jeg har brukt for å komme frem til dataene som er brukt blitt samlet inn via å gjøre søk i databaser til biblioteket, oria.no, google scholar og idunn.no for å finne dokumenter med relevant informasjon som kunne brukes til å utføre datainnsamling fra relevante dokumenter innenfor tema å kan hjelpe med å besvare min problemstilling. Det første jeg sjekket da jeg åpnet dokumentene var nøkkelordene, noen av nøkkelordene jeg var på utkikk etter var videogames, gaming, digital games, culture.

### 3.3 Fremgangsmåte

Fremgangs måten på hvordan jeg har gått fram for min dokumentanalyse av sekundærdata er som følger:

#### Trinn 1: Innsamling

Utvalg av dokumenter og bøker har primært vært de som tar for seg videospill og kultur, som er blitt funnet igjennom biblioteket og publisert på forskningssider. Kildene som er funnet har tema og innhold er relevant for min problemstilling.

#### Trinn 2: Bruk av teoriene

Habitus konseptet brukes til å se etter indikasjoner på hvordan forfatterne eller subjektene i dokumentet gjenspeiler sosiale bakgrunner, disposisjoner og kulturell kapital. Dette hjelper med å forstå deres oppfatninger og vurdering av den aktuelle aktiviteten.

Flyttilstand konseptet identifiser beskrivelser eller diskusjoner som er relatert til flyttilstanden. Dette inkluderer omtale av engasjementnivåer, balansen mellom utfordring og ferdighet, og belønningen ved å delta.

Med IRC konseptet undersøker dokumentene for å se etter tegn på interaksjonsritualer i de beskrevne aktivitetene. Dette kan da være tilstedeværelsen av felles følelser, felles fokus, kollektivt overskudd og emosjonell energi.

#### Del 3: Innsikt

Finne sammenhenger mellom konseptene Habitus, Flyttilstanden og IRC samvirker i dokumentet. Vurdere hvordan individuelle disposisjoner predisponerer individer til å delta i bestemte ritualer, hvordan disse ritualene fremmer flyttilstanden, og hvordan flyttilstand øyeblikk forsterker deltakelsen i aktivitetene.

#### Del 4: Tolkning

Sammenstill analysen i en strukturert rapport som beskriver hvordan hver teori ble brukt, hvilke innsikter som ble oppnådd, og hvordan disse innsiktene sammen gir en dypere forståelse av de sosiale fenomenene.

### 3.4 Metoderefleksjon

Ved å skrive en bacheloroppgave er det viktig å reflektere over den valgte metoden for å løse problemstillingen, det er fordi det resultatet kan bli mer pålitelig om man er klar over svakheter bak valgt metode og hva slags fremgangsmåte man har brukt under forskningen. Når man utfører en kvalitativ forskning så er det fare for at en kan bli påvirket av sin egen subjektive oppfatning. Å tro sitt eget synspunkt er riktig gjør det lettere for deg å lete etter bekræftelse og at en tar vekk det som ikke passer med ditt syn. Dette er noe jeg har vært oppmerksom på og forsøker å gjøre igjennom denne studien.

## Kapittel 4. Empiri

For å analysere dokumentene hjelp av teoriene Habitus, Flyttilstanden og IRC, vil jeg arrangere hvordan hver teori er anvendelig med konseptene som diskuteres i dokumentet.

### 4.1 «Lost in Translation: Videogames becoming cultural heritage?»

#### Habitus

I forbindelse med at dataspill blir kulturarv:

Spillernes og kuratorenes disposisjoner: Dokumentet diskuterer hvordan ulike aktører (kuratorer, museumsbesøkende og publikum) oppfatter dataspill. Disse gruppens habitus påvirker deres oppfatning av dataspill som legitime kulturelle artefakter eller ren underholdning. Kuratorer, påvirket av sine profesjonelle og kulturelle disposisjoner, kan forsøke å presentere dataspill på en måte som er i tråd med etablerte normer for hva som utgjør «kulturarv» (Eklund et al., 2019, s.445 – 447)

Det interaktive aspektet ved videospill i utstillinger kan skape flyt hos museumsbesøkende. Dokumentet beskriver arbeidet med å opprettholde den «opprinnelige opplevelsen» av spillet, noe som er avgjørende for å oppnå Flyttilstanden. Dette engasjementet er nøkkelen til aksept og verdsetting av dataspill som kulturarv, ettersom det viser mediets unike, oppslukende kvaliteter (Eklund, et al., 2019, s.447).

IRC, som teoretisert av Randall Collins, refererer til prosessene der gruppeinteraksjoner genererer felles følelser og symboler. Når det gjelder videospill på museer:

Delte opplevelser og emosjonell energi: Når videospill stilles ut og spilles i museumssammenheng, skaper de interaksjonsritualer. Disse interaksjonene, særlig når de genererer positive følelser og gjør det lettere å engasjere seg i spillet, bidrar til å skape en felles forståelse av dataspill som verdifulle kulturelle artefakter.

I dokumentet påpekes det at utvelgelsen og presentasjonen av dataspill på museer tilslører omstridte temaer, muligens som et middel til å øke aksepten for dem som kulturarv. Denne prosessen innebærer å skape et rensert, mindre problematisk symbol for dataspill som er mer i tråd med tradisjonelle forestillinger om kultur og kulturarv (Eklund, et al., 2019, s.446 – s.447).

Ved å anvende disse teoriene kan vi se hvordan:

Habitus former oppfatningene og handlingene til enkeltpersoner (kuratorer, spillere, publikum) i forhold til dataspill, og påvirker hvorvidt de anser dem som bevaringsverdige som kulturarv.

Flyttilstanden påvirker interaksjonen med dataspill i kulturarvssammenheng, og understreker behovet for interaktive, engasjerende utstillinger som gjenspeiler spillets iboende verdi og glede.

IRC bidrar til å forstå hvordan dataspill integreres i den kulturelle fortellingen via museumsutstillinger, og skaper felles emosjonelle og kulturelle opplevelser som opphøyer spillets status til kulturarv.

Denne analysen belyser utfordringene og nyansene som er involvert i overgangen fra underholdning til anerkjent kulturarv. Den antyder også at selv om videospill integreres i kulturarven, innebærer prosessen selektive tolkninger og presentasjoner som kanskje ikke fullt ut fanger opp mediets mangfoldige og til tider omstridte natur.

IRC, som Collins har foreslått, legger vekt på at felles følelser og gjensidig fokus skaper solidaritet og emosjonell energi; Dataspill, særlig flerspillerspill og samfunnsorienterte spill, skaper miljøer der felles fokus på mål kan bygge opp emosjonell energi, selv om målet er virtuell vold eller samarbeid. Dokumentet peker på hvordan spillernes beslutninger kan gjenspeile eller avvise fellesskapsnormer i spillet, noe som kan ses på som deltakelse i eller motstand mot de rituelle normene som er etablert av spill fellesskapet.

#### 4.2 «Playing to Make America Great Again: Far Cry 5 and the Politics of Videogames in an Age of Trumpism.»

Dokumentet har fokus på hvordan de politiske og kulturelle elementene i «Trumpisme» påvirker videospillkulturen og spillerinteraksjoner.

##### Habitus

I forbindelse med dataspill og trumpisme:

Kulturelle og politiske disposisjoner: Spillernes respons på dataspill og narrativer i de kan påvirkes av deres sosiale bakgrunn og politiske disposisjoner, som er en del av deres habitus. For eksempel nevner dokumentet hvordan politiske ideologier kan påvirke spillernes tolkning av spillets innhold, særlig når det gjelder hvordan det gjenspeiler eller motsier trumpistiske

ideologier. (Schoppmeier, S. 2019, s.3 - s.6).

Flyttilstand i dataspill oppnås når et spill gir en optimal utfordring som samsvarer med spillerens ferdighetsnivå, noe som fører til en tilstand av fordypning og glede. Dette konseptet kan være relevant i forbindelse med politiske temaer i spill.

Spill som på en effektiv måte engasjerer spillerne i fortellinger som er i tråd med eller utfordrer deres politiske overbevisning, kan bidra til en flytopplevelse. Spillere som er dypt engasjert i de politiske dimensjonene i et spill, kan oppleve flyt hvis disse elementene er i tråd med deres ferdigheter i å navigere i og forstå slikt innhold.

Interaksjons ritual chains (IRC)

IRC fokuserer på prosessene som fører til felles følelser og symboler gjennom sosial interaksjon. I spillverdenen kan dette komme til uttrykk i hvordan spill fungerer som et medium for felles og emosjonelle reaksjoner, særlig når det gjelder politiske temaer;

Delte politiske følelser, Spill som inkorporerer eller fremkaller politiske temaer knyttet til Trumpisme, kan skape intense felles emosjonelle reaksjoner blant spillerne. Dette kan være spesielt potent i flerspilmiljøer eller spill fellesskap der slike temaer gir gjenklang eller kolliderer med de kollektive politiske følelsene. (Schoppmeier, S. 2019, s.5).

Ved å kombinere disse teoriene får vi forståelse av hvordan politiske temaer i videospill påvirker og blir påvirket av spillerne.

Fra habitus til flyt og IRC:

De politiske og kulturelle disposisjonene som spillerne tar med seg inn i spillene (habitus), påvirker hvordan de opplever flyt når de engasjerer seg i politisk ladet innhold. Disse opplevelsene kan føre til interaksjonsritualer i spill fellesskap, der felles følelser rundt Trumpisme forsterkes, forsterker eller utfordrer spillernes synspunkter og styrker fellesskapsbåndene.

Politisk innhold som et ritual:

Dokumentet diskuterer hvordan integrering av politisk innhold i spill kan gjøre spill økter til ritualer for politisk uttrykk eller motstand. Dette knytter an til IRC ved å vise hvordan felles fokus på politiske temaer genererer emosjonell energi som kan styrke gruppeidentiteter eller skape konflikt i lokalsamfunn.

I analysen kan vi se hvordan de politiske elementene i spillene samvirker med individuelle disposisjoner og samfunnsdynamikk, og skaper et komplekst landskap av engasjement, emosjonell respons og sosial interaksjon rundt videospill i Trumpismens tidsalder. Denne analysen belyser ikke bare spillenes rolle i den politiske diskursen, men understreker også politikkenes flerdimensjonale innvirkning på fritidsaktiviteter og sosial identitet.

#### 4.3 «Thinking Outside the ‘Murder Box’: Virtual Violence and Pro-Social Action in Video Games»

Habitus er i Bourdieus forstand de disposisjonene og kulturelle betingelsene som påvirker atferd og oppfatninger. I forbindelse med dataspill som GTA V, som diskuteres i dokumentet; Ulike spillere har ulike disposisjoner for spilling, påvirket av deres sosiokulturelle bakgrunn. Dette påvirker hvordan de oppfatter og engasjerer seg i spillets voldstemaer og pro-sosial atferd (Denham & Spokes, 2019, s. 739 – s. 740).

Dokumentet diskuterer hvordan spillerne ofte velger ikke-voldelige eller pro-sosiale alternativer til tross for at spillets design oppfordrer til bruken vold, noe som indikerer at deres habitus påvirker disse valgene utover spillets struktur (Denham & Spokes, 2019, s.737).

Flyttilstanden, som definert av Csikszentmihalyi, oppstår når det er en balanse mellom de opplevde utfordringene i en aktivitet og individets evner.

Studien undersøker hvordan spillere opplever engasjement, enten gjennom voldelige eller ikke-voldelige interaksjoner, og antyder at det å oppnå Flyttilstand kan avhenge av hvor godt spillets utfordringer samsvarer med deres ferdigheter og moralske preferanser. (Denham & Spokes, 2019, s.741 – s.745).

Spillerens valg og flyttilstanden: Beslutningen om å utøve vold eller velge prososial atferd kan være påvirket av spillernes streben etter Flyttilstand, der de søker tilfredsstillelse i aktiviteter som samsvarer med deres ferdigheter og moralske preferanser.

IRC legger vekt på resultatene av delte følelser og gjensidig fokus når det gjelder å skape solidaritet og emosjonell energi:

Felles fokus og emosjonell energi: Dataspill, særlig flerspillerspill og samfunnsorienterte spill, skaper miljøer der felles fokus på mål kan bygge opp emosjonell energi, selv om målet er virtuell vold eller samarbeid.

Fellesskap og identitet: Dokumentet peker på hvordan spillernes beslutninger kan gjenspeile eller avvise fellesskapsnormer i spillet, noe som kan ses på som deltakelse i eller motstand



mot de rituelle normene som er etablert av spill fellesskapet.

Valgene spillerne tar, påvirket av deres bakgrunn (habitus), påvirker hvordan de engasjerer seg i spillet, noe som kan føre til ulike opplevelser av Flow avhengig av om de finner spillets utfordringer passende og moralsk akseptable. Å oppnå Flow i spill kan øke den emosjonelle energien som oppleves under spillingen, og forsterke visse former for atferd og oppfatninger om spillet, som for eksempel solidaritet med andre spillere eller motstand mot volden i spillet.

Interaksjonene i spillet kan ses på som ritualer der gjensidig fokus og delte følelser bidrar til en kollektiv emosjonell energi. Dette kan enten forsterke volden som skildres i spillet, eller styrke fellesskapets normer mot den, avhengig av hvilke trender som dominerer i spillergruppene.

Ved å bruke disse teoriene ser vi at dokumentet utforsker den komplekse dynamikken i hvordan individuelle disposisjoner (habitus), engasjement og tilfredshet i aktiviteter (Flyttilstanden) og kollektiv deltakelse i ritualer (IRC) samvirker i dataspillkonteksten, særlig når det gjelder hvordan spillerne reagerer på voldstemaer og spillenes prososiale potensial. Dokumentet illustrerer at selv om spill kan være designet med bestemte narrativer (vold), kan spillernes bakgrunn, valg og spill fellesskapet i betydelig grad endre opplevelsen, noe som fører til et rikt felt av variert atferd og tolkninger.

#### 4.4 «Digital danning: Dataspill som arena for selvrepresentasjon og lek med identitet(er)»

Dokumentet diskuterer hvordan unge spillere ofte endrer avatarene sine slik at de speiler seg selv i den virkelige verden, og fremhever en blanding av deres digitale og virkelige identiteter. Spillernes valg når det gjelder avatartilpasning og spilling gjenspeiler deres personlige og sosiale disposisjoner, påvirket av deres kulturelle og sosiale bakgrunn (habitus). (Guanio-Uluru, 2022, s.1 - s.2).

Habitus er tydelig når spillerne tar med seg sin personlige smak og kulturelle bakgrunn inn i utformingen av og interaksjonen med avatarene sine, og ofte skaper karakterer som gjenspeiler deres egen identitet eller ideelle selv.

Flyt, Spillets oppslukende natur, der spillerne føler et dypt engasjement og mister tidsfornemmelsen, stemmer godt overens med Csikszentmihalyis konsept om Flyttilstanden. Dokumentet illustrerer hvordan engasjerende spill og muligheten til å påvirke spillets

narrativer gjør det mulig for spillerne å oppleve Flyttilstanden. Flyttilstanden oppstår når spillerne engasjerer seg dypt i spillet, og opplever glede og tilfredsstillelse ved aktiviteter som matcher ferdighetsnivået deres og utfordrer dem på en passende måte. Spillets design og interaktive natur fremmer dette dype engasjementet (Guanio-Uluru, 2022, s. 5).

#### Interaksjonsrituelle kjeder (IRC)

Spilling innebærer delte emosjonelle opplevelser, særlig når spillere samles, enten virtuelt eller fysisk, for å spille flerspillerspill. Spillerne deler ofte emosjonelle reaksjoner på spill hendelser, noe som forsterkes av samspillet i spill fellesskapet. IRC er tydelig i flerspillersscenarioer og -fellesskap der felles fokus (på spillet) og delte følelser (spenning, frustrasjon og prestasjon) bidrar til kollektiv emosjonell energi. Disse interaksjonene styrker felles bånd og individuelle identiteter i spill fellesskapet. (Guanio-Uluru, 2022, s.4 - s.5).

Sammenhengen mellom habitus og IRC blir Spillernes bakgrunn (habitus) påvirker hvordan de engasjerer seg i spill ritualer. For eksempel kan spillere med ulik kulturell bakgrunn oppleve ulike nivåer av emosjonell energi og tilhørighet til fellesskapet under spill interaksjoner. Synergien imellom Flyttilstanden og IRC, Når spillene er effektivt utformet for å skape Flyttilstanden, blir interaksjonsritualene mer effektive ved at de fremmer felles fokus og emosjonelt engasjement, noe som er avgjørende for å bygge sterke, emosjonelt ladede fellesskap. Habitus' innvirkning på Flyttilstanden, Den enkeltes habitus påvirker tilbøyeligheten til å oppleve Flyttilstanden. Spillerens ferdigheter, predisposisjoner og kulturelle kapital avgjør hvordan han eller hun engasjerer seg i spillets utfordringer, og om dette engasjementet er dypt oppslukende og tilfredsstillende.

Denne analysen ved hjelp av tre teoretiske tilnærming viser hvordan videospill fungerer som dynamiske arenaer for identitetsutforskning og sosial interaksjon. Kombineringen av Bourdieus, Csikszentmihalyis og Collins sine teorier bidrar med å forklare hvordan disse personlige disposisjoner former spill interaksjoner, hvordan spillene er designet for å engasjere spillerne dypt (Flyttilstanden), og hvordan disse interaksjonene fremmer felles emosjonelle forbindelser (IRC), noe som forsterker den sosiale strukturen i spill fellesskap. Gjennom denne analysen kan vi forstå det komplekse samspillet mellom individuell identitet og kollektiv erfaring i utformingen av det kulturelle fenomenet gaming.

## 4.5 «Gutters tidsbruk på dataspill og skolearbeid»

Ved å analysere dokumentet "Gutters tidsbruk på dataspill og lekser" ved hjelp av teoriene Habitus, Flyttilstanden og IRC får vi en innsikt i motivasjonen bak gutters tidsbruk på disse aktivitetene.

### Habitus

Studien diskuterer guttenes preferanser for å bruke mer tid på dataspill enn på lekser, noe som kan være en refleksjon av deres habitus - innarbeidede disposisjoner formet av deres sosiale og familiære miljø. Guttenes fritidsaktiviteter, som spilling, ofte kombinert med «chatting» og av og til «multitasking» med lekser, tyder på en habitus som verdsetter uformelle sosiale interaksjoner som digitale miljøer legger til rette for. Habitus påvirker gutters holdninger til skolearbeid og spilling. Den bekymringsløse holdningen til skolearbeid og preferansen for å delta i konkurrerende og sosiale spill gjenspeiler en habitus som er formet av deres sosiale kontekster og kjønnsnormer (Moberg & Vogt, 2022, s.177 - s.179).

### Flyttilstanden

Gaming gir ofte guttene en dyp følelse av engasjement og tilfredsstillelse, noe som er typisk for Flyttilstanden, der utfordringene i spillene samsvarer med ferdighetsnivået deres, slik at de mister oversikten over tiden og blir oppslukt av aktiviteten. Flyttilstanden oppleves sannsynligvis under spill øker som er intense og oppslukende, noe som forklarer hvorfor spilling er en dominerende aktivitet. Dette står i kontrast til lekser, som kanskje ikke alltid byr på samme grad av utfordring eller engasjement, noe som kan føre til lavere nivåer av Flyttilstanden og dermed mindre tid brukt på denne aktiviteten (Moberg & Vogt, 2022, s.179).

### IRC

Spilleøkter, spesielt når de er en del av flerspiller- eller sosiale settinger, fungerer som interaksjonsritualer som genererer emosjonell energi. Disse øktene inkluderer ofte delte følelser, gjensidig fokus og en følelse av fellesskap. IRC er tydelig i hvordan spilling skaper fellesskap og felles identiteter blant gutter. Disse spill ritualene forsterker deres emosjonelle bånd og kollektive følelser i jevnaldringsgruppene, noe som bidrar til spillings dominans på fritiden. Samspillet mellom Habitus, Flyttilstanden og IRC i forbindelse med gutters spill- og leksevaner tyder på et samspill. Habitus former den opprinnelige tilbøyeligheten til å verdsette spilling fremfor lekser. Flytopplevelser i spilling forsterker disse preferansene, og gjør spilling til en mer følelsesmessig givende og engasjerende aktivitet. IRC-prosesser under spilling

styrker fellesskapsfølelsen og den emosjonelle belønningen, og gjør spilling til en del av deres sosiale vaner og preferanser (Moberg & Vogt, 2022, s.179 – s.180).

Analysen viser til hvordan dataspill oppfyller de emosjonelle, sosiale og psykologiske behovene som skolearbeid kanskje ikke gjør, noe som forklarer deres dominans i gutters fritid. Skoler og lærere kan vurdere å integrere elementer som øker flyten og skaper positive interaksjonsritualer i pedagogiske aktiviteter for å engasjere elevene bedre. En slik tilnærming kan bidra til å skape en bedre balanse mellom den tiden som brukes på spilling og lekser, ved å gjøre oppgavene mer engasjerende og sosialt givende.

## 5. Diskusjon

I dette kapitlet drøfter jeg det empiriske materialet med å anvende de teorien i *kapittel 2* med informasjonen som er blitt funnet i *kapittel 4*, som er de ulike dokumentene om videospill. Drøftingen er delt inn i hvordan teoriene passer i sammen for å forsterke rammeverket, en kort oppsummering av innholdet i dokumentene, undersøker og poengterer likheter i dokumentene som er brukt i analysen og til sist reflekterer over hva analysen forteller oss med fordeler og ulemper i hver av de tre kategoriene som er basert på teoriene.

### 5.1 – Hvordan teoriene passer sammen

Konseptene habitus, flyttilstand og IRC gir oss et vidt rammeverk som sammen forklarer hvordan individuelle disposisjoner samhandler med spillmekanikk og sosial dynamikk for å skape rike, oppslukende og sammenhengende spillopplevelser.

Spillerne tar med seg sine inngrodde disposisjoner, som er blitt formet av deres sosiale bakgrunn (habitus), inn i spillverdenene. Deres disposisjoner påvirker hvordan de vil tolke og videre engasjere seg i de forskjellige spillmekanikkene og de sosiale interaksjoner, noe som til syvende og sist påvirker preferansene og spillestilene deres.

Når spillene er tilpasset spillerens ferdigheter og byr på utfordringer som er godt tilpasset spillerens evner, kan spilleren komme i en tilstand av flyt – flyttilstanden som kjennetegnes av total oppslukt het og økt spilleglede. Habitus spiller en avgjørende rolle her ved å påvirke hvilke typer spill, utfordringer og roller som en kjenner seg igjen i som mest sannsynlig vil føre til denne optimale opplevelsen.

Deltakelsen i flerspillerspill fører til oppstandelsen av synkroniserte aktiviteter og deres felles mål som genererer emosjonell energi og styrker fellesskapsfølelsen. Habitus former valget av

grupper, lag og faksjoner som spillerne kan delta i og samarbeide med, og det å oppnå flyt sammen forsterker den emosjonelle energien og fremmer sterkere sosiale bånd gjennom interaksjonsritualer.

Habitus gir en inngravert og grunnleggende forståelse av spillernes preferanser, flyttilstanden forklarer den optimale spillopplevelsen med «tap» av tid, og IRC viser hvordan felles spill aktiviteter skaper sterkere sosiale bånd. I sammen vil disse teoriene gi oss et vidt perspektiv på hvordan spillernes personlige disposisjoner, helhetlige opplevelser og den sosiale dynamikken som bidrar til sammenhengende og tilfredsstillende miljøer.

## 5.2 Oppsummering av dokumentene

1. «Digital danning: Dataspill som arena for selvrepresentasjon og lek med identitet(er)».

Norske ungdommer designer ofte spillavatarer som ligner på dem selv, noe som tyder på en sterk forbindelse mellom digitale og virkelige identiteter. Dataspill fungerer som en viktig plattform for ungdom til å eksperimentere med ulike identiteter. Opplevelsen av å skape og kontrollere digitale avatarer kan hjelpe ungdom med å utvikle nye former for selvforståelse og posthumane identiteter.

2. «Thinking Outside the 'Murder Box': Virtual Violence and Pro-Social Action in Video Games».

Selv om virtuell vold er til stede, fremmer mange dataspill også prososial atferd som teamarbeid, empati og moralsk beslutningstaking. Rollespill utfordrer ofte spillerne med moralske dilemmaer, der de må velge mellom voldelige eller fredelige handlinger. Dataspill kan ha en positiv innvirkning på moralsk utvikling og sosiale ferdigheter hvis de brukes på en ansvarlig måte.

3. «Lost in Translation: Videogames becoming cultural heritage?».

Dataspill er i ferd med å bli kulturelle artefakter som innkapsler samtidens sosiale fortellinger og verdier. De utgjør et viktig interaktivt medium der spillerne kan engasjere seg dypt i kulturarven. Dataspill blir stadig viktigere for å forstå og bevare den globale kulturelle dynamikken.

4. «Playing to Make America Great Again: Far Cry 5 and the Politics of Videogames in an Age of Trumpism».

Enkelte spillmiljøer gjenspeiler og forsterker ideologiske narrativer som er i tråd med politiske bevegelser, som trumpismen. Nettbaserte spillfora og subkulturer kan forsterke

politiske meninger på grunn av anonymiteten som internett gir. Dynamikken i spillmiljøer viser hvordan politiske ideologier kan gjennomsyre nettbaserte rom og påvirke oppfatninger i den virkelige verden.

#### 5. «Gutters tidsbruk på dataspill og lekser».

Gutter som bruker mer tid på dataspill, bruker ofte mindre tid på lekser, noe som har en negativ innvirkning på deres akademiske prestasjoner. Spilling kan fremme kognitive ferdigheter som strategisk tenkning og problemløsning hvis det balanseres på riktig måte. Det er avgjørende å styre spilltiden slik at den ikke går på bekostning av pedagogiske aktiviteter og lekser.

### 5.3 Likheter mellom dokumentene

«Dataspill som arena» og «thinking outside the ‘murder box’». fremhever begge hvordan dataspill fungerer som plattformer for identitetsutforskning og selvrepresentasjon. «Dataspill som arena» påpekes at unge spillere designer avatarer som ligner på dem selv for å eksperimentere med identiteten sin, mens «thinking outside the ‘murder box’». beskriver hvordan rollespill utfordrer spillerne til å ta valg som gjenspeiler verdiene deres. «Lost in translation». understreker betydningen av dataspill som kulturelle artefakter, som speiler samfunnets narrativer og verdier. «thinking outside the ‘murder box’». utforsker også hvordan spill kan fremme empati og forsterke pro-sosial atferd, og viser hvordan de kan påvirke kulturelle normer i positiv retning. «Playing to Make America Great Again» og «Lost in translation» anerkjenner de bredere kulturelle implikasjonene av dataspill. Mens «Lost in translation» ser på spill som bevarere av kulturarv, viser Trumpism-artikkelen hvordan spillmiljøer speiler og forsterker samtidens sosiopolitiske ideologier. «Boys time spent on computer games and homework» sammen med «thinking outside the ‘murder box’». Tar for seg atferdsmessige konsekvenser av spinning. «thinking outside the ‘murder box’». diskuterer spinningens tosidige natur - virtuell vold og pro-sosial atferd. Moberg og Vogt fokuserer spesifikt på hvordan spill vaner kan påvirke tidsstyring og akademiske prestasjoner, og understreker viktigheten av balanse.

Samlet sett understreker disse dokumentene den mangesidige rollen dataspill spiller når det gjelder å forme identiteter, påvirke atferd og gjenspeile kulturelle og politiske trender. Samlet sett antyder de at dataspill er langt mer enn bare underholdning; de er viktige kulturelle og sosiale artefakter som har vidtrekkende innvirkning på spillere og samfunn.

## 5.4 Refleksjon

«Lost in Translation: Videospill blir kulturarv?»

Dokumentet legger vekt på hvordan habitus (kulturelle disposisjoner) påvirker oppfatningen av dataspill. Kuratorer, spillere og publikum tolker spill ulikt basert på deres bakgrunn og erfaringer. Kuratorer, som er påvirket av profesjonelle normer, har en tendens til å tilpasse sin presentasjon av dataspill til eksisterende begreper om kulturarv. Fordelen med tilpasningen kan bidra til å skape legitimitet for dataspill som kulturelle artefakter, ved å presentere dem på en måte som er akseptert av tradisjonelle kulturelle normer. Ulempen med dette kan imidlertid føre til at omstridte temaer blir renvasket eller utvannet, og dermed tilsløre spillenes mangfoldige og til tider kontroversielle natur. Flyttilstanden beskriver intens fordykning og engasjement. For at dataspill skal bli verdsatt som kulturarv, må de opprettholde den opprinnelige, oppslukende opplevelsen. Interaktive utstillinger som er kuratert på riktig måte, kan vise frem spillenes unike og engasjerende kvaliteter. Fordelen kan være interaktive utstillinger fremmer anerkjennelsen av dataspill som oppslukende, kunstneriske medier. Ulemper med det kan være utfordrende å gjenskape den opprinnelige spillopplevelsen i en museumssetting på grunn av utdatert teknologi eller manglende historisk kontekst. Randall Collins' IRC-teori undersøker hvordan sosiale interaksjoner bygger opp kollektive følelser og symboler. Å stille ut spill i en felles museumskontekst oppmuntrer til ritualistisk interaksjon og skaper en felles forståelse for dem som kulturelle verdier. En fordel med denne felles opplevelsen kan skape solidaritet og heve videospillenes status i kulturelle fortellinger. Ulemper kan være å kuratere denne felles opplevelsen kan imidlertid innebære en forenkling, med fare for at dypere, omstridte betydninger går tapt.

«Dataspill og trumpisme»

Kulturell og politisk bakgrunn påvirker spillernes tolkninger av spill. Politisk ståsted former hvordan spillere tolker spillnarrativer, og gjenspeiler eller utfordrer trumpistiske ideologier. Fordel, Spill gir spillerne en mulighet til å utforske og forsterke sine overbevisninger i et kontrollert miljø. Ulempe, Dette kan forsterke ekkokamre og begrense spillerne til selvbekreftende narrativer. Spill med politiske temaer kan engasjere spillerne dypt hvis utfordringene matcher ferdighetene deres. En flyt-tilstand oppnås når spillerne er oppslukt av disse fortellingene, enten de er på linje med eller imot deres overbevisning. Fordeler, Denne opplevelsen gir spillerne mulighet til å engasjere seg kritisk i eller utfordre politiske ideer på en overbevisende måte. Ulemper, Spill som er skreddersydd for å tilpasse seg politiske ideologier, kan mangle utfordrende mangfold og dermed forsterke stereotyper.

Felles politiske følelser skaper intense opplevelser i flerspillermiljøer, der politikk enten kan gi gjenklang eller kolliderer mellom spillerne. Fordel, IRC gir et rammeverk for å forstå hvordan politiske overbevisninger kan forsterkes gjennom spilling. Ulempe, Det kan føre til polarisering hvis visse ideologier dominerer i disse fellesrommene, noe som kan skape konflikt.

«Thinking Outside the ‘Murder Box’: Virtual Violence and Pro-Social Action in Video Games»

Spillerne har ulik bakgrunn, noe som påvirker hvordan de engasjerer seg i voldelig og prososial atferd. Til tross for designvalg som oppfordrer til vold, foretrekker mange spillere ikke-voldelige veier på grunn av sin habitus. Fordeler, Spill gir spillerne mulighet til å ta moralske avgjørelser, og oppmuntrer dem til å handle i tråd med egen overbevisning. Ulemper, Voldelige temaer kan fortsatt overskygge pro-sosiale alternativer, noe som begrenser spillets bredere påvirkningskraft. Flyttilstanden avhenger av balansen mellom utfordring og ferdighet, enten det er voldelige eller ikke-voldelige baner. Fordeler, Spillere kan finne glede i pro-sosiale spill når utfordringene samsvarer med ferdighetene og det moralske kompasset deres. Ulemper, Hvis utfordringen er uforholdsmessig stor, kan det forstyrre flyttilstanden og redusere spillgleden. Med dataspill, spesielt flerspillerspill, fremmer felles mål og emosjonell energi, enten det er gjennom vold eller samarbeid. Fordeler: Positivt engasjement med likesinnede spillere kan forsterke kollektiv prososial atferd. Ulemper: Felles voldelige ritualer kan normalisere vold og overstyre andre former for spilling.

«Digital utdanning: Videospill som arena for selvrepresentasjon og identitetslek»

Habitusen til unge spillere tilpasser avatarer basert på sin sosiale bakgrunn, og blander identitet fra den virkelige verden med digital representasjon. Fordeler: Denne muligheten gjør at personlige og sosiale disposisjoner kan forme digitale personligheter, noe som gir mulighet til å uttrykke seg selv. Ulempen med dette kan også bidra til å opprettholde eksisterende stereotypier og fordommer, noe som begrenser kreativiteten. Spillets oppslukende design gjør det mulig for spillerne å engasjere seg dypt, noe som gir muligheter for kreativ identitetslek. Fordeler: Flyttilstanden gjør det mulig for spillerne å finne glede og tilfredsstillelse i å utvikle sine digitale personligheter. Ulempen med dette kan føre til overoppslukning, noe som reduserer evnen til å skille mellom virtuelle og virkelige identiteter. Flerspillerspill skaper rom for felles emosjonelle opplevelser og forsterker felles mål og identiteter. Fordeler: Disse ritualene styrker de sosiale båndene og hjelper spillerne med å finne



likesinnede fellesskap. Ulemper: Eksklusiv gruppeidentitet kan også skape ekkokamre og marginalisere avvikende identiteter.

«Gutters tidsbruk på dataspill og skolearbeid»

Gutters preferanse for spilling fremfor lekser gjenspeiler deres sosiale og familiære bakgrunn, der spilling ofte forsterker uformelle sosiale interaksjoner. Fordelen her med dataspill er et medium for å bygge vennskap og tilegne seg digitale ferdigheter. Ulemper her kan være at denne preferansen kan føre til at de forsømmer akademisk ansvar, noe som begrenser fremtidige muligheter. Spilling gir en intens flyttilstand, mens lekser kan mangle lignende utfordringer og engasjement. En fordel er den oppslukende spillopplevelsen oppmuntrer til strategisk tenkning og multitasking. Ulempe kan være kontrastene mellom spilling og skolearbeid kan bidra til at man ikke engasjerer seg i akademiske oppgaver. Sosiale spill øker fremmer emosjonelle bånd og kollektive identiteter blant gutter. Fordelen med disse ritualene gir emosjonell støtte og felles mål, noe som kan bidra til bedre samarbeid. Ulempe, spillingenes dominans kan motvirke utviklingen av ferdigheter som er nødvendige for å lykkes på skolen.

Habitusen gjør spillernes personlige bakgrunn påvirker spill atferden og former tolkninger og identitetsspill. Flyt balansen mellom utfordring og ferdighet avgjør engasjementet, enten det er i politiske, voldelige eller pedagogiske sammenhenger.

IRC Felles ritualer i spillmiljøer skaper kollektive identiteter og emosjonelle bånd.

Oppsummering av fordeler og ulemper:

Dataspill kan være et engasjerende medium for å utforske identitet, lære ferdigheter og utfordre politiske normer, noe som skaper sterke fellesskapsbånd. De kan imidlertid også forsterke fordommer, renavaske historien, begrense ulike synspunkter og ha en negativ innvirkning på andre ansvarsområder.

## 6. Konklusjon

Samspeilet mellom begrepene habitus, flyttilstand og interaksjonsrituelle kjeder (IRC) gir et omfattende rammeverk for å forstå de rike og mangefasetterte opplevelsene til videospill spillere. Disse teorien belyser hvordan personlige disposisjoner, spillmekanikk og sosial dynamikk sammen skaper oppslukende og sammenhengende spillopplevelser som strekker seg utover ren underholdning og inn i sfærer av kulturell betydning og sosial interaksjon. Habitus er grunnleggende for spillernes engasjement i videospill. Spillerne tar med seg sine sosiale og kulturelle bakgrunner inn i spillmiljøet og påvirker hvordan de tolker og interagerer med spillmekanikker og sosiale interaksjoner. Dette personlige engasjementet kommer tydelig til uttrykk i hvordan spillernes preferanser og spillestil gjenspeiler deres sosiale oppvekst og kulturelle kontekst. Habitus er dermed en måte å forstå mangfoldet av spillopplevelser på, og hvordan den personlige historien former engasjementet i digitale verdener. Flyttilstanden, som beskrives som en tilstand av dyp fordypning og optimal opplevelse, er avgjørende for å forstå hvorfor spillere finner visse spill fengslende. Når et spill byr på utfordringer som er godt tilpasset spillerens ferdigheter, fremkaller det en flyttilstand som kjennetegnes av intenst fokus og glede. Denne tilstanden er avgjørende for å skape overbevisende spillopplevelser som holder spillerne oppslukt og motiverte. Balansen mellom utfordring og ferdighet er ikke bare et viktig designprinsipp for spillutviklere, men også en kritisk faktor for å oppnå en optimal spiller opplevelse. Interaksjons ritual chains (IRC) fremhever den sosiale dimensjonen ved spilling, særlig i flerspillermiljøer. Gjennom synkroniserte aktiviteter og felles mål genererer spillerne emosjonell energi og styrker fellesskapsfølelsen. Disse ritualiserte interaksjonene skaper en kollektiv identitet og styrker sosiale bånd, noe som gjør flerspillerspill til et kraftfullt medium for sosial kontakt. IRC gir et rammeverk for å forstå hvordan disse sosiale interaksjonene forsterker de emosjonelle og fellesskapsrelaterte aspektene ved spilling, og skaper en følelse av tilhørighet og et felles formål blant spillerne.

Analysen av dokumentene viser at dataspill fungerer som viktige kulturelle artefakter og plattformer for identitetsutforskning, kulturell refleksjon og politisk diskurs. For eksempel gir spill spillerne mulighet til å eksperimentere med selvrepresentasjon og identitet gjennom avatarer, som diskutert i «Dataspill som arena» og «Thinking outside the 'murder box». De fungerer også som speil for samfunnets verdier og fortellinger, som i «Lost in Translation» og «Playing to Make America Great Again», der spillene både blir sett på som bevarere av kulturarv og som speilinger av samtidens samfunnspolitiske ideologier. Utfordringer og muligheter finnes i overflod når det gjelder dataspill. På den ene siden gir spill oss unike

muligheter for personlig vekst, utvikling av empati og styrking av sosiale bånd. De kan også fungere som pedagogiske verktøy som fremmer ferdigheter og kritisk tenkning, og de kan utfordre politiske normer og stereotypier. På den annen side finnes det også potensielle ulemper, som at eksisterende stereotypier forsterkes, at det skapes ekkokamre som begrenser eksponeringen for ulike synspunkter, og at man kan forsømme andre viktige oppgaver, for eksempel skolearbeid.

Men hva kan vi gjøre for å bedre de fremtidige veivalgene som bør bli satt i fokus på å utnytte de positive sidene ved spill samtidig som man tar tak i utfordringene. Spillutviklere, pedagoger og beslutningstakere som trenger inspirasjon kan da se til teorier som habitus, flyttilstand og IRC for å skape spill som ikke bare er engasjerende, men som også er kulturelt og sosialt fordelaktige. Dette innebærer blant annet å designe spill som balanserer utfordringer og ferdigheter for å oppnå flyt, skape flerspillermiljøer som fremmer positive sosiale interaksjoner, og ta hensyn til spillernes ulike bakgrunner for å gjøre spillene mer inkluderende og representative.

Videospill lager grunnlaget for nyere generasjoner som vil utforske videospillverdenen, hvordan de kommer til å skape sine egne sosiale koblinger til det, ved hjelp av sine sosiale bånd som de har laget igjennom felleskapet. Videospill er ikke bare en hobby, men en kompleks arena for identitets bygning, sosiale interaksjoner, kultur og mestringsfølelse.

Til sist vil jeg konkludere med at videospill og den digitale tilværelsen er en relativt ny, stor og videre utviklende sosial arena som vi har til disposisjon for hver og enkelt. Den tillater oss muligheten til å være sosial på en måte uten å være skulder til skulder med andre mennesker og er ikke mindre viktig til det sosiale grunnlaget vårt, Men kanskje den blir mer viktig jo nyere teknologi og måter å sosialisere digital på bli funnet opp. Men det er også åpninger lettere tilgang på mer ondsinnede sider av vårt samfunn.

## Kildeliste

- Csikszentmihalyi, M. (2014). *Applications of Flow in Human Development and Education: The Collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi* (1st ed. 2014.). Springer Netherlands: Imprint: Springer. Hentet fra: <https://www-vlebooks-com.ezproxy.uis.no/Product/Index/638914?page=0&startBookmarkId=-1>
- Collins, R. (1998). *The sociology of philosophies: a global theory of intellectual change*. The Belknap press of Harvard University Press.
- Denham, J., Spokes, M., (2019). *Thinking Outside the 'Murder Box': Virtual Violence and Pro-social Action in Video Games*, *The British Journal of Criminology*, Volume 59, Issue 3, Pages 737–755, <https://doi.org/10.1093/bjc/azy067>
- Eklund, L., Sjöblom, B., & Prax, P., (2019). *Lost in Translation: Video Games Becoming Cultural Heritage?* *Cultural Sociology*, 13(4), 444-460. <https://doi.org/10.1177/1749975519852501>
- Grenfell, M. (Ed.). (2014). *Pierre Bourdieu: Key concepts*. Taylor & Francis Group.
- Guanio-Uluru, L., (2022). *Digital danning: Dataspill som arena for selvrepresentasjon og lek med identite(er)*, Universitetsforlaget. <https://doi.org/10.18261/blft.13.1.1>
- Lassen, K., (2020, 28.November). *Ensomhet i korona-tiden har fått barn og unge til å spille mer dataspill*. Hentet fra: <https://www.forskning.no/barn-og-ungdom-forbruk-oslomet/ensomhet-i-korona-tiden-har-fatt-barn-og-unge-til-a-spille-mer-dataspill/1775372>
- Moberg, K.E., Vogt, K.C., (2022). *Gutters tidsbruk på dataspill og skolearbeid* Universitetsforlaget, <https://doi.org/10.18261/ntu.3.2.3>
- Schoppmeier, S. (2019). *Playing to Make America Great Again: Far Cry 5 and the Politics of Videogames in an Age of Trumpism*. *Current Objectives of Postgraduate American Studies*, 20(1). <https://doi.org/10.5283/copas.307>
- Statped.no (2020, 18.September) *Digitale spill i skolen*, Hentet fra: <https://www.statped.no/laringsressurser/teknologitema/spill-i-skolen/digitale-spill-i-skolen/?depth=0#9>
- Stokke, B.C., (21. desember 2023). *Gaming historie og litt grunnleggende informasjon* Hentet fra: <https://teknoteket.no/guider/gaming-historie-litt-grunnleggende/>