

Sarah Bente Marie Holm, Danmarks Biblioteksskole

Interaktive medier gennem en legekulturel optik – fordi alder (måske) er uden betydning

Der forskes i øjeblikket i forskellige aspekter af computerspil, den måde de bruges på, tilgange til at fremstille computerspil, analysemodeller til computerspil og mange andre vinkler. Danmark har en fremtrædende rolle inden for denne forskning, da en stor del af den foregår på IT-Universitetet i Københavns *Center for Computer Games Research*¹, som også har formået at trække en lang række udenlandske forskere til institutionen. De interaktive medier, med computerspil som fikspunkt, vækker stor interesse på mange niveauer og en del af denne interesse kommer til udtryk som bekymring for børns brug af computerspil og andre interaktive fænomener (Buckingham 2003).

I hvert fald på nogle områder eksisterer der en paradoks situation, hvor den viden der skabes om de interaktive fænomener ikke bruges til at belyse børns brug af samme. Denne situation gælder begge veje, således at forskningen i de interaktive medier og forskningen i børnekultur er to for hinanden stort set ubekendte domæner. Den dimension som børnevinklen udgør, fortrænges fra de videnskabelige domæner, og denne tendens har været åbenlys i årevis (Mouritsen 1990). Det samme gør sig dog ikke gældende med omvendt fortegn: de interaktive mediers indtog i barndommen er ikke forblevet ubeskrevet fra den børnekulturelle vinkel (Eksemplerne er talrige, men for eksempler fra denne artikels litteraturliste se Jessen 2003 og Drotner 2001).

Styrken i det børnekulturelle felt er på mange måder den samme som styrken i forskningen i de interaktive medier, nemlig en mangel på fundering af det videnskabelige domæne. I det der ikke eksisterer en særlig kanon for feltet, bliver det muligt at belyse en lang række aspekter, som ikke ellers kunne regnes for interessante.

Ud fra en tese om at der ikke eksisterer en særlig børnekultur, men derimod en bred legekultur som er et fælleskulturelt felt for alle aldre, samt at børns udgave af denne legekultur antager særlige former som et resultat af den måde deres liv er struktureret på, de kulturelle produkter de præsenteres for, samt de smagsfællesskaber de indgår i, vil jeg her undersøge hvor berøringsfladerne mellem de interaktive medier og det børnekulturelle felt kunne tænkes at ligge.

Disclaimer

Hvad er børn? Hvad er barndom? Hvad er legekultur? Hvad er leg? Hvad er kultur? Hvad er vores kultur? Hvad er interaktivitet? Hvad er et medium? Hvad er et multimedium? Hvad er computerspil? Hvad er en computer? Hvad er spil?

Ovenfor har jeg forsøgt at liste bare de mest præsentable spørgsmål der trænger sig på, og der er sikkert en god del som ikke er nævnt og som burde være det. Skarp afgrænsning er altså nødvendig for at arbejde med denne tese, og da jeg ikke er ekspert på alle områder der kunne have lod og del i besvarelsen af ovenstående spørgsmål, antager de afgrænsninger, jeg må foretage, muligvis karakter af begrebsmæssigt massebord.

Denne artikel skriver sig ind i en snæver vestlig ramme, således at når ”vores” kultur nævnes, henvises altså til nordeuropæisk og muligvis amerikansk kultur, en kultur hvor modernitetens forskellige diskurser antager nogenlunde samme udtryk. Andre kulturelle udgangspunkter end dette er naturligvis interessante både for børnekulturforskningen og for forskningen i de interaktive medier, men ligger altså her uden for fokus.

Et yderligere aspekt som ikke er behandlet i denne artikel, er kønsopdelingen af spillere af computerspil. Da formålet her er at lede efter be- eller afkræftelse af et fællesgenerationelt rum, har jeg vurderet at det ikke er her eller nu at diskussionen om kønnet på dette rums befolkning skal adresseres.

Børnekultur

Forskningen i børnekultur er et vidtstrakt felt som spænder fra emner som førskolebørns sprog til konstruktionen af barndomsbilleder i kulturen, og heller ikke inden for feltet er hverken børn eller barndom en afklaret størrelse. Ét af sporene i børnekulturforskningen fokuserer på det æstetiske element: billederne, lydene, oplevelsen, sanserne, nuet (Juncker 1998, Mouritsen 1990). Det udtryk som dette æstetiske element får hos børn, kalder Mouritsen for legekultur.

I Johan Huizingas optik er legen så integreret en del af mennesket, at vi fra naturens side bemestrer ”den ludiske funktion”, som er nogenlunde ensbetydende med evnen til at kunne forholde sig til virkeligheden ved at forholde sig til en repræsentation af den (Huizinga 1950). Denne funktion træder i kraft i en lang række af aktiviteter: religiøse ceremonier, karnevaler, teaterstykker, kunstoplevelser og terapiesessioner (Klastrup 2003; Huizinga 1950).

I denne artikel bruger jeg legekulturen som indgang til det børnekulturelle felt. Om børnekultur er lig med legekultur, eller om legekulturen er en (mindre) del af børnekulturen anser jeg her for at

være af mindre relevans. Pointen er at et af udgangspunkterne for denne tekst er fokus på de æstetiske elementer i børnekulturen, her sammenfattet i termen *legekultur*.

Legekultur

Hvis der ikke eksisterer en særlig børnekultur, men derimod en fælles legekultur som gælder alle aldre, er computerspillene et levende eksempel på dette fællesskab. Et nyere og meget interessant bud på forskningen i computerspil er Lisbeth Klastrops Ph.d.-afhandling ”Towards a poetics of virtual worlds – multi-user textuality and the emergence of story” netop med ”virtual worlds”, også kaldet ”persistent game worlds” og som Ralph Koster definerer som:

The current "accepted best definition" of a game universe for persistent worlds is "sandbox." This means a malleable environment with lots of toys which players can then use to make whatever they want to out of the environment--as much as the game allows, at any rate. (Koster 2000)

Som citatet også viser, og som tidligere nævnt, er det altså problematisk at karakterisere online verdener som spil. Et bedre billede på disse fænomener er derimod ”sandkassen”, det arketypisk symbol på legepladsen, og altså en arena for legekultur.

I det et af de tidligste værker inden for både ludologi og legekulturforskning, Huizingas ”Homo Ludens” (1950), er der et sammenfald i hvert fald i udgangspunkt, for disse to domæner. Hovedtesen hos Huizinga kan sammenfattes til at være, at legen er en primær kategori af menneskelig aktivitet, og altså en grundlæggende menneskelig evne – og muligvis behov. At børns leg er ”rykket indenfor” i computeren og antager nye former (Sørensen & Jessen 2000) er næppe nogen overraskelse, når man i øvrigt ser på computeres popularitet i samfundet. Det overraskende er derimod muligvis voksnes tendens til at dyrke disse lege- og spilleformer. I en undersøgelse foretaget af BBC News viser det sig at 59% af alle i aldersgruppen 6-56 år er ”gamere” – det vil sige de har spillet video games på en hvilken som helst platform inden for de seneste 6 måneder. Og i aldersgruppen 36–51 år var 51% ”gamere”².

Det er svært at afgøre hvilken type spil der er mest populære, da kategorier af computerspil er utroligt svære at lave. I undersøgelsen rapporteres det således at 8% af respondenterne spillede ”Multi-player online”, 26% spillede ”Roleplayer” og 43% spillede ”Adventure” (BBC News 2005). Men mange nye spil, som for eksempel MMORPGe³ som EverQuest, Ultima Online eller det for tiden ekstremt populære World of Warcraft, kan på samme tid karakteriseres som multiplayer online, roleplayer og adventurespil.

Det er tydeligt at leg er en stor del af de populære computerspil, uden nødvendigvis at være det eneste, de handler om. Et andet element som ikke behandles i særlig grad i ludologien er hvad man får ud af at spille computerspil. Der er altså ikke fokus på at man i livet uden for spillet bliver bedre til social interaktion, til engelsk, til computere eller lignende, temaer som ellers har været fremme i diskussionerne af hvad børn får ud af computerspil.

Interessant er det, med kulturteoretiske øjne, at legeelementet ved spil hverken vurderes som pinligt eller ligegyldigt af forskere indenfor feltet. Det er tværtimod en slags menneskeret at spille, bare fordi det er sjovt og ikke fordi det har andet formål end det. Traditionelt vurderes aktiviteter uden formål som bekendt som ikke værd at beskæftige sig med, en vurdering som ligger til grund for årtiers kulturpolitik.

Forskningen i børnekultur kan bruge denne tilgang. Ludologiens anerkendelse af et fælles, legekulturelt rum kan generelt anvendes til at underbygge påstanden om et børnekulturelt felt som ligger ved siden af det pædagogiske, og som er kendetegnet af at være i modsætning til tankegangen om at kulturelt indtag skal tilpasses et formål. I ludologiens optik ligger en opskrivning i værdi i det som optager den enkelte nu og her – i modsætning til at tilskrive kulturelle produkter værdi i forhold til hvad de gør, med et fremtidigt sigte for øje.

De interaktive medier

De mange vinkler på de interaktive medier viser tydeligt at heller ikke dette emne er enkelt at gøre til genstand for analyse. Mediebegrebet har mange udgaver som kan tilpasses undersøgelsesobjekt og medium, og udvidelser som multimedier og interaktive medier giver yderligere dimensioner til det i forvejen komplekse begreb. I denne artikel er valget faldet på den semi-avancerede hjemmecomputer som det arketyperiske multimedium, da den både kan vise lyd, billeder og tekst, køre spil og gå på Internettet. Og som yderligere afgrænsning er fokus på computerspil, da de som oftest i dag bruger samtlige af ovenstående muligheder.

Computerspil

Hvor går grænserne for hvad der kan karakteriseres som et computerspil? Hvis man bruger den helt brede pensel, indbefatter begrebet alt der kan kaldes et spil – det vil sige alle former for aktiviteter som underlægges nogle regler som kan afgøre en vinder og en taber – og som foregår på/i et objekt som kan kaldes en computer, hvilket i disse dage vil sige alt fra en mobiltelefon, over håndholdte enheder som ipods og pda'er, til de multimedie-pc'ere vi bruger hjemme, på arbejde og på netcaféen.

Nogle spil kan kun spilles ved hjælp af en computer – for eksempel typiske arkadespil som Tetris og de senere efterkommere til dette spil⁴, hvor computerens kapacitet til at generere endeløse baner og variationer anvendes.

I første omgang er der dog behov for noget terminologi, hvilket en nylig oplevelse jeg havde måske kan vise.

I november 2005 afholdt Medierådet for Børn og Unge, Børns Vilkår og Center for Ludomani en fælles temadag, betitlet ”Gaming og Gambling”. I kraft af kombinationen af de tre parter: Medierådet med dets årelange virke som censurerende institution, Børns Vilkårs erklærede formål om at gøre ”en særlig indsats for de børn, som har det svært”⁵ og Center for Ludomani sigte til sygelig spilletrang, var det næppe overraskende at man denne dag ville forsøge at koble de to begreber *gaming* og *gambling*, altså det at spille computerspil og det at spille om penge, i den forstand at hvis et barn spillede meget computer alene, så ville samme barn også være mere tilbøjelig til at bruge sine penge på hasardspil og dermed være i risikozonen for at blive ludoman. Det er en problematisk og besynderligt kobling at ville foretage – især, men ikke kun, fra en spilteoretisk vinkel. Det er dog spilteorien jeg vil fokusere på her.

Hvis man godtager Huizingas (1950), tese om legen som spillets overbegreb, gælder det for både spillet og legen at den er *piontless but significant*. Da gambling så godt som altid vil påvirke virkeligheden (for eksempel ved tab af penge) er det altså ikke en legeform.

Ikke alle erklærer sig enige i at spil er en form for leg, men pointen med hvor meget man sætter på spil, i livet uden for spillet, er ikke desto mindre centralt. Juul (2003) forsvarer en definition på spil som er:

A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable. (Juul, 2003 min fremhævning)

Der er signifikant, at spilleren selv vælger i hvor stor grad spillets udfald skal have indflydelse på livet uden for spillet. Det vil altså sige, at en person som af forskellige årsager ikke er i stand til at styre konsekvenserne af den spillende aktivitet, ikke er deltager i et spil. Jesper Juul laver det tankevækkende paradoks med et spil som inkluderer brugen af virkelige våben – selvindlysende ville enhver spilleglæde forsvinde ved introduktionen af ægte knive og pistoler (2003).

Sørensen og Jessen (2000) nævner særligt påvirkelige børn, og en definition på ludomani er: ”karakteriseret ved hyppigt gentagne episoder af spillelidenskab, som dominerer personens liv på

bekostning af sociale, arbejdsmæssige og familiemæssige værdier og forpligtelser”⁶ - og altså ikke en person, som kan styre konsekvenserne af sit spil.

Alle spil og lege kan gøres til genstand for pengespil, men det vil ofte fjerne dem fra den legende sfære. På temadagen lykkedes det da heller ikke overbevisende at vise, at de børn der spiller meget computerspil også spiller meget om penge.

Oplevelsen med temadagen illustrerer en mangel på viden om de grundlæggende diskussioner inden for multimedie- og spilteori. Om end intet kan siges at ligge fast, havde mere nuance været brugbart i forhold til at adressere den bekymring som Medierådet for Børn og Unge, Børns Vilkår og Center for Ludomani gør sig til talerør for.

Et bud på hvad de mest interessante computerspil er, kunne være ”online verdener” som for eksempel Klastrup (2003) og Kolo og Baur (2004) har beskæftiget sig med, hvor en lang række af computeres kapaciteter anvendes: visualisering, spil via netværk, computeren som regelstyrer og simulering af fysiske love. I spilteoretisk forstand er problemet med online verdener at det er svært at karakterisere dem som spil, idet der ikke er nogen entydig vinder eller taber, og heller ingen direkte forskrift for den mest succesrige strategi. Imidlertid er det online verdenerne som er mest komplekse, og som understøtter flest mulige sociale interaktionsformer (Manninen 2003), og som derfor er de mest interessante objekter for forskning i dette nye medium, ligesom de udnytter og udtrykker det særlige som computeren muliggør i forhold til spil.

Forskningen i computerspil er et yngre felt, og derfor er det vanskeligt endegyldigt at lægge snit som afgrænser domænet. Først inden for de seneste par år er der kommet en teoretisk uddannelse i computerspil, og derfor er der stadig en stærk, tværfaglig tendens indenfor feltet, en tendens som flere anser for at være en styrke (Aarseth 2001).

Der er dog en vis konsensus om at forskning i computerspil forudsætter undersøgelser af spil, og herfra stammer også betegnelsen *ludologi*, som Gonzalo Frasca har promoveret heftigt på sin hjemmeside Ludology.org og i andre sammenhænge (Klastrup 2003).

Det er altså et stort og komplekst område, og da det ligger uden for denne artikels fokus at karakterisere fokus for dette forskningsfelt (en umådelig opgave i og med at forskningsfeltet ikke selv endnu har afgrænset sig), vil jeg i det følgende referere til domænet som *ludologien* og med denne term henvise til hele det alsidige felt.

Ludologiens bidrag til børnekulturforskningen

Et oplagt emne for børnekulturforskningen er spørgsmålet om alders relation til barndomsperioden: altså hvornår man kan karakteriseres som barn? Computerspil er en aktivitet som børn i høj grad bruger tid og energi på (BBC News: Sørensen & Jessen) og derfor er det oplagt at se på om ludologien kan give inspiration til hvordan emne alder kan håndteres.

Et konkret eksempel på et stykke forskning i ludologiens regi, er Kolo og Baur (2004) undersøgelser af sociale strukturer blandt spillere af MMORPG'en *Ultima Online*. Blandt de 104 respondenter var 29% i aldersgruppen 14–19 år – altså i en aldersgruppe som i Medierådet for Børn og Unges rapport om ”Børn, computerspil, vold og virkelighed” inkluderes i gruppen af børn (Sørensen & Jessen 2000). I Kolo og Baur (2004) analyse af data, tillægges alderen ikke større betydning end at den har indflydelse på om respondenterne har lønarbejde.

En af legenderne inden for online spil, Raph Koster, siger om alders betydning for online spil:

Age doesn't matter because once you remove physical interaction, and it primarily becomes writing ability – ability to write coherently and express your thoughts in text. We've all known 12 year olds who are fantastic at it and 30 year olds who are terrible at it. That's why that one turns out not to matter. That one's actually really liberating. Finding out “wow, my Guild is run by a 14-year old kid who somehow is a better project leader for a team of 200 than I am.” That kind of thing. I've heard so many stories about things like that happening. (Pearce 2005)

Undersøgelser inden for ludologiens felt beskæftiger sig simpelthen ikke med alder som andet end demografisk fakta om brugere. Det er en bredt accepteret holdning, at alder ikke er vigtig i brugen af online verdener, som Koster's citat ovenfor også viser. Der kan være to årsager til dette; Den ene kan være en generel uvillighed til at beskæftige sig med alders betydning for brug af computerspil, muligvis som et resultat af at man ikke ønsker at blive associeret med forskning i børn. I betragtning af den aldersspredning som man finder blandt computerspillere (BBC News 2005; Kolo & Baur 2004), er det næppe tilfældet, at forskningen i computerspil per automatik udelukkende beskæftiger sig med voksne.

Den anden årsag kan være en anerkendelse af, at alder er uden betydning i forhold til adfærd, forbrug af og tilgang til computerspil.

I forhold til forskningen i børnekultur, er denne næsten løst omgængende omgang med aldersbegrebet absolut interessant, da ludologien kunne ligne et bud på en fremtidig videnskab, hvor aldersgrupper som ellers må betegnes som 'børn' bare uden videre inkluderes i undersøgelserne, uden at der knyttes særlige forventninger til deres adfærd og deres tilgange. Det vil også sige, at hvis der fx skal

forskes i om voldelige fremstillinger i computerspil er skadelige, skal undersøgelser både omfatte børn og voksne, i det man må gå ud fra at de er lige sårbare overfor repræsentationerne.

Det børnekulturelle felts bidrag til ludologien

Ludologien kan måske anvendes til at bekræfte eksistensen af et legekulturelt område, hvor det fælleskulturelle og aldersubetingede hersker. Det børnekulturelle felt kan dog også bruges i forhold til ludologien, for den stillingtagen til alders- og formålsaspekter man ikke ser inden for ludologien er ikke uinteressante i forhold til at give vinkler på dette felt.

Det børnekulturelle felts styrke er, at turde tage besværlige spørgsmål som alder og formålstankegang op, samtidig med at prædefinerede, kulturelt fastlagte holdninger til børns evner og behov forsøges undgået.

Kan det børnekulturelle felt omvendt også bidrage positivt til forskningen i computerspil? Igen er to aspekter værd at undersøge, nemlig hvad legens funktion er, samt hvad legens indhold kan siges at være. Et spørgsmål der glimrer ved sit fravær i forskningen i computerspil, er: Hvorfor spiller vi?

De tidligste hovedværker inden for ludologien siges ofte at være Johan Huizingas "Homo Ludens" og Roger Caillois' "Man, Play and Games". Disse to værker bruges også ofte inden for forskningen i legekultur, og derfor synes det naturligt at bruge netop disse som udgangspunkt for at finde den fælles grund mellem computerspilsforskningen og det børnekulturelle felt.

Men hvad er det da at spil repræsenterer?

Spil er en særlig aktivitet, som gør at den kan skilles ud fra den brede vifte af legende aktiviteter. Andetsteds har jeg argumenteret for en spildefinition som lyder at:

spil er en frivillig aktivitet som foregår inden for et lukket systems rammer, hvor systemet repræsenterer et subjektivt udsnit af virkeligheden og hvor komponenterne i systemet er regler, mål, konkurrence og variation.

Imidlertid kan man også forsvare en definition af spil som værende "en række af interessante valg", et udsagn som siges at stamme fra Sid Meier, opfinderen af det arketypiske computerspil

Civilization (Klastrup 2003). Hvad er da et interessant valg? Klastrup opsummerer tre faktorer ved et valg som gør det interessant:

1. Der skal være fordele og ulemper ved alle valgmuligheder.
2. Hvert valg skal påvirke det næste.
3. En succesfuld spilleoplevelse skal kunne opnås ved at spilleren kan lægge en strategi for sine valg. (Klastrup 2003 efter Rolling & Morris 2000)

Disse tre elementer udgør tilsammen en dynamo, som gør valgsituationen spændende for spilleren.

Ifølge Fiske (1987) er konkurrencen fundamental i menneskelig aktivitet, da den reducerer antallet af variable mellem mennesker til det binære par som er vinder og taber. Nogle ser denne struktur som udtryk for en kapitalistisk ideologi, en normalisering af præstationssamfundet, hvor nogle få vinder mens mange taber (Fiske 1987). Til dette hører nøglebegrebet held, uden hvilket et demokratisk og konkurrencepræget samfund med eliten i toppen og masserne i bunden ikke ville kunne opretholdes. Den dominerende ideologi bygger på konkurrence, hvor man har lige muligheder, men ikke evner og talenter.

Det er interessant at i en tid med kulturel frisættelse, som frigør individet fra tidligere tiders skabeloner for livsførelse, bliver computerspillene med deres tematisering af valgsituationen så populære som de gør.

Konklusion og perspektiv

Det overordnede udgangspunkt for denne artikel var spørgsmålet om man kunne behandle de interaktive medier fra en børnekulturel vinkel uden at arbejde med en aldersmæssig afgrænsning, hvor fokus drejede sig om hvilke begrundelser der så kunne findes for at gøre dette.

Da både forskningen i computerspil og forskningen i børnekultur er felter som endnu begge søger efter grundlag, termer og metoder, er det på samme tid frugtbart at lade disse felter mødes, og svært at navigere i begrebsmæssigt. For begge felter gælder det, at tiden vil vise om de mange forgreninger også i længden kan sættes ud for samme kolon.

Der er især ét sammenfald mellem forskningen i computerspil og forskningen i børnekultur som er tankevækkende, og som peger på muligheder for videreudvikling.

Et af sporene indenfor det børnekulturelle felt peger på et æstetisk paradigme med legekulturen som det primære rum. Denne legekultur indeholder æstetiske udtryksformer og er kvalificeret af det der foregår netop nu. Ved at koble Huizingas tese om den ludiske funktion (1950) som noget grundlæggende i menneskelig aktivitet, åbnes for et fællesgenerationelt univers som er legens sfære.

Huizinga spiller også en rolle inden for forskningen i computerspil, da nogle på linje med Huizinga og Callois mener, at spil er en del af legens sfære. Således finder man yderligere belæg for at påstå et fælles felt mellem de to forskningsområder når det ses at der i forskningen i computerspil ikke skeles til spilleres alder, ligesom at der forskes i hvad der gør et spil "sjovt" – altså en tilskrivning af værdi til det som opfattes som interessant og spændende i nuet.

Hvis forskningen i legekultur anvendes som eksponent for det børnekulturelle felt som et hele og hvis forskningen i computerspil anvendes som eksponent for forskningen i de interaktive medier, så er svaret at projektet sandsynligvis vil lykkes. Imidlertid er det tvivlsomt om det børnekulturelle felt eller endda forskningen i de interaktive medier vil vedkende sig dette perspektiv.

Litteratur

Aarseth, E. (2001, juli). *Computer Game Studies, Year One*. Lokaliseret 27. november 2005 på WWW: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

BBC News. (2005). *Snapshot of UK Gamers*. Lokaliseret 30. november 2005 på WWW: http://news.bbc.co.uk/1/shared/spl/hi/sci_nat/05/state_of_play/html/1.stm

Buckingham, D. (2003). After The Death Of Childhood. I: *Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur*, 46/2003

Callois, R. (1961). *Man, Play and Games*. [Illinois]: University of Illinois Press. Translated from the French by Meyer Barash

Drotner, K. (2001). *Medier for fremtiden: - børn, unge og det nye medielandskab*. København: Høst & Søn

Fiske, J. (1987). *Television culture*. London and New York: Methuen

Huizinga, J. (1950). *Homo Ludens: a study of the play element in culture*. Boston: Beacon Press

Jessen, C. (2003). Læring med digitale medier i fritiden. I: Larsen, C.: *Medier og medieundervisning*. København: Gyldendal 2003

Juncker, B. (1998). *Når barndom bliver kultur: - Om børnekulturel æstetik*. København: Forum

Juul, J. (2003). The game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. I: *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, Utrecht Universitet, 4. – 6. november 2003*. Lokaliseret 28. november 2005 på WWW: <http://www.jesperjuul.dk/text/gameplayerworld/>

Klastrup, L. (2003). *Towards a poetics of virtual worlds: - multi-user textuality and the emergence of story*. København: IT Universitetet

Kolo, C. & Baur, T. (2004). Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming. *Gamestudies*, 04/2004(1), lokaliseret 27. november 2005 på WWW: <http://www.gamestudies.org/0401/kolo/>

Koster, R. [2000]. *Insubstantial Pageants: Designing Virtual Worlds*. Lokaliseret 27. november 2005 på WWW: <http://www.legendmud.org/raph/gaming/index.html>

Manninen, T. (2003). Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games. I: Jason Rutter and Joanne Bryce (Ed.): *Game Studies*, vol. 3/2003(1). Lokaliseret 27. november 2005 på WWW: <http://www.gamestudies.org/0301/manninen/>

Mouritsen, F. (1990). Forskning og uddannelse inden for børne- og ungdomskulturområdet. I: *Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur*, 17/1990

Pearce, C. (2005). A Conversation With Raph Koster. I: Jesper Juul (Ed.): *Game Studies*, vol. 5/2005(1). Lokaliseret 27. november 2005 på WWW: <http://www.gamestudies.org/0501/pearce/>

Sørensen, B. H. og Jessen, C. (2000). *"Det er bare noget der er lavet...": Børn, computerspil, vold og virkelighed*. København: Medierådet for børn og unge

¹ <http://game.itu.dk/>

² Det kan naturligvis diskuteres om man kan kaldes "gamer" på baggrund af at man har spillet computerspil inden for de seneste 6 måneder. Ordet har muligvis en anden betydning på engelsk end på dansk, hvor *gamer* bruges om en person der spiller meget computerspil.

³ MMORPG: Massively Multiplayer Online Role Playing Game – et online computerspil med mange spillere, som trækker på karakteristikkere af rollespil; for eksempel er samarbejde ofte vigtigere end konkurrence, og den gældende omgangstone i spilverdenene er at man "bliver i rollen" og altså ikke afslører for meget af sit offline liv (Klastrup 2003).

⁴ Se for eksempel www.popcap.com

⁵ <http://www.bornenettet.dk/BornsVilkar/OmBornsVilkar.aspx>

⁶ <http://www.ludomani.dk/brug.htm>
