

Vejleder: Robin Døngart

Afleveret d. 28. juni 2019

Antal anslag: 251.928, svarende til 105 normalsider.



## **Når det er lettere at bekæmpe zombier end at mestre tilværelsen**

*Et eksplorativt studie af sammenhænge mellem unges gaming og udviklingsressourcer*

Camilla Stender Atzen & Julie Schjørring Larsen



# Indholdsfortegnelse

<b>ORDFORKORTELSER .....</b>	<b>6</b>
<b>INDLEDNING (FÆLLES) .....</b>	<b>7</b>
<b>OPGAVENS VIDENSKABSTEORETISKE STANDPUNKT (FÆLLES) .....</b>	<b>9</b>
<b>LITTERATURSØGNING (FÆLLES) .....</b>	<b>10</b>
<b>OVERBLIK OVER FELTET (JULIE) .....</b>	<b>10</b>
<b>Unge udviklingsressourcer .....</b>	<b>10</b>
<b>Gaming.....</b>	<b>12</b>
<b>PG SOM DIAGNOSE.....</b>	<b>13</b>
<b>GENERATION Z (JULIE) .....</b>	<b>18</b>
<b>HVORDAN KAN VIDEOSPIL VÆRE DRAGENDE? (CAMILLA).....</b>	<b>19</b>
<b>Dragende aspekter ved medieformen .....</b>	<b>19</b>
<b>Populære spilgenrer .....</b>	<b>20</b>
<b>Operant betingning i spil.....</b>	<b>22</b>
<b>Intrinsisk og ekstrinsisk motivation i spil.....</b>	<b>24</b>
<b>DE 40 UDVIKLINGSRESSOURCER (CAMILLA).....</b>	<b>27</b>
<b>Eksterne ressourcer .....</b>	<b>31</b>
Støtte (Julie) .....	31
Empowerment (Julie).....	33
Grænser og forventninger (Camilla).....	34
Konstruktiv brug af tid (Julie).....	35
<b>Interne ressourcer .....</b>	<b>36</b>
Læringsengagement (Camilla).....	36
Positive værdier (Julie) .....	37
Sociale kompetencer (Camilla).....	38
Positiv identitet (Camilla) .....	40
<b>DE 40 UDVIKLINGSRESSOURCER I EN DANSK KONTEKST (JULIE).....</b>	<b>42</b>
<b>METODEVALG FOR SPECIALETS UNDERSØGELSE .....</b>	<b>45</b>

<b>Developmental Assets Profile (DAP) (Julie)</b> .....	<b>46</b>
<b>Vores oversættelse af DAP (Julie)</b> .....	<b>48</b>
<b>Operationaliseringen af PG: GAIT (Camilla)</b> .....	<b>50</b>
<b>Vores oversættelse af GAIT (Camilla)</b> .....	<b>52</b>
<b>HYPOTESER (FÆLLES)</b> .....	<b>54</b>
<b>EN UNDERSØGELSE AF UNGES OPLEVELSE AF RESSOURCER OG PG</b> .....	<b>55</b>
<b>Sampling og rekruttering (Julie)</b> .....	<b>55</b>
<b>Setting og administration (Camilla)</b> .....	<b>56</b>
<b>Scoring (Camilla)</b> .....	<b>57</b>
<b>RESULTATER</b> .....	<b>58</b>
<b>METODEREFLEKSION</b> .....	<b>65</b>
<b>ETIK (CAMILLA)</b> .....	<b>70</b>
<b>HVORDAN HÆNGER UNGES OPLEVELSE AF RESSOURCER SAMMEN MED PG? (JULIE)</b> .....	<b>71</b>
<b>Totalt ressourceniveau hænger sammen med PG (Julie)</b> .....	<b>72</b>
<b>Empowerment hænger sammen med PG (Julie)</b> .....	<b>73</b>
<b>Positiv Identitet hænger sammen med PG (Camilla)</b> .....	<b>81</b>
<b>Hvorfor fandt vi ikke de forventede sammenhænge mellem sociale kompetencer, støtte og PG? (fælles)</b> .....	<b>91</b>
<b>Hvilke implikationer har analysen for forståelsen af PG?</b> .....	<b>92</b>
<b>KRITISK REFLEKSION OVER OPGAVENS TEORETISKE OG METODISKE VALG (FÆLLES)</b> .....	<b>94</b>
<b>KONKLUSION</b> .....	<b>96</b>
<b>PERSPEKTIVERING</b> .....	<b>98</b>
<b>REFERENCER</b> .....	<b>99</b>

## **Abstract**

Gaming Disorder (GD) has this year (in June 2019) been accepted in WHO's International Classification of Diseases 11<sup>th</sup> Revision (ICD-11) and thus will soon be a new psychiatric diagnosis used by doctors in Denmark and other European countries. Problematic, or pathological gaming has so far been predominantly studied in terms of IGD's (Internet Gaming Disorder, DSM-V) relations with psychological risk factors, such as maladaptive cognitions, personality traits, gender, and comorbidities as ADHD, depression and anxiety. Further, IGD has been studied in its relation to functional and structural changes in neuropsychological systems. Thus, we argue that the research and conceptualization of IGD and GD has been primarily focused on negative individualized traits and is sparse in terms of the external factors as family support, identity and social systems. The purpose of this thesis is to examine the relations between youth developmental assets from an ecological systems theory, operationalized as eight developmental asset categories which has been shown to predict thriving in large-scale studies of youth. We conducted a survey among  $N = 490$  Danish adolescents in public schools using the Developmental Assets Profile (DAP) and the Gaming Addiction Identification Test (GAIT). We categorized level of gaming behavior and symptoms into four levels: No-gaming, recreational gaming, risky gaming and problematic gaming (PG). Results showed that 1) PG is significantly predicted by the experience of fewer developmental assets, male gender and younger age, 2) The OR of boys gaming problematically compared to girls is seven times higher, 3) PG is significantly related to especially the experience of a lower amount of empowerment and a less positive feeling of identity, 4) Risky and problematic gamers gamed significantly more often and significantly more hours at a time than the other types of gamers, and 5) PG was significantly associated with playing games in the battle royal- and first person shooter genre, but not third person shooter- simulation-, and casual game genres. The findings and associations between developmental assets and PG gaming was discussed as well as its implications for conceptual understandings of PG. The thesis concludes that the psychosocial aspects of gaming must be integrated in the present understanding of PG.

## Ordforkortelser

GD = Gaming Disorder (ICD-11)

IGD = Internet Gaming Disorder (DSM-V)

PG = Problematisk gaming

SI = Search Institute

PYD = Positive youth development

SDT = Self-determination theory

FPS = First person shooter (genre)

TPS = Third person shooter (genre)

BR = Battle-royal (genre)

MOBA = Multiplayer online battle arena (genre)

MMORPG = Massively multiplayer online role-playing games (genre)

OR = Odds ratio

SES = Socioøkonomisk status [socioeconomic status]

GAS = Gaming Addiction Scale

POGUS = Problematic Online Game Use Scale

YIAT = Young's Internet Addiction Test

## Indledning (fælles)

Den digitale udvikling har medført et øget fokus på unges brug af medier – særligt ift. online gaming, der både udbredes som fritidsaktivitet, skolefag og professionel levevej. I en rapport om medieudviklingen i Danmark viser DR fx, at 96% af de 13-19-årige drenge spiller computer og 49% spiller dagligt (D. Christensen, 2017). Online gaming er altså en udpræget tendens blandt danske unge, men hvad der umiddelbart virker som en overdreven interesse for et spændende virtuelt univers, er kommet i forskningens søgelys som en mental lidelse. Den forskningsmæssige interesse for konsekvenserne af overdreven gaming har ført til, at WHO i juni 2019 vedtog at inkludere diagnosen Gaming Disorder (GD) i den 11. udgave af International Classification of Diseases (ICD-11).

Vi har talt med psykolog David Madsen, der driver Dansk Behandling for Computerspil- og Onlineafhængighed (Dabeco). Han byder GD velkommen, da han mener, at den bidrager til at anerkende alvoren af overdreven gaming. I sit arbejde møder David mange unge, hvis gaming er blevet problematisk for dem. De unge beskriver, at de har svært ved at løsrive sig fra spillene og kan ende med at sidde oppe hele natten. Deres adfærd begynder at gå udover andre aktiviteter, fx skolegang, og deres interesse for andre ting svinder ind. Tilmed begynder klienterne at have svært ved at engagere sig i sociale aktiviteter, såsom venners fødselsdage, da de oplever at føle sig angste i situationen. David betoner, at et gennemgående tema for både de unge og de voksne klienter er, at de frygter at blive gamle for så at opdage, at de har ”spildt deres liv” på gaming og ikke har opnået noget meningsfuldt. David beskriver, at det er særligt udfordrende at behandle unge i alderen 13-15 år, som han tror skyldes, at det er en aldersgruppe, som lever i en beskyttet verden, hvor livet endnu ikke bringer tydelige konsekvenser af éns handlinger. Samtidig er disse unge for gamle til, at forældrene kan sætte grænser for deres gaming, og forsøger forældrene alligevel, så medfører det ofte konflikter, der kan ende med at blive fysiske. I sit arbejde med denne aldersgruppe søger David at normalisere svære følelser, som de unge kan have, tilbyde offline fællesskaber med fysisk aktivitet, samt at tale med de unge om, hvilket liv de ønsker. På baggrund af Davids betragtninger står det klart for os, at unges problematiske gaming forårsages og fastholdes af mere end blot dem selv, og med dette speciale ønsker vi at udfolde en sådan forståelse.

Formålet med opgaven kan opsummeres til følgende problemformulering:

*Hvilke sammenhænge er der mellem danske unges symptomer på problematisk gaming og deres oplevelse af udviklingsressourcer, og hvordan kan et systemisk ressourceperspektiv supplere eksisterende forståelser af problematisk gaming?*

## Opgavens dele

Specialets besvarelse af problemformuleringen vil falde i tre dele. Indledningsvist vil vi redegøre for de diagnostiske kriterier for GD og IGD, som vil lægge et afsæt for begrebsdefinitionen af problematisk gaming (PG). I opgavens første del vil vi dernæst kigge nærmere på den *genstand*, unge sættes over for i forbindelse med PG: Videospil. I denne del af opgaven inddrages den amerikanske professor i psykologi, Burrhus Frederic Skinner (1904-1990) og hans teori om operant betingning til at indfange og beskrive, hvordan videospil kan styre og kontrollere individet. Vi vil også inddrage de to amerikanske professorer i psykologi, Richard Ryan (1953) og Edward Deci (1942), og deres Self-Determination Theory (SDT) med begreberne om intrinsisk og ekstrinsisk motivation for adfærd, for at supplere og forstå, hvordan gaming på den anden side kan være en selvvalgt og motiverende aktivitet.

I opgavens næste del vil vi kigge nærmere på det *subjekt*, der er involveret i PG. I denne del vil vi inddrage det amerikanske forskningscenter Search Institutes (SI) (1958) tilgang til udviklingsressourcer [developmental assets] som et fundament for udvikling og trivsel. Forskningscenterets særlige tilgang til unges udvikling og trivsel vil blive repræsenteret gennem prominente forskere på centerets udgivelser, som fx af Nancy Leffert (1949), Peter Scales (1949), m.fl. Dette perspektiv er inspireret af Bronfenbrenners bioøkologiske perspektiv på menneskelig udvikling samt forskningsfeltet Positive Youth Development (PYD).

Med andre ord stiller vi i specialet først spørgsmålet ”hvorfør lige de digitale spil?”, mens vi senere i opgaven stiller spørgsmålet ”hvorfør lige dette individ?”. Disse to spørgsmål smelter sammen i vores survey, der udfoldes i opgavens tredje del. Formålet med specialets empiriske undersøgelse er at analysere, diskutere og vurdere, hvordan PG hænger sammen med unges udviklingsressourcer, samt med de spil, de spiller, for et stort sample af danske folkeskoleelever.

I opgaven beskæftiger vi os med danske unge i alderen 10-17 år, og således afgrænser vi os fra at beskæftige os med PG i andre kulturkontekster end den vestlige. Desuden anlægger specialet en forståelse af udviklingsressourcer, hvor de udvikles og eksisterer i interaktionen mellem individet og dets omgivelser, i forskellige økologiske systemer. Det betyder, at vi afgrænser os fra at forstå



ressourcer som noget, der er statisk og som udelukkende er medfødt eller internaliseret hos det enkelte individ.

## Opgavens videnskabsteoretiske standpunkt (fælles)

Ifølge Sonne-Ragans (2012) påvirker ontologiske antagelser om verdens bestanddele det metodiske udgangspunkt, forskere anvender til at undersøge et genstandsfelt med. Dét medfører, at forskeren sætter fokus på et særligt udsnit af realobjektet (verdens uendelige bestanddele), til det, forskeren med sin ontologi synes, er relevant og brugbar viden om feltet. De epistemologiske antagelser er vigtige, fordi de således konstruerer erkendelsesobjektet på en særlig måde, der også medfører fravalg af, hvad der erkendes, set fra et neutralt sted. (Sonne-Ragans, 2012).

Vi vil i dette afsnit forholde os til, hvilke ontologiske og epistemologiske antagelser, der danner grundlag for specialets forståelse af PG, hvor vi i slutningen af opgaven vender tilbage til at diskutere implikationerne af den fundne viden ift. de videnskabsteoretiske positioner.

Specialet anvender, med sin konceptualisering af PG, primært en systemteori om udviklingsressourcer, hvor unges ressourcer opbygges igennem de forskellige systemer, de er en del af. Det er en metateori, der er inspireret af Bronfenbrenners bioøkologiske teori, og den indebærer antagelser og komponenter, der sammen positionerer menneskelig udvikling i et relationelt og kontekstuel system, samt afviser polariteter som natur-opdragelse, biologi-kultur og individ-samfund. Teorien har et koncept om at udvikling er *bidirektionel og dynamisk*, idet udviklingen er forbundet lige fra celle til kultur, og individet er både den aktive producent og produktet af sin ontogeni. (Silbereisen & Lerner, 2007).

Ifølge Sonne-Ragans (2012) anvender mange moderne psykologiske teorier erkendelsesmetoder fra flere forskellige videnssyn, og vi kan også se dette repræsenteret i systemteoriens epistemologi. Den er subjektivistisk idet den antager, at gyldig viden stammer fra subjektet, og metoderne, der anvendes, skal indfange subjektets perspektiv samt forhold, der umiddelbart ikke kan iagttages. Det rene subjektivistiske videnssyn forudsætter dog anvendelsen af kvalitative metoder, som interviews (Sonne-Ragans, 2012), hvilket systemteorien afviger fra. I stedet anvendes surveys som kvantitativ metode, som antager et objektivistisk videnskabsideal, hvormed det efterstræbes at indsamle mange data, og hvor forskeren så vidt muligt skal være systematisk i sin undersøgelsesproces, herunder minimere forskelle i sin interaktion med respondenterne.

Vores undersøgelse af PG bygger på en grundantagelse om, at det er et genstandsfelt, der består af biologiske, psykologiske og sociokulturelle elementer, hvorfor vi også inddrager SDT og operant betingningsteori, for at skabe en rigere indsigt i genstandsfeltet. Formålet med den teoretiske,

eklektiske tilgang er at skabe ny viden om komplekse sammenhænge for PG, idét ingen af de tre teorier kan belyse kompleksiteten alene.

## Litteratursøgning (fælles)

Kriterierne for specialets litteratursøgning har været peer reviewede artikler samt publikationer, der har været udgivet på engelsk, norsk, svensk og dansk. Litteratursøgningen foregik i flere faser:

I første fase blev der foretaget systematiske søgninger via databaserne PudMED og PsycINFO, for at finde artikler om PG, som et nyt forskningsfelt. Her blev først anvendt bloksøgning med bolske operatorer mellem søgestrengene om aldersgruppen (unge), gaming, teoretiske modeller og forståelser samt interventioner. Søgestrengene blev anvendt i forskellige kombinationer, for at søge udtømmende. Der blev desuden i flere tilfælde anvendt citationssøgning, for at finde andre relevante artikler i dette begrænsede forskningsfelt.

I anden fase vendte vi os mod at finde specialets litteraturgrundlag for forståelsen af unges trivsel og udvikling. Oversigtslitteratur og grundbøger i udviklingspsykologi blev gennemgået for teorier, og der blev søgt i databaser som PsycINFO og Rex efter ordene ”*well-being*”, ”*thriv\**”, ”*youth*”, ”*adolescen\**”, ”*life-satisfaction*”, og ud fra disse brede søgninger fandt vi frem til forskningsfeltet PYD.

I tredje fase søgte vi efter litteratur og empiriske artikler gennem PsycINFO og Rex på betydningen af spildesign med søgeord på forskellige spilgenrer, design og motivation.

I fjerde fase søgte vi systematisk efter tværsnits- og longitudinelle studier af sammenhænge mellem PG og psykosociale faktorer, idet vi ikke fandt nok af denne litteratur i den første fase. Søgningen blev foretaget i PsychINFO og Rex og var guidet af de psykosociale konstrukter, der indgik i vores egen undersøgelse.

## Overblik over feltet (Julie)

### Unge udviklingsressourcer

Ifølge Lopez, Snyder, & Lerner (2009) har meget forskning i unges udviklingsressourcer fokuseret på at identificere, hvilke faktorer, der kan beskytte unge mod bestemte negative udfald såsom risikoadfærd, mentale lidelser og utrygge tilknytningsmønstre. Det kommer også til udtryk gennem mange reviews, der ofte undersøger unges ressourcer som forebyggende i en specifik

kontekst (Stone, Becker, Huber, & Catalano, 2012). Lopez et al. (2009) fremhæver, at PYD-feltet således repræsenterer et paradigmeskifte i forskningen af unges ressourcer, da fokus her er rettet mod de interne og eksterne faktorer, som fremmer unges sunde udvikling og psykosociale trivsel, frem for de faktorer, der hæmmer trivsel og hvordan disse kan minimeres. I indeværende afsnit vil vi derfor forstå udviklingsressourcer som forbundet med psykosocial trivsel, og vi vil forholde os til, hvordan de er blevet undersøgt i form af dette konstrukt.

I Diener, Oishi, & Ryans (2013) review af psykosocial trivsel, som de definerer som livstilfredshed, høj frekvens af positive emotioner og lav frekvens af negative emotioner, fremgår det, at trivsel er en universelt eftertragtet tilstand at befinde sig i, som rangerer højere end at opnå rigdom eller fysisk skønhed, på tværs af kulturer. Konstruktet influeres dog af kulturelle forskelle, særligt ift. at individualistiske kulturer, såsom amerikanske og europæiske samfund, tillægger høj-arousal positive emotioner stor værdi, mens kollektivistiske samfund tillægger lav-arousal emotioner stor værdi, samt udviser større accept overfor negative emotioner, end de individualistiske samfund gør. Vi vil derfor begrænse os til at undersøge aspekter af trivselsforskningen, som er relevante for individualistiske samfund, da det er den vestlige del af verden, vi beskæftiger os med i vores undersøgelse.

Keyes (2013) beskriver, at forskningen i feltet traditionelt set har beskæftiget sig med at vurdere menneskers, herunder unges, trivsel ud fra eksterne, objektive kriterier, fx i form af indkomst, uddannelse og beskæftigelse, *eller* ud fra en intern, subjektiv vurdering, hvor individet selv evaluerer på sin oplevelse af trivsel. Ifølge Keyes (2013) kom individers subjektive oplevelse af trivsel først i forskningens interesse i løbet af 1950'erne, som en konsekvens af afslutningen på anden verdenskrig, hvorefter flere af verdens lande forpligtede sig til at skabe bedre social velfærd og større anerkendelse af det enkelte individ. Ifølge Pollock, Ozan, & Goswami (2018) har begge udgangspunkter sine metodiske svagheder. De objektive mål kan kritiseres for at være paternalistiske, idét at der i valget af målinger antages, at visse ting per definition er gode eller dårlige for trivsel. Samtidig er der en risiko for, at det, der måles, er det, der får betydning for trivsel, snarere end at det, der betyder noget for trivsel, også bliver det, der måles, når de objektive målinger placeres i en model. De subjektive evalueringers metodiske svaghed er bl.a., at de er ofre for bias i menneskelig perception. Derfor er der en voksende tilslutning til at supplere de objektive målinger af trivsel med subjektive mål, og sammen kan de, ifølge Pollock et al., skabe et mere nuanceret overblik over trivsel. (Pollock et al., 2018).

Der findes desuden to forskellige tilgange til genstandsfeltet i trivselsforskningen: I den *hedoniske tilgang* forstås trivsel som emotionel velvære, ift. om individet føler sig tilfreds med sit liv, og i den *eudaimoniske tilgang* undersøges individets trivsel i form af funktionsniveau ift. individets

oplevelse af sine kapaciteter til at fungere i livet. Et amerikansk nationalt repræsentativt longitudinelt survey (Keyes, 2005b I: Keyes, 2013) med unge i alderen 5-18 år har udført eksplorative og konfirmative faktoranalyser ift. de latente strukturer af psykosocial trivsel som konstrukt, og fandt, at en trefaktor-model, i form af emotionelle, psykologiske og sociale faktorer, bedst kunne måle på psykosocial trivsel. I denne model repræsenteres både den hedoniske forståelse gennem emotionelle faktorer, og den eudaimoniske gennem psykologiske og sociale faktorer (Keyes, 2013).

Ifølge Pollock et al. (2018) er unges psykosociale trivsel desuden oftest blevet målt med surveys, og de opsummerer tre bølger, der har præget trivselsforskningen: Sociale indikatorer, kontekstuelle faktorer og børneperspektivet. Den første bølge vandt frem efter årtusindeskiftet, hvormed der i højere grad blev anvendt sociale ”overlevelseshandicaps” som en del af operationaliseringen af trivsel. Med denne tilgang sammenlignes objektive målinger såsom dødelighedsrater, sygdomme, skoleproblemer og analfabetisme på tværs af lande. I anden bølge bevægede fokus sig mere i retning af at undersøge, hvordan børn og unges kontekstuelle faktorer influerer deres udvikling og trivsel, gennem selvrapportering. Ifølge Pollock et al. er denne tilgang særligt blevet kritiseret for at negligere unges individuelle styrker, og for at opfatte dem som passive agenter i deres eget liv. Ydermere kritiseres de begreber, der bruges i kontekstuelle undersøgelser, og de domænerne, der spørges til, for primært at være opstået gennem og oversat fra studier af voksnes trivsel. Den tredje bølge i trivselsforskningen er forholdsvis ny og den indtager et børne- og ungecentreret perspektiv, som skal kompensere for tidligere metodiske bias. Her har forskning indledningsvist udforsket unges egen oplevelse af, hvad der hhv. fremmer og hæmmer deres trivsel, og her fremhæves særligt 10 områder: familie, venner, fritid, skole og uddannelse, adfærd, nabolag, lokalmiljø, økonomi, holdninger og helbred. Dog pointerer Pollock et al., at eftersom ungdommen er en dynamisk livsfase, er det vigtigt, at forskningsmetoder udspringer af et holistisk perspektiv på trivsel, og at de er sensitive nok til at opdage forandringer over tid. (Pollock et al., 2018).

## **Gaming**

På baggrund af et indblik i forskningen, vil vi her bringe et overblik over, hvordan PG tidligere er blevet undersøgt, og hvordan disse fund kan vidne om sammenhænge mellem unges gaming og udviklingsressourcer. Ifølge Paulus, Ohmann, von Gontard, & Popow (2018) har der været et stort internationalt fokus på at undersøge, hvilke negative interne faktorer, der kan udgøre en risiko for, at en gamer udvikler og/eller vedligeholder PG. Det er indtil videre blevet fundet, at svækket kognitiv kontrol, dårlig emotionsregulering og et depressivt humør kan associeres til PG. Den

seneste forskning interesserer sig især for, hvilke neurobiologiske strukturelle og funktionelle forandringer, der ses i hjernen hos unge med PG. Ligeledes har neurologiske studier af PG ledt efter sammenlignelige biomarkører mellem unge med PG og et stofmisbrug eller problematisk gambling. Derudover har forskningen ifølge Paulus et al. fundet en lang række personlige risikofaktorer, der relaterer sig til PG. Det tyder bl.a. på, at køn og alder, samt særlige personlighedstræk, dårlige sociale kompetencer og personlige motiver også relaterer sig til PG. Ydermere fremhæver Paulus et al. (2018) både lavt selvværd og lav self-efficacy, som defineres som tiltro til egne evner (Bandura, 1977), som personlige risikofaktorer, samt at gamere tenderer til at overvurdere de belønninger, aktiviteter og identiteter, der vindes i spillet. Paulus et al. (2018) beskriver også nogle få eksterne risikofaktorer, der relaterer sig til udviklingen og vedligeholdelse af PG. Disse udgøres af faktorer vedr. familieforhold, sociale aspekter og spildesign. (Paulus et al., 2018). Det debatteres fortsat i forskning, hvorvidt spiltid og -frekvens har en direkte sammenhæng med PG. Gentile et al. (2017) fremlægger studier, der viser, at en høj spilfrekvens er funktionelt distinkt fra PG, hvilket betyder, at gamere godt kan spille meget ofte uden at udvikle symptomer, men at der ofte er en høj korrelation mellem PG og spilfrekvens.

På baggrund af denne gennemgang ses der en tendens til, at en overvægt af forskningen har interesseret sig for at anskue PG som et fænomen, der bør kunne forstås i lyset af gamerens negative, individuelle egenskaber. Dvs. at fokus har været på at afdække risikofaktorer og tilstedeværelsen af relaterede problemer, ift. at kunne definere ”den syge gamer”.

Langt de fleste af studierne er tværsnitsundersøgelser, og det er derfor stadig uklart, hvordan PG’s ætiologi bedst forstås. Det bliver til gengæld tydeligt, at unge problematiske gamere har flere udfordringer, som går på tværs af kontekster og som kan have langsigtede konsekvenser for deres liv og velvære. Ifølge Paulus et al. (2018) er der blevet foreslået forskellige komplekse forklaringsmodeller, der vægter kognitiv-adfærdsmæssige, psykopatologiske og sociale aspekter i forskellig grad. Paulus et al. (2018) mener dog, at feltet i endnu større grad kalder på integrative perspektiver på PG, der forholder sig mere bredt til både interne og eksterne faktorer, så fænomenet kan forstås i en større kontekst, frem for den høje vægtning af internaliserede symptomer.

## **PG som diagnose**

Den stigende interesse og forskning i PG har ført til, at fænomenet er defineret som en mental lidelse hos de to diagnosesystemer *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM) og *International Classification of Diseases* (ICD). I de følgende afsnit vil vi redegøre for, hvordan

de to diagnosesystemer definerer PG som diagnose. Dernæst vil vi reflektere over, hvilken forståelse af PG, diagnosesystemerne lægger op til.

### **Internet Gaming Disorder (IGD)**

I 2013 blev PG optaget som IGD i DSM-V's research appendix (2013, p. 795), hvilket indikerer, at det er en mental lidelse, som kræver mere klinisk forskning og erfaring, før det kan vurderes, om lidelsen skal indgå som en diagnose. Nedenfor præsenterer vi kriterierne for IGD, som er frit oversat til dansk, da der endnu ikke er lavet en officiel oversættelse.

---

Vedvarende og tilbagevendende brug af internettet til at deltage i spil, ofte med andre spillere, som medfører klinisk signifikant forringelse eller lidelse som angivet i fem (eller flere) af følgende kriterier over en 12-mdrs. periode:

1. Optagethed af internetspil. (Den enkelte tænker på tidligere spilaktivitet eller forventer at spille det næste spil; Online gaming bliver den dominerende aktivitet i det daglige liv).  
*Bemærk:* Denne lidelse adskiller sig fra online gambling, som er inkluderet under gambling lidelse [ludomani].
2. Abstinenssymptomer, når muligheden for online gaming tages væk. (Disse symptomer beskrives typisk som irritation, angst eller tristhed, og det ikke skyldes fysiske gener fra medicinsk udtrapning).
3. Tolerance – et behov for at bruge en stigende mængde af tid på internetspil.
4. Ikke-succesfulde forsøg på at kontrollere sin deltagelse i internetspil.
5. Tab af interesser for tidligere hobbyer og underholdning som følge af, og med undtagelse af, internetspil.
6. Fortsat overdreven brug af internetspil på trods af viden om psykosociale konsekvenser.
7. Har bedraget familiemedlemmer, terapeuter eller andre angående mængden af online gaming.
8. Brug af internetspil til at undslippe eller lindre et negativt humør (fx følelser af hjælpeløshed, skyld, angst).
9. Har risikeret eller mistet et betydningsfuldt forhold, job, uddannelses- eller karrieremulighed pga. deltagelse i internetspil.

*Bemærk:* Kun ikke-gambling internetspil er inkluderet i denne lidelse. Brug af internettet til nødvendige aktiviteter i en virksomhed eller erhvervsøjemed er ikke medtaget; lidelsen er heller ikke tilsigtet at omfatte andre former for rekreativt eller socialt internetbrug. Ligeledes er seksuelle internetsider ekskluderede.

---

## **Gaming Disorder (GD)**

I 2018 blev WHO enige om at inkludere GD i den 11. version af ICD (WHO, 2018) og i maj 2019 vedtog WHO's medlemslande at godkende ICD-11, som derfor træder i kraft pr. 1. januar 2022 (WHO, 2019). I Danmark er det op til sundhedsstyrelsen at beslutte, om ICD-11 skal implementeres (Dansk Psykiatrisk Selskab, 2019). Nedenfor præsenteres vores oversættelse af kriterierne.

---

Gaming lidelse er karakteriseret ved et mønster af vedvarende eller tilbagevendende adfærd ('digital gaming' eller 'video gaming'), som kan være online (dvs. over internettet) eller offline, manifesteret i:

1. Nedsat kontrol over spil (fx start, frekvens, intensitet, varighed, ophør, kontekst);
2. Øget prioritering af spil i et omfang, hvor spil har forrang over andre livsinteresser og daglige aktiviteter; og
3. Fortsættelse eller eskalering af spil på trods af forekomsten af negative konsekvenser. Adfærdsmønsteret er tilstrækkeligt alvorligt til at resultere i væsentlig forringelse i personlige, familiemæssige, sociale, uddannelsesmæssige, erhvervmæssige eller andre vigtige funktionsområder.

Mønsteret for spilleadfærd kan være kontinuerligt eller episodisk og tilbagevendende.

Spilleadfærden og andre karakteristika er normalt evidente over en periode på mindst 12 mdr. for at en diagnose kan stilles, men den krævede varighed kan blive forkortet, hvis alle diagnostiske kriterier er opfyldt og symptomerne er alvorlige.

---

IGD- og GD-diagnoserne er blevet kritiseret for, at forskningen i diagnoserne relativt hurtigt har bevæget sig fra at være eksplorativ til konfirmativ, som betyder, at forskerne interesserer sig mere

for at bekræfte de kriterier, der allerede er foreslået, end fortsat at undersøge nye aspekter af fænomenet (Saunders et al., 2017). Ikke desto mindre skal forskningen starte et sted og der er indtil videre udført en del prævalensstudier, der udspringer af DSM-s kriterier for hhv. IGD, Internet Addiction og Gambling Disorder. Norge er det eneste skandinaviske land, hvori prævalensstudier for PG blandt unge er lavet (i 2004-14), og i dette studie varierede prævalensen fra 0,6%-4,2% (Nielsen, 2018). Til sammenligning varierer prævalensen i andre vestlige lande for IGD på 1,2%-8,5% (Gentile et al., 2017). Ifølge Gentile et al. (2017) kalder feltet på konsensus ift. hvordan PG defineres og bedst måles, for at prævalensstudier har et bedre sammenligningsgrundlag. Kritikken af både IGD-kriterierne og de screeningsredskaber, der indtil videre er anvendt, bør derfor ses i lyset af, at der mangler meget forskning på området endnu.

### **Hvilken forståelse af PG tilbyder kriterierne?**

Selvom DSM-V og ICD-11 præsenterer PG som en diagnose på forskellig vis, så er der et stort overlap mellem symptomer og kriterier. Vi vurderer, at særligt IGD-kriterierne bærer præg af at være internaliserende, da de overvejende beskriver symptomer, som individet bedst selv kan mærke, om er til stede. Her henvises fx til *optagethed af spil*, *abstinenssymptomer* og *tab af interesser*. Der er også enkelte kriterier, som både fungerer som internaliserende og eksternaliserende symptomer, da individets omgivelser også ville kunne vurdere tilstedeværelsen af. Fx kan IGD-symptomet ”*ikke-succesfulde forsøg på at kontrollere sin deltagelse i spil*” både mærkes af den unge selv, hvis vedkommende har tilstrækkelig selvindsigt og -erkendelse, men også være synlig for den unges omgangskreds, når det ikke lykkes at kontrollere gaming. Vi vurderer, at der ikke er nogen af IGD-symptomerne, der kan anses som udelukkende eksternaliserende, hvor den unge har en udadreagerende adfærd, som de har svært ved selv at opdage. Samtidig kræver flere af kriterierne dog en selvindsigt i, at adfærden er problematisk, for at PG kan måles via selvrapportering.

De diagnostiske kriterier for IGD og GD ligner meget dem, der anvendes for diagnoser på stofmisbrug og gambling disorder, da meget forskningslitteratur finder et overlap mellem symptomer på disse lidelser. Fx ses en stor lighed med kriterierne *nedsat kontrol*, *optagethed af spil*, *øget prioritering af gaming*, *en bevidst trang til at spille*, *fortsættelse af spil trods negative konsekvenser* (Saunders et al., 2017).

Desuden er der indikatorer på en særlig kausalitetsforståelse i den måde, IGD- og GD-kriterierne opstiller sammenhænge mellem adfærd og symptomer på, hvor spilleadfærden bliver årsag til negative konsekvenser. Dette kommer fx til udtryk i IGD-kriteriet *har risikeret eller mistet et betydningsfuldt forhold, job, uddannelses- eller karrieremulighed pga. deltagelse i internetspil*,



hvoraf det direkte fremgår, at det er pga. deltagelse i internetspil, at de negative konsekvenser er opstået. De samme kausale slutninger kommer til udtryk i GD's formulering om, at adfærdsmønsteret skal være tilstrækkeligt alvorligt til, at det resulterer i væsentlig forringelse på flere funktionsområder.

Det er også væsentligt at fremhæve de forskelle, der er mellem GD's og IGD's versioner af diagnosen. ICD's kriterier er færre samt bliver beskrevet mere overordnede uden forskrifter for, hvordan symptomerne kommer til udtryk. Det bliver derfor op til den enkelte at vurdere, hvornår der er tilstrækkeligt bevis for tilstedeværelsen af symptomet, og hvordan det ser ud. Vi vurderer derfor, at symptomerne på GD i højere grad end IGD, kan anses for både at være internaliserende og eksternaliserende. Fx kan kriteriet *"øget prioritering af spil i et omfang, hvor spil har forrang over andre livsinteresser og daglige aktiviteter"* komme til udtryk som den unges kognitive prioritering af at spille, i form af optagethed og manglende interesse for andre aktiviteter, men det kan også komme til udtryk ved, at andre personer bemærker, at den unge trækker sig fra andre aktiviteter.

Nielsen (2018) påpeger, at diagnosesystemerne har fokus på at undersøge, om den unge oplever klinisk signifikante forstyrrelser i kognitive eksekutive funktioner, emotionsregulering eller adfærd, samt om deltagelsen i spil er årsag til stor lidelse på sociale, beskæftigelsesmæssige eller andre vigtige områder. Ifølge Nielsen kan dette blot kan være én forståelsesmodel af PG. Som forsker kan man også vælge at undersøge, om unges spilleadfærd alternativt kan være en forventet eller kulturelt accepteret respons eller strategi til at håndtere almindelige stressorer i ens liv, samt om adfærden overhovedet er patologisk i sig selv, eller om den blot resulterer i konflikter med nære relationer fordi de betragter adfærden som værende socialt afvigende (Nielsen, 2018). Med denne alternative model lægger Nielsen op til et bredere, mere systemisk perspektiv på PG, hvor forskeren interesserer sig for de eksterne, sociokulturelle faktorer, der er til stede i en problematisk gamers liv. Hvordan kan disse faktorer, i kombination med gaming, medføre, at den unge udvikler lidelsen? Og hvordan kan vi karakterisere, hvilke interne og eksterne faktorer, som generelt set er optimale for en ungdom i trivsel? Senere i opgaven vil vi redegøre for et systemisk og ressourcefokuseret perspektiv på, hvad unge bør have i deres liv for at have en sund, psykisk udvikling og trivsel. Dette perspektiv vil senere bidrage til at udforske interne og eksterne udviklingsressourcer hos unge, der både gamer og ikke gamer, fra et mere systemisk perspektiv. Med denne tilgang kan vi udvide vores forståelse af, hvilke ressourcegrupper, der er til stede, og hvilke, der bør fremmes hos unge gamere, som er i risiko for at udvikle PG.

## Generation Z (Julie)

Ifølge Foucault (2005, p. 404) bør sproglige begreber altid forstås ud fra deres historicitet idet, at begrebers betydning altid afhænger af den tidslige og samfundsmæssige kontekst, som de er opstået i. Katznelson, Sørensen, Nielsen, & Pless (2018) fremlægger, at ungdommen historisk set er blevet forstået som en kort overgangsfase, med fokus på udvikling og forandring. Individets identitetsproces forstås i dag ifølge Katznelson et al. mere som et livsprojekt, end som et tidsbegrænset udviklingsstadium, der i høj grad knytter sig til vestlige samfundsmæssige strømninger. Vi vil her portrættere den generation af unge, som vi har inddraget i undersøgelsen og som har fået tilnavnene *Generation Z* og *De digitale indfødte*, samt holde vores konceptualisering af udviklingsressourcer op mod denne målgruppe.

Ifølge Katznelson et al. (2018) er unge fra Generation Z født i år 1995 og frem, og som generation karakteriseres de ved altid at have levet i en tid med internet. De unge har altså altid haft nogle andre digitale muligheder for socialt samvær, end tidligere generationer, og VIVE's undersøgelse af børn og unges velfærd og trivsel, viser fx at de 11-19-årige ugentligt bruger mere tid med deres venner online, via spil eller sociale medier, og har mindre fysisk samvær med vennerne, i 2018 end i 2013 (Ottosen et al., 2018). Undersøgelsen finder også en stor stigning (fra 10-23%) i andelen af unge, som udelukkende mødes virtuelt med deres venner, mens der omvendt er et stort fald (fra 20 til 6%) i den andel, der kun mødes fysisk (Ottosen et al., 2018). Katznelson et al. (2018) fremhæver, at det også er en ungdomsgeneration, hvormed tendenserne fra et arbejdsmarked i forandring smitter af. Her ændrer produktionsmulighederne sig således, at flere og flere immaterielle varer, i form af personlige kompetencer og selvfremstilling, bliver værdiskabende, og det er blevet en legitim karrierevej at være professionel e-sportsudøver, blogger eller Youtuber. Ifølge Katznelson et al. bærer de digitale muligheder også risici med sig, i form af nye måder man som ung kan blive udsat eller udstødt på. Tendenserne er desuden med til at øge unges usikkerhed, fordi en god uddannelse og traditionelle færdigheder ikke længere garanterer fremtidig succes. Det får mange unge til at opsøge en identitet og mening med tilværelsen gennem andre livsarenaer, og at opprioritere de sociale fællesskaber, de indgår i. (Katznelson et al., 2018).

Katznelson et al. beskriver yderligere, at der er kommet mindre afstand mellem unge og voksne generationer gennem tre processer: Afstanden mellem børn og forældres livsverdener er mindsket, fordi forældre engagerer sig mere i deres børns interesser; hierarkiet, der tidligere har struktureret relationen mellem unge og voksne er ændret, da voksne anerkender, at det ikke altid er dem, der ved bedst; unge er ikke længere begrænset til at være objekter for de voksnes handlinger, ønsker og intentioner, men agerer i højere grad som selvstyrende, handlekraftige subjekter. Katznelson et

al. fremhæver yderligere, at de unge har høje forventninger til at finde en mening med tilværelsen, og at de stræber efter altid at præstere til perfektion, både ift. skole, venner, sociale medier, og sundhed. Ifølge Katznelson et al. er mange af disse personlige værdier og mål svære at realisere, og Generation Z er således en gruppe af unge, der oplever et massivt pres og stigende mistrivsel, bl.a. ift. lavt selvværd, øget stress og dalende livstilfredshed. Katznelson et al. omtaler sandsynligheden for, at unges oplevelse af pres dels kan hænge sammen med, at de bliver ramt af handlingslammelse ift. at skulle håndtere deres egen identitetsdannelse mere selvstændigt, samtidig med, at de har færre autoriteter og traditioner at rette sig efter (Katznelson et al., 2018) – hvilket Giddens (1996) betegner som det postindustrielle samfunds traditionstab.

I lyset af dette portræt synes det vigtigt, i en undersøgelse af unges oplevelse af udviklingsressourcer, at inddrage flere af de sociale kontekster, der er vigtige for de unge samt bl.a. at afdække personlige mål og værdier, identitetsfølelse, sociale kompetencer og grad af selvstændighed. Det er alle faktorer, som vores konceptualisering af udviklingsressourcer forholder sig til, og vi vurderer således, at vores undersøgelse vil kunne give en meningsfuld indsigt i unges oplevelse af udviklingsressourcer.

## **Hvordan kan videospil være dragende? (Camilla)**

Ift. at kunne forstå sammenhængen mellem unges oplevelse af udviklingsressourcer og PG, er det relevant også at undersøge, hvilke elementer ved spillene i sig selv, der har en betydning for, at gaming er kommet til at fylde meget i de unges hverdag. I udforskningen af dette vil vi først afgrænse os fra visse aspekter af selve de medier, videospil kan opsøges igennem. Dernæst redegøre vi for de mest populære videospilsgenrer, og til sidst vil vi analysere fra en psykologisk vinkel, hvorfor netop særlige aspekter ved designet kan være dragende. Efter opgavens empiriske undersøgelse vil vi desuden tilføje et ekstra lag til analysen, hvor vi undersøger, hvordan PG kan forstås som en meningsfuld adfærd i sammenhæng med depriverede behov og ressourcer.

### **Dragende aspekter ved medieformen**

Mange videospil kan i dag spilles på både smartphones, tablets, PlayStation, computere, mm. (Paik, Cho, Chun, Jeong, & Kim, 2017). De seneste reviews af PG (Mihara & Higuchi, 2017; Paulus et al., 2018) har dog ikke haft fokus på mediemæssige aspekter af PG, såsom betydningen af skærmstørrelse eller at spilmediet er håndholdt. Vi har dog alligevel haft fokus på dette i litteratursøgningen, og fandt frem til enkelte studier heraf.

Hou, Nam, Peng, & Lee (2012) undersøgte eksperimentelt effekten af skærmstørrelse ift. videospil og fandt, at en større skærm øgede spillerens grad af engagement i spillet, og inducerede en følelse af at være fysisk til stede i spilverdenen, opleve virtuelle objekter som reelle objekter, og identifikation med sin avatar, som er spillerens simulerede spilidentitet. Denne oplevelse kaldes i sin ekstreme grad for *immersion*, der betegner gameres oplevelse af at miste fornemmelsen af deres egen fysiske tilstedeværelse, til fordel for at være opslugt af spillet (Adams, 2014). Hvad der er interessant er, at immersion også er relateret til PG i flere nyere studier (Stavropoulos, Burleigh, Beard, Gomez, & Griffiths, 2018). Yderligere har Paik et al. (2017) som det første studie undersøgt mønstre af gaming på tværs af smartphones og computere, i sammenhæng med IGD. I studiet fandt de, at brugere, der kun spillede spil på smartphones, også havde den laveste prævalens af IGD, havde større evne til selvkontrol, og de brugte mindst tid og penge på gaming. Paik et al. (2017) undersøgte ikke effekten af gaming på konsoller ift. IGD, men ifølge dem er konsolgaming mere udbredt i USA og europæiske lande.

De ovenstående studier tyder altså på, at PG i højere grad hænger sammen med større skærme, der kan give spilleren en oplevelse af at være til stede i spillet, og det er kun i minimal grad relateret til gaming på håndholdte devices. Af disse grunde har vi valgt at afgrænse os fra smartphones og tablets i specialet, og vil fremadrettet omtale gaming på computere og konsoller som fx PlayStations. Opgaven beskæftiger sig ikke med analoge spil, såsom brætspil, idet der er særlige egenskaber ved digitale spil, som kan fremme en risiko for at gameren havner i en afhængigheds-lignende tilstand (Paulus et al., 2018). Disse vil vi komme ind på i de følgende afsnit.

## Populære spilgenrer

Videospil genreinddeles primært efter de udfordringer, spillet byder på (Adams, 2014). Vi vil redegøre for et udvalg af disse spilgenrer, der senere har vist sig relevante for vores undersøgelse, med udgangspunkt i Adams (2014) inddeling.

*Shooter games* handler om at sigte efter og skyde efter andre i spillet. Disse kan både opleves i første person (*first person shooter*, FPS) og tredje person, hvor spilleren kan se sin egen karakter (*third person shooter*, TPS). FPS-spil er den genre, der oftest spilles i e-sporten (Kuss & Griffiths, 2012). I *Role-playing games* (RPG) handler spillet om at udvikle sin karakter, og byder på udfordringer som taktik, logistik og udforskning, inkl. et økonomisk aspekt, hvor spilleren indsamler ting, der kan købes udstyr for. Samtidig er det blevet muligt at spille med mange andre i store multiplayer-universer i genren *Massively Multiplayer Role-Playing Games* (MMORPG). Denne kategori er hidtil den mest undersøgte genre i forbindelse med PG (Paulus et al., 2018). *Sportsspil* fungerer derimod som simuleringer af den virkelige verdens sportskampe, og flere af

dem inkluderer muligheden for at bestyre et hold eller en atlets karriere. *Simulations- og konstruktionsspil* tilbyder spilleren at simulere den virkelige verden, enten ved at bygge huse, bestyre en forretning eller simulere menneskeliv, som det sker i The Sims. Denne genre indeholder sjældent kamp eller udforskning, og lægger mere vægt på økonomiske og konceptuelle udfordringer. Til sidst er der en større kategori af simple og gratis 2D-spil, der er blevet meget udbredt i kraft af smartphones og tablets. Spillene har ofte pakker af serielle udfordringer, såsom at genkende mønstre, lave logiske deduktioner, eller forstå en proces, som inddeles i levels, og ofte tilbydes spilleren ledetråde undervejs. Disse spil adskiller sig markant fra de andre genrer ved, at de *har* en slutning og at de *kan* vindes endeligt. Der er mange navne for denne kategori som *puzzle games, casual games, Flash-games*, men vi vælger at kalde genren for *Simple Spil*. (Adams, 2014).

Efter Adams (2014) bog er der kommet flere nye populære genrer til. *Battle Royal* (BR) er fx en ny online shooting game genre, hvor der spilles mod andre i kamp til døden (Stuart, 2019). BR er ifølge Stuart den mest spillede genre internationalt, og selvom genren har meget forskellige visuelle og narrative betingelser, handler spillene alle om den samme udfordring: En gruppe spillere ankommer til en stor ø, hvor de først gennem søger bygninger for udstyr, inden de kæmper mod andre spillere. Mens kampen skrider frem, bliver øen mindre og tvinger således spillerne tættere på hinanden. (Stuart, 2019).

*Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) adskiller sig fra BR-genren ved at spillere ofte samler sig i teams, der konkurrerer med andre teams i spillet (Ray, 2018). Formålet med disse spil er ofte at bekæmpe computer-genererede udfordringer og andre teams, på det samme, begrænsede område (Ray, 2018).

### **Dragende aspekter ved spilindholdet**

I deres review fremhæver Paulus et al. (2018) en række spilelementer som ofte relaterer sig til IGD: Spil, som muliggør social reforcering; spil, hvis design er uendeligt; spil, hvor det er muligt at opnå attraktivt udstyr til sin avatar eller anden form for status; spil, hvor der er en høj grafisk kvalitet og der spilles i realtid (hvor alle spilleres handlinger sker på samme tid, så spillet fremstår realistisk); spil, der belønner og straffer spilleren undervejs; spil, hvor der indgår et interaktivt narrativt element, hvor spilleren er med til at skabe sin egen historie; og spil, hvor der er et element af monetarisering, dvs. at man kan købe sig til udstyr i spillet.

I dette afsnit vil vi undersøge, hvordan disse spilelementer kan være dragende. Vi vil først se nærmere på operant betingning i videospil, med udgangspunkt i behaviorismen.

## Operant betingning i spil

Skinner's forsøgspstillinger involverede oftest en due, der var spærret inde i en boks med en knap, der udløste foder, når duen trykkede på den (Ferster & Skinner, 1957). Med disse Skinner-bokse viste han, at det var muligt at betinge dyr til frivilligt at vælge en bestemt respons, gennem belønning. I Skinner's operante betingning laves en forbindelse mellem en oprindelig stimulus-responsrefleks (S-R), som var [mad-spise], og en betinget stimuli-respons (S'-R'), som var [at få øje på knappen-trykke på den]. Når duen blev belønnet med den mad, et tryk på knappen udløste, opstod der for duen en relation mellem S-R og S'-R'. Det betød, at duen begyndte at trykke mange gange på knappen efterfølgende, også selvom knappen ikke altid udløste mad (Ferster & Skinner, 1957). Skinner eksperimenterede systematisk med at variere forsøgsvariablerne, og opdagede, at bare én enkelt belønning var tilstrækkelig til at betinge duens respons, så den øgede antallet af gange, den efterfølgende trykkede på knappen.

Skinner's operante betingning påviste en meget hurtigere effekt af betingning end hidtil set (Iversen, 1992). Det fik Skinner til at foreslå en teori om, at enhver organisme i fremtiden vil have samme adfærd, som den havde, mens det blev belønnet. Ved at belønne hvert step i en ønsket adfærd, kan man forme organismens adfærd, endda i hele sekvenser og særlige rækkefølger.

Skinner's operante betingning kan anvendes til at forstå, hvordan gamere vil begynde at spille mere efter belønning. Fx trykkede Skinner's duer oftere på knappen, hvis der ikke faldt en belønning hver gang. Uforudsigeligheden virkede derfor forstærkende på frekvensen af den betingede respons. Til sammenligning anvendes der, i mange aktuelle spil, et variabelt belønningsskema (David, 2016), der gør, at spilleren ikke kan forudsige, hvornår belønningen forekommer. I MMORPG-spillet World of Warcraft kan spilleren fx lede i timevis efter nyt udstyr, der forbedrer chancen for at vinde i kamp (Kuss & Griffiths, 2012). Der indgår således et element af tilfældighed, der består i, at spilleren ikke ved, *hvornår* de bliver belønnet, og det bruges i forskellige genrer i varierende grad; i spil som Counter Strike (FPS) opstår fx en *loot box*, efter hver runde, hvor spilleren kan modtage udstyr af tilfældig værdi, som kan bruges fremover (Extra Credits, 2012). Studier af belønningsmekanismer viser desuden, at belønninger i spil bliver behandlet neuralt på en tilsvarende måde til virkelige penge (Sturrock, 2018).

Skinner viste, at den operante betingning beholdte sin effekt – og kunne forstærkes – ved, at belønningen igen indtrådte, før responsen havde forekommet ulønnet så mange gange, at den blev udslettet (Ferster & Skinner, 1957). Efter rettidig belønning begyndte duerne at trykke endnu oftere på knappen, og den periodiske genbetingning gjorde altså den betingede respons endnu hyppigere. På samme måde kan videospil, der belønner spilleren efter et interval, forstærke

spilleadfærden, så den forekommer endnu oftere og/eller i længere perioder ad gangen. Disse hypoteser om effekten af belønning i spil er blevet bekræftet i et studie, der viste, at belønninger i spil førte til øget vedholdenhed i spil (Kuss & Griffiths, 2012).

Derudover viste Skinners eksperimenter, at den reforcerende belønning også kan optræde sekundært, selvom der ikke var nogen tilfredsstillelse af dyrets behov involveret (Ferster & Skinner, 1957). Fx trænede han rotter til at løbe ned ad en gang til en boks, der indeholdt mad. Skinner lærte rotterne gennem betingning, at en sort boks altid indeholdte mad, og en hvid boks aldrig gjorde. Efterfølgende satte han rotterne i en labyrint, og her valgte de altid den retning, hvor der var placeret en sort boks, også selvom den ikke indeholdte mad (Ferster & Skinner, 1957). På samme måde kan der være både primære og sekundære belønninger, som kan associeres til belønning og tilfredsstillelse af behov ved gaming. Spillets point, virtuelle penge og kammeraternes ros i multiplayer spil kan fungere som belønninger, der direkte tilfredsstiller behov, mens gaming som aktivitet så optræder som en sekundær belønning. Det er ifølge Dabeco slet ikke unormalt, at pulsen stiger helt vildt i de øjeblikke, hvor gamere er ved at lave noget stort og vigtigt for holdet, og hvor de ved, at vennerne overværer det. Hvis gaming desuden foregår i en bestemt kontekst eller med de samme venner, kan værelset derhjemme, klubben, computeren, bestemte lyde og lugte, og synet af bestemte venner fungere som sekundære belønninger, og de behagelige følelser bliver kædet sammen med disse omgivelser og objekter. De sekundære belønninger fungerer også som forstærkninger, der øger spilleadfærden, lige så længe den oprindelige sammenkædning af tilfredsstillelse af behov (primære belønninger) og objekter eller omgivelserne (sekundære behov) vedligeholdes (Ferster & Skinner, 1957).

Kognitionspsykologien har især anvendt den operante betingning i forståelsen af, hvordan adfærd kan blive til vaner, og principperne finder også sin anvendelse i børns associationer med fx skolemiljøet som en behagelig eller ubehagelig oplevelse (Iversen, 1992). I forbindelse med anvendelsen af operant betingning som begreb er det vigtigt at pointere, at betinget *ikke* er det samme som *afhængig*, men at betingning udgør en øget sandsynlighed for, at individet vil søge de samme responser, som de har udført før, samt afgrænse sig fra ubehag – og dermed kan det forstås som en evolutionært meningsfuld adfærd (Ferster & Skinner, 1957). Skinners teori er dog blevet kritiseret for at ignorere, hvad der i første omgang motiverede den til at trykke på knappen; Skinners eksperiment virkede nemlig ikke, hvis den blev fodret inden eksperimentet (Iversen, 1992). Skinners operante betingning kan derfor kritiseres for at overse grundlæggende motivation og behov, og hvordan det får individet til at *vælge* at opsøge en aktivitet. Vi vil nu udfolde dette perspektiv i relation til gaming, med udgangspunkt i SDT.

## Intrinsisk og ekstrinsisk motivation i spil

Ryan & Deci (1985) argumenterer for, at der findes to forskellige typer af motivation, der ligger til grund for menneskers handlinger: En *intrinsisk*, hvor individet er motiveret til at udføre en aktivitet, fordi den er interessant, sjov og behagelig i sig selv; i modsætning til at udføre en aktivitet for at opnå et ydre mål eller belønning, som betegner en *ekstrinsisk* motivation.

Det, som Skinner kalder operante belønninger, kan i SDT karakteriseres som ekstrinsiske belønninger, idet SDT betegner mad, penge, gevinster, social accept samt undgåelsen af ubehagelige stimuli som ekstrinsisk regulerende (Deci, 1976). At gå på arbejde for at tjene penge er et godt eksempel på en ekstrinsisk motiveret aktivitet i SDT. Fritidsaktiviteter er derimod et eksempel på intrinsisk motiverede aktiviteter, da de ofte handler om at dyrke og fordybe sig i sin interesse og opnå en højere erkendelse eller blive dygtigere. Individet bliver ofte også dybere absorberet i aktiviteter, der er intrinsisk motiverede, og kan derfor udstå et længere pres på fysiologiske behov, som fx at være sulten, under aktiviteten (Deci, 1976).

Ryan & Deci identificerede tre former for intrinsisk motivation, som de senere kaldte for basale psykologiske behov: *kompetence*, *autonomi* og *social forbundethed (relatedness)* (2002). *Kompetence* henviser til, at mennesker har behov for at føle sig effektive og håndteringsdygtige, når de bruger deres færdigheder. *Kompetence*-behovet medfører derfor, at individet søger udfordringer, der passer til deres færdighedsniveau. *Autonomi* henviser til, at mennesker har behov for at føle, at de kontrollerer deres egen adfærd og handler i overensstemmelse med egne værdier. Ifølge Ryan & Deci (2002) skal det dog ikke forstås som et behov for at være uafhængig af andre. Til sidst henviser *forbundethed* til, at mennesker generelt har behov for at interagere og have relationer til andre, både som individer, men også i fællesskab med andre. Når mennesker engagerer sig i aktiviteter, der tilfredsstillende disse behov, bliver belønningen en følelse at være kompetent, selvbestemmende og forbundet med andre (Deci & Ryan, 2002). Ifølge Deci (1976) bliver trangen for tilfredsstillende af de basale behov dog ikke reduceret efter en aktivitet, på samme måde som primære fysiologiske drifter som sult vil reduceres midlertidigt, når en person lige har spist; behovet for at opfylde de intrinsiske behov vil altid være der, undtagen når processen forstyrres af fysiologiske behov eller affekter som fx frygt.

Ikke overraskende viser forskning i SDT, at typen af motivation har betydning for, hvordan individet udfører og oplever aktiviteter: Når individer er ekstrinsisk motiverede for at udføre en aktivitet, vil de udføre den med mindre entusiasme og kreativitet og mere stress, end hvis de er intrinsisk motiverede (Deci, 1976). Desuden viser Deci i et studie (1971), at tilstedeværelsen af ekstrinsiske belønninger, som når folk modtager penge for at lægge et puslespil, de oprindeligt finder interessant, underminerer den intrinsiske motivation, så de efterfølgende fandt det mindre



interessant. Dette er efterfølgende blevet bekræftet i en metaanalyse af mere end 100 eksperimenter (Deci & Ryan, 2015), og det opstår især, når belønningen har en værdi for individet, mens de er i gang med aktiviteten og uanset, om den er forventet eller er tilfældig.

Der findes flere ekstrinsiske motivationer for at spille videospil. Nogle spillere er så dygtige, at de opnår sponsorater og vinder præmier i turneringer mod andre spillere, som det gælder for e-sport. Der findes også ekstrinsiske belønninger, som opnås *undervejs* i spillet, såsom det virtuelle ”guld”, beklædningsgenstande, våben samt andet udstyr, der har til formål at forbedre karakterens udseende og evner i spillet. Men også spillets pointtavler, levels og ranking, kan karakteriseres som ekstrinsiske belønninger. Ifølge SDT vil disse elementer medføre en sænket intrinsisk motivation for at spille, der vil være præget af mindre entusiasme og kreativitet, og modsat får spilleren en følelse af tvang og stress (Deci, 1976). Det kan forklare, hvorfor de gamere, der spillede flest spil i genren ”puzzle/arcade/board games” i studiet af Paik et al. (2017), også fortalte, at de spillede mest for tidsfordriv og ikke fordi de fandt spillet interessant. Det mest hyppige spil i denne kategori var Farmville, som også er et simpelt spil, hvori spilleren skal passe sin gård og samle point, og fremgangen vises med point og behagelige lyde (Paik et al., 2017). Gamere, der i studiet spillede mere komplekse spil som MMORPG’er fortalte dog, at de spillede dem, fordi det er spændende, sjovt og da det er afstressende for dem. Det må derfor betyde, at disse mere komplekse spil, på trods af de indbyggede point og karakter-elementer dog ikke medfører den samme underminering af den intrinsiske motivation.

De førnævnte ekstrinsiske belønninger undervejs i spillet kan dog forstås som mere end blot belønninger: De fungerer også som feedback ved, at de giver et praj til spillerne om, hvor godt de klarer sig. Eksperimentelle studier har medført en skelnen i SDT mellem to typer af feedback, der fremhæver metabudskabet i belønninger (Deci & Ryan, 1985). *Informativ feedback* er det, individet oplever som objektiv information, der gives uden noget oplevet pres eller kontrol, der fx kan være tal eller ros, der viser præstation. Denne type feedback understøtter ofte individets følelse af kompetence og autonomi, og dermed deres intrinsiske motivation. *Kontrollerende feedback* opleves modsat som et forsøg på at styre individet til at opføre sig og præstere på en bestemt måde, snarere end at give information, og sænker den intrinsiske motivation, fordi individet oplever mindre autonomi. Derfor kan selv positiv feedback sænke intrinsisk motivation, hvis dets metabudskab opleves som et forsøg på at kontrollere individet (Deci & Ryan, 1985). Et eksempel kan være en lærer, som siger til en elev, at de klarer sig godt, ”som de burde”, hvorved det sidste kontrollerende element har vist sig at underminere intrinsisk motivation (Deci & Ryan, 1985).

Enhver form for feedback indeholder typisk både informative og kontrollerende elementer, og det er derfor muligt, at nogle belønninger i spil kan understøtte spillerens intrinsiske motivation, hvis belønningerne har karakter af informativ feedback. Fx er dette tilfældet med udstyr, der vindes i kamp, eller på anden vis tegner et billede af, hvor godt spilleren klarer sig, da de på denne måde støtter spillerens kompetencefølelser. De ekstrinsiske belønninger bliver derfor informativ feedback, hvis spilleren får en følelse af, at de har optjent belønningen gennem sine egne kompetencer og autonome handlinger. På denne måde kan spilleres hårdt-optjente sejre eller udstyr, stå som et bevis på deres dygtighed i spillet, i modsætning til belønninger, der forekommer tilfældige eller hvor aktiviteten er styret af en ekstern kontrol. Desuden viser studier, at ros fra andre, individet ikke oplever som kontrollerende, også opleves som informativ feedback, og understøtter de samme følelser af autonomi og kompetence. Ros fra venner, som der spilles med, kan derfor have en intrinsisk motiverende effekt, der dermed gør spilleren mere interesseret i at spille fremover.

Ud over at fremme kompetence- og autonomifølelser gennem informativ feedback, kan flere spil tænkes at opfylde spilleres basale behov for forbundethed. Mange spil har i dag en indbygget social komponent i form af at være multiplayer online spil (Sturrock, 2018). Disse spil medfører ofte, at spillere interagerer med andre i spillet, over både chat og gennem et head set, der fremmer følelsen af, at vennerne sidder lige ved siden af. Samtidig ses det ofte i forbindelse med multiplayer-spil, at spillere organiserer sig i små klaner (guilds), der ofte spiller sammen. Disse guilds kan dog samtidig lægge socialt pres på den enkelte for at spille lidt længere, for fællesskabets skyld, ud over at spillerne roser hinanden, når de opnår deres fælles mål i spillet. Multiplayerspil kan derudover få indflydelse på fællesskabets interesser, når vennerne ses ”offline”, da det kan blive omdrejningspunktet for samtaleemner. Dabeco fortæller, at mange forældre fortæller, at det er svært at begrænse børnenes tid med videospil, fordi alle vennerne spiller og at deres børn dermed vil være udenfor. På samme måde kan det tænkes, at simple spil som Farmville til en vis grad, opfylder individets behov for forbundethed. Farmville spilles over det sociale netværk, Facebook, hvor det er muligt at invitere andre Facebook-venner (Paik et al., 2017). Da det dog ikke her er muligt at kommunikere med vennerne undervejs med teknologiske løsninger, vil behovet for forbundethed dog kun blive delvist opfyldt. Disse simple spil vil derfor ikke fremme en lige så stor intrinsisk motivation; og dermed ikke virke lige så dragende.

Behovet for autonomi kan også tænkes at tilfredsstilles i flere af videospillene. Underholdningsaktiviteter er et af de sjældne domæner i livet, hvor folk kan handle autonomt; her er der som regel ingen, der fortæller, hvad man skal gøre. Derfor kan gaming, allerede, når det er frivilligt opsøgt underholdning, være karakteriseret af autonomi. De mere komplekse spil, hvor

der indgår et interaktivt narrativt element, kan desuden fremme spillerens oplevelse af autonomi. Ifølge Lloyd, Frost, Kuliesius, & Jones (2019) tilbyder de fleste videospil en følelse af kontrol; lige fra muligheden for at vælge sin egen karakter; til visuelt at have fornemmelsen af at kunne styre og være sin karakter; og til muligheden for at forsøge igen, når spillet tabes. Idet spilleren får følelsen af, at de selv kan have indflydelse på spillets fremgang og være med til at skrive deres egen historie, fordi spillet er åbent og uendeligt; så fremmer det følelsen af autonomi.

SDT kan således anvendes til at forstå, hvorfor gaming kan være en intrinsisk motiverende aktivitet: Mange spil vækker en tilfredsstillende af de basale psykologiske behov for autonomi, kompetence og forbundethed. I et studie finder Neys & Tan (2014) også, at gamere rapporterer større fornøjelse ved spillet, når de samtidig oplever at de basale behov opfyldes i højere grad. På den måde kan fornøjelsen siges at signalere til gamere, at deres behov tilfredsstilles. Sturrock (2018) citerer i tråd med dette et studie, der viser, at tilfredsstillende af de tre basale behov hænger sammen med øget vedholdenhed i spil, og at frustrationen af disse behov sænker vedholdenheden. Gaming kan ifølge Neys & Tan (2014) starte en spiral mellem de tre behov; jo bedre en gamer, man er, des mere føler (og bliver fortalt af kammerater), at man 1) har valgt aktiviteten selv (autonomi), og 2) kan tilskrive sine egne kompetencer sin succes (kompetence), samt at man 3) er en del af en udsøgt gruppe (forbundethed).

Hvor Skinner operante betingning konceptualiserer gaming som en betinget respons på belønninger, lægger SDT vægt på individets frie valg, og gaming vil derfor i denne konceptualisering forstås som individets *valgte* aktivitet til at tilfredsstille grundlæggende behov. Man kan undre sig over, hvorfor et af symptomerne på PG så er ”*Ikke-succesfulde forsøg på at kontrollere sin deltagelse i internetspil*” Svaret må være, at gaming både er præget af individets valg i at opsøge aktiviteten gennem at tænde sin computer eller PlayStation, men at gaming, når det bliver problematisk, *også* kan være præget af kontroltab.

## **De 40 udviklingsressourcer (Camilla)**

### **Fokus på problemer og mangler vs. fokus på udvikling, trivsel og muligheder**

Ifølge Scales & Leffert (2004) har ungdomsforskningen typisk været præget af at beskæftige sig med *problemer* og *mangler* i unges liv, samt forsøg på at hæmme risikoadfærd ud fra et individualiseret fokus. Ifølge Scales & Leffert har det individualiserede problemfokus medført, at mange interventionsprogrammer har behandlet uønskede teenage-graviditeter, rygning, stofmisbrug, gambling mm. som problemer, der er isoleret fra de forskellige kontekster, som unge indgår i, og resultatet har været, at disse interventionsprogrammer har haft begrænsede

langtidseffekter. Programmer, der har haft en større effekt på længere sigt, har modsat indeholdt multifacetterede indsatser, hvor der har været fokus på unges forskellige sociale kontekster, særligt i form af forældre, lærere og venner. Ifølge Scales & Leffert bygger disse effektfulde interventionsprogrammer på Banduras sociale læringsteori idet de bruger teoriens forståelse af, hvordan unges sociale relationer kan agere rollemodeller og påvirke de holdninger og former for adfærd, som de unge internaliserer. Programmerne anvender typisk denne forståelse til at opbygge unges sociale kompetencer og positive værdier. SI har forsket i unges udvikling og psykosociale trivsel siden 1958 og denne opmærksomhed på unges sociale systemer og rollemodeller har drevet SI's forskning til et paradigmeskifte, hvor de har fået mere fokus på at konceptualisere de faktorer, der fremmer unges positive udvikling og trivsel, frem for problematiske aspekter og risikoadfærd. (Scales & Leffert, 2004).

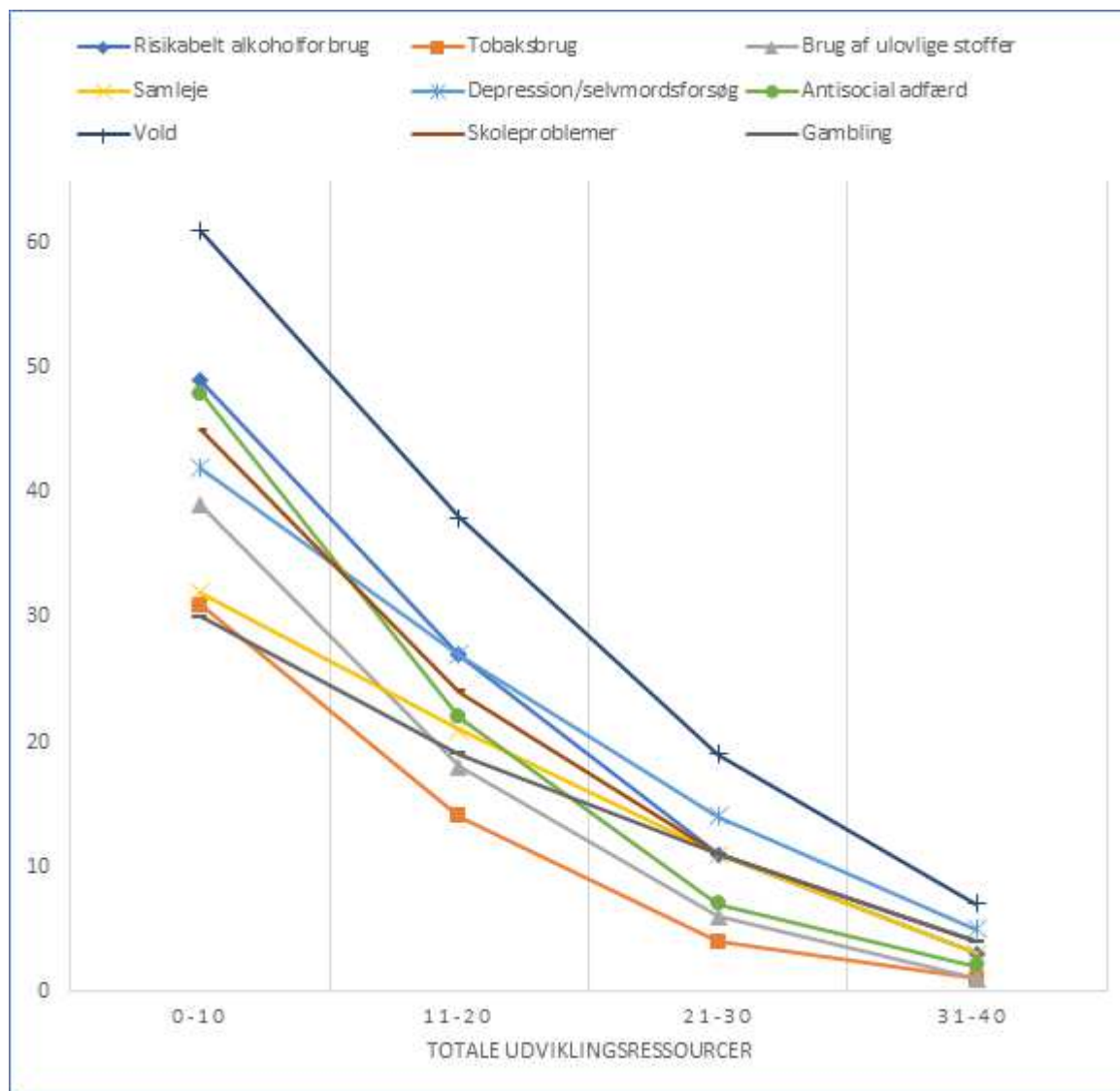
SI's empiriske fokus placerer sig således inden for den forskningsgren, der også er kendt som PYD (Silbereisen & Lerner, 2007). Det er en gren, der ikke kun har intentioner om at udforske, hvordan unge udvikler sig til at blive selvforsynende voksne, der har et godt socialt netværk og tager del i ansvaret som gode samfundsborgere; unge skal også føle sig glade, sunde og kompetente, *mens* de er unge.

### **Metoden, der førte til de 40 udviklingsressourcer**

SI's paradigmeskifte får dem til at udvikle surveyet Profiles of Student Life: Attitudes and Behaviors (A&B) (Leffert et al., 1998), som har været den primære kilde til at identificere og rammesætte 40 udviklingsressourcer. A&B blev udviklet til selvrapportering for amerikanske unge i middle school til slutningen af high school (6.-12. klasse), og instrumentet har 156 items, der er baseret på faktorer, som i forskningen har vist sig, at 1) forhindre højrisiko-adfærd, 2) fremme trivsel og positive udfald, og 3) bidrage til resiliens (Leffert et al., 1998). I første omgang førte resultaterne af besvarelserne fra A&B til en struktur med 30 udviklingsressourcer, der var signifikant relateret til de førnævnte grupper af faktorer, på tværs af flere hundrede tusinder af amerikanske unge. SI foretog efterfølgende flere studier med samples, der var mere repræsentative ift. den amerikanske befolknings sammensætning af minoriteter, og reviderede derefter udviklingsressource-instrumentet fra 30 til 40 udviklingsressourcer (Scales & Leffert, 2004). Hidtil har mere end 1,5 mio. amerikanske unge i 6.-12. klasse, og samlet set 6 mio. unge verden over, besvaret A&B surveyet (Scales & Leffert, 2004).

Ifølge Scales & Leffert (2004) finder SI i deres forskning konsistent en sammenhæng mellem et højere antal udviklingsressourcer og en lavere grad af involvering i risikoadfærd blandt unge, på tværs af studier, etniske grupper, køn, alder og nabolag. Figur 1 viser denne sammenhæng, og

demonstrerer, hvordan tilstedeværelsen af ressourcer virker *kumulativt, vertikalt*: En stigning i 2-3 ressourcer har en dramatisk effekt på tilstedeværelsen af risikoadfærd. Tilsvarende viser SI's studier, at tilstedeværelsen af ressourcer *horisontalt*, på tværs af kontekster i unges liv, også har en mere beskyttende effekt, end hvis de havde fordelt sig i få kontekster. (Scales & Leffert, 2004).



Figur 1: Mønstre mellem totalt antal udviklingsressourcer og risikoadfærd blandt unge amerikanere (i %). Data er fra elever i 6.-12. klasse i både offentlige og private/alternative skoler, der har udfyldt SI's A&B survey i skoleåret 1999-2000, N = 217.277 i 318 communities (Scales & Leffert, 2004, p. 8). Modellen er selvlavet.

Leffert et al. (1998) har desuden, via stepvise regressioner i et studie af 99.000 unge i 6.-12. klasse, fundet, at demografiske variable som køn, alder, etnicitet, familiekomposition og mødres uddannelse (som proxy for socioøkonomisk status) forklarer 5-14% af variansen for unges risikoadfærd, mens udviklingsressourcerne sammen med disse demografiske variable forklarer 66% af variansen. Således støtter data, at udviklingsressourcerne fungerer som beskyttende

faktorer ift. involvering i risikoadfærd, selvom mønsteret af sammensætningen af ressourcerne kan variere på tværs af individer (Leffert et al., 1998). Flere af SI's longitudinelle studier har derudover fundet tilsvarende sammenhænge (Scales & Leffert, 2004). Fx fandt SI, i et studie af 370 elever fra de gik i 7.-9. klasse og til de afsluttede high school, at de elever, der havde et højere totalt antal af ressourcer til at begynde med, havde generelt signifikant bedre udviklingsmæssige betingelser tre år senere (Leffert et al., 1998). De mange konsistente resultater på tværs af kulturer fik SI til at definere de 40 udviklingsressourcer som *"the relationships, opportunities, and character strengths that are strongly related to children and youths' well being"* (Scales, Roehlkepartain, & Shramko, 2016, p. 1148), og ressourcerne udgøres, ifølge dem, både af biologiske, kognitive, psykologiske og sociokulturelle faktorer, der interagerer med hinanden og har lige stor indflydelse på menneskers udvikling. Ressourcerne omtales derfor også som "udviklingsvitaminer", der har *"... the power to influence young people's developmental trajectories, protect them from a range of negative outcomes, and help them become more productive, caring, and responsible adults"* (Search Institute, 2005b, p. 2).

Scales & Leffert (2004) har sideløbende med udviklingen af perspektivet lavet et omfattende review af 1.200 studier relateret til de 40 udviklingsressourcer, og har efterfølgende konkluderet, at størstedelen af den empiriske litteratur generelt støtter SI's konceptualisering af kategorierne. Selvom mange andre studier også finder den kumulative effekt af risikofaktorer for problematisk adfærd, har meget få studier tidligere vist, hvordan et højere antal af positive faktorer i unges liv kan have indflydelse på deres udvikling af problemadfærd (Scales & Leffert, 2004).

Udviklingsressourcerne komplementerer altså samlet set den omfattende forskning, der eksisterer omkring risikofaktorer og fokus på psykopatologi, ved at udpege byggesten, der sandsynliggør en sund udvikling, mens risikofaktorer udpeger forhindringer, der reducerer sandsynligheden for en sund udvikling. Udviklingsressourcerne er altså forskningens svar på, hvilke byggesten, der skal være til stede i *alle* unges liv, mens de er 12-18 år, for at de trives og udvikler sig til at blive sunde, omsorgsfulde og produktive individer (Scales & Leffert, 2004).

Sammensætningen af udviklingsressourcerne varierer for hvert individ, bl.a. afhængigt af køn- og aldersmæssige forskelle. Fx skriver Scales & Leffert (2004), at drenge generelt klarer sig bedre i naturvidenskabelige fag i skolen, men at piger omvendt rapporterer mere positive holdninger til skolen, hvilket også er en dokumenteret effekt i Danmark (Undervisningsministeriet, juni 2017). Derudover ser man, at niveauet af de fleste ressourcekategorier (se beskrivelser i næste afsnit), er lavere for børn og unge, der går i 6.-12. klasse i USA, hvilket svarer til den danske udskoling og

gymnasietid (Scales & Leffert, 2004). Yngre unge har altså gennemsnitligt flere ressourcer end ældre unge.

De 40 udviklingsressourcer inddeles i otte kategorier, hvoraf halvdelen er eksterne ressourcer, som betegner relationer og muligheder, der opstår pga. voksne i de unges liv, og halvdelen er interne ressourcer, som er kompetencer og værdier, de unge udvikler og internaliserer, der også hjælper dem mod at blive selvregulerende voksne (se figur 2, (Scales & Leffert, 2004)).



Figur 2: Visuelt overblik over de interne og eksterne udviklingsressourcer (Search Institute, 2019).

Vi vil i de kommende afsnit gennemgå de otte ressourcekategorier, hvad de udgøres af, og hvad deres teoretiske grundlag består i.

## Eksterne ressourcer

### Støtte (Julie)

1. Family support	<i>Familien yder meget kærlighed og støtte</i>
2. Positive family communication	<i>Den unge og hans/hendes forældre kommunikerer positivt og den unge er villig til at søge råd fra sine forældre</i>
3. Other adult relationships	<i>Den unge får støtte fra tre eller flere voksne, der ikke er forældrene.</i>
4. Caring neighborhood	<i>Den unge oplever at have omsorgsfulde naboer.</i>
5. Caring school climate	<i>Skolen opstiller et omsorgsfuldt og opmuntrende miljø.</i>
6. Parent involvement in schooling	<i>Forældre er aktivt involverede i at hjælpe den unge med at klare sig godt i skolen.</i>

Scales & Leffert (2004) definerer *støtte* som *forsørgelse* i form af materielle fornødenheder; *bekræftelse* gennem feedback, der styrker identitetsdannelsen; og *affekt* i form af omsorg og pleje. De opfatter støtte dynamisk, idet graden af støtte både afhænger af det, som omsorgspersonerne

bringer ind i relationen, og det, som den unge, fra barnsben, bringer ind i relationen. Denne forståelse af støtte udspringer af udviklingspsykologiens interesse for matchet mellem omsorgspersonernes og barnets temperament, hvilket ofte i psykologien omtales som 'goodness of fit' (Newland & Crnic, 2017).

Unge, der føler sig støttet, vil føle sig forbundet til de personer, som de værdsætter, og vil føle, at de har voksne, som de kan gå til, hvis de har brug for råd og vejledning (Scales & Leffert, 2004). Ifølge Scales & Leffert befinder unge sig i en periode af livet, hvor de gennemgår store fysiske, emotionelle, sociale og intellektuelle forandringer, som også opmuntrer de unge til at agere mere selvstændigt. Den relationelle afstand til forældrene kan derfor blive større, og derfor er oplevelsen af støtte ekstra vigtig i denne periode. De førnævnte forandringsprocesser er nemmere for unge at håndtere, hvis de både føler sig støttet i at påtage sig et større ansvar og tage flere selvstændige beslutninger, samtidig med, at de også kan søge hjælp og vejledning hos voksne, når opgaven bliver for stor. (Scales & Leffert, 2004).

Unge konstruktive oplevelse af støtte minder dermed om den balance for støtte, som der også i tilknytningspsykologiens Circle of Security-model advokeres for, er nødvendig for små børns udvikling. Ifølge Hofmann, Marvin, Cooper, & Powell (2006) indebærer balancen, at børnene oplever at blive støttet dels i at kunne udforske verden, men at de også oplever, at de har en tryk base at vende hjem til, når verden bliver for uoverskuelig eller farlig.

Scales & Leffert (2004) fremlægger, at forældres grad af støtte er særligt vigtig og bør komme til udtryk gennem en autoritativ forældretil, fremfor en autoritær eller eftergivende forældretil. Denne konstatering bygger på Baumrinds (1966) teori om konceptualiseringen af forskellige forældrestile. Ifølge Baumrind indebærer en autoritativ forældretil særligt en åben kommunikation, accept og emotionel varme samt en balance mellem, hvor meget forældre kontrollerer og dirigerer den unges adfærd og hvor meget, de støtter den unges udvikling af autonomi. Stilen fordrer kærlige, men bestemte forældre, som søger at lære de unge deres perspektiver, på baggrund af deres erfaringer, samtidig med, at de anerkender den unges egne interesser og selvstændige måde at begå sig på (Baumrind, 1966). I et review fremhæver Scales & Leffert (2004) forskning, der viser, at forældres støtte hænger sammen med mange positive udfald for unge, fx højere selvværd, mindre angst og depression, en større følelse af mening med livet og tiltro til egne kompetencer. Sidstnævnte sammenhæng er dog stærkest blandt unge, der ikke har nogen tætte venner. Det skal yderligere understreges, at det er de unges *egen* vurdering af oplevelsen af støtte, som associeres med de positive udfald, og ikke rapporter fra de forældre eller andre voksne, som yder støtten. (Scales & Leffert, 2004).



## Empowerment (Julie)

1. Community values youth	<i>Den unge oplever, at voksne i nabolaget værdsætter de unge</i>
2. Youth as resources	<i>Unge tildeles vigtige roller i nabolaget</i>
3. Service to others	<i>Den unge hjælper/arbejder i nabolaget en time eller mere om ugen.</i>
4. Safety	<i>Den unge føler sig sikker derhjemme, i skolen, og i nabolaget.</i>

Ifølge Scales & Leffert (2004) og Katznelson et al. (2018) befinder unge sig udviklingsmæssigt i en periode, hvor identitetsdannelse er central. *Empowerment*-ressourcerne er derfor af stor betydning, da de hjælper unge til at opnå en tro på, at de er værdsatte af andre, har noget godt at bidrage med, samt har en meningsfuld rolle i samfundet (Scales & Leffert, 2004). Empowerment opbygges af erfaringer, der får unge til at føle sig stærke og det er derfor vigtigt, at de oplever bekræftelse fra andre – særligt voksne – på, at de er værdsatte, samt at de kan og bør gøre en positiv indsats for fællesskabet. Det øger netop sandsynligheden for, at de unge vil føle et stærkere tilhørsforhold til deres omgivelser, samt blive mere produktive, engagerede samfundsborgere.

Empowerment udvikles ikke kun gennem erfaringer med at nå personlige mål eller løse udfordringer, men også gennem erfaringer fra andres sociale handlinger. Ifølge Scales & Leffert skal unges oplevelse af empowerment forstås på både et *personligt plan*, der omhandler følelser af tryghed og erfaringer med at være til gavn for andre, og et *abstrakt plan*, der vedrører generelle opfattelser af de voksnes syn på unge. Det kan fx være, at nogle unge føler sig værdsatte af voksne indenfor familien, men føler sig ignoreret eller dårligt behandlet af fremmede voksne i lokalsamfundet. Hvis der er en uoverensstemmelse mellem disse to planer, kan det medvirke til at reducere unges oplevelse af empowerment samt underminere deres følelse af at have et stærkt tilhørsforhold til det bredere samfund. (Scales & Leffert, 2004). Scales & Leffert advokerer derfor for, at alle voksne, både i familien, skolen og i det bredere samfund, spiller en vigtig rolle ift. at empower de unge, fordi de unge internaliserer det, de erfarer fra andre, til at være gyldige om dem selv. De voksnes opgave består i eksplicit at kommunikere deres tro på de unges værdi til de unge selv, fremfor at tage for givet, at de unge godt ved, at de er værdsat. Det er også væsentligt, at voksne tilbyder forskellige muligheder, hvor unge kan deltage aktivt og påtage sig et lederansvar, i skolen såvel som i lokalsamfundet. (Scales & Leffert, 2004).

Tryghed [safety] udgør også et aspekt af unges samlede oplevelse af empowerment. Tryghed forstås her i lyset af Maslows (1968) teori om en hierarkisk orden i menneskers udviklingsmæssige behov, hvor de mest basale behov er mad, vand, husly og dernæst tryghed.

Tryghed skal derfor imødekommes, både i familien, i skolen og i nabolaget, før det bliver muligt for den unge at elske, føle selvværd eller på andre måde realisere sig selv til fulde (Maslow, 1968). Scales & Leffert (2004) betoner, at unges oplevelse af tryghed er lige så vigtig at forholde sig til, som objektive mål for tryghed, fx antal overgreb, da de henviser til studier, der viser, at langt flere unge fx bekymrer sig om at blive dårligt behandlet i skolen, end der er unge, som rapporterer, at det er sket (Nolin, Davies & Chandler, 1995 i: Scales & Leffert, 2004). De påpeger, at det er uklart, hvilken effekt denne bekymring alene har på de unges holdning til skole, venskaber og deltagelse i fritidsaktiviteter, men det er usandsynligt, at det er en positiv effekt (Scales & Leffert, 2004). Empowerment-ressourcerne associerer sig desuden empirisk til en række positive udfald: Bl.a. unges udvikling af en positiv selvforståelse, en større følelse af personlig kontrol, bedre akademisk præstation og større succes med selv-aktualisering, hvilket vil sige at udleve sit fulde potentiale (Scales & Leffert, 2004).

### Grænser og forventninger (Camilla)

5. Family boundaries	<i>Familien har klare regler og konsekvenser, samt monitorerer hvor den unge tager hen</i>
6. School boundaries	<i>Skolen sætter klare regler og konsekvenser</i>
7. Neighborhood boundaries	<i>Naboer tager ansvar for at monitorere unges adfærd</i>
8. Adult role models	<i>Forældre og andre voksne er positive rollemodeller for ansvarlig adfærd</i>
9. Positive peer influence	<i>Den unges bedste venner er positive rollemodeller for ansvarlig adfærd</i>
10. High expectations	<i>Både forældre og lærere opmuntrer den unge til at klare sig godt</i>

*Grænser og forventninger* henviser ifølge Scales & Leffert (2004, p. 75) til de regler, standarder og normer, som er gældende i en familie, skole, nabolag og samfundet, og som guider unges valg samt regulerer deres adfærd. Grænser og forventninger overføres delvist til den unge i familien. Fx viser Baumrinds (1966) forskning i opdragelsesstile, at børn og unge, der vokser op i en varm og omsorgsfuld familie, som sætter *klare, konsistente og alderssvarende* grænser, forventninger og *naturlige konsekvenser*, i højere grad vil internalisere forældrenes normer og regler. På denne måde bidrager en autoritativ forældrestil til, at unge tilegner sig grænser og forventninger og bruger dem selvregulerende. Dette er med til at beskytte de unge mod gruppepres, da disse unge i mindre grad end deres jævnaldrende vil være involveret i risikoadfærd, såsom stofmisbrug og rygning. Det er dog centralt, at niveauet af forældrenes grænser er *sensitivt* over for og tilpasses de forskelligartede kontekster, den unge færdes i, samt til den individuelle unge. Forældres evne til

at være sensitive for omgivelsernes betingelser prædikerer i høj grad en positiv udvikling for unge, ligesom forældres sensitivitet er særligt vigtig i barnets første år. Udover forældres grænser, er unges udvikling af autonomi også vigtig, hvor unge gradvist får større mulighed for at tage selvstændige beslutninger og ansvar, i trygge, støttende omgivelser. Som led i en normal udvikling vil unge distancere sig fra og bruge mere tid i andre kontekster end i familien. Derfor internaliserer de unge ikke blot forældrenes grænser og forventninger, men andre kontekster, som skolens *klare regler og konsekvenser* og nabolagets *monitorering* af de unges adfærd får også en betydning for unges udvikling og trivsel. Ifølge Scales & Leffert (2004) sker denne internalisering ved, at andre nære relationer *modellerer* adfærd. Det er en social form for læring, som Bandura (1977) også italesætter som *vikarierende læring*. Vikarierende læring består i, at unge fx observerer andres adfærd, der har vist sig succesfuld eller belønnende, og dernæst imiterer den (Bandura, 1977). Både forældre, ældre søskende, venner og andre voksne kan agere rollemodeller og influere unges kendskab til grænser og forventninger gennem vikarierende læring. Fx refererer Scales & Leffert (2004) til studier, der viser, at positiv indflydelse fra venner ofte medfører mindre problemadfærd og depression, samt højere selvtillid og selvværd hos unge. Desuden finder Scales & Lefferts reviews, at voksnes høje forventninger til, at unge klarer sig godt, generelt har en betydning for unges trivsel, da det også vil internaliseres i unges selvforståelse. (Scales & Leffert, 2004).

### Konstruktiv brug af tid (Julie)

1. Creative activities	<i>Den unge bruger tre timer eller mere om ugen på at øve sig på at spille musik, teater eller andre kreative aktiviteter</i>
2. Youth programs	<i>Den unge bruger tre timer eller mere om ugen på sport, klubber eller organisationer på skolen eller i nabolaget</i>
3. Religious community	<i>Den unge bruger en time eller mere om ugen på aktiviteter i en religiøs institution</i>
4. Time at home	<i>Den unge er ude med vennerne uden noget specielt at lave to eller færre aftener om ugen</i>

*Konstruktiv brug af tid* er den sidste af de eksterne ressourcekategorier. Ressourcerne i denne kategori tager blandt andet afsæt i Bronfenbrenners udsagn om, at en sund udvikling må indebære et udbud af konstruktive aktivitetsmuligheder, som er en overordnet holistisk forståelse af udvikling, hvor biologiske, psykologiske og sociale aspekter alle influerer hinanden (Bronfenbrenner, 1979 i: Scales & Leffert, 2004). Dette begrundes med, at i kontekster, hvor unge får mulighed for at strukturere og udnytte deres tid konstruktivt, møder de samtidig ofte støtte og positiv indflydelse, som bidrager til deres udvikling af flere ressourcer og kompetencer. Scales &

Leffert bruger paraplybetegnelsen *youth programmes* for de ungdomsaktiviteter, der fx udbydes gennem skolen, lokale organisationer, religiøse institutioner og sportsklubber, og som danner oplagte rammer for unges konstruktive brug af tid. (Scales & Leffert, 2004). Ifølge Scales & Leffert bidrager strukturerede fritidsaktiviteter til, at unge integreres i den sociale verden og tilegner sig prosociale værdier. Aktiviteterne kan fremme opbygningen af empowerment, fordi de indbyder unge til at tage medansvar for aktiviteter ift. planlægning, udførsel og målet med aktiviteten, sammen med de voksne ledere. Dét, at aktiviteterne sætter de unge i kontakt med støttende voksne udenfor familien, der kan agere gode rollemodeller eller mentorer, har ligeledes en positiv effekt på de unges oplevelse af udviklingsressourcer. Ydermere kan aktiviteterne bidrage til, at de unge føler sig som en del af et fællesskab, udvikler kompetencer gennem oplevelser og fremmer en følelse af selvværd. Scales & Leffert påpeger væsentligheden i, at unge oplever intrinsisk motivation for at deltage, for at aktiviteten kan medføre et positivt udbytte ift. udvikling. (Scales & Leffert, 2004).

Ift. unges brug af tid alene derhjemme fremhæver Scales & Leffert (2004), at det er sundt i moderate mængder, fordi unge har brug for tid til at ”lade op” og forholde sig til dagens oplevelser. Der er dog en signifikant sammenhæng mellem store mængder af tid brugt alene derhjemme og symptomer på depression, fordi mange enetimer kan få unge til at føle sig ensomme og give anledning til grubleri og rumination. Derfor anbefaler SI, at unge har højst to aftener om ugen, hvor de ikke deltager i en struktureret aktivitet. (Scales & Leffert, 2004).

## Interne ressourcer

### Læringsengagement (Camilla)

11. Achievement motivation	<i>Den unge er motiveret for at klare sig godt i skolen</i>
12. School engagement	<i>Den unge er aktivt engageret i at lære</i>
13. Homework	<i>Den unge rapporterer, at han/hun laver mindst en times lektier hver dag</i>
14. Bonding to school	<i>Den unge er interesseret i sin skole</i>
15. Reading for pleasure	<i>Den unge læser for fornøjelsens skyld tre timer eller mere om ugen</i>

Scales & Leffert (2004) definerer *Læringsengagement* som en kombination af unges motivation for at lære, oplevelsen af forbundethed med og engagement i skolen, mængden af lektietid, samt tid brugt på at læse for fornøjelsens skyld. Ressourcerne i denne kategori påvirkes først og fremmest af, at forældrene har en autoritativ opdragelsesstil, som tidligere er defineret ved

Baumrind (1966), og som i denne sammenhæng betyder, at forældrene 1) viser interesse i deres børns skolearbejde, 2) taler med lærerne, 3) udtrykker værdier om at klare sig godt i skolen, og 4) eksponerer deres børn for et intellektuelt stimulerende hjemmemiljø. Samtidig influeres læringsengagement af en gensidig påvirkning mellem skole og hjemmet, så unge, der klarer sig godt i skolen, også får mere støtte hjemmefra, og omvendt (Scales & Leffert, 2004).

Det skyldes, at unge bruger størstedelen af deres vågne timer i skolen, hvor de dels begår sig i mange relationer til voksne og jævnaldrende, der agerer som rollemodeller, og dels eksponeres for mange muligheder for succes- eller fiaskoplevelser, der også vil præge deres interesser for at lære andre ting. Disse oplevelser har også stor betydning for unges udvikling af tiltro til egne evner til at opnå et bestemt resultat, også kendt som *self-efficacy beliefs* (Bandura, 1977). Ifølge Scales & Leffert (2004) har mange studier også vist, at positive oplevelser i skolen har en betydelig beskyttende effekt på unge. Fx har mere succes i skolen for unge vist sig at være forbundet med lavere risiko for at droppe ud eller blive dømt for kriminalitet, samt at have et lavere alkoholforbrug, når der samtidig er korrigeret for alder, køn, IQ, socioøkonomisk status, adfærdsforstyrrelser i barndommen, samt antal af venner, der er hhv. højt- eller lavt præsterende i skolen. Scales & Leffert lægger dog vægt på, at skolen, familien og nabolaget alle har en betydning som aktører, og derfor må arbejde sammen for at støtte de unges udvikling og trivsel. Fx har det en betydning for læringsengagement, om unge føler sig inkluderet i fællesskabet i skolen, og om de har lærere, der er selvsikre og støttende. Desuden har det en fremmede effekt, hvis skolen organiserer læringen for læringens skyld og ikke for at få høje karakterer. (Scales & Leffert, 2004).

### Positive værdier (Julie)

1. Caring	<i>Den unge ser høj værdi i at hjælpe andre</i>
2. Equality and social justice	<i>Den unge ser høj værdi i at fremme lighed og reducere sult og fattigdom</i>
3. Integrity	<i>Den unge handler på sine overbevisninger og står ved sine holdninger</i>
4. Honesty	<i>Den unge fortæller sandheden, selv når det ikke er let</i>
5. Responsibility	<i>Den unge accepterer og tager ansvar for sig selv</i>
6. Restraint	<i>Den unge synes, det er vigtigt ikke at være seksuelt aktiv eller indtage alkohol eller andre stoffer</i>

Scales & Leffert (2004) definerer *værdier* som de sociale principper, mål eller standarder, som accepteres og/eller opretholdes af et individ, en social klasse eller et samfund. Positive værdier er

vigtige udviklingsressourcer for unge, fordi de repræsenterer de normer, som unge med tiden internaliserer og bruger som rammesætning for deres tanker og adfærd. Det er forskelligt fra person til person, hvilke værdier, der fremstår som kompromisløse leveregler og hvilke, der er uformelle og situationsbestemte retningslinjer. Dermed irammesætter individets rigiditet om værdierne også deres egne handlemuligheder. (Scales & Leffert, 2004).

De positive værdier, som Scales & Leffert (2004) har defineret, er af prosocial karakter (*omsorg, lighed og social retfærdighed*) og personlig karakter (*integritet, ærlighed, ansvarlighed og beherskelse*), og disse overlapper med andre empiriske resultater for væsentlige, positive, menneskelige værdier. Scales & Leffert påpeger dog, at værdierne ikke kan tillægges en universel værdi pga. mulige tværkulturelle forskelle, men at de har en udbredt værdi blandt majoriteten af amerikanere, og når de positive værdier efterleves og omsættes til handling, er de både til gavn for individ og samfund. (Scales & Leffert, 2004).

Ifølge Scales & Leffert (2004) formes unges værdier i høj grad af de personer og institutioner, som de oftest interagerer med. Karakteren af unges værdier hænger derfor i høj grad sammen med den form for støtte, som de har fået gennem barndommen, hvor opmuntrende, autoritative forældre, med høje forventninger, og et netværk af forskellige, støttende relationer danner et godt grundlag for den unges udvikling af positive overbevisninger, normer og evner. Der er desuden et aktivt element i unges udvikling af positive værdier, da de begynder at udforske forskellige værdier og undersøge, hvilke betyder noget for dem. Det er for unge en svær opgave at definere et sæt af personlige værdier, når de både skal forholde sig til, hvordan de selv og andre skelner mellem rigtigt og forkert, men også skal skelne mellem, hvilke undtagelser, og uoverensstemmelser og konflikter, der kan opstå grundet modstridende værdier. Voksne bør derfor hjælpe unge med at internalisere bestemte værdier ved eksplicit at kommunikere, hvilken adfærd, som er ønskværdig ift. den underliggende værdi, som voksne ønsker at fremme hos den unge. Det er også vigtigt, at de voksne i den unges netværk er konsistente ift. hvilke værdier, de tillægger positive egenskaber. (Scales & Leffert, 2004).

### **Sociale kompetencer (Camilla)**

16. Planning and decision making	<i>Den unge ved hvordan han/hun planlægger forud og træffer valg</i>
17. Interpersonal competence	<i>Den unge har empati, sensitivitet og har venskabskompetencer</i>
18. Cultural competence	<i>Den unge har viden om, og er komfortabel med folk af anden kulturel/racemæssig/etnisk baggrund</i>

19. Resistance skills	<i>Den unge kan modstå negativt gruppepres og farlige situationer</i>
20. Peaceful conflict resolution	<i>Den unge kan løse en konflikt uden at anvende vold</i>

Ifølge Scales & Leffert (2004) karakteriseres socialt kompetente unge af, at de ”ofte har en sund dømmekraft og evne til at håndtere vilkår og omstændigheder, så det kan komme dem selv og andre til gode, i sociale situationer” (Peterson & Leigh, 1990, p. 100, I: Scales & Leffert, 2004, p. 173). Sociale kompetencer medfører altså en evne til at cope med svære sociale situationer, samt at unge beder om hjælp, når de har brug for det. Kompetencerne opstår og trænes i mange forskellige kontekster og relationer, og Scales & Leffert (2004) betoner, at hjemmet, skolen og nabolaget skal samarbejde om at fremme disse ressourcer. Ifølge Scales & Leffert hænger *planlægning og beslutningstagning* stærkt sammen med unges kognitive udviklingsniveau og det indebærer, at unge er i stand til at forstå et problem, søge løsninger og undersøge udfaldet af en situation. Studier viser, at ældre unge ofte bruger logiske analysemetoder samt vejledning og støtte fra andre, til at løse et problem, mens yngre unge ofte bruger undgåelsesmetoder, såsom at distrahere sig selv og udtrykke negative følelser. Unges beslutningstagning er situationsspecifik idet, at unge ofte træffer mere modne beslutninger, når de er sammen med familien, end når de er sammen med venner. Meget risikoadfærd er da også direkte sammenhængende med de beslutninger, unge tager i selskab med venner, såsom rygning og sex. Scales & Leffert henviser dog til studier, der viser, at unge træffer rationelle beslutninger, men at observatører kan bedømme dem som irrationelle, hvis de ikke forstår de unges intentioner med beslutningen. Samtidig synes mange unge dog at være styret af det, Elkind (1967, I: Scales & Leffert, 2004) har kaldt *den personlige fabel*, som er en overbevisning om, at bestemte konsekvenser, som fx at blive gravid, ikke kan ske for dem. Det kan medføre, at unge har en hensynsløs adfærd, set fra en observatørs perspektiv. Studier viser dog, at voksne i lige så høj grad som unge har dette optimistiske bias, da det er en naturlig del af menneskelig beslutningstagning. De *interpersonelle kompetencer* medvirker til, at den unge kan forstå og navigere i komplekse, sociale processer og - beslutningstagning. Ifølge Elkind (1967, I: Scales & Leffert, 2004) indebærer social beslutningstagning, at unge kan sætte sig ind i andres perspektiv, og de *kulturelle kompetencer* bidrager til, at unge udvikler identifikation med en etnisk gruppe og en tilhørsfølelse. Samtidig udvikler den unge accept af andre, der er anderledes, hvilket hjælper dem til at navigere succesfuldt i sociale kontekster. Unges trivsel og udvikling fremmes også ved, at de unge er *modstandsdygtige over for gruppepres*. Evnen til at sige fra hænger tæt sammen med unges forventninger til, om det, de skal sige fra over for, er normativt blandt deres venner, da de i så fald

vil være mindre villige til at sige fra. Derudover er en vigtig kilde til modstandsdygtigheden unges self-efficacy beliefs, (Bandura, 1997, I: Scales & Leffert, 2004). Unges self-efficacy beliefs har indflydelse på evnen til at ændre adfærd og modstå gruppepres. Til sidst fremhæver Scales & Leffert (2004), at *fredelig konfliktløsning* er med til at fremme bl.a. social støtte, selvregulering, selvværd og et forbedret skoleklima. Denne ressource begynder allerede at udvikles i barndommen, fx viser studier, at børn lærer ved at observere deres forældre løse konflikter på en fredelig måde, og senere anvender dette som en strategi (Bandura, 1977).

### Positiv identitet (Camilla)

21. Personal power	<i>Den unge føler, han/hun har kontrol over "de ting, der sker for mig"</i>
22. Self-esteem	<i>Den unge rapporterer højt selvværd</i>
23. Sense of purpose	<i>Den unge rapporterer, at "mit liv har mening"</i>
24. Positive view of personal future	<i>Den unge er optimistisk omkring sin personlige fremtid</i>

I overensstemmelse med megen litteratur på det psykosociale område, definerer Scales & Leffert (2004) identitetsdannelse som en central udviklingsopgave for unge. De definerer *identitet* som en integreret forståelse af selvet, der både består af et selvkoncept, overbevisninger om selvet, evner, roller og en personlig historie. Identitet dannes i en dynamisk proces, hvor den unge differentierer, syntetiserer og integrerer identitetsudtryk, der bliver mere sofistikerede, samtidig med, at den unge gradvist udvikler flere kognitive evner. En succesfuld identitetsdannelse vil ende med en klar og konsolideret følelse af et autentisk selv, som både er realistisk og internaliseret i personens selvbevidsthed. Denne forståelse af identitetsdannelse trækker på psykoanalytiske forståelser som både Eriksons (1968, I: Scales & Leffert, 2004) og Blos' (1979, I: Scales & Leffert, 2004), der har beskrevet identitetsdannelsen som værende både aktiv og passiv. Begge psykoanalytikere mener, at unge med en passiv identitetsfølelse tvivler på dem selv, mens en *aktiv identitet* modsat er karakteriseret af selvsikkerhed og en følelse af handlekraft (I: Scales & Leffert, 2004). Den aktive proces indebærer, at den unge søger og selv selekterer i indtryk, hvorefter de selvvalgte elementer integreres i psykens strukturer. Scales & Leffert (2004) betoner dog, at en positiv identitetsdannelse også afhænger af tilgængeligheden af muligheder i unges liv. Identitetsdannelsesprocessen kan derfor bedst finde sted, hvis unge føler, at de har mulighed for at påvirke deres egen identitet, og en positiv identitet kendetegnes ved personlig agens [personal power], højt selvværd, en følelse af mening med livet og et positivt syn på fremtiden (Scales & Leffert, 2004). Ifølge Scales & Leffert (2004) handler delelementet *personlig agens* om følelsen af kontrol.



Unge, der føler, at deres handlinger kan påvirke et bestemt udfald, vil med større sandsynlighed lægge en indsats og være vedholdende, når der opstår udfordringer. Denne kontrolfølelse overlapper dermed med Banduras self-efficacy-begreb (1977), der også hænger sammen med kulturelle normer og værdier. Fx kan danskere have svært ved at modstå brugen af alkohol, der således bliver en form for lav kollektiv self-efficacy. Derudover overlapper personlig agens-begrebet med det psykologiske begreb *locus of control*, der defineres som ”*the degree to which the individual perceives that the reward (obtained) follows from or is contingent upon his own behavior or attributes*” (Lam & Mizerski, 2005; Rotter, 1966, I; Koo, 2009). I denne definition vil et individ med eksternt locus for kontrol tro, at deres liv og handlinger domineres af faktorer, der er uden for individets personlige kontrol, såsom skæbnen, held og andre magtfulde personer. Vi vil i anvendelsen af personlig agens-begrebet således også henvise til locus of control-begrebet. Scales & Leffert (2004) beskriver, at *selvværd* handler om, hvordan unge evaluerer sig selv, og det er gentagende gange blevet identificeret som vigtig for unges psykosociale trivsel. Selvværd er globalt og samtidig kan der være forskellige selvopfattelser, som knytter sig til enkelte aspekter af livet, som fx opfattelsen ”jeg er god til sport”. Et højt selvværd er med til at fremme andre positive ressourcer, såsom gode relationer til familie og venner, og evnen til at modstå gruppepres. Generelt viser studier, at unges selvværd falder, hvis der forekommer mange skift i deres liv, oveni hinanden. Dette tyder på, at unge bedre kan klare udfordringer, der kommer i rækkefølge, snarere end samtidig. Relationen mellem forældre og barn er særligt vigtig for barnets/den unges selvværd, og en følelse af et robust, betingelsesløst selvværd opnås først, når den unge indser, at han/hun er værdifuld uanset præstationer eller udseende.

Til sidst er *følelse af mening med livet* og *et positivt syn på egen fremtid* ofte blevet undersøgt sammenhængende i forskningen. Begge faktorer er relateret til unges overordnede følelse af støtte og et trygt miljø, som fx influeres af forældrenes relation til hinanden. En konfliktfyldt relation mellem forældre kan stå i vejen for forældrenes evne til at skabe et trygt miljø, hvor læring og udvikling kan opstå. (Scales & Leffert, 2004).

## **Opsummering (fælles)**

Vi har nu gennemgået de otte ressourcekategorier samt hvordan de hænger sammen med unges trivsel og udvikling. Hver af de 40 ressourcer er relateret til en øget sandsynlighed for positive følgevirkninger for den enkelte unge, selvom nogle kategorier hænger stærkere sammen med bestemt risikoadfærd og diagnoser (Benson & Scales, 2011). Det kan derfor være fristende at designe specielle interventionsprogrammer, der er baseret på de ”vigtigste” ressourcer, men ifølge Leffert et al. (1998) kan disse ”mirakelløsninger” oversimplificere effekten af ressourcerne, idet

de ikke virker i isolation, og kan fungere som mediatorer eller moderatorer af andre ressourcer. Fx fremhæver de, at støtte kan fungere som en forløber for andre ressourcers udvikling, som fx unges internalisering af positive værdier (Leffert et al., 1998).

## De 40 udviklingsressourcer i en dansk kontekst (Julie)

I følgende afsnit vil vi analysere og vurdere, hvilken berettigelse de 40 udviklingsressourcer har i en dansk kontekst, eftersom udviklingsressource-perspektivet oprindeligt er udsprunget af en amerikansk kontekst. Van de Vijver & Poortinga (2005) påpeger, at den psykologiske ækvivalens mellem undersøgelser af det samme konstrukt udfordres, hvis konstruktet undersøges i andre kulturelle sammenhænge, end det oprindeligt er udviklet i. Nogle af de 40 udviklingsressourcer kan fx udspringe af traditioner eller overbevisninger, som er kulturelt forankret i USA, men som er mindre meningsfulde i en anderledes kultur som Danmark. Scales, Roehlkepartain, et al. (2016) fremhæver også, at psykologiske analyseapparater bør tilpasses både sprogligt og kulturelt til den population, undersøgelsesapparatet skal kunne generalisere sine resultater til.

Ifølge Behling & Law (2000) er det forskelligt, hvilke udfordringer ift. validitet og reliabilitet, forskere kan møde, alt efter hvilken viden de søger. I vores undersøgelse bruger vi et analyseapparat, der måler unges subjektive vurderinger. Det er en form for efterstræbt viden, som indebærer høj risiko for bias, både ift. det *semantiske aspekt*, fordi det er svært at finde ord, der måler præcist på abstrakte idéer, det *konceptuelle aspekt*, fordi det er forskelligt i hvor høj grad et konstrukt er universelt på tværs af kulturer, og det *normative aspekt*, fordi det varierer kulturelt, hvad som er legitimt at spørge fremmede om (Behling & Law, 2000).

Disse opmærksomheder er relevante at rette mod anvendelsen af de 40 udviklingsressourcer, i en amerikansk vs. dansk kontekst. Alle ressourcerne, under Positiv Identitet, bygger fx på abstrakte koncepter, såsom integritet, ansvar og afholdenhed, og her er det muligt at danske unge får andre associationer til disse koncepter, end amerikanske unge gør. Det kan således være svært at formulere forskellige definitioner af ressourcerne, der tager højde for en særlig kulturel kontekst, og samtidig måler på samme abstrakte ressource. Yderligere fremhæver Behling & Law (2000), at den normative ækvivalens mellem konstrukter kan blive udfordret, hvis der er kulturelle forskelle på sociale normer blandt populationerne. Ifølge dem kan nogle kulturer fx være præget af beskedenhed og en indirekte måde at udtrykke sig på, mens andre kulturer mere normaliserer selvophøjelse og en direkte måde at udtrykke sig på. (Behling & Law, 2000). Det er muligt, at disse modstillinger mellem kulturelle sociale normer er repræsenteret ved danske vs. amerikanske unge, hvor danske unge – i kraft af idéer som janteloven (Bromgard, Trafimow, & Linn, 2014) –

måske er mere socialiseret til at rapportere om egne ressourcer på en beskeden eller ligefrem underdreven vis, end amerikanske unge er. Van de Vijver & Poortinga (2005) henviser til sådanne kulturelt forskellige sociale normer som former for *social desirability bias*, der kan influere respondenter i en undersøgelse til i højere grad at svare i overensstemmelse med de sociale normer, end til at svare ud fra deres ærlige, subjektive vurdering. Vi vil senere i opgaven overveje, hvorvidt denne effekt har influeret vores undersøgelse [se afsnittet Metoderefleksion].

Ser vi overordnet på det konceptuelle indhold i de 40 udviklingsressourcer, virker mange af dem til også at repræsentere en udviklingsfremmende værdi for danske unge. I Danmark har vi fx stolte traditioner omkring vores uddannelsessystem, som både skal være udbytterigt, effektivt samt værne om elevernes ve og vel. Sidstnævnte kommer bl.a. til udtryk gennem de årlige trivselsundersøgelser, som eleverne deltager i, og som skal give indsigt i, hvordan elevens motivation og velvære fremmes ("Bekendtgørelse af Lov om Folkeskolen nr. 665 af 20-6-2014,"). Af Undervisningsministeriets hjemmeside fremgår det ligeledes, at folkeskolen bl.a. har til formål at give eleverne en demokratisk dannelse, som forbereder dem på at deltage aktivt og tage medansvar for samfundet samt at give dem en forståelse af andre kulturer og mennesker som ligeværdige. (UVM, 2018). Det danske uddannelsessystem synes derfor at bidrage til at fremme mange af de udviklingsressourcer, der relaterer sig til unges forhold til skolen samt til koncepter som kultur, integritet og retfærdighed.

Det danske lokale forenings- og fritidsliv er eksempler på andre kontekster, hvor mange af udviklingsressourcerne også synes at blive stimuleret. Herigennem får unge mulighed for at udvikle forskellige kompetencer gennem fysiske, kreative eller underholdende aktiviteter samt at styrke deres sociale relationer til både jævnaldrende og de voksne, der er med til at afvikle aktiviteterne (Humlum et al., 2017). Unges deltagelse i disse fritidsaktiviteter kan dermed fremme en lang række af SI's 40 livsressourcer, såsom interpersonelle kompetencer, voksne rollemodeller, positiv indflydelse fra jævnaldrende og konstruktiv brug af tid.

Det er dog også muligt, at dansk ungdomskultur adskiller sig fra den amerikanske på visse punkter. Det kan betyde, at danske unge i højere grad end amerikanske unge vil under- eller overrapportere deres oplevelse af nogle af udviklingsressourcerne, sammenlignet med amerikanske unge. Vi vurderer, at det særligt kunne være tilfældet ift.:

### **Afholdenhed**

Denne ressource tilhører kategorien positive værdier og indebærer, at unge ser en værdi i at afholde sig fra at være seksuelt aktive samt ikke at indtage alkohol eller andre stoffer. Scales & Leffert (2004) uddyber, at denne ressource varierer ift. alder, eftersom ældre unge fx rapporterer at have

et større alkoholforbrug end yngre unge, men samtidig har unge, med et højere oplevet niveau af udviklingsressourcer, generelt også et lavere alkoholforbrug. Scales & Leffert (2004) definerer det som et risikabelt alkoholforbrug, hvis amerikanske unge på 11-18 år har været fulde mere end én gang i løbet af de seneste to uger. I Danmark viser en undersøgelse fra 2017, at 53% af de 15-25-årige drikker alkohol to gange om måneden eller oftere og 14% indtager alkohol to gange om ugen eller oftere (A. S. P. Christensen, Behrens, Hansen, & Zachariasen, 2018). Det er muligt, at disse tal influeres af, at der er flere unge voksne end teenagere med i undersøgelsen. Ikke desto mindre synes danske unges alkoholforbrug og -vaner at overskride den forståelse som Scales & Leffert (2004) har fastsat for hhv. unge amerikaneres positive værdier om afholdenhed fra alkohol og risikable forbrug af alkohol. Dog fremhæver Scales & Leffert (2004), at det kan være forkert at antage, at en given adfærd er udtryk for en underliggende værdi, selvom meget forskning i unges værdier netop beskæftiger sig med deres adfærd, fremfor effekten af værdier i sig selv. Danske unges kan altså godt have personlige værdier om at holde sig fra alkohol, selvom flertallet har et højere alkoholforbrug end amerikanske unge.

### **Religiøst fællesskab**

Denne ressource tilhører kategorien Konstruktiv brug af tid og den indebærer, at unge bruger min. en time om ugen på at deltage i aktiviteter ved en religiøs institution. Selvom ca. 75% af danskerne fortsat er medlem af den danske folkekirke, så viser forskning, at danskerne er ét af de mindst religiøse folk i verden (Zuckerman, 2012). Det er derfor sandsynligt, at majoriteten af danske unge ikke deltager i religiøse aktiviteter på ugentlig basis, medmindre de går til konfirmationsforberedelse. Der kan dog være andre tendenser blandt danske unge, der identificerer sig med en anden religion end kristendommen. Ifølge Scales & Leffert (2004) er det ikke udelukkende det religiøse indhold i aktiviteterne, som er definerende for denne ressource, men mere det strukturelle og konstruktive udbytte, som aktiviteter ved diverse institutioner, herunder også de religiøse, generelt kan have for unge mennesker. Unge behøver altså ikke at deltage i sådanne aktiviteter ud fra en religiøs intention, for at opnå et udbytte, men kan fx også blot have et socialt motiv for at deltage. Intentionen bliver dog ubetydelig i sidste ende, hvis mange danske unge alligevel ikke deltager i religiøse aktiviteter, og det vil således ende ud i en kulturelt betinget forskel på danske og amerikanske unges gennemsnitlige oplevelse af denne ressource.

På baggrund af ovenstående eksempler, og i henhold til de 40 udviklingsressourcer, vurderer vi, at der er flere kulturelle ligheder end forskelle mellem danske og amerikanske unge som population. Ressourcernes tværkulturelle ækvivalens synes altså at være forholdsvis høj i denne sammenhæng, da danske og amerikanske unge vurderes at have nogenlunde ens forudsætninger

for at forholde sig til ressourcerne, og så længe at det anvendte analyseapparat gennemgår en sproglig og kulturel tilpasningsproces forinden undersøgelsen. I de næste afsnit vil vi præsentere vores metodevalg for specialets empiriske undersøgelse.

## **Metodevalg for specialets undersøgelse**

### **Metodens muligheder og begrænsninger (Camilla)**

For at undersøge unges forhold til gaming, har vi valgt at lave et survey blandt danske folkeskoleelever. Betegnelsen survey dækker over kvantitative undersøgelser, hvor respondenter svarer på en række spørgsmål (Schjødt, 2018). Til surveys anvendes kvantitative deskriptorer som databehandlingsmetoden, hvor data kodes, analyseres og fortolkes statistisk.

Metodevalget skal forstås i tråd med metodens styrker, som bl.a. er at kunne undersøge mange individer på kort tid (Schjødt, 2018). Da vi i dette speciale udforsker et nyopstået felt, er der brug for flere eksplorative undersøgelser, der også undersøger udbredelsen af, og sammenhænge med PG, i Danmark. Vi fravalgte af samme grund interviews, og vi fravalgte observationer og eksperimenter, da vi både var interesserede i unges økologiske kontekst og deres subjektive oplevelse af ressourcer. Idet vi altså lægger fokus på at afdække subjektive forståelser og mening er i fokus, anvender vi i undersøgelsen elementer af et subjektivistisk videnssyn (Sonne-Ragans, 2012). Dog bærer undersøgelsen også præg af et objektivistisk videnssyn, idet der anvendes kvantitativ metode og fordi der i undersøgelsesprocessen tilstræbes idealer om at reducere forskerens påvirkning af undersøgelsen, der anses som ”støj” (Sonne-Ragans, 2012).

Den hovedsagelige fordel ved at anvende surveys til en undersøgelse af unge og PG er, at de selvadministrerede surveys kan sikre større bekvemmelighed for respondenterne, da det medfører en større følelse af anonymitet, idet respondenterne ikke behøver at tale direkte med forskeren (Hoyle, Harris, & Judd, 2002). På denne måde kan det være lettere at få respondenter til at indgå i undersøgelser om sensitive emner, som gaming - i kraft af at være omdiskuteret som en ”afhængighed” (Brinkmann, 2019) -, også har karakter af at være. Surveys er mindre omkostningsfulde end personlige interviews og den kvantitative analysemetode kan lettere håndtere store mængder data. Dette medfører samlet set muligheden for et større sample og dermed muligheden for at udtale sig om en større population, såfremt der er samlet repræsentativt. (Hoyle et al., 2002).

Surveys er begrænsede af, at selvadministrationen ofte medfører meget lidt kontrol over respondenternes svar og flere kan undlade at besvare dele af, eller hele surveyet. Dette kan medføre

forskellige former for *bias*, som betegner at en undersøgelses afhængige variabel systematisk bliver påvirket af noget andet og uønsket, end undersøgelsens uafhængige variable (Hoyle et al., 2002). Vi vil i vores anvendelse af surveyet forholde os bevidst til metodens begrænsninger og forsøge at minimere bias i undersøgelsesfaserne, som vi nu vil redegøre for.

### **Developmental Assets Profile (DAP) (Julie)**

SI (Scales, Roehlkepartain, et al., 2016) har udviklet surveyet *Developmental Assets Profile* (DAP), som er en kvantitativ tilgang til at måle, i hvor høj grad unge oplever, at de otte ressourcekategorier er til stede i deres liv. Surveyet, der er en kortere version af SI's A&B-survey, består af 58 items omhandlende de interne og eksterne ressourcer, der hver besvares ud fra en 4-punkts Likert-skala med følgende kategorier: *Not at all/Rarely, Somewhat/Sometimes, Very/Often, Extremely/Almost Always*. SI har udviklet fire versioner af DAP til fire forskellige aldersgrupper, og vi har anvendt den version, der passer til unge i alderen 11-18 år. (Scales, Roehlkepartain, et al., 2016).

DAP er oprindeligt udviklet i USA, men er efterfølgende blevet oversat til 30 andre sprog og er indtil videre anvendt i 31 lande (Scales, Roehlkepartain, et al., 2016). Mange af disse lande er udviklingslande og i Europa har DAP hidtil kun været anvendt i fem Østeuropæiske lande (*Developmental Assets Beyond North America*, 2018). Der er derfor ikke udført nogen tidligere studier, hvor data baserer sig på et sample, som er oplagt at sammenligne danske unge med. På baggrund af SI's tværkulturelle forskning, har de lavet en del undersøgelser af DAP's psykometriske egenskaber, både i amerikanske og internationale kontekster, der bl.a. udspringer af 50 administrationer af surveyet i 31 forskellige lande, med et samlet sample på mere end 25.000 unge i alderen 9-31 år, med flest i alderen 11-19 år. Med afsæt i dette arbejde, samt supplerende undersøgelser, vil vi forholde os til DAP's validitet og reliabilitet nedenfor.

### **Validitet**

Som beskrevet tidligere, har undersøgelser af trivsel i et børne- og ungdomscenteret perspektiv vist, at særligt de 10 områder, familie, venner, fritid, skole og uddannelse, adfærd, nabolag, lokalmiljø, økonomi, holdninger og helbred, er det, børn og unge oplever, fremmer deres trivsel (Pollock et al., 2018). DAP beskæftiger sig umiddelbart med de fleste af disse trivselementer. Unge bliver fx spurgt til, om de oplever støtte fra familie, skolen og andre voksne, er engagerede i at gå i skole, bor i et trygt nabolag, og har sunde værdier om bl.a. helbred. DAP undersøger dog generelt ikke økonomiske eller materielle aspekter, som forskning ellers viser, kan have betydning for unges oplevelse af ressourcer (Scales & Leffert, 2004). Alligevel

vurderer vi samlet, at DAP har en høj *indholdsvaliditet*, hvilket indikerer, at testen har de relevante elementer af konstruktet med (Gregory, 2015). Hvad angår DAP's *konstruktvaliditet*, som er sigende for, hvor godt testen operationaliserer det latente konstrukt, udviklingsressourcer, (Gregory, 2015), er der flere refleksioner at fremhæve. SI har valgt at operationalisere konstruktet med et selvrapporterings-survey, hvilket er en praktisk og valid metode til at inddrage unges egen forståelse og stemme i forskning (Pollock et al., 2018). Det er dog også en metode, der kræver et vist abstraktionsniveau og selvindsigt hos respondenterne, hvilket kan give anledning til fejlkilder. Disse kan minimeres ved, at DAP er udviklet til at kunne undersøge en specifik børne- eller ungegruppe, frem for først at være udviklet til voksne og derefter tilpasset til børn og unge, hvilket ellers gør sig gældende for de fleste europæiske surveys af unges trivsel (Pollock et al., 2018). Det, at DAP kun har fire svarmuligheder pr. spørgsmål, og dermed udelukker, at respondenterne kan svare "i midten", er også med til at højne konstruktvaliditeten, fordi respondenterne tvinges til at give en retning for deres besvarelser, som er indsigtsfuld (Search Institute, 2005a). Der er dog også få tilfælde, hvor vi vurderer, at DAP ikke kan indfange positive, individuelle forskelle, som kan bunde i unges forskellige interesser. Fx kategorien *konstruktiv Brug af Tid*, hvor der måles på, hvor ofte unge bruger deres tid i fire forskellige kontekster, som ifølge forskning, kan give unge et særligt konstruktivt udbytte. Her vil en ung, der dyrker sport i et stort omfang og derfor bruger mindre tid i andre sammenhænge, fremstå mindre ressourcestærk, end en ung, der bruger en lav grad af tid i alle fire kontekster, selvom det ikke nødvendigvis er tilfældet. (Scales & Leffert, 2004).

Det er også interessant at vurdere DAP's diskriminative konstruktvaliditet, ift., hvordan den adskiller sig fra andre tests. Overordnet set er DAP en ny test inden for sit felt, fordi den har et ressourceorienteret perspektiv, frem for at fokusere på fraværet af problemer eller symptomer. Der er derfor ikke så mange oplagte tests at sammenligne den med. Scales, Roehlkepartain, et al. (2016) fremhæver dog, at ressourcekategorien Positiv Identitet korrelerer signifikant med både *Rosenberg Self-Esteem Scale* ( $r = .70, p \leq .001$ ) og *Harter's Global Self Worth Scale* ( $r = .72, p \leq .001$ ).

Studier har også vist, at DAP's fire niveauer af ressourcer konsistent korrelerer signifikant med andre valide niveauer af trivselsmål (Scales, Roehlkepartain, et al., 2016). I Danmark er det relevant at sammenligne DAP med folkeskolernes nationale trivselsmåling (FNT) (Undervisningsministeriet, 2019b), der består af 20-40 spørgsmål og som gennemføres én gang om året for alle elever i 0.-9. klasse. Hvor FNT udelukkende spørger til elevernes grad af trivsel i en skolekontekst, undersøger DAP flere forskellige kontekster, såsom familie, nabolag og lokalsamfund. Til gengæld indeholder FNT spørgsmål vedr. elevernes fysiske rammer og

individuelle, fysiske symptomer (*Hvor tit har du ondt i hovedet/ondt i maven?*), hvilket er elementer, som udelades i DAP (se bilag 1).

SI har også fundet, at DAP har en høj prædiktiv værdi ift. at kunne forudsige trivsel eller risikoadfærd blandt unge [se også afsnittet De 40 Udviklingsressourcer], hvilket hænger sammen med dens *kriterievaliditet*.

## **Reliabilitet**

Scales, Roehlkepartain, et al. (2016) fremlægger analyser fra amerikanske studier ( $N = 1300$  &  $1133$ ), der viser, at DAP i sin helhed, men også underskalaerne, har en høj intern konsistens ( $\alpha = .97$ ), hvilket er et mål for, hvordan respondenterne svarer overensstemmende mellem items (Gregory, 2015). Det er en høj Cronbachs  $\alpha$ -værdi på trods af, at DAP måler på et multidimensionelt konstrukt, som ellers kan true den interne konsistens. Det er fx tilfældet med underskalaen konstruktiv brug af tid, der repræsenterer flest forskellige dimensioner (fire forskellige kontekster) af samme konstrukt og denne har den laveste værdi ( $\alpha = .59$ ) af alle underskalaerne. Det er dog ikke overraskende, fordi det ikke forventes, at unge, der engagerer sig meget i én kontekst, nødvendigvis også gør det eller ikke gør det i nogle af de andre kontekster. Der blev ikke fundet nogen betydelig variation i den interne konsistens mellem køn, aldersgrupper eller etniske grupper. (Scales, Roehlkepartain, et al., 2016).

Ift. DAP's test-retest reliabilitet, der er betegnelsen for, hvor stabile resultaterne er over tid (Gregory, 2015), præsenterer SI (2005a) resultater fra et amerikansk studie ( $N = 225$ ), der viser en relativt høj stabilitets-reliabilitet for DAP ved retest efter to uger ( $r = .87$ ,  $p < .05$ ). De lavede endnu en retest efter et år, med 161 af deltagerne, og parrede T-tests mellem 1. måling og målingen efter 1 år viste ikke nogen signifikante forskelle i gennemsnitlige scorer på de forskellige skalaer. De fandt dog, at en femtedel af respondenterne var steget med mindst fem point på hver af underskalaerne og en femtedel var tilsvarende faldet med mindst fem point. Det tyder derfor på, at DAP's resultater er stabile over tid, men at testen samtidig er sensitiv over for forandringer. (Search Institute, 2005a). Scales (2011) konkluderer, at der minimum skal gå tre måneder mellem målinger før DAP kan indfange virkelige forandringer over tid.

## **Vores oversættelse af DAP (Julie)**

Når man skal oversætte en test, er det ifølge Van de Vijver & Poortinga (2005) vigtigt både at have fokus på *lingvistisk* og *psykologisk ækvivalens*, i relation til testens anvendelsesformål. Et stærkt lingvistisk fokus medfører, at oversættelsen skal afspejle originalen ift. dens semantiske betydning, læsbarhed og sætningskonstruktion, mens det psykologiske fokus stiller skarpt på den bredere



kulturelle kontekst og skal styre uden om bias. Er formålet med oversættelsen at skabe metrisk ækvivalens mellem undersøgelser, så der kan beregnes og sammenlignes med andre scorere, vil der være stort fokus på lingvistisk oversættelse. Hvis der er kulturelle forskelle mellem populationer, bør der tages mere hensyn til de psykologiske konstrukter og de bør tilpasses til anvendelsespopulationen, for at kunne anvendes. (Van de Vijver & Poortinga, 2005). Vi forholdte os tidligere til den psykologiske ækvivalens i afsnittet [De 40 udviklingsressourcer i en dansk kontekst] hvor vi konkluderede, at der var tilstrækkelig psykologisk ækvivalens imellem Danmark og USA til at anvende udviklingsressourceperspektivet på danske unge.

Vi fulgte SI's manual for oversættelse (2005b), hvor vi hver oversatte en version af DAP, og løste sproglige uoverensstemmelser ved konsensus. I oversættelsen tilpassede vi enkelte items, så de var mere passende for en dansk kulturel kontekst. Dette er gældende for udsagnet "*I am spending quality time at home with my parent(s)*", som vi oversatte til "*Jeg hygger mig derhjemme med mine forældre*", fordi den direkte oversættelse *kvalitetstid* kan være svær for mindre danske børn at forstå, og måske kan forbindes med nogle andre associationer end hvad der er meningen. Derudover oversatte vi items, der indeholdt udsagn om det amerikanske *community* til at være "*fællesskaber, jeg er en del af*", for at opnå større psykologisk ækvivalens.

Vi pilottestede den sproglige tilgængelighed af items, på tre børn på henholdsvis 10, 12 og 14 år. Vi tog notater til børnenes reaktioner og opklarende spørgsmål til de danske formuleringer. Det 12-årige barn sagde fx "*Engagerer er et svært ord (...) at man gør sig umage? (...) Jeg har hørt det før, men jeg ved ik', hvad det betyder*", til et spørgsmål om at være engageret i skolen. Dermed kunne vi se, at spørgsmålet i stedet skulle ændres til at indeholde ordene "*gør mig umage*".

SI's manual lød også på at oversætte så tekstnært som muligt, som vi gjorde ved at anvende tilbageoversættelse som metode. Tilbageoversættelsen tester den lingvistiske ækvivalens, og høj ækvivalens opnås, hvis tilbageoversættelsen ligner den originale (Van de Vijver & Poortinga, 2005). For at sikre validiteten af oversættelsen, fik vi hjælp af en professor i psykologi, som er tosproget. Tilbageoversættelsen viste få afvigelser, som blev korrigeret og tilbageoversat endnu en gang.

For at undersøge den bredere læseforståelse ud over de tre testpersoner, lavede vi lixtalsberegninger for hvert spørgsmål (bilag 2). Lix står for læsbarhedsindex, og giver en teoretisk værdi for den sproglige tilgængelighed af en tekst (Langkjær, 2002). Björnsson, som udviklede lixtallet, mente, at en teksts gennemsnitlige længde samt procentdelen af lange ord er vigtige faktorer, der skal indgå i estimater af teksters sværhedsgrad (Langkjær, 2002). Lix-tallet udregnes derfor ved formlen:

$$\text{Lixtallet} = \frac{X}{Y} + \frac{(Z \times 100)}{X}$$

X = antal ord

Y = antal hele sætninger

Z = antal af 7+ ord

4.-6. klasse læser lixtal 19-25, mens 7.-10. klasse typisk læser 25-31 (Langkjær, 2002). Langkjær (2002) problematiserer dog, at lixtalsberegningen ikke tager højde for gentagelser af ord. Dette anser vi ikke for at være et problem i denne kontekst, da der ikke forekommer gentagelser af ord i spørgsmålene. De fleste lixtal for items lå mellem 20-29 for spørgsmålene, mens en enkelt lå på 6, og en på 60: ”*Jeg bliver inddraget i huslige pligter og min families beslutninger*”. For flere af items, hvor lix lå højt, var der dog kommentarer fra den 10-årige i pilottesten, der indikerede, at barnet forstod betydningen. Overordnet set vurderer vi, at oversættelsesprocessen samt lixtalsberegningerne lagde et validt fundament for, at unge i alderen 10-16 år kunne forstå spørgsmålene i vores danske version af DAP.

### **Operationaliseringen af PG: GAIT (Camilla)**

Efter introduktionen af IGD-kriterierne, er forskere fortsat ikke enige om kriterierne for PG, samt hvordan de bedst måles (Vadlin, Åslund, Rehn, & Nilsson, 2015). I specialets undersøgelse ønskede vi at undersøge PG som genstand, og dette afsnit vil derfor redegøre for udvælgelsesprocessen af et passende instrument til operationaliseringen af PG.

Forældre anvendes ofte som proxyinformanter for deres børns psykiske helbred. Det er dog ofte set, at der er vigtige forskelle på, hvordan den unge vurderer sit eget psykiske helbred, og hvordan, forældre vurderer det, på psykometriske skalaer (Gioia, Isquith, & Kenworthy, 2005). Specielt ses det ofte, at unge vurderer internaliserende symptomer som værre, end deres forældre vurderer dem til, samt at eksternaliserende symptomer omvendt vurderes værre af forældre og lærere, end af børnene selv (Gioia et al., 2005). Som beskrevet i afsnittet [PG som diagnose], vurderer vi, at IGD opstiller en del internaliserende symptomer, mens de resterende kriterier kan forstås som både internaliserende og eksternaliserende. Vi vurderede samtidig, at GD-kriterierne er mere ukonkrete, da de ikke foreskriver, hvordan symptomerne kommer til udtryk. Det bliver derfor desværre op til den enkelte at vurdere, hvornår der er tilstrækkeligt bevis for tilstedeværelsen af symptomet, og hvordan det ser ud. Vi vurderer derfor samlet set, at et screeningsværktøj, der anvender selvrapportering, ville være en tilstrækkeligt valid metode til at undersøge tilstedeværelsen af PG, i lyset af manglende officielle handlingsforskrifter.

Der findes en række selvrapporteringsskalaer, der er udviklet til at screene for PG, som fx Young's Internet Addiction Test (YIAT) (Pawlikowski, Altstötter-Gleich, & Brand, 2013), Gaming Addiction Scale, GAS (Hussain, Williams, & Griffiths, 2015) og Problematic Online Game Use Scale, POGUS (Haagsma, Caplan, Peters, & Pieterse, 2013). Under udvælgelsen af instrumentet, lagde vi vægt på, at 1) Instrumentet skulle være udviklet til, og testet på unge, 2) Spørgsmålene skulle være formuleret, så de kunne besvares af børn ned til 10 år, 3) At skalaen i overensstemmelse med GD- og IGD-kriterierne ikke lagde større vægt på særlige symptomer (som fx kognitive skalaer), en specifik spil-kategori (som fx GAS, der handler om MMORPG-spil), 4) At den let kunne administreres og ikke havde mere end 20 spørgsmål, samt at 5) Instrumentet kunne skaffes uden at betale en dyr licens.

Efter disse kriterier landede vi på Gaming Addiction Identification Test (GAIT), der oprindeligt er udviklet på svensk og oversat til engelsk (Vadlin et al., 2015). GAIT (se bilag 3) indeholder 17 items, der på en 5-punkts Likert-skala fra 0=meget uenig til 4=meget enig, måler den unges oplevelse af tilstedeværelsen af symptomer. Skalaen beder respondenten vurdere spørgsmålene ift. de seneste 12 måneder, og kan anvendes både til video- og videospil.

### **Validitet og reliabilitet**

Da GAIT er et nyt screeningsværktøj, er dets psykometriske egenskaber endnu ikke vurderet i mange studier. En tidligere 15-item version af GAIT blev undersøgt i et kohorte-studie (Vadlin et al., 2015), hvor 1.783 13- og 15-årige svenskere samt deres forældre deltog. I forbindelse med undersøgelsen, udfyldte forældrene en GAIT-Parent version, der indeholder de samme items, der blot var omformuleret til at omhandle deres børn. Samplet fremhæves af Vadlin et al. (2015) som tilstrækkeligt repræsentativt for resten af Sveriges population, da samplingsområdet både bød på by- og landområder, og har en repræsentativ og varierende fordeling af indkomstgrupper, jobs, immigrationsniveau, og indkomst.

Vi vurderer, at den nuværende *indholdsvaliditet*, er god, da spørgsmålene i GAIT indeholder de ni foreslåede IGD-kriterier, og har ekstra items, der måler andre vigtige symptomer, som *craving*, *at miste overblik over tiden der spilles*, *at jagte sine tab*, *selvindsigt i eget problem* og *andres bekymring*. Derudover har skalaen to ekstra items, der spørger til *frekvensen* (item 1) og *intensiteten* af gaming (item 2). Disse to items medregnes ikke i scoringen, fordi frekvens og intensitet af spil tidligere er blevet kritiseret for ikke at være et validt mål for afhængighed alene, men også kan måle passion (Paulus et al., 2018; Vadlin et al., 2015). Som tidligere beskrevet har studier undersøgt validiteten af IGD-kriterierne via et klinisk interview, der blev administreret på voksne. Studiet viste, at IGD-kriterie nr. 6 (*fortsætte på trods af konsekvenser*) og 9 (*risiko for at*

*miste relationer og vigtige muligheder*) havde bedst diagnostisk præcision, ift. at skelne mellem personer med IGD og kontroller. I undersøgelsen havde man et ekstra kriterie med (*craving*), der havde en højere diagnostisk præcision end flere af de andre kriterier. Vi vurderer derfor samlet set, at disse items' tilstedeværelse er med til at sikre GAIT's *sensitivitet og specificitet*, som er udtryk for, om testen kan skelne mellem personer med IGD og kontrolpersoner. Alligevel er IGD-kriterierne *optagethed, tolerance* og *abstinenssymptomer* blevet kritiseret for, at de snarere måler engagement end afhængighed (Vadlin et al., 2015). På samme måde fremhæver Vadlin et al. (2015), at item 4 (*miste fornemmelsen af tid*) også kan være udtryk for engagement og en flow-tilstand, snarere end afhængighed. Disse udfordringer skal derfor holdes for øje, når man tolker testens resultater.

En eksplorativ faktoranalyse understøtter Vadlin et al.'s hypotese om, at GAIT undersøger én og samme faktor (PG), og er således udtryk for en god konstruktvaliditet, idet testen måler det ene intenderede konstrukt (Gregory, 2015). Alle items, på nær item 3 (fornemmelsen af tid), i analysen havde en høj faktorvægt på over 0.70. Det er samlet set med til at øge testens konstruktvaliditet, at der anvendes selvrapporing af de internaliserende symptomer, men på den anden side trues validiteten af, at der udelukkende anvendes selvrapporing i form af et survey, og ikke suppleres med andre målemetoder. Vi kan derfor ikke være helt sikre på, at en høj score på GAIT er det samme som, at respondenter lider af PG. Dette er Vadlin et al. dog opmærksomme på, og skriver, at GAIT ikke må anvendes som diagnosticeringsredskab, men kan give et praj om udsatte personer. Til sidst er det værd at nævne, at GAIT fremhæves af Vadlin et al. som havende en bedre evne til at beskrive og måle konstruktet PG end fx GAS, der blot har syv items og dækker syv ud af de ni IGD-kriterier. GAS afdækker dermed ikke *tab af interesser* (kriterie 5) og *bedrageri* (kriterie 7), og har derved en lavere *incremental validity* (Vadlin et al., 2015).

Den *interne konsistens*, der er udtryk for interkorrelation og hvor godt testen måler det samme latente konstrukt (Gregory, 2015), var for GAIT meget høj ( $\alpha = 0.91$ ), og var også høj, når køn blev analyseret separat (Vadlin et al., 2015).

### **Vores oversættelse af GAIT (Camilla)**

Vi har oversat GAIT ved en fælles konsensus-oversættelse, da GAIT i forvejen var udgivet i en engelsk version samt den oprindelige, svenske version (bilag 3). Vi anvendte den svenske version som udgangspunkt til at oversætte direkte, og fandt inspiration til ordvalg fra den engelske, når der ikke fandtes et tilsvarende ord på dansk. På denne måde havde vi stort fokus på lingvistisk ækvivalens. Vi vurderede samtidig, at den psykologiske ækvivalens mellem oversættelserne var

stor, da testen stammer fra Sverige, som ligner Danmark på mange kulturelle parametre. Der er desuden ofte ikke problemer med kulturelt bias ift. meningen af ord samt koncepters afspejling af det latente konstrukt i surveys, hvor items er udformet som adfærdsrapportering, fordi det her er lettere at formulere spørgsmål, så de spørger tydeligt og letforståeligt ind til det ønskede konstrukt (Behling & Law, 2000). Der er dog større risiko for et normativt bias, når det handler om adfærd, idet der er forskel på, hvor acceptabelt det er at diskutere den pågældende adfærd med fremmede (Behling & Law, 2000). Vi vurderer dog, at svenskere ikke adskiller sig meget fra danskere på dette punkt, så de to undersøgelser vil være sammenlignelige.

For at kunne anvende informationer om respondenternes brug og type af gaming, tilføjede vi følgende spørgsmål til GAIT:

1. Spiller du computer?
2. Hvad spiller du?

Vi lavede også en lixtalsanalyse på GAIT (se bilag 4). Lixtallene varierede meget mellem spørgsmålene, og lå mellem 8 (*"Jeg føler tit, at jeg "bare skal" spille"*) og 54, der skyldes den lange sætning (*"Det, at jeg spiller, er gået ud over min sundhed på en dårlig måde (fx har jeg følt mig urolig, ked af det, irriteret og jeg har haft problemer med at sove eller har haft ondt i kroppen)."*). Nogle af spørgsmålene har derfor et højere lixtal, end respondenterne er vant til at læse, men da items til forskel fra DAP er formuleret til at handle om konkret adfærd og tanker, vurderede vi, at respondenterne vil have lettere ved at forstå indholdet, end lixtalsanalyserne indikerer.

### **Opsummering (fælles)**

Vi har udvalgt instrumenterne DAP og GAIT på baggrund af instrumenternes evne til validt at måle tilstedeværelsen af udviklingsressourcer og PG i unges liv. Vi vurderer samlet set, at DAP er brugbar, og at DAP tilbyder en ny måde at operationalisere ressourcer på, men konstruktvaliditeten og -ækvivalensen udfordres i enkelte items, pga. kulturelle forskelle mellem USA og Danmark. Derfor har vi været opmærksomme på den psykologiske tilpasning af items i oversættelsen, og derfor ligner enkelte af DAP's items ikke den oprindelige version helt perfekt. Vi vurderer også samlet set, at GAIT er brugbar, da den fx har bedre indholdsvaliditet end andre tests på området. Der er dog fortsat uenighed om diagnosekriterierne for IGD, hvilket har en afsmittende effekt på validiteten af GAIT. Vi vil derfor også, som Vadlin et al. (2015) anbefaler, ikke drage konklusioner om diagnostisk tilstedeværelse af PG, men udelukkende tale om en forhøjet risiko. Oversættelsen

af GAIT bød i højere grad på lighed mellem den lingvistiske og psykologiske ækvivalens, idet testen stammer fra Sverige, der kulturelt set ligner Danmark.

I næste afsnit vil vi beskrive hypoteserne for undersøgelsen, hvorefter vi redegør for undersøgelsens faser og hvad vi har gjort for at minimere bias.

## Hypoteser (fælles)

Hypotese 1: Vi forventer at finde en sammenhæng mellem et lavere niveau af ressourcer og flere symptomer på PG blandt de unge.

Hypotese 2: Vi forventer, i tråd med tidligere studier, at finde en sammenhæng mellem køn og PG, hvor drenge i højere grad vil være problematiske gamere, end piger.

Hypotese 3.1: Vi forventer at finde en stærk negativ sammenhæng mellem kategorien *Konstruktiv Brug af Tid* og GAIT-score, da vi forventer, at gamere prioriterer at sidde derhjemme alene og spille, frem for at deltage i fritidsaktiviteter.

Hypotese 3.2: Derudover forventer vi en stærk negativ sammenhæng mellem *Positiv Identitet* og GAIT-score, da caseeksempler vidner om et negativt selvbillede for unge med PG (Paulus et al., 2018). Derudover har de unge i caseeksemplerne ofte en oplevelse af meningsløshed med livet og manglende retning.

Hypotese 3.3: Vi forventer desuden en stærk negativ sammenhæng mellem *Sociale Kompetencer* og GAIT-score, da Paulus et al. (2018) skriver, at dårlige relationer til bl.a. venner er relateret til IGD.

Hypotese 4: Paulus et al. (2018) finder en sammenhæng mellem tid brugt på gaming og IGD. Derfor forventer vi også at finde denne sammenhæng, mellem både frekvensen eller intensiteten, og PG-status.

Hypotese 5: Vi forventer at finde en sammenhæng, hvor de respondenter, der kan kategoriseres som problematiske gamere, i højere grad spiller spil, som tilhører spilgenrerne BR, FPS og TPS, da vi vurderede tidligere i opgaven, at er mere dragende grundet de psykologiske aspekter ved designet.

# En undersøgelse af unges oplevelse af ressourcer og PG

## Sampling og rekruttering (Julie)

Siden Undervisningsministeriet oplyser, at der i skoleåret 2017/18 var 325.520 folkeskoleelever i 4.-9. klasse (Undervisningsministeriet, 2019a), er dette populationsstørrelsen, vi ønskede at udtale os om. Med udgangspunkt i denne population beregnede vi samplestørrelsen til at være  $N = 385$  med et konfidensinterval på 95% og en fejlmargen på 5%, for at have stor nok statistisk power til at udtale sig om populationen.

Da surveys anvender et sample til at udtale sig om en større population, er det en betingelse for anvendeligheden, at samplet er repræsentativt for populationen (Hoyle et al., 2002). For at sample repræsentativt for den population af almene danske unge, vi med undersøgelsen ønsker at udtale os om, rekrutterede vi derfor samplet fra de almene folkeskoler. Dette står således i kontrast til flere undersøgelser af PG, der har rekrutteret gennem fx online gaming forums (Vadlin et al., 2015). Vi inkluderede danske folkeskoleelever i 4.-9. klasse (10-17 år) i undersøgelsen. Vi har inkluderet både piger og drenge i samplet og inkluderet inklusionsbørn med fysiske eller psykiske vanskeligheder, for at øge repræsentativiteten af undersøgelsen.

Vi havde af praktiske årsager ikke mulighed for at anvende sandsynlighedssampling, hvori hele populationen har lige stor sandsynlighed for at indgå i undersøgelsen, som derved bliver mere repræsentativ (Schwarz, 2006). Vi anvendte dog kvotesampling, som er en samplingsmetode, der har til formål at øge repræsentativiteten af et sample ift. sammensætningen, der skal ligne populationens (Daniel, 2012). Her deles populationen op i subkategorier efter bestemte karakteristika, såsom fx alder og køn, og derefter udvælges respondenter fra subkategorierne, til kvoterne er repræsenteret tilstrækkeligt i samplet (Daniel, 2012). Vi samlede blandt klasser af folkeskoler, og forsøgte at opnå en ligelig fordeling af københavnske by- og omegnskommuner samt årgange i samplet. Vi valgte at sample hele klasser i stedet for enkelte elever, for at mindske bias i, hvilke unge, der henvendte sig, fordi de havde lyst til og interesse i at deltage i undersøgelsen. Samtidig var formålet at skabe variabilitet i samplet i socioøkonomisk status, køn og bopælsregion. Ved at sample hele klasser kunne vi derudover undgå, at sprogbarrierer mellem os og forældre gjorde, at deres børn ikke indgik i samplet.

Vi oplevede dog undervejs i rekrutteringsprocessen, at det var vanskeligt at få københavnske skoler til at deltage. Vi fik mange afslag grundet skolerne hver uge modtager mange henvendelser fra forskere, virksomheder og studerende om undersøgelser. Vi gik derfor væk fra at anvende bydele som kvote, og gik udelukkende efter at få repræsenteret alle årgange fra 4.-9. klasse i

samplet. I alt rettede vi henvendelse til 23 folkeskoler i Københavns Kommune og omegnskommunerne. Af disse indvilgede 4 skoler at deltage i undersøgelsen. Blandt disse ligger én i Københavns Kommune, én i Gentofte Kommune og to i Køge Kommune. Det har givet os en samlet samplestørrelse på 511 folkeskoleelever. Kvotesamplingen endte med, trods vores bestræbelser, at blive *nonproportional*, idet det ikke var muligt at repræsentere lige mange elever fra hver årgang i samplet (Daniel, 2012).

### **Setting og administration (Camilla)**

Surveyet blev administreret klassevist på fire folkeskoler i løbet af marts 2019. Vi var til stede under alle administrationer, som alle begyndte med en neutral introduktion. For at mindske støj i data, gav vi den samme introduktion til alle klasserne om, hvem vi var, og vi fortalte eleverne, at vi ville stille dem en række spørgsmål om, hvordan de oplever deres hverdag, hvordan de har det, og lidt om, hvordan de spiller computer og PlayStation. Derudover forklarede vi alle eleverne, at deres besvarelser var anonyme, og vi derfor ikke kunne se, hvad de enkeltvis svarede. I forlængelse af dette, opfordrede vi dem til at svare så ærligt som muligt og ikke dele deres svar med sidekammeraten eller diskutere spørgsmålene med andre, for at mindske risikoen for social desirability bias, der betyder at respondenter svarer ud fra, hvad de oplever, er socialt attraktive svar (Hoyle et al., 2002). Administrationen foregik i tavshed, og vi opfordrede eleverne til at række hånden op i tilfælde af spørgsmål til undersøgelsen, hvorefter vi ville gå ned til dem. Vi fortalte eleverne, at det var normalt, hvis de ikke kunne forstå alle spørgsmål, da spørgsmålene var lavet til en bred aldersgruppe, for at normalisere, at surveyet ville være svært for mange at forstå. Derudover var klassens støttelærere til stede og hjalp de elever, der havde læsevanskeligheder.

Vi havde valgt at administrere DAP først, og GAIT efterfølgende for alle elever. DAP spørger bredere ind til generel trivsel, mens GAIT handler om specifikke handlinger, følelser og tanker i forbindelse med gaming. Ved denne rækkefølge forsøgte vi at undgå, at eleverne skulle få farvet deres oplevelse af at have generelle ressourcer til stede i deres liv, hvis de havde negative tanker eller oplevelser med skænderier derhjemme pga. gaming.

Surveyet blev administreret online via et link på ElevIntra. Det online survey var konstrueret således, at eleverne kunne springe resten af spørgsmålene over, hvis de svarede ”*Nej, jeg spiller hverken videospil eller PlayStation*” i begyndelsen af spørgsmålene fra GAIT. Surveyet tog mellem 15-30 minutter at besvare for klasserne.



## Scoring (Camilla)

### DAP

Vi scorede DAP i overensstemmelse med manualen (Search Institute, 2005a), hvor svarene ”Slet ikke eller Sjældent”, ”En smule eller Nogle gange”, ”Meget eller Ofte”, ”Rigtig meget eller Næsten altid” blev kodet 0-1-2-3. Items, der ikke blev besvaret, blev kodet som manglende, og blev ikke medregnet i gennemsnittet. Besvarelser, der havde seks eller flere manglende svar på items, kunne ikke anvendes til at udregne scorer, da dette svarer til mere end 10% manglende svar og dermed ifølge SI er en trussel mod validiteten (2005a).

Scorer for de otte ressourcekategorier blev udregnet ved at lægge de rå scorer sammen og dele med antallet af besvarede items. Bagefter blev scoren ganget med 10 og afrundet til nærmeste tal, der til sidst gav en score, der ligger mellem 0-30 for hver kategori. Dernæst sammenlagde de gennemsnitlige værdier for hhv. de eksterne og interne ressourcekategorier, se afsnittet [De 40 Udviklingsressourcer], for at beregne en samlet ekstern og intern score. Da den interne og eksterne score er baseret på et gennemsnit, bidrager hver af de fire scorer lige meget til den sammensatte score, selvom nogle skalaer kan have 6 items, mens andre har 9. Dog ville fx *Grænser og forventninger* bidrage med 50% mere til den eksterne score end *Empowerment*, hvis scoringen blev foretaget ved blot at lægge scorerne sammen (Search Institute, 2005a). Scoren for de interne og eksterne ressourcer ligger derved også mellem 0-30. Til sidst blev den totale score udregnet ved at lægge scoren for interne ressourcer sammen med den eksterne, og denne score ligger mellem 0-60, se tabel 1.

**Tabel 1: Oversigt over inddelingen af scorer for DAP total score.**

<b>0-29</b>	Lav [Low]
<b>30-40</b>	Nogenlunde [Fair]
<b>41-50</b>	God [Good]
<b>51-60</b>	Fremragende [Excellent]

### GAIT

Dernæst udregnede vi scorer for GAIT, ved at kode items nr. 3-17. De første to items, der måler frekvens og intensitet af spil blev ikke medregnet i scoringen, da tidligere studier af PG har vist, at disse items ikke skelner tilstrækkeligt mellem fritidsgaming og PG. Besvarelserne ”Meget uenig”, ”Uenig”, ”Hverken enig eller uenig”, ”Enig” og ”Meget enig” blev kodet til 0-1-2-3-4. Dernæst blev der lavet en optælling over, hvor mange gange en respondent havde svaret ”Meget enig” og ”Enig”, da dette indikerer, at mindst fem symptomer er til stede hvilket er IGD’s kriterie

for, at der kan være tale om afhængighed. På baggrund af respondenternes besvarelser, kunne de inddeles i fire grupper på et kontinuum, som indikerer graden af PG (se tabel 2). Vadlin et al. (2015) anbefaler kun at kategorisere respondenter, der har svaret ”Meget enig” mindst fem gange, i gruppen for PG. Vi argumenterer dog for, at hvis respondenter har svaret ”Enig” til et spørgsmål, er det også et udtryk for, at de vil svare ja til, at et IGD-kriterie er til stede. Derfor har vi valgt både at anvende kriteriet på de respondenter, der har svaret ”Enig” og/eller ”Meget enig” mindst fem gange, samt i en kombination, hvor der tilsammen er svaret ”Enig” eller ”Meget enig” mindst fem gange. F. Rehbein, Kliem, Baier, Mossle, & Petry (2015) har tilsvarende foreslået det bredere kriterie, hvor respondenter, der har svaret ”Enig” mindst fem gange også inkluderes i gruppen for PG.

**Tabel 2: Vores egen oversigt over inddelingen af scoring for gaming**

Ingen gaming	For respondenter, der svarer, at de hverken spiller computer eller PlayStation
Rekreativ gaming	For respondenter, der har svaret ”Enig” eller ”Meget enig” 3 gange, og dermed ikke har betydelige symptomer på PG.
Risikabel gaming	For respondenter, der har svaret ”Enig” eller ”Meget enig” 4 gange, og dermed ligger på grænsen til en diagnose.
PG	For respondenter, der har svaret ”Enig” eller ”Meget enig” mindst 5 gange

## Spilgenrer

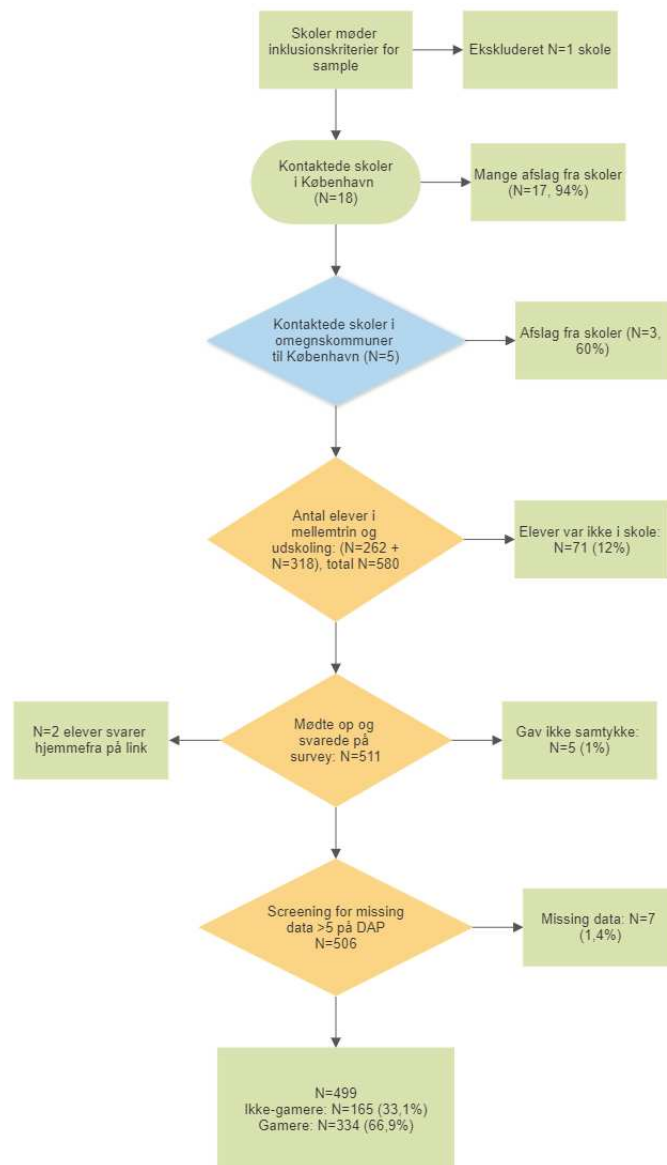
Adams (2014) skriver, at nogle spil i dag er hybrid-genrer, der låner elementer fra andre genrer. Vi har dog af praktiske grunde valgt at kategorisere videospillene i denne undersøgelse i én af genrerne Simple spil, BR, FPS, TPS, MMO, MMORPG, MOBA, simulationsspil og sportsspil, ud fra de primære elementer og formål med spillet, der således for nogle spil er en forsimpning (se bilag 5 for inddelingen).

## Resultater

### Demografiske egenskaber (Julie)

Vi har i alt fået 511 besvarelser på vores survey. Heraf har fem ikke givet samtykke til at deltage i undersøgelsen og yderligere syv deltagere har seks eller flere manglende svar på DAP, hvorfor deres besvarelser ikke er valide (Search Institute, 2005a). Det betyder, at  $N = 11$  er blevet ekskluderet fra undersøgelsen og sample består derfor af  $N = 499$  respondenter (se flowchart i figur 3 nedenfor).

50,3 % af samplet er drenge og 49,7% er piger. Gennemsnitsalderen ligger på 13 år ( $SD = 1,70$ ). Der er en næsten lige fordeling mellem elever fra 6., 7., 8. og 9. klasse, mens der er færre elever fra 4. og 5. klasse (se tabel 3, bilag 6). 22% af eleverne går i skole i Københavns Kommune, mens 29% er fra Gentofte Kommune og 49% er fra Køge Kommune. Det betyder, at der er en overvægt af unge fra de københavnske omegns- og forstadskommuner i vores sample.

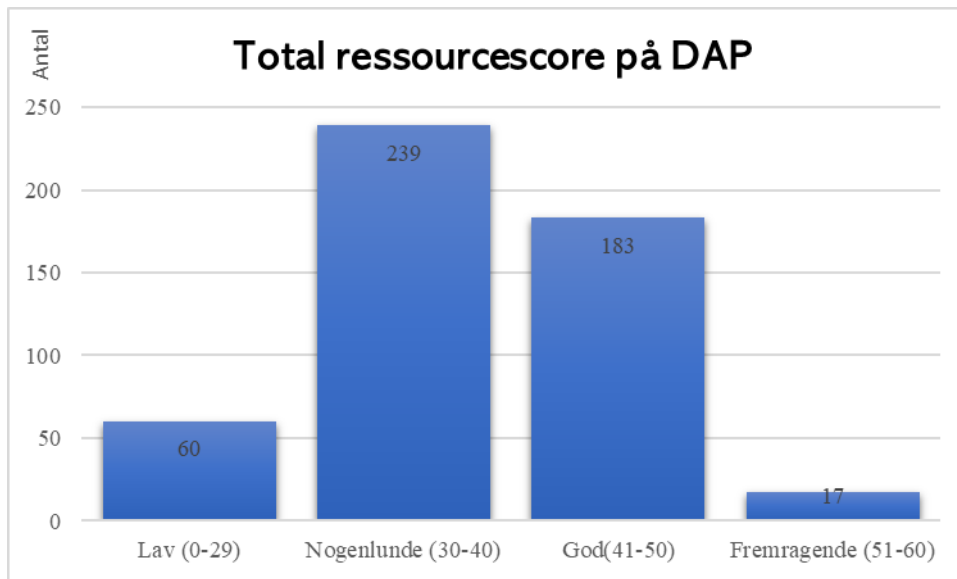


Figur 3: Flowchart over undersøgelsens proces. Der var yderligere  $N = 9$  gamere, der ikke havde besvaret alle items for GAIT, der yderligere indgår i samplet.

### Ressourcer og gaming (Julie)

Figur 4 viser fordelingen af respondenternes ( $N = 490$ ) totale DAP-score. Vi fandt, at 12% havde en lav DAP-score (0-29), 47,9% havde en nogenlunde DAP-score (30-40), 36,7% havde en god DAP-score (41-50) og 3,4% havde en fremragende DAP-score (51-60). Den laveste DAP-score,

der blev identificeret, var 11, og den højeste var 56, mens den gennemsnitlige score var  $M = 38$  ( $SD = 7.57$ ). Vi testede for normalfordeling ift. ressourcerne, og en Shapiro-Wilk test, der anvendes til sample størrelse mindre end 2.000 (Howell, 2014), viste, at total DAP-score er normalfordelt ( $W(499) = .99, p < .001$ ).



Figur 4: Overblik over fordelingen af ressourcer i samplet.

Det stemmer godt overens med SI's egne studier, at størstedelen af respondenterne har et *Nogenlunde* ressourceniveau (Scales, Roehlkepartain, et al., 2016).

I alt har 49,5% af deltagerne svaret, at de spiller computer og 17,4% har svaret, at de kun spiller PlayStation og ikke videospil, hvilket betyder, at  $N = 334$  (66,9%) af deltagerne bruger tid på at game, hvilket er størstedelen af samplet. Der er dog  $N = 9$  (2,7%), der ikke har besvaret størstedelen af GAIT surveyet, selvom de har svaret, de spiller computer og/eller PlayStation. Vi har derfor efterfølgende ekskluderet disse fra analyserne med gaming.

**Tablet 4:** Deskriptiv statistik over gaming-kategorierne.

Gruppe	Antal	DAP-score	Range	Køn	Alder
Ikke-gamere	$N=165$ (33,1%)	$M=39$ ( $SD=7,35$ )	18-55	151 piger (91,5%), 14 drenge	13,5 år ( $SD=1,72$ )
Rekreative gamere	$N=249$ (51,5%)	$M=38,7$ ( $SD=7,10$ )	19-56	82 piger (32,9%), 167 drenge	13,1 år ( $SD=1,65$ )
Risikable gamere	$N=30$ (6,2%)	$M=35,9$ ( $SD=8,46$ )	18-49	4 piger (12,9%), 26 drenge	13,2 år ( $SD=1,74$ )
Problematiske gamere	$N=46$ (9,2%)	$M=34,4$ ( $SD=8,77$ )	11-52	6 piger (13%), 40 drenge	12,5 år ( $SD=1,71$ )

Tallene indikerer, at jo flere symptomer, de unge får, jo lavere er deres DAP-score. Alligevel placerer alle grupperne sig inden for en Nogenlunde ressourcestatus. Men  $SD = 1,72$  for ikke-gamere indikerer, at flere af disse unge placerer sig i et godt niveau af ressourcer, mens flere problematiske gamere med denne  $SD = 8,77$  vil placere sig i kategorien Lav.

Ift. spillevaner, gælder det for dem, der gamer ( $N = 325$ ), at 49,5% spiller 4 gange om ugen eller mere og at 13,8% spiller i 4-5 timer ad gangen på de dage, hvor de spiller. Vi fandt også, at deltagerne tilsammen spiller 96 forskellige computer- eller PlayStation-spil. De tre mest spillede spil blandt gamerne ( $N = 325$ ) var Fortnite (50,2%), GTA (34,2%) og Counter-Strike (31,7%). De tilhører hhv. genrerne BR, TPS og FPS, som alle er spil, der implementerer dragende psykologiske mekanismer.

I de følgende statistiske analyser, hvor vi vil belyse opgavens hypoteser, har vi valgt at ekskludere den andel af samplet, der har sagt, de ikke spiller hverken computer eller PlayStation ( $N = 165$ ). Dette gør vi, da disse respondenter ikke har besvaret spørgsmålet om symptomer på gaming; vi kan dermed ikke konkludere, at det ville være det samme som at have opnået en score på 0 fra GAIT. Yderligere kan denne gruppe også have en lav DAP-score af andre grunde end gaming, som vi ikke belyser i opgaven.

### **Hypotese 1: Sammenhængen mellem DAP-score og GAIT-score (Julie)**

Vi anvendte en stepvis multipel regression til at prædiktere GAIT-scoren på baggrund af total DAP-score, alder og køn. Den multiple regression prædikterer den afhængige, kontinuerte variabel ud fra flere andre variable i en lineær model (Howell, 2014). Vi har valgt at anvende GAIT-scoren i stedet for de ovenstående gaming-kategorier i denne analyse, for at bruge de oprindelige data og ikke reducere nuancer.

I tabel 5 og 6 viser vi et overblik over de stepvise modeller. I step 1 var DAP-score inkluderet som uafhængig variabel, og  $r^2 = .060$ .  $R^2$  er en værdi, der beskriver forholdet mellem modellens prædikterede varians ift. den totale varians, og beskriver dermed, hvor meget varians, modellen forklarer (Howell, 2014). Dvs. at de målte uafhængige variable, alder, køn og DAP-score, forklarer 6% af variansen for GAIT-scoren,  $F(1, 323) = 20.7, p > .001$ . Efter køn blev inkluderet i step 2, steg den totale forklarede varians til 10,5%,  $F(2, 322) = 18.9, p > .001$ . Dvs. at køn forklarer 4,5% mere af variansen bag GAIT-scoren ( $p < .001$ ). I step 3 blev alder yderligere inkluderet i modellen, der efterfølgende forklarede 13,2% af variansen for GAIT-scoren,  $F(3, 321) = 16.2, p > .001$ . Alle de uafhængige variable i den endelige model var statistisk signifikante og prædikterer GAIT, og

alder forklarer yderligere 2,7% af variansen ift. modellen i step 2, hvilket var en signifikant større andel ( $p = .002$ ) end model 2.

**Tabel 5, Tabel over prædiktioner af GAIT-score ud fra en stepvis regression.**

Step	Variabler tilføjet	Ændring i $R^2$	Ændring i $F$	$df$	$p$
1	DAP-score	0.060	20.7	1, 323	<.001
2	DAP-score, køn	0.045	16.1	1, 322	<.001
3	DAP-score, køn, alder	0.027	9.86	1, 321	.002

**Tabel 6, Tabel over den endelige prædiktionsmodel for GAIT-score, baseret på DAP-score, alder & køn i antal år.**

Faktor	$B$	$S.E.$	95% CI	$p$
Køn	-4.82	1.08	-6.95, -2.69	< .001
Alder	-0.91	0.29	-1.45, -0.34	.02
DAP totalscore	-0.27	0.063	-0.39, -0.14	< .001
Konstant	44.2	4.75	34.9, -53.6	< .001

Den multiple regressionsligning var  $\widehat{GAIT}_{score} = 44,2 - 0.27(DAP_{total}) - 4.82(køn(1 = dreng)) - 0.91(alder)$ . Det vil altså sige, at GAIT-scoren falder med -0.27, for hver stigning på 1 i DAP-scoren, givet at alder og køn er konstante. Dvs. at det bekræfter vores hypotese om, at GAIT-scoren falder, når DAP-scoren stiger.

### Hypotese 2: Sammenhængen mellem PG og køn (Camilla)

En multipel logistisk regression blev anvendt til at undersøge, hvordan køn, alder, og DAP-score, prædikterer den binære afhængige variabel: PG-status (problematisk vs. ikke problematisk). Køn blev kodet som en binær variabel: 1-2 (dreng-pige). Det viste sig i den deskriptive statistik, at mange piger ( $N = 151$ , 62%) ikke spiller computer eller PlayStation. For ikke at udføre en underrepræsenteret analyse af køns betydning, valgte vi at inkludere hele samplet ( $N = 490$ ) i analysen, hvoraf ikke-gamere fik en status som ikke-problematiske. Med en logistisk regression får vi et estimat af sandsynligheden for, at et udfald sker vs. at det ikke sker, der udtrykkes gennem odds. Desuden får vi odds ratio (OR), der udtrykker den relative risiko for PG-status, på baggrund af uafhængige variable i analysen (Howell, 2014). Forskellen fra den multiple regression er her, at vi får udtrykt styrkerne af de uafhængige variable i analysen gennem odds for PG-status. Modellen blev testet med  $\alpha = .05$ .

Vi fandt en signifikant regressionsligning på  $\log_{odds} = 1.98 * (køn = 1) - 0.29 * alder - 0.06 * DAP_{totalscore} + 2.40$ , med  $R^2 = 0.20$ . Både køn og alder var signifikante prædiktorer, som vist i tabel 7.

**Tabel 7, logistisk regressionsanalyse af PG-status**

Uafhængig variabel	<i>B</i>	<i>S.E.</i>	<i>Wald</i>	<i>df</i>	<i>p</i>	Odds ratio
Køn(1)	1.98	0.45	19.1	1	< .001	7.26
Alder	-0.29	0.098	7.94	1	.003	0.75
DAP totalscore	-0.064	0.021	9.35	1	.002	0.94
Konstant	2.40	1.52	2.49	1	.12	11.0
Pseudo R <sup>2</sup>	0.20					
N	490					

Baseret på OR, har drenge 7 gange større risiko ( $p < .001$ ) for at få PG-status end piger (OR 7.26, 95% CI 2.99-17.7). Samtidig har alder ( $p = .003$ ) en signifikant betydning for den PG-status, og odds for at havne i PG-gruppen falder med 25%, for hvert år, fx en dreng bliver ældre (OR 0.75, 95% CI 0.62-0.91). Til sidst har total DAP-score også en signifikant ( $p = .002$ ) betydning for gaming, og for hver gang, total DAP-score stiger med 1, bliver odds 6% mindre for at havne i PG-gruppen (OR 0.94, 95% CI 0.90-0.98). Vi fik dermed bekræftet vores hypotese om, at køn har en stor betydning for PG-status.

### **Hypotese 3.1 – 3.3: Sammenhængen mellem PG og ressourcekategorier (Julie)**

Vi udførte en to-halet Pearsons korrelationsanalyse mellem respondenternes ( $N = 325$ ) scorer for hver af de otte ressourcekategorier, total DAP-score, og GAIT-score. Vi valgte den tohalede korrelationsanalyse, fordi disse variable indeholder kontinuerte data, så vi var interesserede i at finde både negative eller positive korrelationer.

Korrelationsanalysen viste, at alle otte ressourcekategorier korrelerer negativt og signifikant med GAIT-scoren således, at når GAIT-scoren stiger, falder total DAP-score i forskellig grad (se tabel 8, bilag 6). Vi fandt en svag korrelation mellem GAIT-score og konstruktiv brug af tid,  $r = -.18$  ( $p = .001$ ). Vi fandt også en svag korrelation mellem GAIT-score og Positiv Identitet,  $r = -.21$  ( $p < .001$ ), og mellem GAIT-score og Sociale Kompetencer fandt vi en svag korrelation på  $r = -.20$  ( $p < .001$ ). Empowerment-ressourcekategorien havde den stærkeste korrelation med GAIT-score på  $r = -.26$  ( $p < .001$ ), og udover Empowerment havde kun ressourcekategorien Læringsengagement en stærkere korrelation med GAIT-scoren ( $r = -.23$ ,  $p < .001$ ), end de tre ressourcekategorier, som vi havde forventet.

Vi gentog korrelationsanalysen udelukkende på den del af samplet, der tilhører gruppen for PG ( $N = 46$ ), for at se, om nogle sammenhænge ville træde tydeligere frem. Her fandt vi, at ingen af de otte ressourcekategorier korrelerede signifikant med GAIT-scoren, på nær Positiv Identitet,  $r = -$

.34 ( $p < .019$ ). Vi brugte  $r^2$  som estimat for, hvor meget af variansen, korrelationen kan prædiktere og vi fandt, at korrelationen prædikterer  $-0.34^2 * 100 \% = 11,6 \%$  af variansen.

Vi foretog samme korrelationsanalyse på et sample af udelukkende rekreative gamere ( $N = 249$ ), for at belyse, hvad der karakterer denne gruppe ift. ressourcer. Vi fandt to signifikante, men svage korrelationer mellem GAIT-score og ressourcekategorierne Empowerment:  $r = -.14$  ( $p = .029$ ) samt Sociale Kompetencer:  $r = -.13$  ( $p = .048$ ). Disse korrelationer var dermed svagere end for PG-gruppen.

Gruppen af rekreative gamere havde samtidig højere scorer for Empowerment ( $M = 21.67$ ,  $SD = 4.10$ ) og Sociale Kompetencer ( $M = 19.53$ ,  $SD = 4.34$ ), mens PG-gruppens scorer på disse ressourcer var lavere ( $M = 19.00$ ,  $SD = 4.59$  og  $M = 17.76$ ,  $SD = 4.83$ ). Til sammenligning havde den andel af samplet, der ikke spillede computer eller PlayStation ( $N = 165$ ) en lidt lavere Empowerment-score ( $M = 21.20$ ,  $SD = 4.42$ ), og en højere score for Sociale Kompetencer ( $M = 20.24$ ,  $SD = 4.09$ ), end de rekreative gamere.

#### **Hypotese 4: Sammenhængen mellem PG og frekvens og intensitet af spil (Camilla)**

Vi brugte en  $\chi^2$ -test til at undersøge, om fordelingen af frekvens og intensitet af spil var tilfældigt fordelt mellem kategorierne for gaming blandt de unge, der gamer ( $N = 325$ ). Først udførte vi en analyse på *frekvensen* (hvor ofte der blev gamet) ift. gaming-kategorierne *Rekreativ gaming*, *Risikabel gaming* og *PG*. Resultatet var meget statistisk signifikant ( $\chi^2(8) = 32.0$ ,  $p < .001$ ). Som forventet, var der dermed en for stor afvigelse mellem de observerede og forventede værdier, og der er signifikant forskel på, hvor ofte de forskellige grupper gamer. Gruppen for problematiske og risikable gamere spiller meget oftere, end man skulle forvente, hvis det var tilfældigt fordelt (se tabel 9 i bilag 7).

Dernæst testede vi ift. intensiteten af gaming (hvor mange timer, der blev gamet ad gangen). Dette resultat var også meget statistisk signifikant ( $\chi^2(8) = 44.1$ ,  $p < .001$ ). Det betyder, at der også her var en stor afvigelse mellem den forventede og observerede fordeling, og at fordelingen dermed ikke var tilfældig. Hvor mange timer ad gangen, der spilles, er dermed forskelligt for grupperne. Her gamede de rekreative gamere oftest 1-2 timer om dagen, som også er mindre end forventet, hvis det var tilfældigt. De problematiske og de risikable gamere gamede generelt mere, og fordelte sig jævnt i de tungere kategorier *2-3 timer om dagen*, *4-5 timer om dagen*, samt *mere end 6 timer om dagen*, der også er mere end de forventede værdier (se tabel 10 i bilag 7).



### **Hypotese 5: Sammenhæng mellem PG og spilgenrer (Julie)**

Vi brugte en  $X^2$ -test til at undersøge, om fordelingen af frekvensen af spilgenrer var tilfældigt fordelt mellem kategorierne for gaming. Vi udførte analysen på frekvensen af de tre mest populære spilgenrer (BR, FPS og TPS) samt genrerne Simulation og Simple Spil, ift. gaming grupperne *Rekreativ gaming*, *Risikabel gaming* og *PG*. Det var kun respondenter, der gamede, som var inkluderet i analysen ( $N = 325$ ). Resultatet for frekvensen af BR fordelt på gaming grupper var statistisk signifikant ( $\chi^2(2) = 9.19, p = .010$ ), og der var langt flere, der spillede denne genre i gruppen for PG, end forventet. Omvendt var der færre, der spillede spil i denne genre, i den rekreative gruppe, end det var forventet ved en tilfældig fordeling. For spilgenren FPS var der en endnu højere statistisk signifikans ( $\chi^2(2) = 16.5, p < .001$ ), og tendenserne for forholdet mellem de observerede og forventede værdier havde samme retning, som ved BR-genren, ud over at flere end forventet, i gruppen for risikable gamere også spillede denne genre. Resultaterne for TPS ( $\chi^2(2) = 2.29, p = .32$ ), Simulation ( $\chi^2(2) = 2.34, p = .31$ ) og Simple spil ( $\chi^2(2) = 2.22, p = .33$ ) var ikke signifikante.

Som forventet viste  $X^2$ -testene, at der er signifikante forskelle på, hvor hyppigt nogle af de spilgenrer, der tenderer til at være dragende (BR, FPS), bliver spillet i de forskellige gaming grupper. Frekvensen af TPS, som også er en dragende spilgenre, samt spil, der tilhører kategorierne Simulation og Simple Spil, er dog tilfældigt fordelt blandt grupperne og udgør dermed ikke nogen signifikante forskelle.

### **Opsummering (Fælles)**

Overordnet blev alle hypoteserne bekræftet med signifikante resultater: Vores statistiske analyser viser signifikante sammenhænge mellem total DAP-score og GAIT-score, og vi kan se, at både køn, intensitet, frekvens og spilgenre er betydningsfulde faktorer, ift. PG. Dog var det ikke forskelligt, hvilke gamere, der spillede TPS-genren. Samtidig spillede både rekreative og problematiske gamere oftere end forventet, mens problematiske gamere spillede væsentligt flere timer ad gangen, som ikke gjaldt for rekreative gamere. Det følgende afsnit vil bringe refleksioner over undersøgelsens metodebrug ift. særligt dens validitet, og hvad vi gjorde, for at minimere bias og fejlkilder.

## **Metoderefleksion**

### **De unges forståelse af items (fælles)**

DAP-item ”Jeg holder mig fra rygning, alkohol, og andre stoffer” gav anledning til mange spørgsmål, da de unge ikke forstod betydningen af at holde sig fra noget. Under administrationen

forklarede vi eleverne, at "holde sig fra" betyder at "gå udenom noget", og så snart vi opdagede, at dette item gav anledning til forvirring, gjorde vi de øvrige elever opmærksomme på dette item i introduktionen. Det kan dog have medført, at respondenter, der har svaret "*Slet ikke eller Sjældent*", i virkeligheden ville have svaret "*Rigtig meget eller Næsten altid*", som medfører, at de ville have haft en højere resourcescore for Positive Værdier. Vi undersøgte blandt de mindste elever i 4., 5. og 6. klasse, om nogen havde svaret "*Slet ikke eller sjældent*". Der var 3 elever i 4. klasse, 1 elev i 5. klasse samt 19 elever i 6. klasse, der havde svaret dette, der samlet er  $N = 23$ , ud af 490 besvarelser (4,6%). Mens der er stor sandsynlighed for, at de mindste elever kan have svaret ud fra en misforståelse, kan vi ikke udelukke, at nogle elever i 6. klasse drikker alkohol, så vi valgte derfor ikke at korrigerede data. Det kan derfor for få respondenter have skabt error, der kan have sløret sammenhængene, vi har fundet i vores data. Vi har dog tidligere i afsnittet [De 40 Udviklingsressourcer i en dansk kontekst], at dette item kan have en anden betydning i Danmark kulturelt, da alkohol er en større del af en social festkultur for unge, end i USA, hvor det først introduceres i en ældre alder (A. S. P. Christensen et al., 2018). Vi har derfor tidligere lagt vægt på, at dette item ikke kan bære resourcescoren alene, hvilket det ikke gør, da andre items også måler værdier om sundhed.

Den enkelte respondents læseniveau og forståelse kan også være en kilde til fejl i besvarelserne, da nogle få items lå over deres sædvanlige læseniveau, se afsnittet [Vores oversættelse af DAP]. DAP er designet til at skulle være letlæseligt og muligt at besvare for børn ned til 11-år, ved at være formuleret i korte, konkrete sætninger. Det er dog en udfordring at formulere simple items, da mange items repræsenterer abstrakte psykologiske begreber (Search Institute, 2005a). Dette forsøgte vi at overkomme ved at normalisere dét at stille spørgsmål i introduktionen. Vi sørgede yderligere for at elevernes faste lærere og pædagoger deltog i at afklare elevens spørgsmål og havde fokus på elever med læse- og koncentrationsvanskeligheder, for at minimere risikoen for bias i, at kun de fagligt stærke elever kunne svare, eller aflæse spørgsmål korrekt. Vi opfordrede personalet til at læse items højt for eleverne og forklare dem med neutrale eksempler, som er i overensstemmelse med SI's guidelines for DAP (Search Institute, 2005a). I samme tråd var 34 af eleverne i 4. klasse 10 år gamle, som derfor er under DAP's aldersgrænse. Vi besluttede dog at inkludere disse i analysen, da de 10-årige stillede de samme spørgsmål som de 11-årige, og dermed viste samme tegn på forståelse. Yderligere havde de i 4. klasse flere pædagoger til at støtte forståelsen, end i de ældre klasser. Vi vurderer derfor, at elevernes læse- og forståelsesniveau kun i lille grad har haft betydning for undersøgelsens validitet, på nær for det førnævnte item, hvor der var nogen betydning.

### **Sampling og rekruttering (Julie)**

I vores sample var flere elever fra omegnskommuner (78%) repræsenteret, og overvægten af elever kan betyde, at vores sample underrepræsenterer visse dele af populationen, hvilket omtales som selektionsbias (Schwarz, 2006). Vi har ikke korrigeret statistisk for skoletilhørsforhold i analyserne, da vi ikke har indsamlet data fra respondenterne om, hvilken skole de gik på. Det skal også nævnes, at vi ikke har haft ressourcer til at inddrage elever fra hele Danmark. Det betyder, at vi ikke kan generalisere vores resultater fuldstændigt til danske folkeskoleelever. Desuden havde de deltagende skoler kun mulighed for at stille udvalgte årgange og klasser til rådighed, og elevantallet varierede fra klasse til klasse. I Københavns kommune har vi fx kun elever fra 6. og 9. klasse, og de eneste 4. og 5. klasser, der indgår i samplet, kommer fra Gentofte Kommune.

En anden omstændighed, der er værd at påpege, er at der er en overvejende sandsynlighed for, at PG hænger sammen med skolevægring. Vores undersøgelse indebar derfor en risiko for responsbias, da de elever, som vi var mest interesserede i at vide noget om, måske ikke ville være i skole til at udfylde surveyet. Det var fx tilfældet i én af skoleklasserne, hvor læreren fortalte om en elev, der godt kunne finde på at blive væk fra skole for at vinde et nyt *skin* (udstyr til sin spilkarakter) i Fortnite, og denne elev var ikke i skole den dag, hvor vi gennemførte surveyet. Der var dog generelt en lav fraværsprocent i klasserne, svarende til gennemsnitligt 12% ( $N = 71$ ), så vi vurderer, at det har haft en lille betydning for vores undersøgelse. Et lavere fravær kunne måske have tydeliggjort de sammenhænge, som vi har fundet. (Hoyle et al., 2002).

### **Unges selvrapporing som mål (fælles)**

Det er en potentiel trussel mod den interne validitet, hvis respondenterne ikke har den nødvendige selvindsigt. Vi brugte uoverensstemmelser i svarmønstre som et tegn på manglende selvindsigt. Vi undersøgte, hvor mange respondenter, der havnede PG-gruppen og som samtidig svarede, at de aldrig gamer. Vi vurderede, at der var ringe sandsynlighed for, at uoverensstemmelserne kunne skyldes manglende forståelse af items, da GAIT-items var formuleret som konkrete udsagn, respondenterne skulle vurdere, om var til stede i deres liv. Der var en respondent, der havnede i gruppen, som svarede "aldrig" til spørgsmålet om, hvor ofte vedkommende gamer, mens en svarede "1-2 gange om måneden", og var i PG-gruppen. Det er således meget få, hvor de to budskaber ikke hænger sammen. Vi vurderer derfor, at det har haft lille betydning for undersøgelsens validitet, da der ellers er god sammenhæng mellem frekvensen og intensiteten af gaming samt niveau af symptomer. Idet IGD-symptomer var relateret til at game på computere alene eller både på computere og smartphones i studiet af Paik et al. (2017), vurderede vi samtidig,

at det er usandsynligt, at disse problematiske gamere skulle have fået deres symptomer fra gaming på andre devices end dem, vi undersøgte.

En anden måde at undersøge de unges selvindsigt ift. gaming, kunne være at supplere med andre mål. Tidligere studier viser, at forældre vurderer unges tidsforbrug og symptomer på PG højere, end de unge selv gør (Vadlin et al., 2015). Det kan være udtryk for, at de unge ikke har fornemmelse for mængden, de gamer, og/eller at forældrene ser mere alvorligt på gaming og overestimerer mængden. Havde vi i stedet henvendt os til forældre, var der formentligt opstået et større nonrespons bias, idet vi kunne få svært ved at få resourcesvage forældre til at deltage (Schwarz, 2006). Nogle psykologiske undersøgelser anvender i stedet læreres rapportering af elevers adfærd (Gioia et al., 2005). En fordel ved denne tilgang er, at lærere har et større sammenligningsgrundlag i de andre børn i klassen. Dog er en risiko ved at anvende forældre og lærere, at børn og unge ofte selv har større indsigt i graden af de internaliserende symptomer (Gioia et al., 2005), som vi tidligere vurderede, var dominerende for IGD-kriterierne. Man kunne dog alligevel supplere og sammenligne undersøgelsen med forældres og læreres rapportering af deres børns gaming og psykosociale helbred, og få et mere nuanceret billede, såfremt både GAIT og DAP fandtes i disse versioner.

En anden form for bias, der kan have gjort sig gældende i undersøgelsen, er social desirability bias. Dette bias kan have medført, at de unge har overrapporteret deres ressourcer og underrapporteret antallet af symptomer. Vi forsøgte dog at skabe de bedste rammer for at svare ærligt, ved at beskytte de unges fortrolighed og instruere dem i, hvorfor det var vigtigt, at de ikke diskuterede items med andre undervejs. Tilmed forklarede vi items med neutrale eksempler. En metaanalyse af Dodou & de Winter (2014) viser også, at biaset er lige stort på tværs af både offline, online og papirsurveys, så der er ikke grund til at tro, at vores administrationsmetode har medført et større eller mindre bias. Eftersom responssettet varierede bredt med resourcescorer fra 11-56, vurderer vi, at mange elever har svaret ærligt. Vi kan dog ikke vide, om scorerne ville have ligget endnu lavere. Fra skoleåret 2015/2016 blev det dog obligatorisk for alle folkeskoler at gennemføre en national trivselsmåling årligt, og eleverne er derfor vant til at skulle tilkendegive deres oplevelse af trivsel ("Bekendtgørelse af Lov om Folkeskolen nr. 665 af 20-6-2014,").

### **Statistiske overvejelser (Camilla)**

Formålet med undersøgelsen har været at lave et eksplorativt pilotstudie og vi har derfor også lavet flere forskellige statistiske analyser med vores data. Når der laves flere statistiske tests på datamaterialet, øges sandsynligheden for at lave type I og II fejl, ift. de resultater, der findes. Ved eksplorative studier er det dog primært er en teoretisk diskussion, hvilket maksimum antal tests,

der anbefales (Howell, 2014), og vi har derfor ikke korrigeret for multipel testning. Vores resultater skal da tolkes med varsomhed, og bør ikke anvendes til at træffe beslutninger om kliniske interventioner. Hertil bør det understreges, at vi, med vores anvendelse af GAIT, ikke vil diagnosticere, men udelukkende vil placere respondenter i grupper, på baggrund af en estimeret risiko.

Desuden kan det synes af lidt, når vi med den multiple regression ”kun” kunne forklare 13,2% af variansen for GAIT-scoren på baggrund af total DAP-score, køn og alder. Howell (2014) advokerer dog for, at det ikke er forventeligt i studiet af mennesker, at statistiske modeller kan prædiktere perfekt, idet der ofte er uendeligt mange faktorer involveret. Fx beskriver Howell, at rygning er blevet estimeret til at prædiktere 4% af variansen for forventet levetid, der således ikke synes af meget – men man skal her holde sig for øje, at der er mange variable, der bidrager til forventet levetid, som fx trafikuheld, kræft, hjertekarsygdomme, blodpropper, mm. Derfor argumenterer Howell for, at selv at kunne prædiktere 1% varians er betydeligt, når der er tale om mennesker.

Desuden anbefaler SI forskellige metoder til at screene data fra DAP, inden scorings- og analyseprocessen igangsættes. Vi har screenet data for manglende svar og udeladt respondenter ( $N = 7$ ) på baggrund af disse kriterier ( $6 <$  manglende svar), men vi har ikke haft ressourcer til at screene data for særlige responsmønstre, der ligeledes kan medvirke til, at en besvarelse ikke er valid. SI’s anbefaling om at screene for responsmønstre er dog særligt relevant, hvis DAP er blevet udfyldt i en papirversion, hvor der screenes ved at tegne lige linjer ned gennem besvarelserne og se, hvordan respondentens krydser fordeler sig (Search Institute, 2005a). Da vores respondenter har udfyldt surveyet online, hvor de har kunnet se to spørgsmål ad gangen, synes risikoen for responsmønstre minimal, men vi kan ikke fuldstændigt udelukke, at det har haft en betydning.

### **Opsummering (fælles)**

På baggrund af ovenstående metoderefleksion, vurderer vi, at undersøgelsens signifikante resultater er valide. Resultater skal tolkes i lyset af de metodiske styrker og svagheder, hvori brugen af empirisk validerede instrumenter, kvotesampling, samt det forholdsvis store sample er en styrke, mens en afgørende svaghed ved designet er, at vi ikke har manipuleret med undersøgelsens variable og derfor ikke på denne baggrund kan konkludere noget om kausalitetsretninger mellem PG og ressourcer. Derudover blev der samlet i København og i omegnskommunerne, og det medfølgende sampling bias betyder, at undersøgelsen ikke kan generaliseres til hele Danmark. I det næste afsnit vil vi belyse etiske aspekter af undersøgelsen.

## Etik (Camilla)

American Psychological Association (APA) har udgivet etiske retningslinjer for psykologers praksis og forskning (American Psychological Association, 2003, 2017). Disse etiske retningslinjer, mener vi, kan koges ned til tre overordnede principper:

- 1) Minimal skade for deltageren: *Er muligheden for at gøre skade minimeret?*
- 2) Maksimalt nytte: *Er potentielle fordele ved undersøgelsen, og ved at deltage i undersøgelsen, maksimeret?*
- 3) Tilladelse: *Er der givet tilladelse til at udføre undersøgelsen?*

Vi vil med udgangspunkt i disse tre punkter redegøre for vores etiske overvejelser og håndteringsstrategier i forbindelse med undersøgelsen.

For at minimere risikoen for at gøre skade på deltagerne, var alle deltagere anonyme. Vi informerede deltagerne mundtligt om undersøgelsen, før den gik i gang, og indhentede skriftligt samtykke efter. Vi fortalte eleverne, at vi håbede, at de ville besvare alle spørgsmål, men at deltagelsen var frivillig og at de kunne trække sig, hvis de havde lyst. Vi gav inden undersøgelsen en kort introduktion om, hvad undersøgelsen skulle bruges til, samt at undersøgelsens data ikke muliggjorde brud på anonymiteten. Da det kunne påvirke respondenternes besvarelser, hvis vi fortalte for meget om indholdet af undersøgelsen, valgte vi at udelade detaljerede informationer om, hvad PG og ressourcer er. Under rekrutteringen har redegjorde vi dog for formålet med og omfanget af undersøgelsen til skolernes ledelse, hvor de deltagende skoler har givet samtykke til undersøgelsen. Vi fortalte også eleverne og skolelederne, at elevernes besvarelser ville indgå i et større datasæt, så det derved ikke var muligt at genkende de enkelte elevers og skolers data.

Det kan tænkes, at undersøgelsen kan sætte nogle tanker i gang hos deltagerne om, hvorvidt de mon er ”syge”, efter at GAIT-items har spurgt ind til deres symptomoplevelse i forbindelse med gaming, mens DAP spørger ind til oplevelsen af ressourcer. Skoleledelsen modtog i den forbindelse vores kontaktoplysninger, såfremt der ville opstå spørgsmål eller bekymringer. Det er samtidig en etisk forpligtelse for psykologistuderende, at underrette om børns mistriksel, hvis mistanken opstår (Psykologer i Danmark, 2019). Der opstår derved et etisk dilemma ved undersøgelsen, da vi stødte på besvarelser, der vækker bekymring om symptomer på PG og oplevelsen af meget få ressourcer (der vidner om mistriksel), men samtidig gjorde undersøgelsens data, at de enkelte respondenter ikke kunne identificeres, så der kunne underrettes. Derfor underrettede vi i dette tilfælde ikke, men ved tilbagemeldinger om resultaterne for de deltagende skoler, gjorde vi dem opmærksomme på, at nogle elever havde disse oplevelser.

For at maksimere nytteværdien i at deltage i undersøgelsen, vil alle skoler få en opfølgning i form af et oplæg for lærere og ledelse, hvori undersøgelsens resultater fremlægges og hvor de praktiske implikationer af undersøgelsen bliver diskuteret med skolerne. I forbindelse med oplægget vil vi tale med skolerne om metodens implikationer for konklusionerne, hvormed det også bliver muligt at rette misforståelser og minimere bekymringer, der kan være opstået efter undersøgelserne. Til sidst er det værd at nævne, at specialet og undersøgelsens implikationer bliver delt med vores samarbejdspartner, Dabeco, der vil anvende den nye viden fremadrettet, både i deres kliniske praksis, hvor de møder unge, der gamer problematisk, samt i deres oplæg på skoler og i institutioner omkring gaming.

## **Hvordan hænger unges oplevelse af ressourcer sammen med PG? (Julie)**

I det følgende afsnit vil vi gå dybere ned i en teoretisk analyse af undersøgelsens statistiske resultater. Da der er tale om korrelationer, kan vi ikke med sikkerhed sige, hvilke variable, der er årsager, samt hvilke, der er konsekvenser. Dette åbner således for multiple forståelser af retninger i sammenhængene. Vi vil derfor komme med kvalificerede bud på, hvordan variablerne hænger sammen, og hvilke implikationer det har for forståelsen af PG. På baggrund af vores analyse, vil vi inddrage andre empiriske studier, og hertil diskutere mulige argumenter for og imod retningerne samt vurdere bevisernes styrke.

Da PG er en ny diagnose, og dermed et nyt forskningsfelt, er det endnu sparsomt, hvad der er lavet af empiriske studier. Som vi beskrev i afsnittet [Overblik over feltet: Gaming], har der i forskningen været et stærkt fokus på de psykologiske og neurologiske risikofaktorer. DAP har desuden hidtil ikke været anvendt i forskningen i Danmark, men kun i USA og Australien som andre vestlige lande, og er desuden aldrig sat i forbindelse med PG (Scales, Benson, et al., 2016). Når der ikke undersøges de samme konstrukter, bliver det vanskeligt at lave direkte sammenligninger af effekter mellem vores undersøgelse og andres, endsige når der anvendes forskellige operationaliseringer af dem og varierende måleredskaber, som er tilfældet for PG (Mihara & Higuchi, 2017; Paulus et al., 2018; Vadlin et al., 2015). De kommende empiriske sammenligninger med andre studier må derfor nødsages til at være konceptuelle sammenligninger, der undersøger et udsnit af det, der er repræsenteret i udviklingsressourceperspektivet. Mihara & Higuchi (2017) lister desuden kun 13 longitudinelle studier fra hele verden, hvoraf størstedelen

har en opfølgning inden for seks mdr. til to år. Paulus et al. (2018) kritiserer, at longitudinale af PG studier ofte lider af at have for små samples.

De kommende sammenligninger med andre empiriske undersøgelser vil derfor være præget af, at der kun er sparsomme undersøgelser af PG i forbindelse med psykosociale variable; at PG ikke tidligere er undersøgt sammenhængende med oplevelsen af udviklingsressourcer; at der kun er få longitudinale undersøgelser; at der ingen eksperimentelle eller randomiserede studier findes, som manipulerer med psykosociale variable over længere tid; og samplestørrelser er små og stammer fra forskellige steder i verden (Mihara & Higuchi, 2017; Paulus et al., 2018).

### **Totalt ressourceniveau hænger sammen med PG (Julie)**

I vores statistiske analyser fandt vi generelt en negativ sammenhæng mellem DAP-score (unges oplevelse af ressourcer) samt GAIT-score (unges oplevelse af symptomer). Den multiple regression prædikerede en sammenhæng mellem DAP-scoren og GAIT-scoren på  $r = -0.27$ . Dvs. at hver gang DAP-scoren steg med 1 point, ville GAIT tilsvarende falde med 0.27 point. Det kan synes af lidt, men hvis værdien anvendes på DAP-scoring, der går fra et Nogenlunde niveau af ressourcer til et Lavt niveau fx en dreng på 12½ år, vil GAIT-scoren flytte sig fra 18,56 til 24,23, der også ville svare til, at en person ville svare ”Enig” frem for ”Uenig” på yderligere to udsagn om symptomer. Forskellen på den prædikerede GAIT-værdi er altså betydelig, når ressourceniveauet falder til en lavere kategori.

På samme måde fandt vi en negativ sammenhæng mellem DAP-score og PG-status (tilstedeværelsen af 5 symptomer eller mere på GAIT). SI finder også denne negative sammenhæng; så i takt med, at unge har oplevelsen af at have flere ressourcer, vil de unge samtidig have færre psykiske lidelser eller mindre risikoadfærd (Scales & Leffert, 2004). Det er derfor i overensstemmelse med teorien, at vi finder den negative sammenhæng. Overordnet kan relationen mellem PG og ressourcer samt dog tolkes i flere retninger; én mulighed er, at unge med oplevelsen af færre ressourcer opsøger PG; eller at unge, der gamer problematisk, får oplevelsen af færre ressourcer.

Der findes dog ikke nogen longitudinale- eller tværsnitstudier, der tidligere har undersøgt sammenhængen mellem ressourcer, operationaliseret på lignende måder (Mihara & Higuchi, 2017; Paulus et al., 2018). I analysen vil vi derfor dykke ned i enkelte ressourcer, som har været operationaliseret på sammenlignelige måder. Vi fandt i undersøgelsen negative signifikante korrelationer mellem GAIT-scoren og scorerne for hver af de otte ressourcekategorier, der alle var af svag styrke. Vi har i denne analyse valgt at udvælge og fokusere på de stærkeste af korrelationerne, som var Empowerment, når hele samplet af gamere indgik, og Positiv Identitet,



når kun samplet af problematiske gamere indgik. I analyserne vil vi fokusere på forskellene mellem rekreative og problematiske gamere, idet de repræsenterer en mere sikker og interessant skelnen mellem problematisk og ikke-problematisk gaming.

### **Empowerment hænger sammen med PG (Julie)**

Ifølge Scales & Leffert (2004) opbygges unges samlede oplevelse af empowerment af fire ressourcer: 1) (Lokal)samfundet værdsætter unge 2) Unge bliver set som en ressource 3) Unge yder hjælp til andre og 4) Tryghed [se afsnittet Empowerment]. De enkelte delkonstrukter kan have en særlig vægtning ift. at kunne forklare sammenhænge mellem empowerment og GAIT-scoren, ligesom det kan være de fire ressourcer samlet set, der forklarer sammenhængene. Vi vil analysere de to første ressourcer, og vi har fravalgt at analysere de to sidste, da der dels ikke er noget item i DAP, der direkte måler på, om unge yder hjælp til andre, samt at de problematiske gamere gennemsnitligt scorede højt på de tre items om Tryghed. Vi antager derfor ikke, at disse har en stor betydning ift. at forklare sammenhængen mellem PG og empowerment i vores undersøgelse. I det følgende afsnit vil vi af praktiske grunde omtale sammenhængene som værende i forbindelse med PG. Det er dog ikke fuldstændig synkront at have en høj score på GAIT og være problematisk gamer, da det også er muligt at få mellemhøje scorer ved at besvare alle items på GAIT med "hverken enig eller uenig" i at have et symptom, og dermed møder man ikke kriteriet for at havne i kategorien PG i vores analyse. De høje scorer på GAIT er dog oftest forbundet med at have en PG-status, mens de lavere scorer oftere følger med en rekreativ.

### **(Lokal)samfundet værdsætter unge**

Ifølge Scales & Leffert (2004) opbygges den første af de fire empowerment-ressourcer særligt ved, at unge oplever, at voksne viser, at de værdsætter de unge og har tiltro til deres evner. Scales & Leffert fremhæver det som vigtigt, at de unge oplever en overensstemmelse mellem at blive empowered på et personligt plan og et abstrakt plan, hvor de attituder, de bliver mødt med i deres personlige fællesskaber, også ligner dem, som de bliver mødt med i det bredere samfund. Det begrundes med, at særligt unge er påvirkelige over for andre menneskers holdninger, som de spejler sig i (Scales & Leffert, 2004). Ressourcen bliver målt med følgende DAP-item: *Jeg føler, at andre sætter pris på mig* og her scorede de problematiske gamere  $M = 1,71$  ( $SD = 0,93$ ), mens de rekreative gamere havde en score på  $M = 1,91$  ( $SD = 0,77$ ). Disse scorer skal holdes op imod, at scorerækkevidden i DAP varierer fra 0-3 pr. item, så et gennemsnit på 1,5 eller mere indikerer, at flere af de unge oplever, at noget forekommer ofte, end sjældent (Search Institute, 2005a). Selvom scorerne er forholdsvis tæt på hinanden, oplever de rekreative gamere i lidt højere grad at

blive værdsat af andre og deres scorer varierer mindre omkring det højere gennemsnit. Det er derfor sandsynligt, at unge problematiske gameres oplevelse af at blive værdsat af andre er et relevant delkonstrukt at undersøge, ift. at forstå den overordnede sammenhæng mellem empowerment og PG.

Scales & Leffert (2004) argumenterer for, at den holdning til unge, der dominerer blandt voksne i samfundet, typisk fremstår negativ overfor unges engagement og kapacitet til at bidrage til fællesskabet. Scales & Leffert refererer til store surveys fra 80'erne-90'erne, hvor amerikanske unge udtrykker, at medierne ofte portrætterer dem i et dårligt lys og at disse misforståede fremstillinger influerer de voksnes viden om og holdning til de unges ageren. Unges oplevelse af empowerment kan altså udfordres af, at de ikke oplever at blive empowered på et abstrakt, samfundsmæssigt plan, selvom de måske oplever det på et personligt plan. Scales & Leffert fremlægger yderligere, at voksne tenderer til at underkende, at unge kan være aktører i deres egen udvikling, og derfor tildeles de ikke tilstrækkeligt med ansvar af de voksne. Omvendt kan de voksne føle sig truede af at medvirke til at fremme de unges oplevelse af empowerment, fordi det vender op og ned på den magtbalance, der oprindeligt eksisterer i relationen mellem unge og voksne, og som baserer sig på den voksnes autoritet. Hvis de voksne værdsætter de unges mening og inddrager dem i vigtige beslutninger, bliver de voksne tvunget til at vinde de unge over på deres side i kraft af deres argumentation, og ikke via deres magt som autoriteter (Scales & Leffert, 2004). Vi kan således argumentere for, at PG-gruppens – såvel som andre unges – oplevelse af empowerment influeres negativt af, at voksne generelt ikke er gode til at eksplicite, at de sætter pris på de unge.

Holder vi tendenserne op imod Katznelson et al. (2018)'s analyse af den aktuelle ungdomsgeneration "Z", beskrives det omvendt som kendetegnende for ungdommen i dag, at der er en mindre magt-afstand mellem dem og de voksne [se afsnittet Generation Z]. Det betyder, at de unge lige såvel som de voksne, kan forhandle sig til autoritet i relationen mellem dem. Det betyder tilmed, at der er et øget fokus på de unges personlige agens og valg, da disse influerer, hvordan voksne anerkender dem som selvstændige aktører (Giddens, 1996; Katznelson et al., 2018). Her er det dog relevant at gøre opmærksom på, at der for Generation Z er et stort aldersspænd mellem de ældste unge (årgang 1995) og de yngre unge, som vi har beskæftiget os med og det er muligt, at alder har en betydning for, hvor meget unge oplever at blive anerkendt af voksne, som selvstændige aktører.

Ikke desto mindre peger denne analyse på, at unge i dag har gode forudsætninger for at få ansvar og medindflydelse, både i de nære sociale miljøer og i samfundsmæssige spørgsmål. Vores

undersøgelse viser dog, at flere af de rekreative gamere, men især de problematiske, oplever, at andre værdsætter dem i et lille omfang. Så hvordan kan vi forstå denne sammenhæng mellem, at unge gamere ikke har en stærk oplevelse af at blive værdsat af andre?

En mulig retning for kausalitetsforståelsen af ovenstående sammenhæng er, at gamere, særligt de problematiske, er en gruppe unge, som ofte bliver misforstået eller marginaliseret af det bredere samfund. Shi, Renwick, Turner, & Kirsh (2019) har lavet et kvalitativt studie, hvor unge problematiske gamere forholder sig til spørgsmål om, hvilke attituder, de, som del af en gaming-subkultur, møder fra ikke-gamere. Informanterne beskriver en diskrepans mellem, at tilhængerne af gaming-miljøet er positive overfor og accepterer engagement i videospil, men de møder ikke samme accept fra andre, der ikke gamer. Fraværet af accept får de problematiske gamere til at føle sig segregeret fra den almene populærkultur. Én af informanterne argumenterer for, at gaming kan være en særligt fremmedgørende passion at have, ift. andre interesser, da det kræver viden om spillenes formål, karakterer og muligheder for interaktion, før ikke-gamere overhovedet kan prøve at sætte sig ind i det meningsfulde ved gaming. Flere af informanterne føler derfor, at det er svært for andre at forstå deres passion for gaming, og at de hurtigt fordømmer det som tidsspilde. De problematiske gamere opsøger dermed at være i selskab med andre gamere, online såvel som ”offline”.(Shi et al., 2019). I en debat-artikel udtrykker Aarseth et al. (2017) også bekymring for, at gamere verden over vil føle sig stigmatiseret, som følge af de IGD og GD. Stigmatiseringen kan medvirke til, at gamere føler sig mindre værdsatte i det samfund, de ellers oplever at være en del af, og sådanne følelser kan forstærke deres engagement for videospil, som fortsat tilbyder dem vigtige opgaver, et inkluderende socialt fællesskab og anerkendelse – ligesom det fremgår af Shi et al. (2019). Vi kan da stille spørgsmål ved, hvorfor denne stigmatisering overhovedet opstår?

Brus (2018) har beskæftiget sig med PG som et socialt konstrueret fænomen i en diskursanalytisk kontekst. Hun påpeger, at den offentlige debat om PG er præget af en diskurs om afhængighed, der tiltrækker opmærksomhed på de negative konsekvenser ved overdreven gaming, og derigennem bliver der skabt et problem. Hun argumenterer for, at konsekvenserne ved diskursen bliver, at overdreven gaming forstås som noget farligt og som kan true mod de unges engagement i andre ting, fx deres skolegang. Brus mener således, at diskursen er med til at fremme en generel holdning om, at overdreven gaming er kulturelt uacceptabelt.(Brus, 2018). Brus (2012) fremlægger kvalitative data, der viser, at unge problematiske gamere ikke nødvendigvis selv opfatter dét at være afhængig af videospil som noget negativt. Det på trods, så argumenterer Brus (2012) for, at det er de negative associationer til afhængighed, som får lov at dominere i den offentlige og faglige omtale af PG – og det har konsekvenser for den måde, som de unge gamere, der anses for at være

problematiske, bliver behandlet på i samfundet. Hvis de bliver kategoriseret som videospilsafhængige og behandlet som afhængige, så kan de begynde at handle i overensstemmelse med denne kategorisering, og det kan virke tilbage på, hvordan kategoriseringen fortsat bliver defineret og forstået af andre. (Brus, 2012). Ifølge Brus (2018) kan diskursen om afhængighed også stille unge problematiske gamere en svær opgave ift. at kunne forhandle sig til en position, hvor de bliver opfattet som selvstændige aktører, i relation til deres forældre og til voksne generelt. Diskursen understøtter i højere grad de voksnes autoritet overfor de unge og den bemyndiger de voksne til både at kunne kontrollere de unges spilleadfærd og generelle adfærd, ud fra en idé om, at de voksne forebygger eller hæmmer risikoen for, at de unge bliver afhængige og syge. (Brus, 2018).

På baggrund af denne diskursanalytiske tilgang til PG, er det muligt, at problematiske gamere i mindre grad oplever at blive værdsat af andre voksne, som selvstændige, ansvarsfulde aktører, fordi mange voksne opfatter deres overdrevne gaming som et udtryk for afhængighed og uselvstændighed. Brus (2018) refererer til et dansk studie med 14-16-årige gamere, der viser, at nogle af dem oplever, at deres nærmeste voksne støtter dem i deres interesse for gaming, mens andre ikke gør (Thorhauge, Gregersen, & Brus, 2016). For de gamere, der oplever opbakning hjemmefra, kan det antages, at de altså oplever at blive empowered på et personligt plan, men ikke på et abstrakt plan, pga. den dominerende, negative diskurs om PG. Denne uoverensstemmelse mellem det personlige og det abstrakte plan kan, ifølge Scales & Leffert (2004), influere deres samlede oplevelse af empowerment på en negativ måde.

Med udgangspunkt i Katznelson et al. (2018) kan vi argumentere for, at unge i dag generelt oplever, at voksne i samfundet værdsætter dem og positionerer dem som ressourcestærke, hvorfor problematiske gamere burde opleve en overensstemmelse mellem, at voksne bidrager til at empower dem både på et personligt og et abstrakt plan. Brus (2012); (2018) advokerer dog for, at unge, der kan karakteriseres som problematiske gamere, bliver ofre for en afhængighedsdiskurs, der underminerer deres status som selvstændige aktører. Derfor bliver PG i lav grad anerkendt som en kompetencegivende aktivitet. Der kan være afvigelser fra dette ift. unge, professionelle e-sportsudøvere, fordi de gør deres gaming til en karrierevej, og således får gaming en meningsfuld plads i deres liv, som giver dem mulighed for at udvise selvstændighed. Vi vurderer det derfor som sandsynligt, at mange problematiske gamere ikke bliver mødt med tilstrækkelig anerkendelse og at det medvirker til, at de oplever en lavere grad af empowerment. Analysen taler således for, at en lav oplevelse af empowerment er en følgevirkning af PG. Den omvendte kausalitetsforståelse,

hvor en oplevelse af ikke at blive værdsat driver de unge mod PG, er til vores bedste viden endnu ikke blevet undersøgt.

### **Unge bliver set som en ressource**

Ifølge Scales & Leffert (2004) opbygges det andet delkonstrukt af empowerment ”Unge bliver set som en ressource” ved, at særligt voksne anerkender og udtrykker, at unge er ressourcestærke og kan bidrage konstruktivt til fællesskabet. Det kan de voksne i høj grad gøre ved at tildele de unge meningsfulde opgaver og ansvar, som de unge erfarer at have succes med at løfte, og således internaliserer en følelse af at være kraftfuld og ressourcestærk. (Scales & Leffert, 2004). Denne ressource bliver målt med følgende items: *Jeg får tildelt meningsfulde opgaver og ansvar*, og *Jeg bliver inddraget i huslige pligter og i min families beslutninger*, og her har de rekreative gamere en score på hhv.  $M = 1,63$  ( $SD = 0,75$ ) og  $2,03$  ( $SD = 0,83$ ) på de to items, og de problematiske gamere scorer  $M = 1,41$  ( $SD = 0,78$ ) og  $1,87$  ( $SD = 0,93$ ) på de to items. Af tallene fremgår det, at flere af de rekreative gamere oftere oplever at blive tildelt meningsfulde opgaver samt at blive inddraget i familiens fælles opgaver og beslutninger, end de problematiske gamere gør. Begge grupper scorer dog forholdsvis lavt på det første item, ift. det andet, hvorfor det kan antages, at gamere som helhed i vores sample bl.a. oplever en lav grad af empowerment, fordi de ikke får tildelt meningsfulde opgaver og ansvar. Der er flere mulige retninger for kausalitetsforståelsen af denne sammenhæng. Vi kan fx undersøge, om ressourcen var fraværende før, at de unge begyndte at game, og at gaming derfor anvendes som et middel til at tilfredsstille nogle behov. Eller om gaming er med til at forringe de unges oplevelse af empowerment, fordi deres omgangskreds holder op med at tildele dem ansvar og at de unge ikke har tid til at påtage sig vigtige opgaver, pga. deres gaming.

Med udgangspunkt i den første retning vil præmissen være, at de unge gamere aldrig har oplevet, at de voksne omkring dem har bidraget til at styrke deres oplevelse af empowerment, og dermed kan deres gaming forstås som en attraktiv løsning på nogle depriverede behov. For gamerne består løsningen da i, at særlige genrer af videospil kan være med til at fremme unges oplevelse af empowerment. Vores undersøgelse kan understøtte denne retning, da vi fandt, at PG-gruppen spillede signifikant flere spil indenfor særlige genrer, end de rekreative gamere gjorde, hvilket kan være et udtryk for, at de problematiske gamere har haft nogle andre behov eller motiver for at spille. Spilgenrene, der henvises til, er BR og FPS, som indeholder store mængder af informativ feedback, der hele tiden fortæller spilleren, hvor godt vedkommende præsterer ud fra forskellige parametre [se afsnittet Spildesign]. Ifølge Deci & Ryan (1985) er informativ feedback med til at styrke det basale, psykologiske behov hos spilleren, som de kalder for kompetencefølelse. BR og

FPS-spillenes sværhedsgrad tilpasser sig fx løbende til det level, spilleren befinder sig på. Informativ feedback, i form af point, skins og ros for at overleve en runde, giver desuden spilleren en følelse af at være dygtig og således øges den intrinsiske motivation for at blive ved med at game. Neys & Tan (2014) har tilmed fundet, at en motivation for at øge sin kompetencefølelse er direkte forbundet med en vedholdende spilleadfærd, og i vores undersøgelse fandt vi, at problematiske gamere spiller signifikant oftere og i længere tid ad gangen, end de rekreative gamere. De sociale aspekter af BR- og FPS-videospil kan også bidrage til at fremme spillerens kompetencefølelse, da ros og anerkendelse fra medspillerne opleves som informativ feedback, der igen øger spillerens intrinsiske motivation for at game.

Selvom begreberne kompetencefølelse og oplevelsen af empowerment er fremlagt teoretisk uafhængige af hinanden, så forstår vi dem som to konstrukter, der kan influere hinanden. Når unge oplever en stigende kompetencefølelse gennem gaming, tilegner de sig samtidig succesfulde erfaringer med at bruge deres kompetencer til at løse en vigtig opgave, som spillet eller teamet har tildelt dem, og ifølge Scales & Leffert (2004) medvirker sådanne erfaringer til at styrke unges oplevelse af empowerment. Hvis de unge gamere tilmed leverer en flot præstation, opnår de ros og anerkendelse fra medspillerne og fra spillet selv, gennem informativ feedback. Det er effekter, som både er med til at øge deres kompetencefølelse og deres oplevelse af empowerment.

Med ovenstående analyse argumenterer vi for, hvordan unge gameres engagement i spilgenrene BR og FPS kan øge deres oplevelse af empowerment, både ved at stimulere deres følelse af at være kompetente og ressourcestærke, og ved at de oplever at blive tildelt vigtige roller og ansvar i spillet. Vi har således et grundlag for at antage en kausal forståelse af sammenhængen mellem empowerment og PG, der lyder: Jo mere problematisk, unge gamer, jo mere er det et udtryk for, at de bruger gaming til at styrke deres oplevelse af empowerment, fordi denne ikke stimuleres gennem virkelige sociale relationer og aktiviteter. Gaming kan således forstås som en håndteringsstrategi.

Hvis vi antager, at PG er en håndteringsstrategi, kan vi i så fald undre os over, at de unge fortsat oplever en lav grad af empowerment, selvom de spiller de spil, der bedst kan styrke deres oplevelse heraf. En forklaring kan være, at vi, med DAP-surveyet, ikke har haft mulighed for at undersøge de unges oplevelse af empowerment i en videospilkontekst. Det kan samtidig betyde, at den fremmede effekt, som de unge kan føle, at gaming har på deres oplevelse af empowerment, begrænser sig til videospilkonteksten. Hvis problematiske gamere oplever en høj grad af empowerment, mens de gamer, men ikke oplever at blive empowered i de andre kontekster, som de har forholdt sig til i DAP-surveyet, så forbliver deres samlede oplevelse af empowerment på

tværs af kontekster måske lav. Vi vurderer det derfor som sandsynligt, at de unge gamere i vores sample generelt ville have haft en stærkere oplevelse af empowerment, hvis vi også havde undersøgt det i relation til en videospilkontekst.

Vi kan også fremanalysere en anden retning for tendensen med, at unges oplevelse af empowerment daler, i takt med at GAIT-scoren øges, hvor vi omvendt kan stille spørgsmålet, om PG er med til at forringe unges oplevelse af empowerment. Det er en retning, der taler for en anden kausalitetsforståelse, hvor PG forstås som en årsag til, at niveauet af unges oplevede udviklingsressourcer falder. Ud fra denne retning kan vi antage, at uanset om den unge har haft en oplevelse af empowerment i høj eller lav grad, før vedkommende begyndte at game, vil denne oplevelse svækkes, jo mere problematisk spilleadfærden udvikler sig til at være. Demetrovics et al. (2011) har ved et survey undersøgt 3.818 unge online gameres forskellige motiver for at begynde at game og de fandt syv primære motivationsfaktorer: eskapisme/håndteringsstrategi, fantasi (muligheden for at være en anden og leve i en fantasiverden), udvikling af kompetencer, almagt (man har magten til at gøre, hvad man vil), rekreation, konkurrence og socialt fællesskab. Der kan altså være flere forskellige faktorer, som påvirker unges motivation for at begynde at game i første omgang, og vi vil nu undersøge antagelsen om, at en stigende grad af PG fører til, at unge oplever mindre empowerment. Antagelsen er sandsynlig, hvis vi tager udgangspunkt i, at et øget tidsforbrug på gaming associerer sig med PG, hvilket både vores undersøgelse og andre studier viser (Gentile et al., 2017; Király et al., 2014; Neys & Tan, 2014).

Når unge problematiske gamere bruger mere og mere af deres tid på gaming, må de tilsvarende bruge mindre tid på offline, sociale aktiviteter. Det kan betyde, at det offline sociale netværk får begrænset mulighed for at bidrage til at styrke problematiske gameres oplevelse af empowerment, såsom at tildele dem vigtige opgaver i hjemmet eller til deres fritidsaktiviteter. Omvendt har de unge problematiske gamere heller ikke tid til at påtage sig vigtige opgaver, når så meget af deres fritid bruges på gaming. Ift. unges muligheder for at blive empowered gennem offline sociale aktiviteter har Lindström (2010) lavet et eksplorativt kvalitativt studie blandt unge svenskere i alderen 11-20 år, med det formål at undersøge, hvordan fritidsklubber bidrager til at styrke unges oplevelse af empowerment. De unge skulle besvare spørgsmål omkring deres oplevelse af empowerment, engagement ift. deres ungdomsklub og de voksne i klubben, samt om de havde mulighed for både at influere klubbens aktiviteter og deltage i dem. Lindström (2010) fandt, at fritidsklubbers sociale strukturer og aktiviteter kan bidrage til at styrke unges oplevelse af empowerment. Hun udleder, at det skyldes, at unge oplever, at de voksne i klubben er gode til at lytte og respektere dem samt opfordre dem til at deltage i beslutningsprocesser omkring klubbens

aktiviteter såvel som i selve aktiviteterne. Yderligere oplever de unge at opnå anerkendelse fra andre unge, der også besøger klubben, samt at de kan udvikle deres forskellige færdigheder ved at komme i deres fritidsklub. Lindströms empiri er af eksplorativ karakter, hvorfor det ikke kan udelukkes, at der er andre variable, end de unges engagement i deres fritidsklub, som influerer deres oplevelse af empowerment. Det er dog en generel udfordring at finde studier, der undersøger, hvordan unges fritidsaktiviteter kan understøtte deres oplevelse af empowerment. Langt de fleste studier interesserer sig for særlige karakteristika ved deciderede interventionsprogrammer, der målrettet har til hensigt at styrke unges empowerment i relation til medindflydelse på samfundsmæssige forhold (Fredriksson, Geidne, & Eriksson, 2018; Morton & Montgomery, 2012). I sådanne studier er målgruppen ofte en særlig minoritet af unge, fx i form af etniske minoriteter, som skal støttes i at føle sig mere handlekraftige og påtage sig et samfundsmæssigt ansvar (Gullan, Power, & Leff, 2013). Vi vurderer ikke, at disse studier har det bedste sammenligningsgrundlag med vores undersøgelse, eftersom vores PG-gruppe har en gennemsnitsalder på 12½ år, og det er derfor ikke forventeligt, at de skal engagere sig på et sådant samfundsmæssigt niveau, for at opnå en stærk oplevelse af empowerment. Lindströms studie havde, ligesom vores, fokus på almene unge i en overlappende aldersgruppe, og derfor har vi valgt at inddrage hendes studie som argument for, at fritidsklubaktiviteter fungerer som sociale kontekster, der kan styrke unges oplevelse af empowerment.

For at undersøge ovenstående kausalitetsretning – at unge problematiske gamere oplever en lav grad af empowerment fordi deres høje tidsforbrug på gaming kompromitterer deres muligheder for at deltage i andre aktiviteter – kan vi se på, hvor ofte hhv. de rekreative og problematiske gamere dyrker forskellige sociale fritidsaktiviteter. Af vores data fremgår det, at PG-gruppen scorer  $M = 1,74$  ( $SD = 1,20$ ) på, at *jeg går til sport, i klub eller andre sociale aktiviteter*, mens de rekreative gamere scorer  $M = 2,30$  ( $SD = 0,97$ ). Tallene viser, at de rekreative gamere oftere dyrker sociale aktiviteter, end de problematiske gamere gør. Ser vi på frekvensen af de to gruppers forskellige svar, er der flere af de problematiske gamere, der har svaret, at de dyrker aktiviteterne i et lille omfang (43,5% har svaret ”Aldrig” eller ”Nogle gange”), end der er rekreative gamere, som svarer, at de dyrker aktiviteterne i et lille omfang (19,8%). Data kan altså understøtte antagelsen om, at der er en sammenhæng mellem PG og en lavere grad af deltagelse i sociale aktiviteter, og disse aktiviteter kunne styrke unges oplevelse af empowerment, fordi de rummer muligheder for at blive tildelt vigtige opgaver og ansvar.

Vi kan dog ikke skelne mellem, om det er sport og/eller dét at gå i klub, som de unge har svaret, at de dyrker. Hvis vi antager, at de unge går i klub, så kan vi dernæst ikke vide, hvilke aktiviteter



de deltager i, i klubben. Det er fx en mulighed, at de bruger tiden i klubben på at game, og i så tilfælde kan vi diskutere, hvor stor en forskel der er på, om de går i klub eller ej, ift. at få et empowering udbytte. Vi vil umiddelbart forvente, at gaming bliver en mere social aktivitet, når det foregår i klubben, men (Hygen et al., 2019), som er et norsk longitudinelt studie, fandt dog ikke, at online gaming i en social kontekst havde nogen effekt på unges sociale kompetencer, og ej heller på mængden af spiltid. Vores data kan ikke sige noget om, hvorvidt de unge problematiske eller rekreative gamere spiller alene eller fysisk sammen med andre, og vi kan heller ikke afgøre, hvilke konkrete fritidsaktiviteter, udover gaming, som de dyrker. Vi kan blot udlede, at de problematiske gamere dyrker offline sociale fritidsaktiviteter i et mindre omfang, end de rekreative gamere, og de bliver derfor umiddelbart ikke eksponeret i lige så høj grad for den positive indflydelse, som disse aktiviteter indikeres at have på unges oplevelse af empowerment (Lindström, 2010; Scales & Leffert, 2004).

Vi kan altså både finde argumenter for, at sammenhængen mellem PG og unges oplevelse af empowerment, kan forstås som, at gaming, indenfor særlige spilgenrer, bliver en håndteringsstrategi til at opnå en stærkere oplevelse af empowerment; og at oplevelsen af empowerment forringes som konsekvens af, at gaming bliver en tidssluger, der ikke efterlader tid til at deltage i offline empowering aktiviteter. På baggrund af vores korrelationsanalyse, kan vi ikke fastsætte, hvilken af de to kausalitetsforståelser, som der er størst belæg for, og der var ikke nogen longitudinelle studier, der kan afgøre retningen (Mihara & Higuchi, 2017; Paulus et al., 2018). Vi vurderer dog, at sammenhængen bedst kan forklares som et samspil mellem flere af ovennævnte faktorer. Uanset om unge problematiske gamere har et behov for at føle sig mere anerkendte og ressourcestærke, eller om de oplever en styrket grad af empowerment, som en bonuseffekt, der får dem til at blive i spilaktiviteten, til ulempe for andre offline aktiviteter, så kan det udløse en ond spiral. Det er en ond spiral fordi deres øgede forbrug af gaming gør, at de deltager mindre i andre aktiviteter, som kan virke fremmende på deres oplevelse af empowerment. Jo mere deres oplevelse af empowerment daler, jo mere kan de stræbe efter at opnå det gennem deres gaming og på denne måde kan samspillet køre i ring. Denne vurdering skal dog ses i lyset af manglende longitudinelle studier, der kan underbygge den reciproke sammenhæng, og vi kan derfor ikke helt udelukke, at der kan være andre forklaringer.

### **Positiv Identitet hænger sammen med PG (Camilla)**

Positiv Identitet udgøres af konstrukterne: 1) At have en følelse af personlig agens, 2) Højt selvværd, 3) En følelse af mening med livet og 4) Optimisme omkring fremtiden [se afsnittet

Positiv Identitet]. Sammenhængen mellem Positiv Identitet og PG kan både hænge sammen med enkelte dele af ressourcekategorien, ligesom det kan være samlingen af konstrukterne, der forklarer sammenhængen. Vi vil i dette afsnit analysere sammenhængen ud fra de enkelte delelementer, for at få en dybere forståelse.

### **Personlig agens**

Personlig agens dækkes i DAP af udsagnene: *jeg føler, jeg har kontrol over mit liv og min fremtid, jeg klarer frustrationer på en god måde og jeg klarer udfordringer på en god måde*, hvor de problematiske gamere havde de laveste scorer på  $M = 1,82, 1,52$  og  $1,52$  ( $SD = 0,94-1,10$ ), for hele kategorien Positiv Identitet. Det tyder således på, at personlig agens som delkonstrukt har en større betydning end de andre under Positiv Identitet.

SI (Scales & Leffert, 2004) definerer følelsen af personlig agens som individets oplevelse af, at deres handlinger kan påvirke et bestemt udfald, mens IGD-kriterierne, der også findes i GAIT, spørger til, om respondenterne *ofte spiller længere tid end planlagt og har prøvet at spille mindre, men det kunne jeg ikke*. Diagnosekriterierne for IGD har altså fokus på oplevelsen af kontroltab, der må være essensen af en manglende følelse af personlig agens. Dermed giver det god mening, at mindre personlig agens hænger sammen med PG.

Retningen af sammenhængen kan dog gå flere mulige veje. Det er for det første en mulighed, at de unge, der har oplevelsen af, ikke at have personlig agens i deres hverdag, bliver motiveret til at opsøge gaming, fordi de føler, at de her kan opnå en følelse af kontrol. I tråd med dette beskrev vi tidligere i afsnittet [Spildesign], hvordan flere spilgenrer kan være dragende, da designet kan give en oplevelse af autonomi. Dét at gameren for det første selv har valgt spillet ud fra personlige interesser eller værdier, er allerede med til at give en følelse af autonomi. Hvis gameren desuden selv har en fornemmelse af at styre sine handlinger og kan påvirke udfaldet af spillet, frem for at andre eller noget eksternt styrer, hvad de skal, og om de vinder, giver det også en yderligere følelse af autonomi. Hvis denne præmis om, at problematiske gamere skulle opsøge spillene for at få en øget grad af personlig agens er sand, bør problematiske gamere også spille de spil, der kan give denne oplevelse af agens. Vi fandt, at spilgenrerne BR og FPS var foretrukne blandt problematiske gamere, som også er spil, hvor gamere kan påvirke udfaldet af spillet vha. deres kompetenceniveau (som beskrevet i afsnittet ovenfor: [Unge ses som en ressource]).

Fortnite, der er det mest populære BR-spil i undersøgelsen (50,2% af alle gamere spillede dette spil), har yderligere den mulighed, at spilleren kan tilpasse sin identitet, lige fra udseendet af tøj til dansetrin, ved at finde disse *skins* i spillet, eller tilkøbe dem. Skins tjener i Fortnite intet andet formål end at se attraktiv ud, og muligheden for at customize sit udseende giver således også

spillerne endnu en lejlighed til at kontrollere deres egen karakter og opleve autonomi. Fordi Counter Strike spilles i førstepersonsperspektivet (en FPS), kan det give spillerne en følelse af, at de selv styrer karakteren og at det er dem, der skyder med maskingeværet og derfor må tage æren for succesen, når de rammer. Den designede og illusoriske følelse af mere autonomi i spil kan derfor være udgangspunktet for at opsøge spil, og aktiviteten vil da også give intrinsisk motivation for at game mere (Deci & Ryan, 2015). Det svarer til, at et individ også vil opsøge et spil badminton igen, hvis det giver følelsen af, at man selv styrer sin ketcher og sine slag, og kan påvirke udfaldet af kampen.

Sammenhængen mellem PG og følelsen af personlig agens er blevet undersøgt i et studie af Koo (2009). I dette studie blev det belyst i forbindelse med begrebet om *locus of control*, der betegner om individet tilskriver det sin egen adfærd og personlige egenskaber, eller tilskriver det til andre faktorer, når de opnår fremgang. Vi vurderer, at der er et overlap mellem definitionen på personlig agens og locus for kontrol, idet de begge henviser til individets oplevelse af at kunne påvirke sine omgivelser og udfald af situationer. Koo's studie (2009) fandt, i overensstemmelse med vores resultater, at individer med et generelt eksternt locus for kontrol er mere motiverede for at game, og at de gamer oftere end individer med et internt locus for kontrol. Ifølge Koo (2009) er dette i overensstemmelse med teorien for locus of control, da internt styrede individer tror stærkt på deres evne til at have indflydelse på verden og deres liv, og føler, at de har autonomi over deres adfærd, samt føler sig ansvarlige for de udfald, de oplever. Dermed vil internt styrede individer også være mindre motiverede for at spille overdrevent, siden de ikke i samme grad nyder spilverdens illusoriske kræfter; og de vil tro mere på deres evne til at kontrollere og stoppe med at spille, når de selv ønsker det (Koo, 2009). Koo's studie er dog baseret på et survey af koreanske gamere, og lider således af metodiske svagheder, der gør det umuligt at afgøre, om de problematiske gamere havde et eksternt locus for kontrol *inden* eller *i kraft af* gaming. Samtidig er der en mulighed for, at der er for store kulturelle forskelle mellem koreanske og danske gamere, som gør det vanskeligt at generalisere til danske unge.

Lloyd et al. (2019) har også i et britisk studie undersøgt gameres oplevelse af locus for kontrol i "gaming-verdenen" og den "virkelige verden". I studiet fandt de, at gameres oplevelse af locus for kontrol var mere internt online end for deres hverdag. Jo større diskrepans, der var mellem følelsen af ekstern og intern kontrol i det virkelige liv over for gaming-verdenen, jo mere sandsynligt var det også, at de havde et problematisk forhold til gaming (Lloyd et al., 2019). Således kunne gamernes oplevelse af manglende kontrol i hverdagen være modstillet af mere kontrol i spil. Studiet af Lloyd et al. (2019) har en styrke i at skelne mellem gameres oplevelse af kontrol i og

udenfor spil, men studiet er dog baseret på et survey. Så selvom det synes logisk at deducere, at følelsen af mere kontrol i spil kan drage gamere til at spille oftere og mere problematisk, så er det også muligt, at gamere, som spiller oftere, udvikler en større følelse af kontrol i spillet, sammenlignet med dem, som ikke spiller så ofte.

På baggrund af de argumenter, vi nu har fremlagt, virker det sandsynligt, at oplevelsen af manglende agens i de unges liv hænger sammen med, at de opsøger gaming, muligvis som en kompenserende strategi. Vores undersøgelser viser dog, at problematiske gamere *alligevel* har en mindre oplevelse af personlig agens, end rekreative gamere, der således tyder på, at kompensationsstrategien *ikke* virker og ikke fører til oplevelsen af mere agens. En mulighed er, at spillene via deres design alligevel tager gamerens oplevelse af at kunne påvirke spillets udfald fra dem, og derfor undermineres følelsen af autonomi. Som beskrevet tidligere i afsnittet [Intrinsisk og ekstrinsisk motivation i spil], implementerer mange spil i dag mekanismer for operant betingning, og de ekstrinsiske belønninger underminerer oplevelsen af autonomi (Deci, 1971). Når der spilles i længere tid, vil gameren derved naturligt opleve flere tilfældige og ekstrinsiske belønninger, og motivationen for at spille overtages gradvist af en ekstrinsisk motivation. Så vil gameren i højere grad spille for at opnå de eksterne belønninger ved at spille (såsom at optjene virtuelle penge), frem for at være motiveret for aktiviteten i sig selv. Samtidig er den eksterne motivation præget af følelser af tvang, stress og andre negative følelser, ifølge Deci (1976).

Det kan synes paradoksalt, at gamere skulle spille, selvom de ikke har lyst, men dette er en adfærd, der er kendt blandt gaming communities som *grinding* (Plarium, 2018). Grinding betegner dét at gentage mondæne opgaver i et spil, i håbet om at optjene virtuelle penge, point, eller stige i ranking/level – fordi spilleren ved, at der er en sandsynlighed for, at belønningen vil forekomme på et tidspunkt. På denne måde bliver gaming mere styret af chancen for belønning på et tidspunkt, end intrinsisk motivation og interesse. Desuden er der andre ekstrinsiske kræfter på spil, der kan fastholde gameren, på trods af, at det ikke længere er motiverende at spille. Fx kan det sociale fællesskab i multiplayer-spil lægge socialt pres på spilleren for at blive ved ud over, hvad den egentligt er interesseret i (Paulus et al., 2018).

I den ovenstående analyse pegede vi på, at det er sandsynligt, at PG opsøges grundet en søgning efter compensation på en manglende oplevelse af personlig agens. Analysen viste dog, at kompensationsstrategien ikke ser ud til at virke, da de problematiske gamere stadig har ret lave scorer for personlig agens, og vi kan derfor konkludere, at en mulig oplevelse af agens i spilverdenen ikke generaliserer sig ud på de generelle kontekster, vi har målt med DAP. Det kan

dog også være, som foreslået i analysen, at spillets design kan underminere oplevelsen af personlig agens.

En tredje mulighed for fortolkning af sammenhængen er, at gaming ikke skal forstås som en bevidst søgning efter en løsning på en manglende agens i hverdagslivet, men i stedet kan være en flugt fra konkret ubehag eller problemer – og så er strategien snarere eskapisme. Det er ifølge Deci (1976) naturligt at opsøge aktiviteter, der giver en større følelse af nydelse og kontrol, men for nogle kan det måske blive en selvdestruktiv strategi til at håndtere problemerne i det virkelige liv (ved at forsvinde fra dem). *Eskapisme* i konteksten af gaming skal forstås som dét at bruge det online miljø til at undgå at tænke på livets problemer (Yee, 2006; Hygen et al., 2019). Ud fra denne præmis, vil antagelsen være, at de unge opnår en følelse af større personlig agens, når de ikke står midt i problemerne og kan mærke dem, og at eskapismen dermed medfører en mindre mærkbar fornemmelse af kontroltab. Generelt er det sandsynligt, at de problematiske gamere har flere problemer i deres liv, da Scales & Leffert (2004) netop finder en reciprok sammenhæng mellem oplevelsen af ressourcer og mængden af risikofaktorer i individers liv. GAIT indeholdt desuden udsagnet *Jeg spiller for at glemme problemer, jeg har i mit liv, eller for at slippe væk fra ubehagelige følelser*, hvor scoren for PG-gruppen var  $M = 2,43$  ( $SD = 1,39$ ), på en scorerækkevidde fra 0-4. Gennemsnitligt er de problematiske gamere altså mere enige end uenige i dette udsagn, hvilket giver nogen støtte til denne antagelse. Det er dog også relevant at nævne, at det kræver et nogenlunde niveau af selvindsigt at svare på spørgsmålet, hvormed der er en risiko for, at mange unge har erklæret sig ”Hverken enige eller uenige” i udsagnet, fordi de ikke ved det, som dermed vil skabe støj i data. Denne støj kan have tilsløret tilstedeværelsen af en stærkere sammenhæng end den fundne.

Som tidligere nævnt er eskapisme tidligere fundet i flere studier som værende en motiverende faktor for at game problematisk, når man spørger gamere selv, hvad der motiverer dem (Demetrovics et al., 2011). Disse studier har anvendt varierende metoder, fra interviews, til surveys, og har anvendt forskellige instrumenter, men har primært undersøgt motivationen hos gamere, der spiller MMORPG-genren (Kuss & Griffiths, 2012). Denne genre var ikke så populær i vores studie. Dog er det set som et almindeligt symptom hos norske 10-årige børn i studiet af Wichstrom, Stenseng, Belsky, von Soest, & Hygen (2019), som har inkluderet alle spilgenrer. Eskapisme er således genkendelig som motivation for at game problematisk, men grundet de metodiske svagheder ved studierne, er det stadig ikke muligt at adskille årsag og konsekvens.

I ovenstående analyser har vi fremanalyseret to mulige årsager til, at problematiske gamere skulle opsøge spillene som en mulig løsning; det kunne enten være grundet en lav følelse af personlig

kontrol over hverdagslivet, men det kunne også være en decideret flugt fra problemer og tanken om dem. Problemerne og de ubehagelige følelser, de evt. flygter fra, kunne dog også være opstået sideløbende pga. overdreven gaming, hvor gaming således bliver en årsag til problemerne. Dette leder os videre til den omvendte retning af korrelationen: At tiden, der bliver brugt på den problematiske gaming, bliver årsagen til oplevelsen af mindre personlig agens. Denne fortolkning af retningen er også mulig, da følelsen af personlig agens ifølge Scales & Leffert (2004) opbygges gennem en styrket self-efficacy via succesoplevelser med at håndtere forskellige udfordringer. På denne måde ville det således give mening, hvis problematiske gamere får en generel oplevelse af mindre personlig agens, hvis den tid, de bruger på at game, samtidig afskærer dem fra at udsættes for og håndtere hverdagens udfordringer. Derigennem bliver spillene, selvom de giver en oplevelse af autonomi i spillet, en underminerende faktor, hvis de succesoplevelser, spilleren opnår ved at håndtere udfordringer i spillet, ikke kan generaliseres ud på andre håndteringsstrategier i hverdagen. Dette underbygges af Dabeco-klinikkens erfaringer med at behandle PG, da David fortæller, at han har set mange eksempler på cases, hvor de unge pludseligt kan have svært ved at håndtere udfordringer, som de før havde let ved. Fx fortæller David, at dette kunne være alvorlig angst over at gå til en børnefødselsdag, som tidligere ikke var et problem, og som medfører, at det pågældende barn bliver væk.

Self-efficacy og lignende konstrukter er ifølge Paulus et al. (2018) og Michara & Higuchi (2017) ikke blevet undersøgt sammen med PG, på en måde, hvor det er muligt at kortlægge, hvad der er årsag eller konsekvens. Det er derfor en åben mulighed, at PG kan føre til en lavere følelse af self-efficacy og dermed personlig agens, fordi de unge ikke bruger tid på at øve sig i at håndtere hverdagslivets problemer.

Vi har denne analyse af personlig agens stillet flere mulige kausalitetsretninger op; en lav agens som en årsag til at opsøge PG, som spillene burde kompensere for; eller en lav agens ift. at håndtere problemer, der får unge til at opsøge PG, som en eskapistisk strategi til at undgå at håndtere og tænke på problemerne. I den omvendte kausalitetsretning er lav agens et resultat af PG, grundet den manglende træning af self-efficacy i hverdagen. En anden mulighed er dog også, at oplevelsen af lav agens og PG indgår i et reciprok sammenspil, hvor de konstituerer og fastholder hinanden gensidigt. Heri bortfalder muligheden for at skelne mellem årsag og konsekvens, og PG bliver både en selvdestruktiv strategi til at håndtere problemer i det ”virkelige” liv, mens PG også skaber følelsen af kontroltab uden for spillet, gennem manglende eksponering for hverdagens udfordringer og succesoplevelser. Studierne af dette er stærkt begrænsede i antal, men i et hollandsk studie af  $N = 851$  11-17-årige gamere (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2011), blev

ensomhed bl.a. fundet som en faktor, der *både* var til stede seks mdr. inden PG, mens det også var et *udfald* af PG. Ensomhed kan i dette anses som et problem, der påkræver håndtering i hverdagens kontekster fra unge, og er af denne grund blevet inddraget i denne sammenhæng. PG kan i denne sammenhæng tænkes at være opstået grundet en flugt fra at tænke på ensomheden, ved at gamerne har isoleret sig; men PG medførte også *mere* ensomhed, måske i kraft af isolationen.

Ensomhed kan ud fra ovenstående studie overvejende anses som både en *konstituerende* og *fastholdende* faktor i PG, hvor PG har været, og bliver ved med at være en coping-strategi for ensomheden. Overordnet set vurderer vi i kraft af denne analyse af personlig agens, at oplevelsen af den lave agens eller et eksternt locus for kontrol både kan få unge til at opsøge PG, men at PG også forårsager en lav agens. Derfor skal sammenhængen mellem personlig agens og PG således forstås som reciprok. Det er dog ikke helt udelukket, at der kan være individer med undtagelser fra denne reciprociteten, hvor sammenhængen i stedet vil gå mere i den ene eller anden kausale retning.

## Selvværd

Delkonstruktet selvværd har også betydning for den overordnede oplevelse af en positiv identitet. Idet  $M = 2,22$  ( $SD = 0,84$ ) for problematiske gamere på udsagnet *jeg har det godt med mig selv* for, mens  $M = 2,24$  ( $SD = 0,77$ ) for de rekreative gamere, svarer det dog til, at begge grupper svarer overvejende mellem ”Meget” og ”Rigtig meget” i undersøgelsen. Det er således ikke oplevelsen af højere eller lavere selvværd, der adskiller problematiske fra rekreative gamere i vores undersøgelse, på trods af at Paulus et al. (2018) i sit review citerer studier, der finder at lavt selvværd ofte er forbundet med PG. Lemmens et al. (2011) finder desuden i deres hollandske studie af  $N = 851$  11-17-årige gamere, at færre sociale kompetencer og et lavt selvværd var signifikante prædiktorer for PG. De fandt på den anden side en positiv sammenhæng mellem PG og et højere selvværd ved den anden måling, men denne var ikke signifikant (Lemmens et al., 2011). Deres undersøgelse peger i retningen af, at det lave selvværd kan få unge til at opsøge PG, som senere for nogen giver et højere selvværd. Hvis det er sandt, at PG for nogen kan give et højere selvværd, er det sandsynligt, at vi derfor ikke fandt sammenhængen i vores undersøgelse. Dog finder de fleste studier, at lavere selvværd er forbundet med PG (Paulus et al., 2018).

En anden forklaring på, at vi ikke fandt selvværd som signifikant forbundet med PG, kan dog være, at vi anvendte ét item til at måle det. Desuden kan selvværd være kan præget af social desirability bias, idet det kan tænkes at respondenterne anser det som mindre socialt acceptabelt at give udtryk for, at de ikke har det godt med sig selv. Social desirability bias er især blevet undersøgt sammen med selvrapportering i personlighedstests for voksne (Soubelet & Salthouse, 2011). Det er ifølge

Pedregon, Farley, Davis, Wood, & Clark (2012) et velkendt fund, at individer overvurderer dem selv og deres evner, sammenlignet med når de skal vurdere andre mennesker generelt [”people in general”]. Fx viser et stort studie med en mio. amerikanske studerende, at 70% placerede sig selv over medianen ift. lederskabskompetencer, 60% placerede sig selv over medianen ved atletiske evner, og 85% placerede sig selv over medianen i sociale kompetencer. Dette fænomen er kendt som ”better-than-average”-effekten (Pedregon et al., 2012). Dette tyder både på, at social desirability bias er et almindeligt fænomen, men også at effekten varierer på tværs af, hvad individet skal vurdere sig selv imod. Til vores bedste viden, findes der dog ikke nogen studier af danske unge, der estimerer effekter af social desirability bias.

Samlet set vurderer vi, at social desirability bias formentlig har været til stede i de unges besvarelse af items, som de oplever, er mindre socialt acceptable at besvare med lave ratings. Dette bias vil dog være til stede, så snart der anvendes selvrapportering, og endda viser undersøgelser, at effekten er til stede, når respondenter skal rate deres familie og venner (Pedregon et al., 2012). Vi kan ikke afgøre, om det højt rapporterede selvværd blandt de unge i undersøgelsen skyldes dette bias, da vi ikke har målt biaset, og vi kan ikke afgøre, om PG kan have medført et højere selvværd, idet der fortsat ikke er nok studier om det, og da studiet af Lemmens et al. (2011) kun fandt en positiv effekt, der ikke var signifikant.

### **Følelsen af mening med livet & optimisme om fremtiden**

Til sidst er der delkonstrukterne *følelsen af mening med livet* samt *optimisme om fremtiden*. Scales & Leffert (2004) beskriver, at disse i høj grad er blevet undersøgt sammen som ét konstrukt i forskningen, samt at de begge relateret til unges generelle følelse af støtte og et trygt miljø derhjemme, hvor de unges forældre ikke er i konflikt med hinanden. Af disse grunde vil de blive analyseret sammen i dette afsnit.

PG-gruppen har en score på  $M = 1,72$  ( $SD = 1,03$ ) og  $1,78$  ( $SD = 0,92$ ). Rekreative gamere har til sammenligning en lidt højere score på  $M = 1,89$  ( $SD = 0,92$ ) og  $2,16$  ( $SD = 0,79$ ). Først skal det nævnes, at *følelsen af mening med livet* og *optimisme om fremtiden* er konstrukter, der kan være svære for nogle i alderen 10-16 år at forstå og sætte ord på [se også afsnittet Vores oversættelse af GAIT]. Disse items kan derfor have introduceret generel støj i data, men der er alligevel fundet en sammenhæng, hvor problematiske gamere i lavere grad svarer, at de oplever, at disse ting er til stede i deres liv.

Sammenhængen mellem PG, mening med livet samt optimisme omkring fremtiden kan tolkes i flere retninger. Det er både muligt, at de unge tilvælger gaming, da de generelt har en følelse af, at disse mangler i deres liv. Det er på den anden side også muligt, at PG medfører en manglende



oplevelse af mening med livet og optimisme om fremtiden. Vi vil nu analysere den første mulighed for kausalitetsretningen og vurdere empiriske argumenter for denne retning.

Hvis vi antager, at problematiske gamere har en følelse af manglende mening med livet og manglende optimisme om fremtiden, kan det hænge sammen med, at unge i dag, ift. tidligere generationer ikke har de samme klare formål med livet udstukket for dem på forhånd, som fx dét at overtage sin slægts erhverv (Giddens, 1996; Katznelson et al., 2018), [se afsnittet Generation Z]. Dette tab af tradition og samtidig den nyerhvervede mulighed for at vælge sin egen vej blandt mange retninger, kan virke overvældende for unge og det kan medføre en handlingslammelse (Giddens, 1996; Katznelson et al., 2018). Desuden tilbyder flere af de nye og komplekse spilgenrer også muligheden for at fordybe sig i en mission med et tilhørende narrativ, som spilleren selv kan være med til at skabe. Denne autonomi og medskaberkraft medfører en intrinsisk motivation for at spille [se afsnittet Spilgenrer], og aktiviteten kan derfor tilbyde en meningsfuldhed. Til vores viden findes der endnu ikke nogen studier, der har undersøgt den postindustrielle handlingslammelse som en motivation for at game. Som en af de eneste studier, har Shi et al. (2019) med interviews undersøgt motivationen for at game problematisk hos 16 unge og voksne gamere. Flere af disse gamere fortalte om, at de var vokset op med gaming, og oplevede gaming som at have en meningsfuld rolle i deres liv. Nogle overvejede endda at arbejde inden for spilindustrien, når de blev ældre. Hos disse cases tyder det således ikke på, at gaming blev tilvalgt grundet en *manglende* mening med livet og pessimisme om fremtiden. Samtidig beskrev gamerne dog, at deltagelse i andre aktiviteter, de fandt meningsfulde, reducerede mængden af tid, de brugte på gaming, og at gaming kunne vokse i perioder, hvor de ikke havde adgang til meningsfulde aktiviteter, fx pga. finansielle barrierer (Shi et al., 2019). Således kan gaming for nogle blive den lettere tilgængelige løsning til at finde en aktivitet, i fraværet af andre meningsfulde aktiviteter.

Samtidig kan en dybereliggende årsag til at opsøge PG også skyldes en manglende støtte og tryghed i hjemmet, da dette er grundlaget for at udvikle følelsen af mening med livet og optimisme om fremtiden, ifølge Scales & Leffert (2004). Hvis den unge fx overværer mange konflikter i familien, kan det optimistiske syn på fremtiden ifølge Scales & Leffert svinde ind, da der i så fald vil være mere presserende problemer for den unge, der tager fokus her og nu. Det kan medføre en trang til at opsøge andre kontekster med større tryghed. Et 4-årigt longitudinelt studie fra Berlin med over 1.200 skoleelever identificerede ligeledes vold i familien og manglende omsorg fra forældre som primære risikofaktorer for IGD (Florian Rehbein et al., 2010). Dette vækker også genklang hos gamerne i studiet af Shi et al. (2019), der fortalte, at de som børn og unge trak sig ind på værelset og ind i spillet, når der var konflikter derhjemme. Omvendt fortalte de, at de havde en tendens til at spille mindre og engagere sig i andre aktiviteter, hvis de følte sig trygge i deres

fysiske omgivelser. Vi fandt dog blot i vores analyse kun en svag korrelation mellem kategorien støtte og GAIT-scoren, der således ikke giver grund til at tro, at dette er den primære årsag. På den anden side havde de problematiske gamere en score på udsagnet *Nogle gange er der problemer eller konflikter derhjemme pga. at jeg spiller* på  $M = 2,46$  ( $SD = 1,26$ ), der tyder på, at konflikterne alligevel opstår sammen med PG.

Ovenstående resultater leder os altså snarere imod den omvendte retning af kausaliteten, hvor gaming modsat er med til at sænke følelsen af mening med livet samt minimere optimisme omkring fremtiden. Dette er noget, Dabecos kliniske cases understøtter, idet David Madsen fortæller om voksne mænd, der gamer og har en oplevelse af meningsløshed, da de fortæller, at de "har spildt deres liv", og oplever, at det ikke har været fyldestgørende og meningsfuldt at bruge årevis for at stige i levels i en virtuel verden. Samtidig fortæller David om 16-årige klienter, der fortæller om en frygt for at blive gammel for tidligt, uden at have "oplevet noget". Der kan således være tale om, at den virtuelle verden, der ellers kan virke meningsfuld og opleves som at understøtte en personlig fremgang og et narrativ, ikke kan generaliseres til "den virkelige" verden uden for spillet. Denne hypotese finder støtte i Shi et al.'s studie (2019), idet flere gamere fortalte, at de følte et ansvar for at opbygge et liv uden for spillene, og at disse var mere meningsfulde for dem, end den mening, spillene kunne tilbyde. Fx udtalte en af interviewpersonerne: "*The impending mortality, right. Not that it's impending, but aging is there and [it's] like, 'Okay, I've got this time here and I do actually want to be able to build a life that's not in an apartment [gaming]'*." (Shi et al., 2019, p. 295). Gaming får altså en eksistentielt meningsløs værdi i det store billede for interviewpersonerne og klienterne hos Dabeco. Shi et al.'s studie (2019) lider dog af den vigtige metodiske svaghed, at der i studiet primært var ældre gamere, som kan have betydet, at disse personer er mere reflekterede over meningen med livet og fremtiden, end unge i vores studie. Studiet anvendte desuden en lav barre for, hvornår gaming var problematisk. Det kan have medført, at interviewpersonernes oplevelser afviger fra andres, der har en højere grad af symptomer.

Vi har nu analyseret sammenhængen mellem PG, mening med livet og optimisme om fremtiden og præsenterede to modsatte kausalitetsforståelser: I den ene blev PG forstået som *konsekvensen* af en manglende meningsfuldhed og manglende optimisme om fremtiden, mens PG blev forstået som en *årsag* til meningsløshed og pessimisme om fremtiden. Den første kausalitetsretning vurderer vi, er mindre sandsynlig, idet de unge problematiske gamere i vores undersøgelse ikke havde en oplevelse af manglende støtte i hjemmet, der forudsætter udviklingen af disse delkonstrukter, men det var ikke endeligt muligt at afvise denne retning, idet der ikke findes longitudinelle studier af sammenhængen. Vi fandt nogen støtte til den anden retning af kausaliteten

i interviewstudiet (Shi et al., 2019) samt hos klienter ved Dabeco. Antallet af cases i disse to argumenter er dog så få, at vi ikke med sikkerhed kan sige, at det samme gør sig gældende for unge i vores studie. Sammenhængen mellem PG, mening med livet og optimisme om fremtiden kan til sidst forklares af en reciprok sammenhæng, hvor konstrukterne gensidigt påvirker og fastholder hinanden, så en manglende meningsfølelse eller optimisme om fremtiden medfører, at de unge opsøger gaming, og at PG også forårsager en meningsløshed ved tilværelsen samt minimerer optimisme om fremtiden. Grundet manglende studier af de omtalte konstrukter og PG, er det ikke muligt entydigt at konkludere, hvilken retning, den fundne korrelation går. Dog fortæller deltagerne i Shi et al.'s studie (2019), at de ikke har opsøgt gaming fordi tilværelsen var meningsløs, men til at begynde med, fordi de synes, det var sjovt og meningsfuldt. Det tyder altså på, at meningsløshed og manglende optimisme snarere kommer *efter* en periode med intens gaming, men som sagt er der metodiske svagheder ved studiet, så vi ikke endeligt kan antage denne retning. Samtidig er det efterhånden et velunderstøttet faktum, at mennesker ikke husker begivenheder objektivt, som de engang skete, men at hukommelsen fortolkes i bagklogskabens lys, som også er kendt som begrebet *nachträglichkeit* (Aschkraft & Radvansky, 2014; Gammelgaard, 2010).

### **Hvorfor fandt vi ikke de forventede sammenhænge mellem sociale kompetencer, støtte og PG? (fælles)**

Mihara & Higuchi (2017) beskriver, at der i flere tværssnitsstudier er fundet sammenhænge mellem IGD og et lavere niveau af sociale kompetencer. De citerer yderligere to longitudinelle studier, der konsistent finder, at lavere sociale kompetencer prædikterer et senere problematisk forhold til gaming. For et fåtal af gamere kan dette ifølge Mihara & Higuchi stamme fra socialfobi, der så får dem til at opsøge social kontakt på en mindre overvældende facon, gennem skærme.

I vores studie fandt vi, at sociale kompetencer korrelerede svagt negativt med GAIT-scoren, når et sample af alle gamere indgik i analysen. Korrelationen var ikke længere signifikant, når kun PG-gruppen indgik. Forklaringen skulle være, at de problematiske gamere i vores studie har en anderledes fordeling af de sociale kompetencer, ift. andre nationaliteter. Denne forskel ville ikke bestå i at have *flere* sociale kompetencer for problematiske gamere, men snarere skulle fordelingen af sociale kompetencer da skulle have været så inkonsistent internt i gruppen, at sammenhængen ville forsvinde statistisk. Vi anser dog denne mulighed som værende urealistisk, og vi finder snarere, at det skyldes det lille sample i PG-gruppen ( $N = 46$ ), idet der både kan være forskellige oplevelser af sociale kompetencer blandt gruppen, og fordi Pearsons korrelationskoefficient bliver påvirket meget af outliers, når samplet er lille (Howell, 2014). Jo større et sample, jo mere stabil

vil korrelationen også være, da enkelte datapunkter får mindre betydning, hvilket også er grunden til, at et sample over 100 anbefales med Pearsons korrelation (Howell, 2014). Vi kunne i stedet have anvendt Fischer's Exact Test, som er mere egnet til små samles, men da denne tester fordelingen af data, ville vi ikke kunne anvende den med samme formål (Howell, 2014).

Der findes også flere longitudinelle studier af sammenhængen mellem støtte og PG, hvori det konkluderes, at nærhed i relationen mellem forældre og barn reduceres i forbindelse med at gaming bliver problematisk (Schneider, King, & Delfabbro, 2017). Sammenhængen mellem oplevelsen af støtte og PG var svag i vores undersøgelse, og forsvandt da vi udelukkende lavede analysen på PG-gruppen ( $N = 46$ ). Det er muligt, at de inkonsistente resultater skyldes, at forskningen hovedsageligt har interesseret sig for unges oplevelse af støtte fra deres forældre, og ikke så meget fra andre voksne uden for familien (Schneider et al., 2017). DAP måler støtte i flere systemer, og når en korrelation måler flere forskellige delkonstrukter, bliver den mindre entydig i sin retning, og den samlede varians, som den forklarer, bliver mindre (Howell, 2014). Derudover kan den manglende sammenhæng også forklares med samplestørrelsen for PG-gruppen.

### **Hvilke implikationer har analysen for forståelsen af PG?**

Vores sammenligningsgrundlag med andre empiriske studier har overordnet set været præget af en række metodiske svagheder, som vi kort vil opsummere. Dels er der generelt en mangel på studier af PG, og der findes hovedsageligt tværsnitsstudier. Desuden er metoder bag forskningen i PG domineret af surveys, der både operationaliserer psykosociale variable, men også selvrapporteringssurveys anvendes som den hyppigste metode til at bestemme tilstedeværelsen af PG (Wichstrom et al., 2019). Med kun én undtagelse anvender Wichstrom et al. (2019) diagnostiske interviews som operationalisering af PG. Vi fandt kun tre andre studier, der anvendte kvalitative metoder med interviews til at undersøge PG (Brus, 2012; Lindström, 2010; Shi et al., 2019), men vi fandt ingen studier, der anvendte observationer af adfærd eller eksperimenter som metode. Denne ensidede metodeanvendelse inden for psykologien, udtrykker Baumeister & Funder (2007) også bekymring over. Studiet af menneskelig adfærd er ifølge Baumeister & Funder (2007) i størstedelen af forskningen i personligheds- og socialpsykologien kun repræsenteret af respondenternes fingerbevægelser på tastaturet og til at sætte streger med en blyant. Der opstår mange former for bias i anvendelsen af introspektive metoder, idet folk fx ikke altid gør de ting, de siger, og fordi individet sjældent kender begrundelserne for de ting, de gør (Baumeister & Funder, 2007). Dette vurderer vi, at det dog ikke i samme grad repræsenterer et bias i vores undersøgelse, idet der ikke er mange andre måder at operationalisere, hvad et menneske tænker eller føler, end simpelthen at spørge personen om det. Vi interesserer os desuden for unges

*oplevelse* af ressourcer i deres liv, som har vist sig at være vigtigere for deres trivsel og udvikling (Scales & Leffert, 2004). Det kunne dog også have været interessant at sammenligne vores resultater med observationsstudier af problematiske gameres adfærd i forbindelse med oplevelsen af fx lavere selvværd eller andre psykosociale variable, der således ville kunne kaste lys over, hvordan oplevelsen af ressourcer får gamere til at *gøre noget* anderledes.

På baggrund af resultaterne i både vores og de andre studier, samt ovenstående refleksion, vurderer vi samlet set, at der ikke er tilstrækkeligt belæg for at fremme en kausal forståelse i den ene eller den anden retning ift., hvordan PG og mistrivsel udvikles. Vi mener, at PG bedst forstås i et systemisk perspektiv, hvor både eksterne (spilledesign og sociale relationer) og interne faktorer (selvværd, motivation og symptomer) indgår i et reciprokt samspil og både fremmer og hæmmer unges udvikling af PG samt oplevelse af udviklingsressourcer. Vi kan italesætte dette samspil som et match mellem et ungt individ, med et særligt oplevet niveau og sammensætning af udviklingsressourcer; og videospil indenfor særlige genrer, med et dragende design, der medvirker til, at de unge udvikler en overdreven spilleadfærd. Dette er en forståelse af PG, som på flere måder adskiller sig fra tidligere forskning. Som beskrevet i afsnittet [Overblik over feltet: Gaming], har forskningen hovedsageligt interesseret sig for at belyse PG ud fra neuropsykologiske, kognitive og intrapsykiske aspekter, der i høj grad kan karakteriseres som personlige risikofaktorer. Store dele af den tidligere forskning har altså negligeret eksterne omstændigheder af PG. Med inddragelsen af både interne og eksterne faktorer, i vores undersøgelse, har vi modsat søgt at fremme en mere balanceret forståelse af PG, som værende præget af både noget indre og ydre. Samtidig kan det synes, at forskningens interesse for PG som en afhængighedslidelse lægger op til et særligt individsyn. Som følge af denne afhængighedsbaserede forståelse kan unge problematiske gamere anses for at være passive individer, der bliver ofre for et stof, som underminerer deres agens. Ud fra Køppe & Dammeyers (2014) orienteringspunkt om agency vil kategoriseringen af unge problematiske gamere som afhængige, således medføre, at de bliver set som havende en lav til ingen grad af personlig handlekraft, da det, der aktivt styrer dem, ligger uden for individets personlighed.

Ifølge Hari (2015) er den typiske forståelse af stofmisbrug også, at individet bliver afhængig efter en tilstrækkelig eksponering for et stof, grundet de kemiske ”kroge”, stoffet besidder. Ifølge denne præmis vil *alle*, der bliver eksponeret for en tilstrækkelig stofmængde, efterfølgende blive misbrugere. Hari (2015) mener dog, at denne forståelse af stofmisbrug, ligesom forståelsen af andre former for ”afhængigheder”, er en forfejlet forståelse, da den bygger på tidligere eksperimenter, der er opbygget på en måde, så man kun kan nå frem til ovenstående konklusion. I

disse eksperimenter blev en rotte lukket inde i et bur, hvor der udelukkende var to flasker med vand; hvoraf den ene indeholdte en smule heroin. En gruppe canadiske psykologer begyndte i 1970'erne at stille sig kritiske over for denne eksperimentopstilling, og lavede i stedet en opstilling, der senere blev kendt som Rat Park (Alexander, Beyerstein, Hadaway, & Coombs, 1981). I dette eksperiment var der farverige bolde, mad, legetøj, og ikke mindst flere rotter *sammen* i burene, der kunne stimulere rotternes sociale behov – og der var de to flasker, hvoraf den ene indeholdte heroin. Resultatet af dette eksperiment viste, at rotterne stort set ikke brugte heroin-flasken, som de ellers konsekvent gjorde i den anden opstilling (Alexander et al., 1981). Tilstedeværelsen af de *andre ting* i buret fjernede altså rotternes misbrug af heroin. Det er naturligvis ikke resultater, der direkte kan generaliseres til menneskelige stofmisbrugere, men Hari (2015) henviser også til enorme reduktioner af antallet af misbrugere i Portugal, efter der blev indført politiske forandringer i måden, landet håndterer stofmisbrugere. Hvor stofmisbrugere tidligere blev mødt af stigmatisering og straffe for at besidde og tage de ulovlige stoffer, indførte landets politikere initiativer, der i stedet mødte stofmisbrugerne med økonomiske lån, hjælp til jobsøgning og afstigmatisering. Efter disse forandringer faldt antallet af stofmisbrugere i Portugal siden 2000 med 50%, og Hari konkluderer derfor, at: *“The opposite of addiction is not sobriety. The opposite of addiction is connection.”* (Hari, 2015, citat i video). Ifølge Hari skal stofmisbrug og andre former for ”afhængigheder” således *ikke* forstås i kraft af, at individet udsættes for et stof, individet udsættes for, men i stedet som resultatet af de ressourcer, mennesket har til rådighed til at håndtere sit liv, og pga. en manglende forbundethed med andre i nære relationer og samfundet. Vi vælger tilsvarende at forstå problematiske gameres overdrevne spilleadfærd som en håndteringsstrategi i lyset af de ressourcer og den nærhed, som de har til rådighed. Denne forståelse indeholder desuden en større grad af personlig agency (Køppe & Dammeyer, 2014).

## **Kritisk refleksion over opgavens teoretiske og metodiske valg (fælles)**

I dette afsnit vil vi bringe kritiske refleksioner vedr. implikationerne af vores teoretiske og metodiske valg i opgaven.

### **Teoretisk refleksion**

Vores konceptualisering af udviklingsressourcer udspringer af en systemteoretisk retning, som forstår unges udvikling gennem komplekse interaktioner mellem alle de subsystemer, unge indgår i, helt fra celleniveau til historiske kontekster. Ifølge Newman & Newman (2016) er

understøttelsen af systemers kompleksitet og det integrative udgangspunkt netop styrker ved anvendelsen af denne forklaringsmodel. I vores opgave er modellen blevet brugt til at forklare, hvordan PG kan fungere i kraft af komplekse samspil mellem unge, deres oplevelse af multifacetterede udviklingsressourcer, og særlige genrer af videospil. Omvendt udelukker vores systemiske model brugen af simple årsag-virkningsberegninger, fx ift. hvilke faktorer, der bedst kan prædiktere PG. Med dette fokus på dynamiske processer betoner Newman & Newman (2016) risikoen for, at en systemisk model kan føre til endeløse procesbeskrivelser idet der er interaktion mellem *alle* bestanddele i et subsystem samt mellem subsystemerne i et overordnet system, som *også* påvirkes af dets historiske omgivelser.

Vi kan således argumentere for, at vi, med en systemteoretisk forklaringsmodel, opnår en mere økologisk og nuanceret forståelse af PG, men vores forståelse kan ikke guide udarbejdelsen af simple interventioner, da den ikke kan skelne mellem, hvilke faktorer, der særligt fremmer eller hæmmer en betydelig forandring. Indtager vi en praktikers perspektiv kan vi derved stille os kritiske overfor, om indsigten i genstandsfeltets kompleksitet kan medføre mere handlingslammelse end det medfører idéer til handlemuligheder.

I vores undersøgelse af PG har vi yderligere inddraget SDT og operant betingnings-teori, der hver især har et forskelligt udgangspunkt for at forstå PG: Hvor SDT interesserer sig for individet som subjekt, gennem deres interesse for intrapsyriske processer (Deci, 1976), interesserer operant betingnings-teori sig for individet som objekt, ift. at afdække lovmæssigheder om, hvordan individets adfærd kan påvirkes udenom intrapsyriske processer (Ferster & Skinner, 1957). Systemisk teori kan derimod siges at gøre op med idéen om, at viden om genstandsfeltet kan reduceres til en repræsentation af den ene af to modstillinger, såsom en interesse i enten individets motivation og behov eller videospillet betingende mekanismer. Ifølge Sonne-Ragans (2012) kan en sådan teoretisk eklektisk tilgang, hvori disse forskellige teorier integreres, kritiseres for at lave ulogiske og uvidenskabelige forbindelser mellem teoretiske enheder, der ikke betragter virkeligheden som bestående af samme grundsten, og derfor ikke kan komplementere hinanden i en homogen forståelse. Omvendt teorier og modeller, der arbejder eklektisk, ofte et pluralistisk videnssyn, hvor videnskabelige teories forskellige måder at erkende viden om verden på er *lige* gyldige. Vores eklektiske tilgang kan således ikke ende ud i en enhedsteori om PG, men vi kan undersøge det komplekse genstandsfeltet som et multidimensionelt fænomen, uden om en fast afgrænset disciplin eller paradigme, og dermed kan vi afdække mangler og utilstrækkeligheder i eksisterende forklaringsmodeller. Vores eklektiske tilgang bakkes desuden op af Kjøppe (2012), idet han beskriver, at data ved et idealobjekt er uendeligt aspektueret, så en holistisk forståelse er umuligt; i stedet skal man undersøge komplekse fænomener multidimensionelt.

## Metoderefleksion

I vores anvendelse af selvrapportering har vi kunnet indfange unges subjektive vurdering af deres oplevelse af udviklingsressourcer. Scales & Leffert (2004) fastsætter dog, at udviklingsressourcer ikke udgøre de eneste vigtige trivselsmål, eftersom unge, i overensstemmelse med Maslow (1968), også har behov for nærende kost, husly, tøj, omsorgspersoner, der som minimum ikke er voldelige eller negligerer dem, en familie med et minimum af indkomst, samt veltrivende nabolag, der ikke er domineret af kriminalitet. Vi kunne have valgt at supplere de subjektive data med objektive målinger af unges trivsel, som tidligere beskrevet ved Pollock et al. (2018). Fx finder Hygen et al. (2019) SES som moderator for gaming, hvor en lav SES ved studiets begyndelse prædikterede et højere tidsforbrug af gaming to år senere. Det kan skyldes, at familier med lav SES tilvejebringer børnene flere muligheder for stillesiddende end fysiske aktiviteter (Hygen et al., 2019). Styrken ved at anvende objektive trivselsmål i en undersøgelse er, at resultaterne bliver lettere at sammenligne på tværs af kulturer – så deres grad af eksterne validitet øges (Pollock et al., 2018). De objektive og subjektive målinger kan med fordel kombineres i fremtidig forskning i unges trivsel. En anden kritisk refleksion, der er værd at bringe ift. vores anvendelse af DAP er, at instrumentet behandler udviklingsressourcer, som forholdsvist stabile, og kan først opfange forandringer over tid min. tre måneder efter første måling (Scales, 2011). Ifølge Steinberg (2016) kan unges oplevelse af særligt selvværd fluktuere fra dag til dag, og det bliver først mere stabilt, når de fylder 14 år. Steinberg fremhæver, at fluktuationen for de 12-14-årige kan skyldes, at det er en periode med store strukturelle forandringer i hjernen, som regulerer, hvordan de tænker om sig selv (Steinberg, 2016). Slutteligt medfører vores kvantitative undersøgelse, at idiosynkratiske nuancer i unges oplevelser af udviklingsressourcer og PG reduceres til fordel for, at vi kan udtale os om nomotetiske egenskaber ved PG.

## Konklusion

PG er et komplekst genstandsfelt, som både kan konceptualiseres i biologiske, psykologiske og sociale indflydelser. Formålet med specialet var at få en bredere forståelse af PG, der rakte ud over de hidtidige intrapsyke og individualistiske forståelser, idet Dabecos cases vidnede om, at unges PG bliver fastholdt og forårsaget af andet end blot dem selv. Besvarelsen af problemformuleringen blev derfor teoretisk guidet af en økologisk systemteori af unges udviklingsressourcer, operant betingningsteori og self-determination theory, for at nuancere forståelsen af PG, og dykke ned i aspekter ved både det individ, der gamer, de spil, individet spiller, samt hvordan eksterne relationer i individets netværk er med til at konstituere og fastholde den problematiske gaming. Derudover



indeholdte specialet en empirisk undersøgelse, der hviler på et survey blandt 490 folkeskoleelever i 4.-9. klasse. I dette undersøgte vi unges oplevelse af udviklingsressourcer i deres liv, hvor ofte og hvilke spil, de spillede, samt antal symptomer på PG. Vi fandt signifikante sammenhænge mellem unges totale niveau af udviklingsressourcer, symptomer på PG, samt dét at spille særlige spilgenrer.

I analysen af disse resultater inddrog vi andre empiriske undersøgelser af PG. I kraft af opgavens systemiske perspektiv konkluderede vi, at sammenhængen mellem PG og unges oplevelse af udviklingsressourcer kan forstås som bidirektionel, hvori oplevelsen af færre ressourcer kan drive unge mod at opsøge gaming, og hvor gaming virker tilbage på oplevelsen af ressourcer. Desuden fandt vi, at problematiske gamere oftere spiller spil i genrerne Battle Royal- og First Person Shooter, samt at bl.a. disse kan karakteriseres som dragende, idet spillene anvender principper for psykologiske mekanismer, der øger spillerens intrinsiske motivation for at game, samt operant betingende mekanismer, i form af belønninger, der nedsætter unges kontrol over at game. Således indgår spildesign som en yderligere faktor, der påvirker det bidirektionelle sammenspil, og PG bliver derved betinget af både interne og eksterne udviklingsressourcer i unges liv og spillenes særlige design.

Anvendelsen af vores metode havde flere styrker, idet den bl.a. gav indblik i PG i et større sample af danske unge indenfor normalområdet. Desuden er det den første undersøgelse af PG, der er foretaget i Danmark. Der kan på den anden side være mere alvorlige kliniske cases, som ikke er indgået i vores undersøgelse, som fx cases, hvor PG medfører skolevægring. Det er således en mulighed, at sammenhængene, der blev fundet i dette speciale, kunne være endnu mere fremtrædende i et sample af kliniske cases. Vi var desuden, i analysen af undersøgelsens resultater, begrænsede af, at der kun findes få studier, der undersøger PG longitudinelt, og som kan adskille årsager og konsekvenser. Det har den konsekvens for vores konklusion, at den får en eksplorativ karakter; idet der kan være individuelle forskelle og nuancer for PG, som hidtil ikke er opdaget grundet nuværende studiers metodiske svagheder. Der er således behov for mere forskning på dette område.

Samlet set konkluderer vi, at vores systemiske undersøgelse af unges interne og eksterne udviklingsressourcer samt spilgenrer kan supplere eksisterende intrapsykiske forståelser af PG, idet det bringer en opmærksomhed på, at PG kan være en vedvarende adaptiv strategi til at håndtere et maladaptivt miljø. Det medfører nogle andre muligheder for intervention og praksis, som vi vil perspektivere til i det følgende afsnit.

## Perspektivering

Specialets konklusion lægger op til, at der i Sundhedsstyrelsens kommende anbefalinger til behandling af PG indgår et fokus på, hvordan unge gameres udviklingsressourcer kan opbygges – i modsætning hvordan kliniske symptomer for PG direkte kan nedsættes i en snævert afgrænset kontekst, eller endda at enkelte ressourcer udvælges som fokus for intervention. Da PG kan være en vedvarende håndteringsstrategi i et maladaptivt miljø, fordrer dette til, at interventioner lægger et bredt perspektiv på unge og sætter sig ind i, hvilke ressourcemæssige forudsætninger, de unge har for at agere anderledes i de systemer, de færdes i. Til dette kan DAP desuden anvendes som baggrund for at vurdere unges oplevelse af deres systemer. Det systemiske udviklingsressourceperspektiv muliggør tre måder til at opbygge flere ressourcer for unge (Silbereisen & Lerner, 2007):

- 1) Gennem en *vertikal* opbygning, hvor unge opbygger ressourcer i en kontekst, såsom skolen, familien, klubben eller nabolaget. Dette kræver, at de voksne i konteksten skærper deres fokus på at opbygge de unges ressourcer.
- 2) Gennem en *horisontal* tilgang, hvor unge oplever flere ressourcer i flere forskellige af de systemer, de færdes i. Dette kræver samarbejde fx mellem skole og hjem, eller mellem hjemmet og nabolaget.
- 3) Gennem en samfundsmæssig *bredde*, hvor fokus på at opbygge ressourcer når ud til *alle* børn og unge, og ikke blot dem, der anses som værende i risiko for at udvikle psykopatologi. Dette kræver politiske forandringer for at implementere opbygningen af ressourcer gennem større initiativer.

Desuden er det relevant at lave et etisk kodeks for børn og unges brug af videospil, som bør gælde for hele spilindustrien. Ansvar kan dog ikke pålægges spillenes design alene, idet tilstedeværelsen af udviklingsressourcer også ville begrænse overdreven brug af spil. På den anden side fremmer spillenes design også den problematiske gaming, og der opstår en ”ond cirkel”. Således er det vigtigt at anerkende alles ansvar i det system, der fremmer PG, og flere aspekter i en intervention.

# Referencer

## Selvvalgt litteratur (total 2767 normalsider)

- Aarseth, E., Bean, A. M., Boonen, H., Colder Carras, M., Coulson, M., Das, D., . . . Van Rooij, A. J. (2017). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. *J Behav Addict*, 6(3), 267-270.
- Adams, E. (2014). *Fundamentals of game design* (3. ed. ed.). Berkeley, Calif.: New Riders.1-31, 67-81, 181-204, 313-348
- Alexander, B. K., Beyerstein, B. L., Hadaway, P. F., & Coombs, R. B. (1981). Effect of Early and Later Colony Housing on Oral Ingestion of Morphine in Rats. *Pharmacology, Biochemistry & Behavior*, 15, 571-576.
- Baumrind, D. (1966). Effects of Authoritative Parental Control on Child Behavior. *Child Development*, 37(4), 887-907.
- Bekendtgørelse af Lov om Folkeskolen nr. 665 af 20-6-2014.
- Benson, P. L., & Scales, P. C. (2011). Developmental Assets. In R. J. R. Levesque (Ed.), *Encyclopedia of Adolescence* (pp. 667-683). New York: Springer-Verlag.
- Bromgard, G., Trafimow, D., & Linn, C. (2014). Janteloven and the expression of pride in Norway and the United States. *J Soc Psychol*, 154(5), 375-378.
- Brus, A. (2012). A young people's perspective on computer game addiction. *Addiction Research & Theory*, 21(5), 365-375.
- Brus, A. (2018). Generagency and problem gaming as stigma. In J. Enevold, A. M. Thorhauge, & A. Gregersen (Eds.), *What's the Problem in Problematic Gaming?: Nordic Research Perspectives* (pp. 51-63): Nordicom.
- Christensen, A. S. P., Behrens, C. L., Hansen, L., & Zachariassen, E. (2018). *Unges alkoholvaner i Danmark 2017 - en kortlægning*. Retrieved from København: <https://www.cancer.dk/dyn/resources/File/file/7/7157/1521036345/unges-alkoholvaner-i-danmark-2017-final.pdf>
- Christensen, D. (2017). *Medieudviklingen 2017. DR Medieforsknings årlige rapport om udviklingen i danskernes brug af elektroniske medier*. Retrieved from København:
- Daniel, J. (2012). Choosing the Type of Nonprobability Sampling. In *Sampling Essentials: Practical Guidelines for Making Sampling Choices* (pp. 81-124). Thousand Oaks: SAGE.
- Deci, E. L. (1971). Effects of externally mediated rewards on intrinsic motivation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 18(1), 105-115.
- Deci, E. L. (1976). *Intrinsic Motivation* (2. ed.). New York: Plenum Press
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Cognitive Evaluation Theory. Interpersonal Communication and Intrapersonal Regulation. In *Intrinsic Motivation and Self-determination in Human Behavior*. New York: Plenum Press.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2002). Overview of Self-Determination Theory: An Organismic Dialectical Perspective. In *Handbook of Self-Determination Research*. Rochester, NY: University of Rochester Press.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2015). Self-Determination Theory. In J. D. Wright (Ed.), *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences (Second Edition)* (pp. 486-491). Oxford: Elsevier.
- Demetrovics, Z., Urban, R., Nagygyorgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervo, B., . . . Harmath, E. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behav Res Methods*, 43(3), 814-825.
- Developmental Assets Beyond North America*. (2018). Retrieved from: <https://www.search-institute.org/wp-content/uploads/2018/01/DataSheet-InternationalAssets-2018-update.pdf>

- Diener, E., Oishi, S., & Ryan, K. L. (2013). Universals and Cultural Differences in the Causes and Structure of Happiness: A Multilevel Review. In C. L. M. Keyes (Ed.), *Mental Well-Being. International Contributions to the Study of Positive Mental Health* (pp. 153-176). New York: Springer.
- Dodou, D., & de Winter, J. C. F. (2014). Social desirability is the same in offline, online, and paper surveys: A meta-analysis. *Computers in Human Behavior*, *36*, 487-495.
- Ferster, C. B., & Skinner, B. F. (1957). *Schedules of reinforcement*. New York: Appleton-Century-Crofts
- Foucault, M. (2005). The Human Sciences. In *The Order of Things. An archaeology of the human sciences* (pp. 375-422). New York: Routledge.
- Fredriksson, I., Geidne, S., & Eriksson, C. (2018). Leisure-time youth centres as health-promoting settings: Experiences from multicultural neighbourhoods in Sweden. *Scand J Public Health*, *46*(20\_suppl), 72-79.
- Gentile, D. A., Bailey, K., Bavelier, D., Brockmyer, J. F., Cash, H., Coyne, S. M., . . . Young, K. (2017). Internet gaming disorder in children and adolescents. *Pediatrics*, *140*(5, Supp 2), S81-S85.
- Gullan, R. L., Power, T. J., & Leff, S. S. (2013). The Role of Empowerment in a School-Based Community Service Program with Inner-City, Minority Youth. *J Adolesc Res*, *28*(6), 664-689.
- Haagsma, M. C., Caplan, S. E., Peters, O., & Pieterse, M. E. (2013). A cognitive-behavioral model of problematic online gaming in adolescents aged 12-22 years. . *Computers in Human Behavior*, *29*(1), 202-209.
- Hofmann, K. T., Marvin, R. S., Cooper, G., & Powell, B. (2006). Changing Toddlers' and Preschoolers' Attachment Classifications: The Circle of Security Intervention. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, *76*(6), 1017-1026.
- Hou, J., Nam, Y., Peng, W., & Lee, K. M. (2012). Effects of screen size, viewing angle, and players' immersion tendencies on game experience. *Computers in Human Behavior*, *28*(2), 617-623.
- Humlum, M. S., Birkjær, M., Fischer, J., Hansen, M. L., Kirchner, L., & Wiking, M. (2017). *Det gode, unge liv. Hvordan fremmer vi det?. -En undersøgelse af unges trivsel i Danmark*. Retrieved from
- Hussain, Z., Williams, G. A., & Griffiths, M. D. (2015). An exploratory study of the association between online gaming addiction and enjoyment motivations for playing massively multiplayer online role-playing games. *Computers in Human Behavior*, *50*, 221-230.
- Hygen, B. W., Belsky, J., Stenseng, F., Skalicka, V., Kvande, M. N., Zahl-Thanem, T., & Wichström, L. (2019). Time Spent Gaming and Social Competence in Children: Reciprocal Effects Across Childhood. *Child Development*.
- Iversen, I. H. (1992). Skinner's Early Research. From Reflexology to Operant Conditioning. *American Psychologist*, *47*(11), 1318-1328.
- Katznelson, N., Sørensen, N. U., Nielsen, M. L., & Pless, M. (2018). *De topmotiverede unge* (1. ed.). Bosnien-Herzegovina: Hans Reitzels Forlag.31-65
- Keyes, C. L. M. (2013). Promoting and Protecting Positive Mental Health: Early and Often Throughout the Lifespan. In C. L. M. Keyes (Ed.), *Mental Well-Being. International Contributions to the Study of Positive Mental Health* (pp. 3-28). New York: Springer.
- Király, O., Griffiths, M. D., Urbán, R., Farkas, J., Kökönyei, G., Elekes, Z., . . . Demetrovics, Z. (2014). Problematic Internet use and problematic online gaming are not the same: Findings from a large nationally representative adolescent sample. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *17*(12), 749-754.

- Koo, D.-M. (2009). The moderating role of locus of control on the links between experiential motives and intention to play online games. *Computers in Human Behavior*, 25(2), 466-474.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296.
- Langkjær, H. S., Charlotte. (2002). Lixtal, let-tal, RR-tal eller hvad? *Dansklærerforeningen*(2), 10-11.
- Leffert, N., Benson, P. L., Scales, P. C., Sharma, A. R., Drake, D. R., & Blyth, D. A. (1998). Developmental Assets: Measurement and Prediction of Risk Behaviors Among Adolescents. *Applied Developmental Science*, 2(4), 209-230.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144-152.
- Lindström, L. (2010). Citizenship and Empowering Processes: A Study of Youth Experiences of Participation in Leisure Activities. *Citizenship, Social and Economics Education*, 9(3), 193-208.
- Lloyd, J., Frost, S., Kuliesius, I., & Jones, C. (2019). Locus of control and involvement in videogaming. *New Media & Society*.
- Lopez, S. J., Snyder, C. R., & Lerner, R. M. (2009). The Positive Youth Development Perspective: Theoretical and Empirical Bases of a Strengths-Based Approach to Adolescent Development. In *The Oxford Handbook of Positive Psychology* (pp. 148-164).
- Mihara, S., & Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 425-444.
- Morton, M. H., & Montgomery, P. (2012). Youth Empowerment Programs for Improving Adolescents' Self-Efficacy and Self-Esteem. *Research on Social Work Practice*, 23(1), 22-33.
- Newland, R. P., & Crnic, K. A. (2017). Developmental Risk and Goodness of Fit in the Mother-Child Relationship: Links to Parenting Stress and Children's Behaviour Problems. *Infant and Child Development*, 26(2), n/a-n/a.
- Neys, J. L. D. J., Jeroen, & Tan, E. S. H. (2014). Exploring persistence in gaming: The role of self-determination and social identity. *Computers in Human Behavior*, 37, 196-209.
- Nielsen, R. K. L. (2018). The genealogy of video game addiction: A critical account of how internet gaming disorder came to be proposed as an officially recognized mental disorder. In J. Enevold, A. M. Thorhauge, & A. Gregersen (Eds.), *What's the Problem in Problematic Gaming?: Nordic Research Perspectives* (pp. 15-34): Nordicom.
- Ottosen, M. H., Andreasen, A. G., Dahl, K. M., Hestbæk, A., Lausten, M., & Rayce, S. L. B. (2018). *Børn og Unge i Danmark -Velfærd og Trivsel*. Retrieved from <https://www.vive.dk/da/udgivelser/boern-og-unge-i-danmark-velfaerd-og-trivsel-2018-10762/>
- Paik, S.-H., Cho, H., Chun, J.-W., Jeong, J.-E., & Kim, D.-J. (2017). Gaming Device Usage Patterns Predict Internet Gaming Disorder: Comparison across Different Gaming Device Usage Patterns. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 14(12).
- Paulus, F. W., Ohmann, S., von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: A systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60(7), 645-659.

- Pawlikowski, M., Altstötter-Gleich, C., & Brand, M. (2013). Validation and psychometric properties of a short version of Young's Internet Addiction Test. *Computers in Human Behavior, 29*(3), 1212-1223.
- Pedregon, C. A., Farley, R. L., Davis, A., Wood, J. M., & Clark, R. D. (2012). Social desirability, personality questionnaires, and the “better than average” effect. *Personality and Individual Differences, 52*(2), 213-217.
- Pollock, G., Ozan, J., & Goswami, H. (2018). Notions of Well-Being, the State of Child Well-Being Research and the MYWeB Project. In G. Pollock, J. Ozan, H. Goswami, G. Rees, & A. Stasulane (Eds.), *Measuring Youth Well-being. How a Pan-European Longitudinal Survey Can Improve Policy* (Vol. 19, pp. 1-15). Cham: Springer.
- Rehbein, F., Kliem, S., Baier, D., Mossle, T., & Petry, N. M. (2015). Prevalence of Internet gaming disorder in German adolescents: diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample. *Addiction, 110*(5), 842-851.
- Rehbein, F., Psych, G., Kleimann, M., Mediasci, G., M#x00F, & ßle, T. (2010). Prevalence and Risk Factors of Video Game Dependency in Adolescence: Results of a German Nationwide Survey. *CyberPsychology, Behavior & Social Networking, 13*(3), 269-277.
- Saunders, J. B., Hao, W., Long, J., King, D. L., Mann, K., Fauth-Buhler, M., . . . Poznyak, V. (2017). Gaming disorder: Its delineation as an important condition for diagnosis, management, and prevention. *J Behav Addict, 6*(3), 271-279.
- Scales, P. C. (2011). Youth Developmental Assets in Global Perspective: Results from International Adaptations of the Developmental Assets Profile. *Child Indicators Research, 4*(4), 619-645.
- Scales, P. C., Benson, P. L., Oesterle, S., Hill, K. G., Hawkins, J. D., & Pashak, T. J. (2016). The dimensions of successful young adult development: A conceptual and measurement framework. *Appl Dev Sci, 20*(3), 150-174.
- Scales, P. C., & Leffert, N. (2004). *Developmental Assets. A Synthesis of the Scientific Research on Adolescent Development* (E. C. Roehlkepartain, K. Tyler, K. K. L. Hong, & T. Gemelke Eds. 2nd ed.). Minneapolis: Search Institute
- Scales, P. C., Roehlkepartain, E. C., & Shramko, M. (2016). Aligning Youth Development Theory, Measurement, and Practice Across Cultures and Contexts: Lessons from Use of the Developmental Assets Profile. *Child Indicators Research, 10*(4), 1145-1178.
- Schneider, L. A., King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2017). Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review. *J Behav Addict, 6*(3), 321-333.
- Schwarz, N. (2006). Evaluating Surveys and Questionnaires. In R. J. Sternberg, H. L. Roediger Iii, & D. F. Halpern (Eds.), *Critical Thinking in Psychology* (pp. 54-74). Cambridge: Cambridge University Press.
- Search Institute. (2005a). *Developmental Assets Profile User Manual*. Retrieved from Minneapolis:
- Search Institute. (2005b). DEVELOPMENTAL ASSETS PROFILE USER MANUAL. In S. Institute (Ed.). Minneapolis.
- Shi, J., Renwick, R., Turner, N. E., & Kirsh, B. (2019). Understanding the lives of problem gamers: The meaning, purpose, and influences of video gaming. *Computers in Human Behavior, 97*, 291-303.
- Silbereisen, R. K., & Lerner, R. M. (2007). *Approaches to Positive Youth Development*. London: SAGE Publications.14-113
- Soubelet, A., & Salthouse, T. A. (2011). Influence of Social Desirability on Age Differences in Self-Reports of Mood and Personality. *Journal of Personality, 79*(4), 741-762.
- Stavropoulos, V., Burleigh, T. L., Beard, C. L., Gomez, R., & Griffiths, M. D. (2018). Being There: A Preliminary Study Examining the Role of Presence in Internet Gaming Disorder. *International Journal of Mental Health and Addiction*.

- Stone, A. L., Becker, L. G., Huber, A. M., & Catalano, R. F. (2012). Review of risk and protective factors of substance use and problem use in emerging adulthood. *Addictive Behaviors, 37*(7), 747-775.
- Sturrock, I. (2018). How the ethical dimensions of game design can illuminate the problem of problem gaming. In J. Enevold, A. M. Thorhauge, & A. Gregersen (Eds.), *What's the Problem in Problem Gaming? Nordic Research Perspectives*. Göteborg: Nordic.com.
- Thorhauge, A. M., Gregersen, A. L., & Brus, A. (2016). *Computerspil som samvær, adspredelse og konflikt i hverdagen: Et arbejdspapir*. Retrieved from København:
- Vadlin, S., Åslund, C., Rehn, M., & Nilsson, K. W. (2015). Psychometric evaluation of the adolescent and parent versions of the Gaming Addiction Identification Test (GAIT). *Scandinavian Journal of Psychology, 56*(6), 726-735.
- Wichstrom, L., Stenseng, F., Belsky, J., von Soest, T., & Hygen, B. W. (2019). Symptoms of Internet Gaming Disorder in Youth: Predictors and Comorbidity. *J Abnorm Child Psychol, 47*(1), 71-83.
- Zuckerman, P. (2012). Contrasting irreligious orientation: atheism and secularity in the USA and Scandinavia. *Approaching Religion, 2*(1), 8-20.

### Tidligere anvendt litteratur

- Aschkraft, M. H., & Radvansky, G. A. (2014). *Cognition*. Harlow: Pearson Education Lmt.
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review, 84*(2), 191-215.
- Baumeister, R. F. V., Kathleen D., & Funder, D. C. (2007). Psychology as the Science of Self-Reports and Finger Movements. Whatever happened to Actual Behavior? *Perspectives on Psychological Science, 2*(4), 396-402.
- Behling, O., & Law, K. S. (2000). *Translating questionnaires and other research instruments. Problems and solutions*. London: Sage Publications.1-9
- Gammelgaard, J. (2010). Psykoanalysens empiri. In S. Brinkmann & L. Tanggaard (Eds.), *Kvalitative metoder. En Grundbog* (pp. 355-373). København: Hans Reitzels Forlag.
- Giddens, A. (1996). Modernitet og selvidentitet. In *Højmodernitetens konturer*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Gioia, G. A., Isquith, P. K. G., S. C. , & Kenworthy, L. (2005). *BRIEF. Behavior rating inventory of executive function. Adfærdsvurdering af eksekutiv funktion. Vejledning - skolebørn*. København: Hogrefe Psykologisk Forlag.7-11
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing - History, Principles, and Application*. Harlow: Pearson Education Lmt.
- Howell, D. C. (2014). *Fundamental Statistics for the Behavioral Sciences* (8 ed.). Belmont: Cengage Learning, Inc.
- Hoyle, R. H., Harris, M. J., & Judd, C. H. (2002). *Research Methods in Social Relations* (7th Edition ed.). Wadsworth: Thomson Learning
- Køppe, S. (2012). A Moderate Eclecticism: Ontological and Epistemological Issues. *Integr Psych Behav, 46*, 1-19.
- Køppe, S., & Dammeyer, J. (2014). *Personlighedspsykologi. En grundbog om personlighed og subjektet* (1. ed.). Letland: Hans Reitzels Forlag
- Maslow, A. H. (1968). Growth and Motivation. In *Toward a Psychology of Being* (pp. 21-59). New York: Van Nostrand.
- Newman, B. M., & Newman, P. R. (2016). *Theories of Human Development* (Second ed.). New York: Psychology Press
- Sonne-Ragans, V. (2012). *Anvendt videnskabsteori - reflekteret teoribrug i videnskabelige opgaver*. København: Samfundslitteratur
- Steinberg, L. D. (2016). *Adolescence* (11th ed.). New York: McGraw-Hill Education.208-234

Van de Vijver, F. J. R., & Poortinga, Y. H. (2005). Conceptual and methodological issues in adapting tests. In R. K. Hambleton, P. F. Merenda, & C. D. Spielberger (Eds.), *Adapting educational and psychological tests for cross-cultural assessment* (pp. 39-63). London: Lawrence Erlbaum Associate Publishers.

## Hjemmesider

American Psychological Association. (2003). Five principles for research ethics. Retrieved from <https://www.apa.org/monitor/jan03/principles>

American Psychological Association. (2017). Ethical Principles of Psychologists and Code of Conduct - Including 2010 and 2016 Amendments. Retrieved from <https://www.apa.org/ethics/code>

(2019, 24-04). *Skærmpanik* [Retrieved from <https://www.dr.dk/radio/p1/brinkmanns-briks/brinkmanns-briks-17>

Dansk Psykiatrisk Selskab. (2019). Nyt fra Dansk Psykiatrisk Selskabs Diagnoseudvalg. Retrieved from <https://www.dpsnet.dk/nyt-fra-dansk-psykiatrisk-selskabs-diagnoseudvalg/>

David, L. (2016). Game Reward Systems. Retrieved from <https://www.learning-theories.com/game-reward-systems.html>.

Extra Credits (Writer). (2012). The Skinner Box - How Games Condition People to Play More. In: Youtube.

Hari, J. (2015). Everything you think you know about addiction is wrong [Videofil]. Retrieved from [https://www.ted.com/talks/johann\\_hari\\_everything\\_you\\_think\\_you\\_know\\_about\\_addiction\\_is\\_wrong/up-next?language=en&utm\\_campaign=social&utm\\_medium=referral&utm\\_source=facebook.com&utm\\_content=talk&utm\\_term=global-social%20issues&fbclid=IwAR32RJ7HYsAYWpvgj8lS6D3qykNvttdAOz6QIqIYLr8\\_Y5nqsANT7EkBk](https://www.ted.com/talks/johann_hari_everything_you_think_you_know_about_addiction_is_wrong/up-next?language=en&utm_campaign=social&utm_medium=referral&utm_source=facebook.com&utm_content=talk&utm_term=global-social%20issues&fbclid=IwAR32RJ7HYsAYWpvgj8lS6D3qykNvttdAOz6QIqIYLr8_Y5nqsANT7EkBk)

Plarium. (2018). Grinding Games: How Do They Keep it Engaging? Retrieved from <https://plarium.com/en/blog/grinding-games/>

Psykologer i Danmark. (2019). Indberetningspligt. Retrieved from <https://psykologeridanmark.dk/psykologernes-arbejde/lovgivning/indberetningspligt/>

Ray, S. (2018). Video Game Genres. Retrieved from <https://medium.com/@shaanray/video-game-genres-d0dfc5366b10>

Schjødt, U. (2018, 16.02.2018). Surveys. Retrieved from <http://metodeguiden.au.dk/surveys/>

Stuart, K. (2019, 23. februar 2019). Battle royale: the design secrets behind gaming's biggest genre. *The Guardian*. Retrieved from <https://www.theguardian.com/games/2019/feb/23/battle-royale-games-design-fortnite-pubg-call-of-duty>

Undervisningsministeriet. (2019a). Elevtal i grundskolen. Retrieved from <https://www.uvm.dk/statistik/grundskolen/elever/kopi-af-elevtal-i-grundskolen>

Undervisningsministeriet. (2019b, 8. maj). Trivselsmåling. Retrieved from <https://uvm.dk/folkeskolen/elevplaner-nationale-test--trivselsmaaling-og-sprogproever/trivselsmaaling>

UVM. (2018). Folkeskolens formål. Retrieved from <https://uvm.dk/folkeskolen/folkeskolens-maal-love-og-regler/om-folkeskolen-og-folkeskolens-formaal/folkeskolens-formaal>

WHO. (2018, 09/2018). Online Q&A: Gaming disorder. Retrieved from <https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>

WHO. (2019). World Health Assembly Update, 25 May 2019. Retrieved from <https://www.who.int/news-room/detail/25-05-2019-world-health-assembly-update>



**Forsidebillede:**

DR. (2019, 23. april). Ny undersøgelse: Nej, din søn bliver ikke asocial af at game. Lokaliseret på [https://www.dr.dk/nyheder/kultur/gaming/ny-undersoegelse-nej-din-soen-bliver-ikke-asocial-af-game?fbclid=IwAR2SfMTmyA\\_mEa3OXdSrdQC8o5LgicOFSjq-BmY695SWSfksdotgraOwD7M](https://www.dr.dk/nyheder/kultur/gaming/ny-undersoegelse-nej-din-soen-bliver-ikke-asocial-af-game?fbclid=IwAR2SfMTmyA_mEa3OXdSrdQC8o5LgicOFSjq-BmY695SWSfksdotgraOwD7M)