



**VITENSKAPELIG
HØYSKOLE**
Norwegian School of
Theology, Religion and Society

Gaming og mening

- livsmeining, verds- og verkelegheitsoppfatning hos spelarar i dei digitale spelverdene

Merethe Vedvik

Rettleiar

Professor em. Religionspedagogikk, Sverre Dag Mogstad

MF vitenskapelig høyskole for teologi, religion og samfunn

AVH 5090: Masteroppgåve erfaringsbasert master i KRLE/religion og etikk, 30/60
studiepoeng, 2022

Tal på ord: 30 040



Forord

Det er med stor glede at eg nå kan levere avhandlinga som eg har arbeidd mot, i tre år. Spenninga var stor då eg starta på masterstudiet, og dette har vore tre fine år, med mykje læring, gode førelesarar og kjekke medstudentar. Det har vore mange utfordringar undervegs, med zoom- undervisning og ned-stengt samfunn. Likevel gav dei digitale løysningane meg ein betre studiekvardag, sidan eg budde langt frå studiestaden. Zoom- førelesningar fungerte mykje betre enn flyreiser og hotell, som øydela det meste av helga i ei elles travel arbeidsveke.

Det har vore mange interessante emne gjennom desse åra, og også lærerikt å prøve ordninga med heimeeksamen. Studiet gav fagleg djupne, samt betre innsikt i oppgåveskriving og forskning, noko som også kjem mine elevar til gode, i min yrkespraksis. For meg er det ei glede å vere til stades på førelesningar, og å lese og skrive, så det er også litt vemodig at det no er over.

Ein vil rette ein stor takk til min rettleiar, Sverre Dag Mogstad, for kritiske innspel og gode råd undervegs i masterstudiet. Ønskjer også å takke Merethe Skårås, for gode innspel og tips, ved mastersamlingar i haust.

Min samboar, og mine barn, har vist stor tolmod med all lesinga og skrivinga mi, og det vert godt å få meir tid til familien, nå når dette arbeidet er over.

Sist, og ikkje mist, vil eg takke mine flotte informantar, for gode og innhaldsrrike intervju.

Samandrag

Temaet for denne avhandlingen er kva livsmeining, verds- og verkelegheitsoppfatning ein kan finne hos spelarar i dei digitale spelverdene. Stadig større delar av folket nyttar seg av ulike spel i kvardagen, og eg ønskte å studere kva meining og forhold til omverda, ein finn hos spelarar, etter lang tids speling.

Eg har nytta kvalitative intervju som metode, og basert forskinga på intervjusamtaler med 4 spelarar, i alderen 30 -37 år. Intervjua vart gjennomført via teams, og opptaka vart transkriberte, koda og kodegrupperte i etterkant. Analyse vart etterfølgt av drøfting av funn.

Hovudfunna var dels forventa, og dels uventa. Spelarane såg ingen overordna meining med det å leve, men såg likevel på livet som meningsfullt. Deira verdssyn var prega av stor tru på vitskaplege svar, og inga tru på krefter eller makter, som styrer vår verd. Spelinga gav meining for dei, på ulike måtar. Det kunne vere som underhaldning, sosial arena, verkelegheitsflukt eller som eit verktøy for terapi. Spelarane viste lite engasjement for politikk, og for deltaking i lokalsamfunnet. Kjensle av annleisheit og avmakt, kan kanskje vere forklaring på større engasjement og deltaking, i den digitale verda.

Studien konkluderer med at opplevinga av samfunnets normalitet og låg aksept for annleisheit, *kan* påvirke spelaranes deltaking og engasjement i lokalsamfunnet. Låg samfunnsdeltaking, og endra syn på meining, kan verte ei utfordring for samfunnet på lang sikt.

Forkortingar

VR Virtuell verkelegheit

Innholdsliste

Gaming og mening	i
- livsmeining, verds- og verkelegheitsoppfatning hos spelarar i dei digitale spelverdene	i
Kandidat nummer 9013	i
Rettleiar	i
Professor em. Religionspedagogikk, Sverre Dag Mogstad	i
Forord	iii
Samandrag	iv
Forkortingar	iv
Innholdsliste	v
1. Innleiing	1
1.1 Den digitale spelaktiviteten	1
1.2 Personleg motivasjon for val av mastertema	2
1.3 Problemstilling og forskarspørsmål	2
1.4 Tidlegare forskning	3
1.5 Stigmatisering og oppgjer med stigmatiseringa	4
1.6 Korleis gå fram i arbeidet	5
2. Teoridel	6
2.1 Tankar om verkelegheit	6
2.1.1 Verkelegheit	6
2.1.2 Tenkte- eller førestilte verdene	7
2.1.3 Kvardagsverkelegheit	7
2.2 Mening og livsmeining	9
2.3 Det meiningsfulle og danning av mening	9
2.3.1 Praksisfellesskap, mening- og identitetsdanning	9
2.3.2 Mening og horisont	12
3.3 Livstolking og identitetsdanning	14
3. Metode	16

3.1	Forskingsperspektiv	16
3.2	Problemstilling.....	16
3.3	Vurderingar omkring val av metode	16
3.3.1	Kvalitativt forskingsintervju	19
3.3.3.1	Intervjuguide og gjennomføring av intervju	21
3.3.1.2	Transkripsjon av intervju	25
3.3.1.2.1	Transkripsjonens reliabilitet, validitet og etikk.....	25
3.3.2	Observasjon.....	27
3.2	Utval	28
3.2.1	Utfordringar knytt til det strategiske utvalet.....	29
3.2.	Presentasjon av informantar	30
3.2.2.1	Informant Magne	30
3.2.2.2	Informant Viggo	31
3.2.2.3	Informant Inga	31
3.2.2.4	Informant Tor	31
3.3	Analyse.....	31
4.	Analyse.....	33
4.1	Kva syn har spelaren på meininga med livet?.....	33
4.1.1	Å ha det bra!	34
4.1.2	Relasjonar til andre.....	35
4.1.2	Utdanning og arbeid	37
4.1.4	Spelninga sin verdi	39
4.1.5	Barn, eller ikkje?	40
4.2	Kva forhold har spelaren til det verkelege?.....	41
4.2.1	Å miste seg sjølv, til virtuell verkelegheit.....	42
4.2.2	Rom og tid.....	44

4.3	Korleis skildrar spelaren verda omkring seg?	45
4.3.1	Naturvitskapleg verdssyn	46
4.3.2	Annleisheit – eit samfunn der ein ikkje passar inn?	47
4.3.2.1	Introvert.....	48
4.3.2.2	Seksuell legning og mangel på aksept	50
4.3.2.3	Annleisheit og einsemd.....	51
4.3.2.4	Multitaskande individ i ei kjedeleg verd?	52
4.3.4	«Utmelding» frå den verkelege verda	53
4.3.4.1	Verv, medlemskap og politisk engasjement.....	53
4.3.4.2	Klima- og miljø saka.....	55
4.3.4.3	Lokalt engasjement	55
4.3.4.4	Samvær med familie og slekt.....	56
4.3.4.5	Makteslause og meiningsløyse	57
4.4	Funn	59
4.5	Kvalitetar ved mine funn	60
5.	Diskusjon.....	61
5.1	Kva syn har spelaren på meininga med livet?	61
5.2	Kva forhold har spelaren til det verkelege?	64
5.3	Korleis skildrar spelaren verda omkring seg?	66
6.	Oppsummering	72
7.	Litteratur.....	75
	Vedlegg	80
	Vedlegg 1, Informasjonsskriv om samtykke.....	80
	Vedlegg 2, Intervjuguide.....	82
	Vedlegg 3, Godkjenning NSD	83

1. Innleiing

I denne avhandlinga vert omgrepa *gaming* og *gamerar*, nytta i enkelte samanhengar, men eg vil i all hovudsak, omtale dei digitale spelarane som *spelarar*. Omgrepet *dataspelar* vert nytta om spelaren i den tidlege fasa, da spelinga hovudsakleg føregjekk framfor datamaskina, utan nokon online kontakt med omverda.

Med *digitale spel* meiner eg alt av online spel, på konsoll, PC eller mobil, men også PC-spel som *ikkje* er online. Eg nyttar også nemninga *digital verd*, og den rommar alt frå spelverda til den digitale, sosiale kontakten, som spelarane har med andre spelarar verda over.

Med nemninga *spelverd/spelverkelegheit*, så meiner eg den virtuelle- verda eller verkelegheita, som spelarane bevegar seg inn i, i ulike spel.

1.1 Den digitale spelaktiviteten

Online spel har vorte svært populært i dag, både blant barn og vaksne. Dei eldre spelarane har vore igjennom ei rivande utvikling innan spelteknologi, frå TV-spel og PC-spel, til online spel med eit verdsomfattande nettverk. Tilgjengelegheita har auka i takt med teknologisk utvikling, og ein kan spele dei fleste stadar ein oppheld seg. Speltilbodet tilbyr også noko for dei fleste aldersgrupper.

Ungdommens spelaktivitet på ungdomsrommet treng ikkje lenger knytast til einsemd, ofte spelar ein med mange spelarar samtidig. Likevel er mange foreldre uroa for at denne spelaktiviteten skal utvikle seg til avhengigheit. Ein slik avhengigheit vil kunne gå ut over skule, arbeid og gjerne føre til konflikhtar mellom foreldre og evt. partnarar. Konfliktane gjeld prioritering av tidsbruk og gjerne verdien av det å spele (Moberg, 21).

Regjeringa sin dataspillstrategi, 2020-2022, syner kor utbreidd digitale spel har vorte i vårt samfunn. Blant norske 9-åringar nyttar 93 % dataspel, og talet held seg nokolunde konstant for gutar fram til fylte 18 år. Jenter har ein gradvis nedgang, der 43 % brukar dataspel ved 18 års alder. Alle aldersgrupper opp til 79 år, spelar digitale spel *ein vanleg* kvardag, men det er prosentvis fleire unge spelarar, enn spelarar blant vaksne og eldre (Regjeringa, 2019). Ein ser altså at speleaktiviteten er til stades i dei fleste aldersgruppene i samfunnet, det er altså ikkje berre er eit ungdomsfenomen.

1.2 Personleg motivasjon for val av mastertema

Det siste tiåret har eg sporadisk hatt elevar som i stor grad har isolert seg på guterommet pga. digitale spel. Dette har ført til store utfordringar for foreldre og skule t.d. knytt til oppmøte, vurdering og deltaking i skularbeid. Å få desse elevane gjennom vidaregåande skule, krev mykje innsats frå lærarar, og foreldre. Fleire av dei går nok ut med lågare karaktersnitt enn det evnene deira tilseier. Felles for desse elevane er at spelaktiviteten går føre seg i dei fleste av døgnetts timar. Ein spelar når ein er vaken, og sidan spelmiljøet er internasjonalt, så er natta gjerne like aktiv som dagen. Mange snur om døgnet, dei spelar om natta og søv på dagtid. Å få desse elevane til å velje skularbeid, regelmessige måltid, trening, «fysiske» venner og «normal» leggetid, er omtrent umogleg. Nokre veks frå denne alt oppslukande interessa i løpet av VGS -åra, medan andre held fram utover i vaksenlivet. For dei som nyttar tallause timar i spelverda, så verkar det som at den fysiske og «verkelege» verda, ikkje har noko å stille opp med, i forhold til deira digitale verd.

Den danske serien *Mannfall*(2020) tok for seg menns problem med utanforskap, einsemd og helse, i det moderne samfunnet. Her møter ein også ein slik spelar, ein vaksen spelar. Han oppdaga å ha spela «vekk» 10 år utan å ense det. Alt omkring han hadde vorte sett på sidelinja, og verda vart opplevd gjennom skjermen han hadde framfor seg. Min oppfatning er at blant nokre av desse spelarane så er *vår verd død for dei, og dei døde for vår verd*. Med dette meiner eg at dei ikkje deltek eller engasjerer seg i den fysiske verda, dei viser seg heller ikkje ute blant folk, slik at den fysiske verda gradvis gløymer at dei eksisterer.

I denne samanhengen er eg nyfiken på korleis den digitale spelverkelegheita kan halde interessa oppe over så lang tid, og dette er særleg spennande sidan eg sjølv er heilt uinteressert i digitale spel. Tittelen på oppgåva vert difor *Gaming og meining*, og eg vil undersøkje spelarens *verkelegheitsoppfatning, livsmeining og verdsbilete*, etter lang tids speling.

1.3 Problemstilling og forskarspørsmål

Kva livsmeining, verd- og verkelegheitsoppfatning kan ein finne hos spelarar i dei digitale spelverdene?

- Kva syn har spelaren på meininga med livet?
- Kva forhold har spelaren til det verkelege?
- Korleis skildrar spelaren verda omkring seg?

1.4 Tidlegare forskning

Innan sosiologien finn ein mykje forskning omkring gaming og spela si rolle i samfunnet, og korleis forholdet er mellom spel og individ, og utviklinga av gaming-identitet. Ei masteroppgåve som kryssar mitt tema, er «Jeg har spilt hele livet, og I'm just fine» av Oda Julie Hembre. Hembre si oppgåve omhandlar spelverkelegheit, spelaridentitet, roller, spelarkultur og spelarfellesskap, og mykje i min empiri, liknar ein del på hennar funn. Hembre meiner at spelarane ikkje praktiserer ein djup innleving i spela, og at det er litt opp til kvar enkelt av dei, kor aktivt dei prøver å leve seg inn i spela. Ho meiner også at ingen av kandidatane set sin eigen identitet til side for spelidentiteten, og at dei heller har ein leiken haldning til skapinga av karakteren, og ein profesjonalisert utvikling av den.

Ho avdekker også at spelarane legg ulik vekt på spelets historie eller tekstnarrativ, men at ei god bakgrunnshistorie, gode karakterar og ei interessant spelverd, er viktig for deira opplevingar og innleving i spelverda. Hembre er også innoem temaet verkelegheitsflukt og finn ikkje haldepunkt for at det dreier seg om ei flukt, heller ei flukt frå plikter, og at det er ein stad for å vere saman. Spel vert samanlikna med film og bøker, og fungerer som rekreasjon og tidsfordriv på same måte som andre narrative media. Det einaste skiljet er at digitale spel vert meir interaktive, enn bøker og film. Ho konkluderer også med at dei er ein del av ein stemplingsprosess, dette utifrå deira retorikk, og at dei er med på å skape gamer-identiteten, i lag med deira sosiale omgjevnadar, altså i ein dialektisk prosess (Hembre, 2014).

I dei siste tiåra har ein frykta at meir realistisk spelgrafikk, skal redusere skiljet mellom spelverda og den fysiske verda, og at dette kan medføre til at valdelege dataspel/online spel vil gje meir vald i samfunnet. Dette temaet har vorte forska på ved fleire høve, men forskinga har gjeve sprikande svar, og har vorte møtt med mykje kritikk. Ein stiller også spørsmål til, om kanskje spelarens personlegdom, kan vere avgjerande for om ein vert valdeleg, eller ikkje (Egenfeldt-Nielsen & Heide Smith, 2004).

Trass denne usikkerheita omkring vald og dataspel, så ser ein teikn på at spelaktiviteten kan få uheldige konsekvensar for spelaren og samfunnet. I Helse Norge sine nettsider kan ein lese om symptom på dataspelavhengigheit, og om mogleg behandling for slike problem (Norsk Helsenett, Helsedirektoratet, 2021). Og dette gjeld også andre stadar i verda. Verdens Helseorganisasjona har vedteke at dataspelavhengigheit skal verte ei offisiell diagnose frå 2022.

Innan kjønnsforskninga avdekkjer ein ei digital spelverd, der kvinner i stor grad vert seksuelt trakassert, og at trakasseringa kan flytte seg over til den fysiske verda. Om kvinnene ikkje vert trakassert, så opplever dei ofte å verte plassert i tidlegare tradisjonelle kvinneroller, der mannlige motspelarar tek ei rolle som vernar av den kvinnelege spelaren. Kvinna får altså ikkje spele på same premissar som menn. Resultatet er at kvinnelege spelarar etter kvart vel seg mannlige avatarar, dei nyttar stemmefordreiar ved tale, og er svært forsiktige med å røpe detaljar omkring sitt verkelege, fysiske liv. Homofile vert også utsett for hets av ulike typar. Ein har altså oppdaga uheldige og negative sider ved desse digitale spelmiljø, men openheit om desse problema er kanskje første steg på vegen til endring. Sjølv om kritikarar har vorte trakassert og truga for sin kritikk, så trur ein at både produsentar og spelmiljø, vil endre seg over tid. Dette fordi ein stor majoritet ikkje lenger syns det er greitt å tilpassa seg, og oversjå desse problema (Begstrøm, 2014).

Myndighetene endrar også synet på dataspelets verdi, og har gjennom sin *Dataspillstrategi 2020-2022*, lagt vekt på dataspel sin viktige funksjon som underhaldning og kunstform, og ønskjer å byggje opp ei næring omkring dette medieproduktet. Dei ser problema som spela kan føre med seg, men legg vekt på at slike problem gjeld eit fåtal av spelarane. Den digitale spelverda er i staden ei viktig inspirasjonskjelde, gjev god underhaldning, og ein kan opprette sosiale kontaktar over heile verda. Regjeringa si satsing på dataspel som næringsveg, skal også vere med på å fremje norsk kultur (Regjeringa, 2019).

1.5 Stigmatisering og oppgjer med stigmatiseringa.

Omgrepet *nerd* meiner ein kom første gong på 50- talet, men vart ikkje aktivt brukt før ut på 80- talet. Omgrepet er nemninga for ein stereotypi og kjenneteikna er ein person som er klønete, litt asosial, einspora, og gjerne irriterande smart. Denne stereotypien har blitt allment kjent gjennom filmar, og etter kvart fekk dataspelarar denne stemplinga og stigmatiseringa, knytt til seg. I tidleg fase var PC spel ein einsam aktivitet, så stemplinga var treffande på mange måtar, og data var noko for berre dei spesielt interesserte (Karlsson, 2004). Dei siste åra er det mange som ønskjer å få bukt med stigmatiseringa av desse spelarane, og i artikkelen *Gaming bør få annerkjennelse som fritidsaktivitet, på linje med tennis og korps*, åtvarar ein mot å sjukeleggjere desse spelarane, og formidlar at dataspel gjev verdifull kulturell kapital, for ungdommen. Artikkelen viser også til studiar om spel-avhengigheit, noko som viser seg å gjelde eit fåtal, og

at i slike tilfelle er det ofte snakk om samansette problem, ikkje berre dataspeling (Vebe stad, 2017).

I masteravhandlinga «Et kvalitativt forskningsprosjekt om unges erfaringer med dataspill i sammenheng med stigmatisering og støtte i spillkulturen (2017)», avdekkjer Mathias Pedersen at hans unge spelarar i stor grad er kjende med stigmaet som knyt seg til dataspeling. Dei unge spelarane nyttar sjølv stigmatiserande omtale av andre spelarar, men unngjekk å plasserer seg sjølv innfor stigmaet. Pedersen legg også merke til at dei ikkje tek sine interesser i forsvar, og heller ikkje forsvarar gruppa som dei er i (Pedersen, 2017). Pedersen sine funn viser altså at stigmatiseringa framleis eksisterer blant dei unge spelarane, og er altså ikkje noko som har forsvunne med åra.

Likevel ser ein endringar omkring sjølv arketypen. Samfunnsutviklinga har ført til at IT og IT relatert kunnskap, er vorte svært viktig, og i dag er nokre av verdas rikaste menn, nerder. Dei omtalar gjerne seg sjølv som nerder, og er komfortable med tittelen, og arketypen har vorte framstilt som handlekraftig og kjekk, i t.d. film. Karlsson seier at nerden har gått frå å vere avviker, til wonderboy (Karlsson, 2004). Reklamefilm i på norske tv-kanalar, vinteren 2022, formidlar også behovet for at foreldre må anerkjenne det dei fleste unge nyttar tida si på, nemleg dataspel (Kreativt forum, 2022).

1.6 Korleis gå fram i arbeidet

For å kunne seie noko om spelarars livsmeining og verkelegheitssyn, så valte eg å nytte kvalitative intervju for innhenting av empirisk materiale. Intervjua vart gjennomført digital, via teams, og utvalet bestod av vaksne spelarar, med lang fartstid som spelarar. Dei var framleis særst aktive spelarar og har hatt god tid til å forme sitt eige liv, og sitt syn på meining og verkelegheit. Utvalet eg enda opp med, er nok ikkje heilt tilfeldig. Stigmatisering hindrar nok mange frå å delta, og denne aldersgruppa var unge då stigmatiseringa av PC spelarar vart etablert og allmenn kjent. Nokre har levd med foreldra si fortvilning, over å ha ein son eller dotter som gjerne ikkje har innfridd forventningar, som knyt seg til vaksenrolla i vårt samfunn. I teoridelen valte eg å ta utgangspunkt i Dorothy Holland mfl., Etienne Wenger, Peder Gravem og Peter Berger sine teoriar om forming av førestilte verdene, konstruksjon av meining, livsmeining og om teori om verkelegheita. I analysen såg eg etter kvart behov for større breidde i teorien, utifrå det empiriske materialet som låg framfor meg. Metoden for teoriutvikling vart SDI, stegvis deduktiv metode, og analysen vart prega av abduksjon, med eit ønskje om å

forklare og forstå korleis spelaren ser på verkelegheit og meining, i sitt liv. Meir utgreiing om metode kjem i kap. 2.

2. Teoridel

Bakgrunnen for problemstillinga mi, var tankar om at det for spelaren må vere ei meining, med det å bruke så mykje tid til speling, og også ein nyfikenheit omkring korleis dei oppfatta sin verkelegheit. Eg hadde altså ei slags hypotese, før eg gjekk i gang med å formulere problemstillinga. Deretter vart det eit stort arbeid med å søkje etter mogleg teori. Gjennom andre avhandlingar om liknande tema, så fann eg noko som var relevant. Også tips frå rettleiar var nyttig undervegs. Etter ein del teorisamling vart neste steg å gå ut i feltet, for å erfare korleis ting eigentleg hang saman. Empirien gav nye idear, som ein slags nye hypotese, og det vart nødvendig med meir, og annan teori. Etter arbeid med empiri og teori, vart det mogleg å utforme eigen «teori», basert på funn i denne oppgåva. Gjennom denne prosessen har eg altså praktisert ein abduktiv metode. Prosessen varierte mellom deduktiv metode, der teorien påverka forskinga, til induktiv, der empirien driver forskinga framover, og at det samtidig går føre mykje grublingar undervegs, med små hypotesar. Mitt teoretisk utgangspunkt, for teoriar om meining- og meningsdanning, livsmeining og verkelegheitsetablering, vart teoretikarane Dorothe Holland mfl., Etienne Wenger, Peder Gravem, og Peter Berger. Teoriane er knytt til ulike vitskaplege fagområde, som t.d. teologi, sosialantropologi og sosiologi.

2.1 Tankar om verkelegheit

Peter L. Berger, Dorothy Holland mfl., og Etienne Wegner har alle tankar om temaet verkelegheit, men skildrar det ulik, eller nyttar ulike omgrep om det. I denne teksten vil deler av deira teoriar verte presenterte.

2.1.1 Verkelegheit

Peter L. Berger definerer verkelegheit som «*ein kvalitet som er knytt til fenomen som vi erkjenner har ein eksistens uavhengig av vår eigen vilje*», og sanning knyt han til verkelegheit ved definisjonen; «*sanning er visshet om at fenomena er verkelege og at dei innehar visse kjenneteikn*». Berger meiner at dei fleste vil ta sin verkelegheit og kunnskap for gitt, og vil ikkje

ha behov for særleg tankespinn omkring dette, sjølv om mennesket vil ha ulike verkelegheiter, og sanningar som dei held seg til.

2.1.2 Tenkte- eller førestilte verdene

Innan antropologien finn ein teoriar om førestilte verkelegheiter. I boka *Identity and Agency in Cultural Worlds*, av Dorothy Holland mfl., vert ein presentert for omgrepet *figured world* som kan omsetjast til *tenkte verdene* eller *førestilte verdene*. Dorothy Holland mfl. tek for seg folks førestilte verdene i ulike kulturar, og ser på mellom anna artefaktar, språk, kjønnsroller og narrative forteljingar som støtter førestillingane, eller som eksisterer i desse verdene. Holland forklarar slike verdene som sosialt og kulturelt konstruerte tolkingsområde. Innan slike område vil ein finne bestemte karakterar og aktørar, og alle desse vil vere gjenkjennelege for dei innanfor området. Innanfor vil ein også kjenne til betydninga av visse handlingar, og kva resultat som vil vere verdsett, eller ikkje. Narrative forteljingar formidlar korleis alt heng saman, og vi lever våre liv i slike tenkte, eller førestilte verdene (Holland, Lachicotte, Skinner, & Cain, 1998). Den tenkte verda kan fortelje om normal åtferd, men formidlar samtidig deltakaren sitt syn, og perspektiv. Gjennom kontinuerleg deltaking lærer ein å sanse denne tenkte verda. Narrative forteljingar byggjer opp om den, støttar den, og ein vil sjølv truleg vidareformidlar den. Deltakarane vil altså omsetje denne verda i sin praksis. Forventningar til hendingar i kvardagen, og tolking av hendingar, vil vere påverka av den tenkte verda (Holland, Lachicotte, Skinner, & Cain, 1998).

2.1.3 Kvardagsverkelegheit

Kvardagslivet ser ein på som ei verkelegheit, og mennesket tolkar, og tillegg det subjektiv meining, i ei heilskapleg verd. Denne verda vert teke for gitt av samfunnsmedlemmane, og verda har sitt opphav i deira tankar og handlinga. Ulike gjenstandar viser seg for medvitet og desse er delar av ulike verkelegheitsområde. Medvitet kan flytte seg mellom ulike verkelegheitssfærar, mennesket har altså kjennskap til fleire verkelegheiter i verda. Flyttinga mellom verkelegheiter kan opplevast som sjokk, og her nyttar Berger dømet frå draum til våken tilstand. Trass eit stort mangfald av verkelegheiter, så er det ein som er i særklasse, nemleg kvardagsverkelegheita. Den har ei privilegert stilling, det er ein overordna verkelegheit, som ein opplever som ordna i mønster, uavhengige av menneskets oppleving av dei. Dette kan vere alle objekta, som verkar ordna og nettverk av sosiale relasjonar mellom menneske. Kvardagsverkelegheita er organisert rundt kroppens *her* og *nå*, men omfattar også fenomen som

er mindre nære, både i tid og rom. Den næraste kan ein sjølv *fysisk* manipulere, det er ei sone der ein handlar og arbeider. Dei fjernare sonene er av mindre interesse og er ikkje tilgjengeleg på same måten. Kvardagsverkelegheita syner seg som ei intersubjektiv verd, ved at den vert delt med mange, og ein kan ikkje eksistere i kvardagslivet utan interaksjon og kommunikasjon med andre menneske (Berger & Luckmann, 2011).

Kvardagsverkelegheita rommar enklavar av andre verkelegheiter som er mindre viktige, den omkransar enklavane på alle kantar, og medvitnet returnerer alltid tilbake til den. Slike andre verkelegheiter er flyktige verkelegheiter, som ein opplever i eit visst tidpunkt, som på teater og kino, men også gjeld religiøse opplevingar og kunst. Desse enklavane er lukka betydnings-område der merkemda vendast vekk frå kvardagsverkelegheita, men kvardagsverkelegheita er overordna, og dette ser ein språkleg, ved at omgrep frå kvardagsverkelegheita er til stades som omgrep og språk, i betydnings-området. Ein ordnar alt i tid, og er bevisst dette, og deler den med andre menneske som ei standardtid. Denne tidsmessige strukturen gjev kvardagslivet preg av verkelegheit (Berger & Luckmann, 2011).

Kvardagens sosiale verkelegheit inneheld ein skala over typeinndelingar av menneske og identitetar, der ein vert meir og meir anonym, dess fjernare ein er frå *ansikt* til *ansikts* situasjonen. Typeinndeling kan vere: nordmenn, engelskmenn, kjøper, seljar, og opplevinga av desse er avhengig av om ein direkte har møtt dei, eller ikkje. Omtale av ein person er svært annleis enn å ha møtt denne personen, då får ein eit direkte vitnesbyrd om dette mennesket. Intimiteten påverkar også anonymiteten. Ein kan møte eit menneske ansikt til ansikt ofte, utan at det er noko band mellom dei, fordi dei ikkje er intime med kvarandre. I tillegg kjem også andre relasjonar som forgjengarar, etterkomarar, eller dei komande generasjonar, den siste som typeinndelingar med forholdsvis stor anonymitet og lite individualitet. Likevel opptre dei i kvardagsverkelegheita, som lojalitetsband av mytisk art (Berger & Luckmann, 2011).

Språket gjer det mogleg å overskride *her* og *nå* situasjonen, ved å byggje bru over ulike soner. Ein kan ha samtale med nokon som ikkje er her, her og nå, og ein kan også bringe folk nærmare ved å snakke *om* dei. Språket kan også overskride verkelegheita totalt ved å referere til, eller tolke opplevingar i lukka betydnings- område, og i ulike verkelegheitssfærar. Berger og Luckmann viser her til det å tolke draumen innhald, som noko som gjev meining i kvardagsverkelegheita (Berger & Luckmann, 2011).

2.2 *Meining og livsmeining*

Omgrepet livsmeining kan for mange tyde *meining i livet*, og for andre, *meining med livet*. Mathea Slåttholm Sagdahl, i SNL., seier at spørsmålet om *meininga med livet* har fått auka merksemd dei siste tiåra, og då særleg pga. endring i synet på kva omgrepet *meining* tyder. Filosofi og religionar har gjeve ulike svar på dette, men mange meiner at *meininga* er personleg, kva kvar enkelt ser på som meiningsfullt for seg. Mange knyt det meiningsfulle mot det å ha eit formål, og det meiningslause, til det å ikkje ha noko formål (Sagdahl, 2021).

2.3 *Det meiningsfulle og danning av meaning*

Wenger og Gravem har ein del til felles tankar om *meining* og *meiningsdanning*, men har også nokre skilnadar, som er interessante. Difor vel eg å presentere begge sine tankar, og skilnadane vil også kome til syne i diskusjonsdelen.

2.3.1 *Praksisfellesskap, meaning- og identitetsdanning*

Praksisfellesskap er, i følgje Etienne Wenger, eit fellesskap forma gjennom langvarig utøving, av eit felles virke. I eit samfunn må eit individet interagere med andre, og alle slags virke har ein praksis, definert og innlært av deltakarane i virket, og av samfunnet. Individua tilpassar relasjonar til kvarandre, og til omverda, og slik lærer ein ulike praksisar innan eit virke. Ein utviklar eit fellesskap, eit praksisfellesskap. Wenger legg vekt på at praksis også tyder handling, og ikkje i berre handling i seg sjølv, men handling utifrå ein historisk, og sosial kontekst. Dette gjev praksisen ein struktur og *meining*, og den er ein sosial praksis (Wenger, *Praksis i fællesslaper*, 2013).

Wengers praksisomgrepet rommar det som vert sagt, uttrykt og det ein trur på. Det omfattar eksplisitte sider ved fellesskapet som t.d. språk, reiskap, bilete, symbol, definerte roller, spesifiserte og fastsette prosedyrar, reguleringar og kontraktar. I tillegg kjem det implisitte, alt det tause som er blitt naturleg, og sjølv sagt t.d. skjulte ledetrådar, oppfatningar, tause konvensjonar, skjulte tommelfingerreglar, velavstemde kjensler, samt grunnleggjande tru og felles verdsbilete. Desse, vert kanskje aldri uttrykt, men er likevel eit viktig teikn på medlemsskap i eit praksisfellesskap. Wengers praksis rommar både teori og praksis, ideal og verkelegheit, tale og handling, og praksisfellesskapet omfattar heilskapen av desse. (Wenger, *Praksis i fællesslaper*, 2013).

Gjennom praksis kan vi oppleve verda, og vårt engasjement i den, som meningsfull. Wenger introduserer tre grunnomgrep knytt til sosial meningsproduksjon; meningsforhandling, deltaking og tingleggjering.

Å engasjere seg i praksis, føreset at vi lev i verda, og er handlande og interagerer med andre menneske. Vi kommuniserer med andre, nytte vår hjerne og kropp, og forstår meininga som knyt seg til dette. Wengers meningsfullheit, dreier seg ikkje om meinig i ord, eller meininga med livet, men om meining som ein kvardagserfaring.

Meining finst i meningsforhandlingsprosessen, som er eit samspel mellom deltaking og tingleggjering, ein dualitet, som er viktig for menneskets oppleving av meining. Mennesket gjer gjerne noko med utgangspunkt i tidlegare hendingar, og dette kan skape ein ny situasjon, eit nytt inntrykk og ei ny oppleving. Og slik vert meiningane heile tida utvida, tilpassa eller avvist. Ein reforhandlar altså den meningshistoria som meininga var ein del av. Livet er altså ein konstant meningsforhandlingsprosess, og alt vi gjer av handlingar, tale, tankar, drøymmer er knytt til meining. Også språk og sosiale relasjonar.

Eit meningsfullt liv har ein aktiv meningsproduksjonsprosess, for ingen meining har preeksistens. Det meningsfulle er ikkje noko stabilt og varig, og ingen meining eksisterer i oss, eller i verda (Wenger, *Praksisfællesskaber*, 2013, s. 69).

Deltaking er å ha tatt, eller tek del i, eller vere felles med andre om noko, og har noko med handling, relasjonar og samanhengar å gjere. *Deltaking* er den sosiale opplevinga av å leve i verda, som medlem i sosiale fellesskap, og ved aktivt engasjement i sosiale settingar. Prosessen er kompleks og kombinerer handling, samtale, tenking, kjensler og tilhøyrslle. Den krev heile vår person, vår kropp, vårt medvit, våre kjensler og relasjonsforhold til andre.

Våre identitet seier noko om vår evne til å skape meining, som definerer vårt fellesskap, og våre måtar å høyre til på. Ein byggjer identitet ved å forhandle om meiningar, knytt til vår oppleving av medlemsskap, i sosiale fellesskap. Dette er ein gjensidig konstitusjonsprosess mellom individet og det sosiale fellesskapet. Det er vanskeleg å skilje det individuelle frå det kollektive, for sjølv det mest private, har noko med ein kollektiv del å gjere (Wenger, *Praksisfællesskaber*, 2013).

Vårt språk, alle gjenstandar og verdsoppfatning, avspeglar våre sosiale relasjonar, og våre tankar nyttar omgrep, bilete og perspektiv, utifrå vårt sosiale fellesskap. Å bli eit menneske

krev medlemskap i eit fellesskap, og identitet og fellesskap, er gjensidig avhengig av kvarandre. Det individuelle overser banda mellom oss, og fellesskapet kan oversjå det individuelle, ved å generalisere og konstruere stereotypiar. All forståing, fortolking og meining, skapast i ein kombinasjon av individuelle val, og fellesskapet. Gjennom forhandlingar og deltaking i eit fellesskap, kan ein få ein unik identitet og oppleving (Wenger, *Praksisfællesskaber*, 2013)

Eit fellesskapet er det gjensidig engasjement blant deltakarane, godkjenning av deltakarar og forhandling om veremåtar. Ein forhandlar også om identitet, men her forhandlar ein ikkje om meining, men om opplevinga av seg sjølv. Ein definerer, og ser seg sjølv gjennom deltakinga i lag med andre, eller ved tingleggjer av seg sjølv. Ein skapar relasjonar, etikettar og status, og identiteten utgjør eit mangfald av deltakingar, og ein tingleggjer gjerne seg sjølv, og deltakinga (Wenger, *Praksisfællesskaber*, 2013).

Erfaring og sosiale tolking, innverkar på kvarandre, og i vårt møte med verda utviklar ein relasjonar til andre. Vår identitet er konstruert utifrå erfaringar, og handteringa av erfaringar. I meiningsforhandlinga forhandlar ein om meining, og om identitet, og vi har også læringsbaner, der våre tidlegare erfaringar påverkarar oss. I praksisfellesskapa, der ein er medlem, vil ein vite korleis ein skal opptre, kvifor ein gjer ting, og meininga bak det. Ein kjenner, og deler dei same ressursane t.d. korleis ein kommuniserer og utfører aktivitetar. Ein har forventningar til samhandling, og utøving av roller, og kompetansen ein har, har verdi i dette fellesskapet. Individualitet vert definert i forhold til fellesskapet, og individualitetsformer kan skil seg frå eit anna fellesskap. Ein får ansvar i forhold til fellesskapet, og dette påverkar syn på verda, og ein får eit perspektiv. Ein kan forstå verda ulikt, og identiteten kan få ein til å tolke på ein bestemt måte, handle på ein bestemt måte, og verdsette på ein bestemt måte (Wenger, *Praksisfællesskaber*, 2013).

Innhaldet i eit praksisfellesskapet, er knytt til praksisen si historie. Det historiske kan verte teke med vidare, ein gjer det til sitt, som ein del av eins personleg deltakarhistorie. I møte med nye praksisar kjem vi i ukjent territorium, med manglande kjennskap, men slike ikkje-medlemskap formar også identiteten. Vi uttrykker oss, og opplever ting utifrå kva vi kjenner igjen, kva vi forstår, kva vi kan lære oss og kva som er innan rekkevidde. Vi veit kven vi er gjennom det velkjende og forståelege, og kven vi ikkje er gjennom det framande, vanskelege og lite nyttige (Wenger, *Praksisfællesskaber*, 2013).

Identiteten vert forma, og er ikkje nokon medfødd personlegdom, eller noko ein får tildelt i livet. Ved deltaking i fleire deltakarformer, dannar identiteten ulike *baner*, som er både i- og mellom praksisfellesskap. Ei bane er i stadig rørsle, med eigen energi, men også med innslag frå fortid, nåtid og framtid. *Perifere baner* gjev avgrensa tilgang til deltaking, men kan likevel påverke eins identitet. *Innangåande baner*, er der nye medlemmer investerer i deira identitet, for å verte deltakarar i framtida. *Insider bane*, er der identiteten er fullverdig deltakar. Praksis gjennomgår likevel stadig endringar pga. nye hendingar og krav, og nye forhandlingar med komande generasjonar. *Grensebaner* spenner baner over grensene mellom fleire baner, og bind fleire praksisfellesskap saman. Identiteten kan vere vanskeleg å halde stabil.

Utgåande baner er baner som fører ein ut av eit fellesskap, og dette kan opne for nye fellesskap, ressursar og moglegheiter. Nye relasjonar kan oppstå, ein kan får ein anna posisjon, og kan sjå verda, og seg sjølv med nye auge.

Identiteten er midlertidig, og gjennom banene tek ein opp fortida og framtida, og formar den ved forhandling i nåtida. Deltakingsform, og engasjement, samt plassering i baner, kan vere sentral for identiteten. Nye baner kan utvikle seg annleis enn tidlegare, viss nykomne kjem med nye impulsar, og generasjonsmøter inneheld påverknad, og overføring mellom generasjonane. Ein kan ha ulike perspektiv på kva ein vil investere, i ulike fasar. Nykomarar kan vere opne for nye impulsar, som bryt med gamle tradisjonar. Praksisfellesskapet er ofte del av ein breiare kontekst, gjerne ein lokal, og global. Dette gjeld også identiteten (Wenger, Praksisfellesskaber, 2013).

Wenger forklarar at det finst tre måtar å høyre til på; ved engasjement, fantasi og innordning. *Engasjement* er når ein er aktiv deltakande i felles meningsforhandlingsprosess, med gjensidigheit, og ansvar. *Innordning* er viktig for å tilpasse vår eigen energi og aktivitetar, og fantasi er viktig for å konstruere, og oppleve verda. Ein skapar bilete av verda, og ser samanhengar i tid og rom. Fantasi er også viktig for identitetsdanninga, der fantasi utvidar sjølvet, ved å overgå tid og rom, og skape nye bilete av verda, og av oss sjølv. (Wenger, Praksisfellesskaber, 2013).

2.3.2 Mening og horisont.

Gravem meiner at mennesket skil seg frå dyr, ved at vi held oss til fleire enn *ei* fysisk verd. Vi tolkar vår verd utifrå kulturbakgrunn og erfaringar, og slik sett kan vi sanse ulike verdene. Tolkingane kan vi sjå igjen i språk, symbol, og i forminga av mening.

Gravem meiner at individet ikkje skapar meining sjølv, men at alle fenomen, ting eller saksforhold, er ein bit av ein samanheng, som igjen er ein bit av ein større del, og deretter ein heilskapleg verkelegheit. Det er difor lada med meining, og mennesket kan tolke seg fram til denne meininga, men skapar den ikkje. Her skil Gravem seg frå Wenger, som meiner at ingen meining har pre-eksistens, og at ein gjennom livet stadig er i ein meningsforhandlings-prosess, for å *danne* ei meining(2.3.1).

All kultur og religiøs tru, vil vere kollektive meningsutkast, altså utkast som viser menneskets forsøk på å forstå samanhengar, i det ein erfarer, eller mellom fenomen. Meningsutkasta må heile tida rekonstruerast og tilpassast nye erfaringar, noko som fører til stadige etterprøvingar (Gravem, Meningserfaring og livstolkning, 1996).

Meining hos Gravem er kopla til eit system, ein heilskap med samanhengar, som er knytt til kontekst. Sjølv om konteksten skapar erfaringsmeining, så kan ein oppleve noko som meningslaust. Vår forståing av vår verkelegheit, og av oss sjølv, er innlært, men ei slik forståingsramme kan bryte saman eller stagnere, og ein kan oppleve dette som kaotisk og usamhengande (Gravem, Meningserfaring og livstolkning, 1996).

Gravem deler Wenger sitt syn på erfaring, som viktig for skaping av meining for mennesket. Den menneskelege erfaringa er ei *meiningserfaring*, og mennesket vil alltid plassere sine erfaringar inn i større samanhengar, og ein forstår erfaringar utifrå dette.. Når noko finn sin plass, så har ein forstått. Dette betyr at når ein ikkje forstår, så har ein ikkje klart å sette erfaringa inn i rett samanheng, eller ein kjent samanheng. Ein har ikkje funne noko kjent tolkingsramme som passar til dette fenomenet, eller erfaringa. Misforståingar er når eit fenomen, eller erfaring, vert plassert i feil samanheng, i ein samanheng som den ikkje høyrer til (Gravem, Meningserfaring og livstolkning, 1996).

Alle våre livserfaringar vil altså gå gjennom ein slik forståingsprosess, der nye livserfaringar kjem inn, og kastar nytt lys over gamle erfaringar, og slik endrar heilskapen seg. Ny kunnskap, eller nye erfaringar, gjev altså nye forståingsrammer som ein kan nytte ved seinare tolkingar. Vår historie vert alltid utsett for ny tolking ved nye erfaringar, og produserer ny kunnskap med eit nytt blikk.

Ein erfaring er eit fenomen som oppfattast som noko annleis enn noko anna, og dermed viser ein samanheng. Slike samanhengar kalla Graven for meningsramme eller meningshorisont, der alle enkelt-fenomen er knytt til. Syn på fakta vere ulik, utifrå kva meningshorisont ein set

fenomenet i, altså i kva meiningsramme ein nyttar når ein tolkar, og skapar forståing (Gravem, Meningserfaring og livstolkning, 1996).

3.3 Livstolking og identitetsdanning

Gravem definerer livstolking til «at mennesket prøver å finne mening i erfaringa av livet og verda.» Mennesket kan i dag kombinere fleire livstolkingstradisjonar og forme sitt eige livssyn. Ein held seg sjeldan til ei heilskapleg livstolking, men har gjerne bitar frå ulike livstolkingstradisjonar i staden. Ein kan velje etter eigen smak, og fråvær av *ei* felles mening i samfunnet, vert rekna som ein fridom for mennesket. Gravem meiner det er vanskeleg å utvikle ein felles heilskapleg, og samanhengande livstolking i befolkninga, og at dette gjer det vanskeleg å forme sin identitet (Gravem, Prismet, 1996).

Grave, deler Wenger sitt syn om at identiteten ikkje er ferdig forma ved fødselen. Mennesket er openheit til verda og kan skilje mellom sakstilhøve, men også mellom seg sjølv og omgjevnaden. Gravem meiner at mennesket har ein særeigen evne for det religiøse, ved å kunne tolke/ sjå seg sjølv, i forhold til fleire verkelegheiter. Mennesket har ein horisont, som går lengre enn saka sjølv, og kan sjå større samanhengar. Religionane har ulike syn på denne horisonten, det gjev ulike heilskapstolkingar, ulike tolkingar av delane og erfaringar i eit liv. Wolfhard Pannenberg kallar dette ein *uendeleg horisont*, ein horisont eller omfattande samanheng, som går ut over verda som vi kan erfare, og den totale verkelegheita vår. Horisonten gjer det mogleg å oppfatte at noko som *endeleg* og *avgrensa*, og dannar ei tolkingsramme som ein tolkar utifrå. Den uendelege horisonten ligg implisitt i erfaringa, sjølv om horisonten er ubevisst. Kvar tolkar av ei hending eller ein gjenstand, skjær innan ein større verkelegheitssamanheng, og kvar del vert forstått utifrå ein stadig større meningssamanheng. Livstolking vert korleis ein tolkar samanhengen mellom desse delane, og heilskapen (Gravem, Menneskets egenart -et kulturelt og tolkende vesen, 1996).

Livstolkinga, og livshistoria er med på å forme menneskets identitet og ikkje alle har ei livstolking som inneheld reflekterte tankar om samanhengar. Likevel har ein ei omfattande livstolking. Heilskapstolkingar som allereie finst, vil alltid prege menneskets syn på seg sjølv, og verkelegheita. Mengde påverknad kan vere ulik, og kan kome frå ulike heilskapstolkingar.

Mennesket kan gjere mange livstolkingar utan å inkludere dei i heilskapstolkinga, og utan å plassere dei i nokon samanheng. Gravem meiner dette kan skyldast frykt for å sjå ting slik det

faktisk er. Med ei slik usamanhengande livstolking kan ein får ein uttrygg identitet (Gravem, Menneskets egenart -et kulturelt og tolkende vesen, 1996).

Livstolking kan delast i to variantar. Eksplisitt livstolking er å aktivt prøve å rekonstruere og forstå ei meining, ved å nytte intuisjon, språklege bilete, kunst, førestillingar og gjennom kjensler. Den implisitte livstolkinga er sjølv måten vi lever på, korleis vi samhandlar med kvarandre i vår verkelegheit. Ein implisitt livstolking har alle, men den kan vere vag, innehalde spenningar og uklarheiter. Ein kan mangle språk til å uttrykkje kva livstolkinga inneheld.

Forståing er viktig for meining, og forståing får ein når ein rekonstruerer samanhengar, utifrå eit heilskapsperspektiv. All forståing er avhengig av ei livstolking, men ikkje all forståing vil vere ei livstolking. Livstolkinga krev ein heilskapleg meiningssamheng. Livstolkinga kan gå ut på å tolke enkeltfenomenet, eller å rekonstruere sjølv meiningssamheng. Tolking av enkelt-fenomen, eller deler av fenomenet, er skiljet på vitskap og livstolking, i følge Gravem. Skiljet kan vere uklart, og ein kan sjå vitskaplege tolkingar og funn, verte omgjort til livssyn. Vitskapen fortel dermed korleis verkelegheita skal forståast og eins identitet vert forma av vitskapen. Tolking av enkelt-fenomen og heilskapleg meiningssamheng, er begge viktige for kvarandre, ein må både kunne sjå heilskapen, og konkrete erfaringar som enkeltdelar. Livstolking vert altså ein heilskapsforståing av menneskesyn, verdiar og syn på verkelegheita. Livssyn vil vere ein variant av ei livstolking, og begge vil innehalde ein heilskapleg forståing av livet og verda. Gjennom vårt forhold til verkelegheita omkring oss, så vil vi utvikle vår identitet med forståing for kven vi er, og vårt forhold til verkelegheita (Gravem, Meningserfaring og livstolkning, 1996).

Postmoderne teoretikarar har peika på oppdeling av kulturen, i ulike delar, og at desse delane ikkje har ei felles meiningssamme lenger. Samanhengane livstolkingar har mista si truverd, og som erstatning dannar ein subjektive livstolkingar og livsstil, der felles sanning eller moral er lite viktig. Fridomen har vunne, men mangelen på meining vert ein fridom utan innhald, noko som gjer til at ein stadig gjer nye val. Det er motstridande verdiar og tolkingsspektiv, innan ulik kultur, og samfunnsområde, og difor vert det vanskeleg å utvikle ein heilskapleg og samanhengande livstolking (Gravem, Prismet, 1996).

3. Metode

Når ein skal gjennomføre ei forsking, så vert det viktig å tenkje gjennom korleis ein skal gå fram, for å skaffe materialet og svara som ein søker etter. Ein må ta ein del val, og samtidig sikre at ein ikkje bryt med god forskingsetikk, både under intervju, men også i oppbevaring og behandlinga av materialet. I dette kapittelet vil eg kome inn på dette.

3.1 Forskingsperspektiv

Mitt forskarperspektiv har vore prega av ein fenomenologisk metode, der eg ønskte å studere medvitet, dvs. korleis kvar enkelt ser for seg fenomen, eller forstår samfunnet rundt seg. Eg valte å nytte djupneintervju med håp om å få informantane til å setje ord på korleis dei forstod si verd, og kva som gav dei mening eller var meningsfullt. Eit sosialkonstruktivistisk syn var også aktuelt ved at eg tenkte at verkelegheita er samfunnsskapt og at samfunnsmedlemmane gjerne kan ha heilt ulike oppfatningar av det same fenomenet. Samtidig kan sosiale prosessar ha mykje å seie for korleis ein tolkar verkelegheita omkring seg (Tjora, Kvalitative forskningsmetoder i praksis, 2017). Eg støtta meg også til symbolsk interaksjonisme, sidan eg støttar synet om at menneska skapar mening gjennom samhandling, som ein sosial interaksjon. Dette betyr igjen at mening vert forstått som eit sosialt produkt, laga av menneska sjølve (Tjora, Viten skapt. Kvalitativ analyse og teoriutvikling, 2018).

3.2 Problemstilling

Mitt overordna spørsmål i denne undersøkinga var:

Kva livsmeining, verd- og verkelegheitsoppfatning kan ein finne hos spelarar i dei digitale spelverdene?

Som hjelp til å belyse hovudspørsmålet så formulert eg nokre meir presise underspørsmål

- *Kva syn har spelaren på meininga med livet?*
- *Kva forhold har spelaren til det verkelege?*
- *Korleis skildrar spelaren verda omkring seg?*

3.3 Vurderingar omkring val av metode

Aksel Tjora meiner at all forsking er prega av pragmatiske omsyn, og også av vurderingar av relevans ved ulike forskingsmetodar. I tidsrommet frå eg start masterarbeidet, og til eg

gjennomførte intervju, så hadde eg hatt ulike tankar om kva metode som ville egne seg best, og fann ut at ulike metodar ville kunne gje ulike svar. Kvantitative spørjeundersøkingar kunne ha gjeve mange svar til mine forskings spørsmål, men det ville ha vorte vanskeleg å få med breidda av meiningar og tankar, som eksisterte blant desse spelarar. Mine førehands- formulerte spørsmål og variablar, ville i stor grad ha avgrensa breidda i svara til informantane, og slik sett ville ikkje dette ha vore den beste metoden å nytte. I ettertid har eg sett at denne vurderinga truleg var rett. Det kom nemleg fram mykje relevant informasjon, som eg nok aldri hadde klart å inkludere, i eit kvantitativt spørjeskjema.

Den kvalitative metoden tenkte eg tidleg kunne gje større rom for informanten, til å forklare si verd, og sitt syn på meining, utan mine føringar via førehandsformulerte variablar. Likevel må ein vere klar over at spørsmåla ein lagar, kan få fram avgrensa kunnskap. Dette fordi mi eiga verkelegheit og meiningssyn, ville kunne avgjere kva eg ville spørje om. Ein tek også med seg ein fagleg forforståing, gjerne forma av etablerte teoriar som ein har lese i førekant av intervjusituasjonen (Tjora, Kvalitative forskningsmetoder i praksis, 2017, ss. 35-36). Forskaren vert altså påverka av fagtradisjonen som ein høyrer til, og dette påverkar i kva retning ein ser, og kva ein er merksam på. Dette vert kalla forskarens sensitivitet (Tjora, Viten skapt. Kvalitativ analyse og teoriutvikling, 2018, s. 16).

Etter slike vurderingar, vart det viktig å formulere vide spørsmål, som korkje avgrensa eller leidde informanten, mot *eitt* bestemt svar. Og her var det særst nyttig at rettleiar kunne ta ein kikk på intervju spørsmåla som eg ville nytte. Eg fekk tips om færre og meir opne spørsmål, men vel så viktig var det, at rettleiar kunne gje beskjed viss spørsmåla var prega av mine tankar og perspektiv. Det påpeika han heldigvis ikkje.

Den kvalitative metoden passa også best i forhold til tidsressursen i eit masterstudie, vel å merke viss ein har eit lågt tal informantar. Ved val av tal intervju personar, så bør ein rekne med alt etterarbeidet som følgjer med. Eg oppdaga at særleg transkribering tok mykje tid, men det gjekk også ein del tid med til koding og analyse. Sånn omtrentleg reknar ein med, at ein times intervju, gjev eit dagsverk med etterarbeid (Tjora, Kvalitative forskningsmetoder i praksis, 2017, s. 39).

Eg såg fleire utfordringar med det å finne informantar, og eg tenkte også på utfordringar med å få bruke informantars tid, til å gjennomføre intervju. Eg forsøpeila for dei at intervjuet ville vare ca. ein klokke time, men i verkelegheita gjekk det mykje meir tid. Heldigvis verka det ikkje som at informantane var opptekne av tidsbruken, ingen var i så fall urolege, eller gav andre

teikn på at dei hadde lita tid. Tjora legg vekt på at ein må ha eit effektivitetskrav til forskingsmetoden, at ein raskast mogleg, får tak i den informasjonen som ein har behov for, utan unødvendig bruk av tid. Forskaren må tenkje igjennom korleis han kan få fram ei stor mengde med god og relevant empiri, på avgrensa tid. I mitt tilfelle vart eg overraska over kor mykje dei ville fortelje, under kvart spørsmål, og eg var meir oppteken av å ha ein hyggeleg tone, enn å avbryte viss dei kom over på litt mindre relevante tema. Tjora meiner at effektivitet bør førekomme i alle fasane av forskinga (Tjora, Kvalitative forskningsmetoder i praksis, 2017, s. 17). Dette er nok lettare etter kvart som ein vert meir trena, men som nybegynnar er ein vel heller *lite effektiv* i alle fasar, sjølv om ein har tenkt å nytte den mest effektive metoden?

Eg vurderte ei stund om ei rask spørjeundersøking, ei kvantitativ undersøking, hadde vore å føretrekkje for denne gruppa informantar? At dei kanskje hadde takka ja til ei kort digital spørjeundersøking, viss dei hadde vanskar med *å rive seg laus* frå skjermen, eller at hurtige klikk i eit skjema, ville vere meir «spennande», enn eit intervju? Truleg kan tidsbruk ha vore med i informantane sin vurdering om å vere med, og blant dei som ikkje svara på min førespurnad, så kan det gjerne vere tidsbruk, som var utslagsgjevande.

Tjora hevdar, at kvalitativ forskning i stor grad vert påverka av konteksten den gjennomførast i (Tjora, Kvalitative forskningsmetoder i praksis, 2017, ss. 118-119), og ein kan ikkje sjå vekk i frå, at nokon kan ha trekt seg unna, sidan intervjuet var knytt til forskning. Det kan også vere at dei følte at forskingsområdet var feil, og at dei difor ikkje ville delta. Kanskje eit intervju om same tema, og med same tidsbruk, hadde vore meir spennande og mindre frykta, viss det skulle nyttast i ein annan samanheng? Kan mangel på religiøs interesse ha påverka valet, ved at dei såg namnet til høgskulen, som forskinga er knytt til? Og kan evt. låg utdanningsgrad hos dei sjølve, ha skremt dei frå å delta?

Nokre kan gjerne ha hatt ei frykt for publisering av materialet, eller usikkerheit omkring anonymitet i ei slik forskning. Det kan også vere at sjølve intervjusituasjonen var skremmande for nokre, særleg viss ein følte ein hadde liten sosial kompetanse, og evt. kommunikasjonsvegning.

Som folk flest, så har nok også spelarar lita erfaring med intervjusituasjonar, og dette kan ha gjort mange skeptiske. Samtidig var det nok nokre spelarar som kanskje såg på intervju eller forskning, med ein viss nyfikenheit. Kanskje det vart dei nyfikne som vart med, medan dei skeptiske takka nei, eller ikkje svara i det heile teke? Mitt utval av informantar kan altså ha

vorte dominert av dei litt meir nyfikne spelarane, gjerne litt utåtvente spelarar, som kanskje også hadde eit snev av interesse innanfor fagfelte som intervjuet omhandla?

Spelarar, er kanskje litt over snittet interessert i fantasi og fantasivesen, sidan dette ofte er spelverda sin tematikk. Kunne eg eigentleg konkurrere mot ei slik fantastisk spelverd? Dei fleste såg nok på eit intervju som lite spennande.

Dei kunne altså ha mange grunnar til å ikkje ville delta, truleg fleire grunnar i mot, enn for. Og nytten for dei ville vere svært liten, eller ingen nytte i det heile teke. Rett og slett bortkasta tid. Det vart kanskje kjensla av ansvar til å stille opp for forskning, som avgjorde kva dei svara til mitt ønskje om informantar. Kanskje vart det dei med interesse for vitenskap og forskning, som meldte seg, og takka ja?

Mitt utval kan altså i stor grad ha vorte påverka av kontekst, for når eg såg på kven eg enda opp med av informantar, så hadde 3 av 4 fullført lågare, eller høgre grad, innan høgskule eller universitet. Den fjerde hadde eit sterkt ønskje om å få tatt høgare utdanning, men helsa hadde gjort dette problematisk, så det var ikkje mangel på interesse som hold han tilbake. Alle saman var altså blant dei spelarane som hadde interesse for utdanning og studie, og nokre av dei sa også at dei var opptekne av vitenskap, på fleire ulike område. Mine informantar fortalte også at dei gjerne likte å spele for å slappe av, samt å skrive, lese, gå turar i naturen, eller å hekle. Dette kan tyde på at eg ikkje har fått tak i dei mest spenningsøkande, og rastlause spelarane, i mitt utval.

Slik sett kunne ei kvantitativ spørjeundersøking kanskje ha sikra ei større breidde, blant informantane? For begge metodar så ville nok den svært skeptiske, den travle, den rastlause og den spenningsøkande, truleg ha takka nei.

3.3.1 Kvalitativt forskingsintervju

Formålet med det kvalitative forskingsintervjuet er, i følgje steinar Kvåle og Svend Brinkmann, å forstå bestemte sider ved kvardagslivet til informanten. Det liknar ein daglegdags samtale, men med mykje meir fokus på metode og spørjeteknikk, og ein skal prøve å forstå verda, sett med informanten sine auge.

Intervjupersonen vert eit subjekt, som ikkje er heilt subjektivt, sidan alle vil menneske vere underlagt diskursar, ideologiar, maktrelasjonar og oppfatningar, og at alt dette vil kunne ha påverka deira handlingar og formuleringar. Kvåle og Brinkmann meiner ein skal sjå på

intervjupersonen som er *forfattande forfattar*, dvs. at dei er forma av andre forfattarar, samtidig som dei forfattar egne svar (Kvåle & Brinkmann, 2017). I denne samanhengen har eg tenkt litt på at spelarane nok kan ha vore prega av stigmatiseringa i vårt samfunn. Om dei ikkje var prega av denne, så vil dei mest sannsynleg ha kjent til dette stigmaet, og begge deler kan ha påverka deira refleksjonar omkring mine spørsmål. Dei kan ha formulert svar som avkrefta stigmaet, dei kan ha vore tause om det som bekrefta stigmaet, eller dei kan ha gjenteke sjølve stigmaet. Det kom t.d. fram i det eine intervjuet, at informanten omtala ei viss spelargruppe som *nerder*, eller som *ikkje -politisk interessert*, og at intervjupersonen gjenga korleis andre såg på dei, og at informanten sjølv meinte at det var ei viss sanning i det.

For meg som ut-spørjar så var det viktig å få til ein god kontakt med informanten, slik at det vart eit møte prega av tryggleik og tillit. Dette var viktig for å kunne få nokon til å ville utlevere personlege tankar, og kjensle i eit intervjuet. Intervjusituasjonen kan nok verke trivielt for mange, at forskaren berre har gjennomført ei utspørjing, og at han har fått velformulerte svar, frå intervjuobjektet. Kvåle og Brinkmann meiner at ein i dette synet gløymer «magien» som skjer, nemleg at eit intervjuobjekt deler private tankar med ein framand, og slik vert ein ekspert om sitt eige liv. Ein kan også lett oversjå at det skjer viktig kunnskapsproduksjon i slike intervju (Kvåle & Brinkmann, 2017). Med alle mine motførestillingar knytt til å få tak i informantar, så vart eg svært takksam då faktisk nokre valte å stille opp. Eg såg på meg sjølv som svært heldig, og oppdaga at eg etter kvart fekk tilgang til informasjon, som andre gjerne ikkje viste noko om. Og det vart svært overraskande for meg, kor *mykje* dei faktisk ønskte å dele med meg i desse intervju. Eg innsåg at mine forventningar til spelarane, var prega av stigmatiseringa av dei. Eg tenkte nemleg at dette var folk som ikkje så lett kommuniserte med andre, i så fall ikkje om dei tema som eg tok opp.

Mine intervju kan kallast semistrukturert intervju, og hadde som mål å få fram korleis spelarane opplevde si livsverd og fenomen i den (Kvåle & Brinkmann, 2017, s. 46). Meining var også viktig å få fram i dette intervjuet, både som mening med livet, men også mi fortolking av mening, i det dei skildra. I meiningsspørsmåla vart det hyppigare oppfølgingsspørsmål, og også bruk av fleire implisitte spørsmål. Dette for å avdekke mogleg misforståing av utsegn. I nokre tilfelle *var* dette viktig, for eg hadde misforstått det informanten hadde ønskt å uttrykke. *Bevisst naivitet* gav andre svar enn eg forventa, og eg såg kanskje ikkje heilt samanhengen til spørsmålet, før informanten hadde fått forklara kva dei meinte, eller korleis det fungerte (Kvåle & Brinkmann, 2017, s. 48). Min amatørrolle i digital samanheng, gjorde det meir nyttig å vere

open, sidan eg ikkje hadde særleg grunnlag til å vite kva svar eg ville få. I denne samanhengen gav eit planlagt og strukturert intervju, meir relevant empirisk materiale, enn eit spontant og lite strukturert intervju. Dette vert omhandla i neste avsnitt.

3.3.3.1 Intervjuguide og gjennomføring av intervju

Eg utforma ein intervjuguide med nokre hovudspørsmål, og med mange stikkord under kvar av dei. Desse stikkorda brukte eg når informanten hadde korte svar, eller når eg sjølv fekk litt hjerneteppe, og trengte noko å støtte meg til. Intervjuguiden vart viktig som påminning om tema som eg ville ha svar på, og ein sær viktig funksjon for intervjuguiden var å fungere som ei sjekk-liste, mot slutten av intervjuet. Mine intervjutema kom i ei bestemt rekkjefølgje for å gjere starten enklare for intervjuobjektet, og for å vente litt med det som var meir personleg og vanskelege å snakke om. I starten fekk dei snakke om hobbyar og spelerfaring, noko som eg tenkte dei fleste spelarar ville sjå på som ufarlege tema. Dette var på ingen måte noko bortkasta tema, det var relevant for mine forskarspørsmål, og vart eit empirisk materiale som eg nytta seinare i arbeidet.

Epistemologi er filosofi om kunnskap, og innan denne filosofien har ein ulik syn på kva kunnskap er, og korleis ein skal nå den. I deler av intervjuet vart det meir direkte kunnskapshenting, enn i andre delar der den intervjuar, fekk friare rom til å fortelje. Ein nyttar gruvearbeidarmetafor og reisandemetafor om desse to måtane å søkje kunnskap på. Når informanten fekk fortelje ganske fritt, så såg eg gjerne ikkje heilt korleis dette kunne verte nyttig som kunnskap, men det vart likevel nyttig som kontekst til dei meir gruvearbeidarspørsmåla (Kvåle & Brinkmann, 2017, ss. 69-73). Intervjua vart ikkje utført med stram og streng struktur, men eg prøvde å halde det nokolunde til oppsett plan. Intervjupersonane flytta seg gjerne frå eit tema til eit anna, og då let eg dei snakke ut. Struktura låg likevel under slik at vi hoppa tilbake igjen, om noko var gått tapt. Om noko vart ferdig svara på, så hoppa vi berre over det punktet seinare (Kvåle & Brinkmann, 2017). Ein slik mjuk starten var nok med på å skape ein relasjon mellom oss, der både respekt, og makt vart klarare plassert. Mitt inntrykk var at intervjuobjekta fekk ein større tryggleik og sjølvtilit, når dei forstod at eg var ein amatør innan spelverda, og at eg heller ikkje hadde som motiv å stille dei til veggs, for aktiviteten som dei hadde valt. Dei starta som litt forsiktige intervjuobjekt, som ikkje heilt visste kva eg ville vite, og gjekk over til å snakke mykje om seg sjølv, og med stor fortrulegheit undervegs. Eg fekk t.d. høyre om ting dei ikkje hadde delt med andre før, og om kjensle av skam, som ikkje var delt med kjæraste

eingong. Ein god relasjon mellom intervjupersonen og forskaren er avgjerande for mengde empirisk materiale, men også for opplevinga begge får, knytt til gjennomføring av slike kvalitative forskingsintervju (Kvåle & Brinkmann, 2017). Når vi først kom til litt meir krevjande temaet, så hadde den gradvise opptrappinga ført til mykje refleksjon undervegs, og dette vart litt nyttig for informanten i seinare spørsmål. Dei reflekterte på mine spørsmål undervegs, og noko var av slik art, at nokre sa dei ikkje hadde tenkte på det før. Dei funderte og fortalte, og kom til eit svar etter kvart. Dei produserte kunnskap om seg sjølv, eller eit fenomen, og intervjusamtala vart slik sett ein erkjenningssprosess, der vi produserte kunnskap saman (Kvåle & Brinkmann, 2017, s. 37). Den eine informanten sendte filmklipp i ei melding til meg, ein månad etter intervjuet. Dette var knytt til fenomen som eg hadde etterspurt i intervjuet, eit fenomen som informanten måtte tenkje litt gjennom, før han kom kunne gjere ei kopling til hendingar i digital verd. Då informanten kom over eit liknande fenomen i ettertid, så såg informanten sjølv fenomenet, og sende meg lenke til opptak av fenomenet. Informanten hadde altså byrja å sjå fenomen i den digitale spelverda med eit anna blikk, og slik fekk eg altså tilgang til å sjå ein variant av dette fenomenet, med eigne auge. Også ein annan læreprosess føregjekk i fleire av intervju, enten ved at eg lærte meg nye omgrep frå den digitale spelverda, eller at eg forklara omgrep i mine spørsmål, som informanten sjølv nytta seinare i intervjuet, for å forklare noko t.d. omgrepet *normalitet*.

Spørsmåla vart stilt litt ulikt undervegs, sjølv om eg nytta same intervjuguide. Kvåle og Brinkmann kalla dette sensitivitet. Ulik forståing av omgrep hos informantane, eller ulik forståing av innhald i eit tema, vart noko som påverka kor mykje eg måtte tilpasse spørsmåla mine. (Kvåle & Brinkmann, 2017, s. 47). For nokre vart mine omgrep for teoretiske, og eg måtte konkretisere innhaldet i større grad. Då vart det viktig å sikre breidde, slik at forståinga ikkje vart for snever, dette gjaldt t.d. omgrepet verkelegheitsoppfatning.

Intervjua vart i stor grad muntre og samtaleliknande intervju, dette var noko som utvikla seg ganske automatisk, og ikkje noko eg gjekk inn for å få til. Eg hadde venta meg at dei var meir tilbakehaldne, og kanskje meir skepsis til meg som intervjuar. Dette vart altså eit samspel som oppstod undervegs, og det vart lett å snakke saman, på ein ganske naturleg måte. Likevel var det eit asymmetrisk maktforhold, sidan eg var den som leia intervjuet, med alt det inneberer (Kvåle & Brinkmann, 2017, s. 52). For min eigen del, så starta eg med å intervju den personen som eg kjende litt frå før. Slik vart det på ein måte, ein mjuk start for meg. Det viste seg at det vart mindre forskjell på intervju av kjend person, og ukjend person, enn det eg hadde tenkt på

førehand. Eg følte eg kjende dei andre svært godt også, etter intervjuet, og at alle intervjuar hadde ganske lik stemning, med litt latter, og ytring av personlege meiningar. Det vart litt større skilnad i det intervjuet der dialektene vart meir framande for kvarandre. Det vart nemleg litt meir oppatt spørjing, for å få ordforklaring, enn i dei andre intervjuar, men elles ganske så likt elles.

Å sikre integritet, og å vere etisk bevisst undervegs, var viktig (Kvåle & Brinkmann, 2017), så i nokre tilfelle hold eg tilbake oppfølgingsspørsmål, for ikkje å verte for nærgående, og truge informantens integritet. I det eine tilfellet bytta eg til eit anna spørsmål, då informanten uttrykte at dette var vanskeleg å tenke på. Her følte eg at han sleit med sitt indre, både om kor mykje han skulle fortelje til meg, men også at det kunne verte for psykisk krevjande å svare på. Dette var mi augneblikkstolking, og eg valte difor ein ny veg, i frykt for at skulle informanten bryte saman, eller fortelje noko som han eigentleg ikkje ville utlevere. Når min rettleiar leste denne transkriberinga, så tolka han det meir som at informanten trengte *tid* til å fundere litt, og at eg ikkje let han få tid til det. Her tolka vi altså situasjonen ulikt, men konteksten var også ulik for meg, og min rettleiar.

Sjølv om intervjuar vart gjennomført via skjerm, så vart det enkelt å få til det mellommenneskeleg samspelet i intervjuar. I denne gruppa av menneske, så er nok staden framfor skjermen, gjerne der dei føler seg mest heime, og trygge (Kvåle & Brinkmann, 2017, s. 49). Ofte er det motsett effekt ein opplever, når folk skal kommunisere via skjerm, noko eg sjølv har erfart med undervisning og samtaler med elever i pandemiperioden. Den eine informanten hadde ikkje kamera på si maskin, så informanten såg altså meg, medan eg ikkje såg informanten. Denne konteksten påverka vårt mellommenneskelege forhold litt, men eg oppdaga det ikkje før eg såg gjennom intervjuet ved transkribering. Det var tydeleg at eg sjølv brukte litt lengre tid på å tolke situasjonen, at tale utan mimikk gjorde det vanskelegare for meg å tolke svara like hurtig, som med kamera. Dette kan nok ha fått innverknad på mengde oppfølgingsspørsmål, og ført til at eg gjekk til neste spørsmål i intervjuguiden, i staden for å spørje meir ut. Dette vart det kortaste intervjuet mitt, det varte i ca. 50 min, mot dei andre som varte i 90 – 150 min. Om dette skyldast mangel på kamera er usikkert, for denne informanten var knapp i sine svar. Eg oppfatta personen som meir sikker og mindre dvelande i svara sine, enn dei andre, men det kan nok vere at eit kamera hadde ført til eit lengre intervju.

Undervegs i det eine intervjuet følte eg at eg hadde gått litt over i ein terapeutiske samtale, i eit lite augneblick. Terapeutiske samtaler har endring som mål, der ein gjennom eit emosjonelt og personleg samspel, kan hjelpe ein person til å kome over noko, men ein kan også skape kunnskap om ein menneskeleg situasjon, som eit biprodukt. Ein av mine informantar formidla ein del skyld knytt til eigen spelpraksis, og eg stilte spørsmål til om dette ikkje kunne samanliknast med såkalla *fotballgalskap*. Eg personleg ser på desse aktivitetane som to alt-oppslukande lidenskapar, og som eg ikkje syns er så ulike, men eg har registrert heilt ulike haldningar til desse lidenskapane, i samfunnet vårt. Dataspeking har hatt låg status, medan fotball-lidenskap står høgt i kurs, i svært mange miljø/samfunn. I dette tilfellet vart informanten litt grublande, og samtykka i at det kanskje ikkje var så ulikt. Informanten nytta sjølv denne samanlikninga mot slutten av intervjuet, og om det ville ha blitt nytta utan min kommentar tidlegare, det veit eg ikkje. Uansett så formidla hans bruk/gjenbruk av døme, meir sjølvssikkerheit omkring eigen praksis, enn det som gjerne stigmatiseringa uttrykkjer.

Kvåle og Brinkmann tek også for seg sokratiske dialog som ein samtaleform, og dette vert også nytta litt innan kvalitative intervju. Her er ein ute etter å skilje episteme frå doxa, eller å skilje kunnskap frå påstandar. I det eine intervjuet påstod den eine spelarar at han berre var middelmåtig i alle spela han spelte. Eg spurte då om det berre var noko han sjølv meinte, eller om han hadde nokre rangeringar i tabellar eller noko anna, som han kunne støtte seg til. Han innrømma då at han nok hadde dårleg sjølvtilit, og litt for lite konkurranseinstinkt til å verte flink. Han hadde fått kommentar ein gong, om at han kunne nå langt, viss han satsa meir. Her flytta altså informanten seg frå doxa til episteme, noko som er formålet med den sokratiske dialogen (Kvåle & Brinkmann, 2017, ss. 55-56).

Min rolle som intervjuar vart kanskje ei blanding av fleire posisjonar, at eg både var opinionsundersøkjjer, litt utforskar, men også litt deltakar, og at desse kom fram på litt ulike tidspunkt i intervjuet. Oppstarten med litt introduksjonsspørsmål, vart litt innsamling av materiale og data, litt som opinionsundersøkjaren. Spørsmåla litt seinare i intervjuet går djupare ned i utforskinga av meiningar og verkelegheitssyn, ei meir utforskarrolle. Undervegs gjekk eg nok litt ut og inn av rolla som passiv tilskodar, og nokre gongar vart eg nok ein deltakar i formuleringa av svara. Der vi i fellesskap kom fram til eit felles kunnskapsprodukt. (Kvåle & Brinkmann, 2017, ss. 119-120).

Når det gjelder hukommelsens rolle i intervjuet, så kunne nok eg har vært meir tolmodig når eg venta på svar. Eg gjekk kanskje for raskt over i å gje fleire ledetrådar, eller eg formulerte om spørsmåla, sidan eg sjølv tolka stillheita som eit teikn på eit uforståeleg spørsmål. Under transkriberinga såg eg at dette gjerne ikkje var tilfelle, men at informanten berre prøvde å hugse tilbake, før han svara.

3.3.1.2 Transkripsjon av intervju

Å transkribere betyr å transformere, og i dette tilfelle frå munnleg tale, til skriftleg tekst. Det transkriberte materialet gjer det enklare å utføre ei analyse (Kvåle & Brinkmann, 2017, ss. 204-205). Eg hadde tre lydopptak med video, og eitt utan video. I transkripsjonen til dei tre med video, så kan også observasjon av mimikk og gestar/kroppsspråk vere til støtte til transkripsjonen. Den eine informanten nytta fleire gangar apostrofteikn i lufta, medan han snakka, dette for å få fram den eigentlege meininga i omgrepet han nytta. I intervjuet utan video, så vart det berre stemmebruk/toneleie, som kunne påverke mi tolkinga av meining i det som vart sagt. Dette tapet av kroppsspråk kallar ein den første abstraksjon, medan omforminga til skrift medfører ein ekstra abstraksjon, der ein også taper stemmeleie, tonefall osv. (Kvåle & Brinkmann, 2017).

3.3.1.2.1 Transkripsjonens reliabilitet, validitet og etikk

Med reliabilitet meiner ein pålitelegheita til transkripsjonen og med validitet ser ein på gyldigheita til transkripsjonen. Etikk er også ein viktig del av det å transkribere, at ein sikrar anonymitet undervegs for involverte partar (Kvåle & Brinkmann, 2017, ss. 211-214).

Det finst fleire program som tilbyr transkripsjon av tale, og eg tenkte at dette kunne vere greitt å nytte. Eg prøvde difor å overføre opptaket til Word sin transkripsjon, men storleiken på fila vart for stor. Deretter prøvde eg å spele av intervjuet slik at Word gjorde ein direkte transkripsjon av lydopptaket, men dette viste seg å vere svært upåliteleg. Word programmet forstod ikkje dialekta vår, så korkje mitt spørsmål eller svaret, vart forståeleg. Her mangla det både pålitelegheit og gyldigheit.

Dermed tok eg til med transkripsjonen sjølv, ved at eg spelte av opptaka, og skreiv ned det eg høyrde, og såg. I starten skreiv eg ned hovudinnhaldet, slik ein er vand med etter talrike universitetsforelesningar, men etter nokre linjer ombestemde eg meg. Dette vart for lite presist, eg følte eg tapte for mykje av innhaldet, ved å gjere det slik. Deretter gjekk eg i gang med å

transkriberer ordrett, men opplevde at eg automatisk omsette til nynorsk, slik eg gjer i arbeidet mitt. Dette kjennast også feil, så det enda til slutt med at eg skreiv lydrett ned, det informanten sa. Det vart altså ei blanding av nynorsk, bokmål, dialektord og engelske omgrep. Eg la også inn pausar, nikk utan lyd, latter og apostrofar/gestar, sidan det kunne ha noko å seie for meiningsinnhaldet. Her nytta eg ikkje noko bestemte transkripsjonskonvensjonar (Kvåle & Brinkmann, 2017, s. 209). Eg gjorde det enkelt, brukte få teikn, og skreiv kommentarar i parentes. Om eg var usikker på kva som vart sagt, så sette eg inn eit spørjeteikn. Det vart ein transkripsjon som eg syns fungerte og var forståeleg for meg.

Eg var mindre nøyaktig i gjengivinga av mine spørsmål, dei noterte eg gjerne med nynorsk skriftspråk, sjølv om mi dialekt har ei blanda målform. Det sentrale var svara til informantane, det var dei som skulle nyttast i vidare arbeid, og dei burde vere mest mogleg presise. Mesteparten av intervjuet vart spelt av 2-3 gongar, så pålitelegheita er vel ganske bra når det gjeld å ha fått med kva som vart sagt. Meir usikkert er nok om min transkripsjon av pausar, tonefall og mimikk vart rett. Noko kan eg nok ha oversett eller tolka feil, men truleg ikkje i ei slik grad, at det vil påverke meiningsinnhaldet noko særleg.

I nokre tilfelle vart det nemnt ord, eller det var formuleringar, som ikkje var lette å tyde. Eg søkte opp ein del ord, gjerne namn på spel osv. og fann dei ofte på nettet. Slik sikra eg rett skrivemåte på desse. Verre vart det med formuleringar, der eg gjerne måtte lytte fleire gongar, før eg hørde kva som vart sagt. Eitt par gongar måtte eg berre gje opp, og då skreiv eg berre eit spørjeteikn. Meiningsinnhaldet i setninga vart som regel ikkje særleg svekka ved at eitt, eller to ord vart ståande med spørjeteikn, sidan dei fleste informantar snakka med lange utgreiingar, og slik gav eit rikt materiale å tolke. Kvåle og Brinkmann seier at det er umogleg å svare på kva som er ein korrekt transkripsjon, og at det er meir konstruktivt å sjå på kva som er nyttig for forskinga ein skal gjere (Kvåle & Brinkmann, 2017, s. 212). For meg vart det viktig å få fram kva informanten eigentleg meinte, med det som vart sagt og uttrykt, i kroppsspråk og mimikk. Difor valte eg mest mogleg presis gjengjeving av tale inkluderte notat om latter, nikk, ironi, pausar og apostrofar.

For å sikre anonymiteten så er lokaliseringinformasjon fjerna, t.d. stadnamn, og arbeidsstad vert ikkje oppgjeve. Personlege ting som gjelder partnarforhold og psykiske utfordringar er med, sidan det kan vere relevant informasjon for forskingsspørsmåla.

I publiseringa av intervjutranskripsjon, så har materialet vorte endra litt ved at evt. talefeil vert retta, slik at det ikkje skal kunne verke stigmatiserande, eller såre intervjupersonen på nokon måte. Ein kan også sikre at det publiserte materialet vert lettare å lese ved å gjere slike korrigeringar, særleg ved å bytte ut dialektord som gjerne er ukjente for majoriteten av folket (Kvåle & Brinkmann, 2017, s. 214).

3.3.2 Observasjon

Observasjon kan gjerast på fleire måtar, utifrå rolla observatøren tek. Raymond Gold(1958) skisserte 4 måtar å observere på. Desse fire rollene er *fullstendig deltakar*, *observerande deltakar*, *deltakande observatør* og *fullstendig observatør*. Dei fullstendige rollene krev skjult observasjon, dvs. at informantane ikkje veit at dei vert utsett for observasjon. Dei to siste, er opne om at det føre går ein observasjon (Tjora, Kvalitative forskningsmetoder i praksis, 2017, s. 59). Når spelaren gjekk med på å verte intervjuet via skjerm, så trur eg nok dei fleste tenkte at dei kunne verte observerte i intervjusituasjonen. Nytteverdien av denne observasjon vart nok mindre, enn om eg hadde vore fysisk til stades i deira heimar. I starten av masterstudiet tenkte eg at det hadde vore fint å møtast fysisk, slik at det vart ein fysisk nærleik til dei eg skulle intervjuet. Koronapandemi, og lange avstandar, avgjorde raskt at digitale møter vart det beste alternativet. Gjennom pc-kameraet vart det ikkje så mykje som kunne observerast. Litt kroppsspråk, som mimikk og gestar med hender og hovud-rørsler, men elles vart det lite relevant observasjon. Ingen av informantane sat slik til, at bakgrunnen gav noko relevant informasjon om deira interesser og liknande. Ein sat tydelegvis inne på eit lagerrom med mange plastboksar med utstyr bakom seg, stabla i hyller. Den andre sat i ein sofa i ei stove, som ikkje var hans eigen heim. Den tredje hadde eit dårleg kamera slik at det meste vart litt tåkete, av det som var bakom informanten. Altså ingen nytte av å observere rommet omkring spelaren. Kledda kunne fortelje litt meir, men eg såg ikkje så mykje av det heller. To av informantane viste sjølv fram sine overdelar, og hadde forklaringar til plagga. Dette var til støtte til dei litt djupare spørsmåla om meining, og statussymbol. I desse to tilfella var det avgjerande at dei fortalte og forklara nettopp dette, for min observasjon hadde nok ikkje skapt ei tolking, som hadde vore nær det dei fortalte. Her vart det altså ein interaksjon mellom informant og intervjuar, knytt til observasjon (Tjora, Kvalitative forskningsmetoder i praksis, 2017, s. 69).

Om mine informantar vart særleg påverka av å verte med på filmopptak, det veit eg ikkje, men dei verka ikkje særleg hemma av at kamera var på. Likevel kan nok ein forskningseffekt ha gjort

seg gjeldande, men Tjora meiner at ein ikkje skal overdrive denne effekten (Tjora, Kvalitative forskningsmetoder i praksis, 2017, s. 71). Som nemnt tidlegare, så var dette informantar, som var svært vande med å sitje framfor kamera, med både kjende og ukjende menneske. Fleire av dei sa også i intervjuet, at det var lettare å vere seg sjølv inne i den digitale verda, noko som betyr at forskningseffekten kanskje ikkje var så avgjerande i desse tilfella.

PC- kameraet gjev altså eit svært avgrensa område å observere, og eg hadde ikkje klart å observere fleire detaljar utan at det hadde verka unaturleg, t.d. om eg byrja å stirre mykje på innhaldet i hyllene for å finne ut kva boksane eigentleg skjulte. Det var viktig å halde blikk-kontakt med informanten gjennom intervjuet, for at samtala skulle fungere best mogleg. Å tolke talespråk og kroppsspråk, samt følge med på tema og tenkje ut nye spørsmål, er krevjande nok, om ein ikkje skal gjere observasjon også.

Observasjon i den virtuelle verda vart mogleg då den eine informanten sendte opptak av ei hending inne i eit spel. Dette gjorde det mogleg for meg å sjå korleis dette føregjekk, det var nesten *direkte*, berre ei kort tid etter at det skjedde. Dette var ein relevant observasjon for meg, for å forstå betre det som informanten skildra med tekst, i ei melding. Sidan dette var ei spelscene, så var det ikkje truleg ikkje nokre identitetar som måtte vernast, med tanke på anonymitet (Tjora, Kvalitative forskningsmetoder i praksis, 2017, s. 86). Filmopptaket viste spel-figurar, og om nokon kan spore dette til spelarane bakom, er eg usikker på. Det er ganske vanleg at spelarar viser sin speling, direkte, med alle som ønskjer å sjå på. Så det kan godt vere at denne scena gjekk direkte på nettet, verda over, for langt fleire enn dei som deltok inne i spelet. Opptaket ligg ute på YouTube, så det er i så fall tilgjengeleg for alle der.

3.2 Utval

Utvalet til denne undersøkinga vart i stor grad avgrensa tal-messig pga. tida eg hadde til rådighet i dette masterstudiet, særleg med tanke på kor vanskeleg det vart å finne informantar som var villige til å stille til intervju. Målet var å finne 5 - 6 informantar, enten nært eller fjernt, og helst begge kjønn. Tal informantar er kanskje lite, men eit større tal vil ta mykje tid, og i følge Kvåle & Brinkmann, så er gjennomføringa av sjølv intervju, det minst tidkrevjande. Dette såg eg fort var ein realitet, når eg sette i gang med transkripsjonen av det første intervjuet (Kvåle & Brinkmann, 2017, s. 147). Det første intervjuet tok dobbelt så mykje tid som planlagt, noko som rettleiar Sverre Dag Mogstad føresa utifrå mitt innhald i intervjuguiden. Dette førte også til eit relativt stort materiale frå starten av, og fleire av informantane viste seg å ha mykje

på hjartet, og som dei ville dele med meg i desse intervju. Kvåle & Brinkmann seier at tal informantar bør veljast utifrå formålet med undersøkinga, og i denne undersøkinga er det ikkje eit mål å kunne generalisere funna eg får, men heller å kunne vise nokre spelarars tankar og meiningar innan mitt forskningstema. Nyare intervjuundersøkingar viser at det ofte er ein fordel å ha eit mindre tal intervju, og slik få meir tid til arbeidet som kjem etterpå. Det vil også alltid vere ei grense for kor mykje ny kunnskap ein vil få tak i, etter kvart som ein har gjennomført ein del intervju (Kvåle & Brinkmann, 2017, s. 148). Eg la raskt merke til samanfall i svara hos dei to første informantane, men likevel skulle eg gjerne hatt større breidde ved at eg hadde nådd fleire type spelarar. Dei som eg gjerne skulle hatt med i utvalet mitt, var spelarar med eigne barn, og fleire kvinner. Kanskje funna mine hadde vorte heilt annleis, med fleire «typar» informantar?

I følgje Aksel Tjora, så er det ein hovudregel at ein vel informantar, som ein meiner vil kunne gje gode og reflekterte svar innan det temaet som ein forska på. Dette vert kalla strategiske utval, og er altså ikkje ein tilfeldig utplukka del av folket (Tjora, Kvalitative forskningsmetoder i praksis, 2017, s. 130). Eitt kriterium for mitt utval var at informantane skulle ha ei lang spelarfering, helst over fleire tiår, og at dei hadde nytta mykje tid til spelning. Eg ønskte helst at informantane var like aktive i dag, men dette kriteriet var eg villig til å avvike i frå, sidan det ville vere sannsynleg at spelarar i mi tiltenkte aldersgruppe, hadde redusert spelaktiviteten betydeleg, av ulike årsaker.

Aldersgruppa som eg ønskte å intervjuje skulle helst vere mellom 35-50 år, men ein 25 åring kan også ha mykje spelarfering og lang speletid, så eg hadde ein 28 åring på lista over interesserte i å vere med. Likevel var mitt hovudønskje å nå den godt vaksne spelaren, som hadde forlete heimen til mor og far, og som hadde hatt god tid til å forme sitt eige liv og livssyn.

3.2.1 Utfordringar knytt til det strategiske utvalet

Både eg sjølv og andre som eg har diskutert temaet mitt med, har vore skeptisk til kor lett det ville vere å få kontakt med desse storspelarane, dette pga. stigmaet om isolering som er knytt til denne gruppa spelarar. Her frykta eg altså at dei var veldig isolerte, og difor umogleg å få kontakt med, eller at pga. samfunnets stigmatisering, så ville dei ikkje stå fram for å unngå å bli knytt til stigmatiseringa. Mitt tiltenkte utval kunne altså takke nei til intervju, enten ved at dei ikkje tenkte dei *var* storspelarar, og slik unngjekk stigmaet, eller at dei hadde vorte forma av stigmaet og difor ikkje orka å stå fram, gjerne utifrå tidlegare erfaringar knytt til spelinga.

Aksel Tjora trekkjer fram dette problemet, med ein viss type informantar som er vanskeleg å rekruttere, og at en då vil få kjensle av at det er nokre erfaringar som ein då går glipp av i sitt studie (Tjora, Kvalitative forskningsmetoder i praksis, 2017). Og dette var noko som eg, som tidlegare omtalt, såg for meg kunne bli tilfelle hos meg.

Ei anna utfordring var et eg sjølv hadde svært liten kjennskap til den digitale spelverda, og heller ikkje kjente nokon som passa i dette strategiske utvalet. Snøballmetoden vart nytta, ved at eg kontakte moglege spelarar, som igjen spurte spelarar i sine omgangskretsar, men dette førte ikkje heilt fram. Eg valte deretter eit litt anna utgangspunkt, nemleg å etterspørje informantar i Facebook, i eit innlegg delt med mine Facebook-venner. Dette førte til at ein spelar kontakta meg, og via han kom eg i kontakte med andre spelarar. Mitt FB innlegg vart også gjort kjent i eit dataselskap i fylket, med mange tilsette med stor interesse for data, og her meldte to kandidatar seg. Desse to siste visste ikkje om kvarandre, så forskingsmessige krav om anonymitet, vart heldt ved like. Blant nokre av dei andre informantane så vart anonymiteten delvis borte, ved at den eine spurte den andre, og at dei difor veit om kvarandre. Dette var likevel noko som dei var innstilt på, og som dei ikkje såg noko problem med. Dei underteikna altså avtala med dette som vissheit. Samanlagt hadde eg altså fått oppretta kontakt med 6 moglege informantar etter 3-4 veker, hovudsakleg ved å gjere ein brei invitasjon i Facebook og litt snøballmetode (Tjora, Kvalitative forskningsmetoder i praksis, 2017, s. 136).

Ei tredje utfordring meldte seg etter kvart, nemleg at det tok litt tid å få etablert avtaler med desse spelarane, både via Messenger-meldingar og e-post. Det vart gjerne ei veke å vente på kvart einaste svar, og det vart også to tilfelle der svar og signering ute blei. Eg enda til slutt opp med 4 informantar, sidan eg «mista» kontakten med to av dei 6 som hadde sagt dei ville delta.

3.2. Presentasjon av informantar

3.2.2.1 Informant Magne

Magne er 37 år og har spela sidan tidleg 90-tal. Han har spela svært mykje i periodar, gjerne over døgn, og har måtte avstå frå all speling ein periode då han vart avhengig av dette, og gjekk inn i ein tung periode med mentale problem. Magne har etter behandlingstida budd ulike stadar i landet, men har ikkje fått gjort ferdig utdanninga som han ønskjer, og har i dag fått diagnosen ung-ufør. Han bur i dag hos den eine forelderen og spelar framleis kvar dag, men legg nå stor vekt på kontroll over spelinga, for den fysisk og psykisk helse sin del.

3.2.2.2 Informant Viggo

Viggo er 32 år og har spela sidan tidleg 90-tal. Han har spela jamt mykje gjennom heile livet, og spelar framleis til tider veldig mykje. Viggo har budd i ein storby i mange år, og har føretrekt arbeid på kveld og natt, i denne perioden. Han budde saman med kjærasten i denne byen, men no har dei har flytta tilbake til heimstaden, der dei nyleg har kjøpt seg hus. Viggo jobbar innan IT- bransjen, og skriv bachelor-oppgåve denne våren. Han har fått fast jobb å gå til, etter enda utdanning.

3.2.2.3 Informant Inga

Inga er 30 år og har spelt sidan ho var 5-6 år gamal. Ho har spela jamt utanom perioden då ho gjekk på vidaregåande skule, då spela ho ikkje noko særleg. Inga spelar til meir faste tider i løpet av veka, men har spelt meir nå når ho har vore arbeidsledig i ein lengre periode. Ho har tatt ein mastergrad og har jobba nokre år i utlandet, men bur no i Noreg. Etter ei tid utan arbeid så har ho no fått seg jobb. Ingen av jobbane har vore knytt utdanninga hennar. Ho bur i dag i lag med ei kvinne.

3.2.2.4 Informant Tor

Tor er 35 år og har spela sidan han var liten. Han har spela svært mykje opp gjennom åra og spelar framleis mykje, særleg når han har friveker i sin turnus. Han har tatt fleire ulike fag på høgskulen, men har ikkje heilt lagt vekk planane om meir utdanning, dette fordi han har vore usikker på kva han vil bli. Hans førebelse høgskuleutdanning er lite knytt til jobben han har i dag. Han har jobba som nattevakt i fleire år, men har no fått ny jobb, og går over til dagarbeid. I nattevaktjobben, så har han kunne spele litt i arbeidstida. Ein venn bur hos han.

3.3 Analyse

Analyse tyder på gammalgresk å løyse opp noko, i bitar eller delar, og det er dette ein må gjere med det empiriske materialet ein har etter intervju. Kjersti Malterud definerer analyse slik «analyse består i å stille spørsmål til det empiriske materialet, lese og organisere data systematisk i lys av relevant teori og gjenfortelle svara på ein forståeleg og relevant måte» (Anker, 2020). Formålet med min kvalitative analyse vert altså å gjere min empiri om til kunnskap som andre kan lese og forstå, og i dette arbeidet krevst det mykje tankearbeid for å

gjere empirien om til modellar, konsept eller teoriar (Tjora, Kvalitative forskningsmetoder i praksis, 2017, s. 195). Refleksjonen over empirien startar allereie under intervju, når ein byrjar å sjå fellestrekk mellom svar, hos ulike informantar, eller når ein får uventa eller motsette svar, hos ulike informantar. Tjora kallar dette for *empirisk- analytiske referansepunkt* slike noterte eg meg, allereie etter første intervju, og særleg når andre intervju var gjennomført. Eg merka meg likskapar i korleis spelarane omtala sin eigen personlegdom, deira kreative sider, og spelinga sin funksjon som avkopling eller meditasjon. Den første kodinga gjekk ut på å fargelegge kvar enkelt informant sin empiri, slik at det vart klarare kva tema og svar som hadde kome, altså ein sorteringsbasert koding. Dette vart deretter flytta og samla i kodegrupper, samling av tema frå alle informantar, men etter ei lang pause i masterskriving og heller lesing av diverse teori, så vart det igjen koding innan kodegruppene, nå som empirinær koding. Og dette gav som Tjora seier i boka si, eit mykje betre grunnlag for å sjå kva delar av empirien som kan nyttast i vidare arbeid (Tjora, Kvalitative forskningsmetoder i praksis, 2017). Min veksling mellom teori og bruk av empiri, er det som kjenneteiknar stegvis deduktiv metode, og vekslingane er mange i mitt arbeid. Breidda i teori har vorte stor, men mykje vart likevel ikkje nytta i oppgåva, og mykje empiri kunne ha vorte nytta i ei anna oppgåve, med litt anna tema. For mange er det nok viktig å vere systematisk når ein skal analysere, men for meg er analyse noko som skjer når eg held på med andre ting, t.d. et frukost, går tur med hunden, gjer anna praktisk arbeid. Mykje refleksjon kjem også når eg les teoristoff, då får tankane fart på seg, ved at teorien aktiverer refleksjon omkring empirien. Teorien gjev i mange tilfelle «nye auge», ein ser empirien med auge som tolkar på nytt, eller annleis.

Å setje opp ei god struktur under kvart forskingsspørsmål, vart krevjande, og det vart mange bytte undervegs. Eg enda til slutt opp med fleire underpunkt under kvart forskingsspørsmål, og desse meiner eg får fram det mest relevante og interessante, i mitt materiale.

Oppsummering til kvart underpunkt, vart viktig for å kunne sjå kva funn eg hadde grunnlag for å presentere. Det vert etter kvart formulert fleire funn, fordelt på dei tre forskingsspørsmåla, og då utifrå kva som var mest relevant å trekkje fram i forhold problemstillinga mi. Funna vart om formulert nokre gongar, etter at diskusjonsdelen tok form, så det endte med at to ulike funn, vart til eitt, slik at diskusjonen vart samanhengane, og meir klar. Funna vert presentert i del 4.4.

4. Analyse

I dette kapitlet vert analysen av empirien, presentert, og eg har struktur analysen etter dei tre forskingsspørsmåla;

- Kva syn har spelaren på meininga med livet?
- Kva forhold har spelaren til det verkelege?
- Korleis skildrar spelaren verda omkring seg?

Kvart hovudspørsmål er delt inn i fleire undertema, og kvar enkelt av desse har ein oppsummering av temaet til slutt.

Sist kjem presentasjon av funn til kvart forskingsspørsmål, samt ein vurdering av funna sine kvalitetar.

4.1 Kva syn har spelaren på meininga med livet?

For å avdekke spelarane sine tankar om meininga med livet, så vart det stilt både direkte og indirekte spørsmål, som saman kan gje eit svar på dette spørsmålet. Dei fekk to spørsmål som var formulert omkring meining; *Kan du fortelje kva du ser på som meningsfullt?* og ulike formuleringar av spørsmålet om deira tankar om meininga med livet. Mine underspørsmål til meiningstemaet var knytt til informantens syn på verdiar, status og framtidsdrøymar, som implisitte kan gje svar om meining.

Det som *ikkje* vert sagt, kan også seie noko om meining, ein kan i så fall tolke det slik. Livsmeining, verdsbilete og verkelegheitsoppfatning heng naturleg saman, i min søken etter spelaranes syn på meininga med livet. Difor vert meininga meir klar, når ein les funna under dei andre forskingsspørsmåla.

Sidan spelarane brukar mykje tid på speling, og har halde på med dette i fleire tiår, så skulle ein kunne tenkje seg at spelinga var det dei såg på som meningsfullt. At sjølve spelinga gav dei mykje, at dei hadde mål og ambisjonar som drivkraft for å halde fram med aktiviteten, og at det kanskje var eit spenningsbehov som vart tilfredsstillit under spelinga. Intervjua avdekka overraskande lite fokus på sjølve spela, og spelinga, i spørsmåla om meining.

4.1.1 Å ha det bra!

Informantane fekk spørsmål om meining med livet, og meining i livet. Den eine informanten meiner det ikkje finst noko meining, og gjev samtidig inntrykk av at han er nøgd med det.

Viggo: «Eg er ein nihilist eigentleg, at det er heilt tilfeldig at eg er her, og at det som skjer når eg dør, er det same som var før eg vart fødd. Ingenting». Intervjuar: «Det er ikkje noko meining med det å leve?» « Nei, ikkje som eg veit, til no har eg ikkje funne den store meininga med livet».

Sjølv om svaret inneheld formuleringa *ikkje funne*, så tolkar eg ikkje dette som at han systematisk har leita etter ei meining, men heller at han har tenkt tankar omkring dette, når han har vorte utfordra på sitt livsval knytt til speling, barn (4.1.5.) osv.

En annan spelar legg vekt på at det må vere meiningsfullt for individet sjølv, og at det ikkje kan vere noko meining, som andre pålegg ein.

Magne: «Det er jo noen som eg har tenkt masse på, mange ganger. Viss en ser helt objektivt på det så kan det virke litt slik at det ikkje er noko mening med livet, men det er det. Det er jo å leve det livet vi har, og det spiller ikkje noe rolle ke du fyller det med, så lenge det er mening i livet. Det er meininga med livet, tenker eg. Meninga med livet, er meininga i livet, på en måte, og det er ikkje nøye ke det er, så lenge det gir mening i livet for deg».

Dei to siste spelarane uttrykker usikkerheit, men vart meir konkrete om kva eit liv burde ha som mål.

Inga: «Eg vet ikkje eg, det må nå vere å ha det bra, så lenge en er her. Altså eg vet ikkje eg. Det er nå smartare folk enn meg som har lurt på dette i fleire tiår. Eg tenker at så lenge en er fornøgd sjølv, så er det greit».

Tor: «Det går vel egentlig bare tilbake til det å ha det bra, klare seg. Om en klarer å få andre til å ha det bra, så er det et pluss, men jeg vet ikke jeg. Meninga med livet tror jeg bare er å ha det bra».

Det er ingen spor av nokon overordna meining, henta frå religiøse livssyn, hos nokon av dei. Fridom til sjølv å velje, står sterkt, og det mest konkrete svaret; *å ha det bra*, *å klare seg*, og *å vere fornøgd*, er eigentleg tre litt nøysame mål. Mange ville vel ha svara *å ha det godt*, og *klare seg bra*, noko som ville ha vore eit steg opp, i kvalitet og standard, utifrå min måte å ordlegge meg på. Formuleringane avspeglar deira syn på materielle gode, der alle er lite opptekne av

korleis bustaden er, lite opptekne av bilmerke, klede eller anna, som kan ha materiell status i vårt samfunn.

Viggo: «Nei, bruker ikkje pengar på kle, og bil er berre eit framkomstmiddel. Vi kjøpte ein bil for å bruke som framkomstmiddel, bilmerke eller kor mange hestekrefter, hadde ingenting å si. Bolig er jo bolig, du må jo ha ein plass å leve, men nei ikkje noko spesielt, kanskje datautstyr».

Magne: «Eg bruker så klart pengar på spill og sånne ting, eg er veldig opptatt av gjenbruk, og bruker alt til det ikkje går an å bruke det meir, og gjerne sjølv laga så langt det er mulig. Eg går heller med ting som noen har laga til meg, enn merkekle (viser fram sin heimestrikka genser, som han har på seg). Eg har ikkje bil for øyeblikket engang. Eg ønsker meg en egen heim, og det er mer enn de fleste i verden har, men det må ikkje vere den finaste heimen, med alt som går an å fylle ein heim med, av statussymbol. Eg hadde klart meg med et lite gårdsbruk langt ute i ingenmannsland, ingen hadde trengt å vite kva eg hadde, eller ikkje hadde»

Det gjev altså lita meining å samle på materielle verdiar, men dette gjeld ikkje nødvendigvis i den digitale verda. Der kan ambisjonane vere litt større.

Intervjuar: «Så det materielle har ikke så mye å si?» Tor: «Nei!»

Intervjuar: «Det er ikke noe status med det?» Tor: «Der er det veldig stor forskjell på ekte, og in-game. In-game syns eg det er litt kult å vere litt sånn, å vere leder».

Både Tor og Inga likar å ha leiarstatus i si spelgruppe, og Inga spelar spel med styling av hus, og likar å vinne slike konkurransar, men slike ambisjonar gjer seg ikkje gjeldande i det verkelege livet.

Oppsummering: Det finst inga overordna meining med livet, men å ha det bra, og å finne si meining i livet, er viktig for alle. Å ha det bra, har ingenting med materiell velstand eller karriere, å gjere. Eit enkelt og nøysamt liv, ser ut til å vere godt nok for desse spelarane.

4.1.2 Relasjonar til andre.

I spørsmålet om kva som var meiningsfullt, så kom det fram at det å ha vennar, familie og kjæraste, var meiningsfullt for spelarane. Ein av dei ytra ønskje om ein framtidig partner, det er altså det nære og kjære, som pregar svara deira. Dei nære er også dei digitale vennane, som Viggo her kallar «gjengen min».

Viggo: «Kjæresten min, egentleg det berre å ha sosial kontakt med dei som er i den gjengen min da, familie. Det er kanskje det som eg ser på som mest meiningsfullt»

Tor: «så lenge jeg egentlig har det bra, og gøy, og klarer meg, så syns jeg det er helt greit, jeg trenger ikke liksom å redde liv hver dag, så lenge jeg har det bra, og de rundt meg»

Svara hos alle viser at dei nære relasjonar til andre, står høgt i verdi, men også det å vere sjølvstendig, er viktig for dei fleste. Det er ikkje nokon tankar om ei storslått bragd, ei karriere, eller idealisme for ei sak, som etablerer meining.

Gjennom dei andre spørsmåla, om sosial omgang i fysisk verd og digital verd, så kom den meiningsfulle sida ved spelinga fram, og då særleg som ein sosial arena. Dette har også tidlegare forskning vist (Hembre, 2014), så funna støttar tidlegare funn.

Viggo «Eg vil ikkje seie at eg er avhengig da, av sjølve spillinga, eg er vel heller meir avhengig av det sosiale rundt det... Det er ikkje hei og hallo, ein gang i veka liksom, det er kvar dag. Ein får god kjennskap, intim kjennskap til kvarandre og til korleis det går i dagleglivet.»

Alle hadde mange vennar online, og gjerne nære vennar, og dei fleste har dei ikkje møtt fysisk. For fleire av dei er det enklare å finne nokon å snakke med, på nettet, enn i det verkelege livet.

Magne «likevel så er det så lett å skape relasjonar der om du vil, det er en sånn, det er helt ok å berre snakke til kven som helst, om kva som helst. Det er så lett å starte en samtale, givende samtale»

Venner online, kan vere venner i den verkelege verda også, og ofte møter dei online venner hyppigare, enn venner i den fysiske verda. Online venner er gjerne nærare spelaren, dei kjenner han betre, og for Magne, så føler han at han kan vere *meir* seg sjølv, med dei digitale vennane.

(prikkar viser her hans dveling, undervegs i svaret)

Magne:«på den tida i oppveksten, og tidleg tenåra, så blei vel kanskje den digitale vennskapsbasen.. der følte.. ke skal eg si da..det høres litt fælt ut å si det høgt.., i dag, men.. det var på en måte folk der, eg kunne vere noen eg heller ville være, enn den eg faktisk var.. det blei litt på den måten.. at eg.. at eg utforska andre personligheta, ved seg sjølv, men og lagde en annan person enn den en var..

Magne har tydeleg leita litt etter sin identitet, i barne- og ungdomsår, og har fått prøvd ut fleire «variantar» av seg sjølv, i digital verd, enn i sitt nærmiljø. Likevel er han usikker i ettertid, på om han var *så ekte* i den fasen, eigentleg. At han med eit vaksen sitt blikk, ser at det tok litt tid før han vart ærleg ovanfor seg sjølv, og andre.

Magne: «samtidig så var eg ikkje det, eg var jo noen andre enn den eg eigentleg var, men når eg vart litt eldre, så vil eg absolutt si at det skifta. At eg kunne vere meir ærleg, og vere meir meg sjølv, i den digitale omgangskretsen min, enn med vennane i mitt virkeleige liv»

Viggo ser e-sport kampar online, med gjengen sin. Dei heier på sine favorittlag, eller favorittspelar, og tek seg ei øl i lag. Dette er ikkje så ulikt det å sjå ein fotballkamp i lag, så samværet dreier seg ikkje alltid om å spele sjølve, men om å dele opplevingar i lag.

Viggo: « Det er jo variierende, kor mye dei andre i den gjengen der, forholder seg til familie og andre venner. Det er jo enkelte av dei som kun har denne vennegjengen, den onlinegengen som venner, som de kan vere med på julafta online, eller vere i lag med på nyttårsafta. Og berre sitte og preike, ta seg ein øl, «ilag», sjølv om ein ikkje er på fysisk same sted»

Oppsummering: Vennskap, og særleg vennskap i digital verd, er viktig i livet til spelarane. Det er hyppig kontakt i digital verd, både med vennar frå den verkelege verda, men også med folk ein aldri har møtt fysisk. Ein gjer aktivitetar i lag, som liknar aktivitetar i verda utanfor, og ein viser omtanke for andre, både digitalt og i verda elles.

4.1.2 Utdanning og arbeid

For Inga er det viktig å kunne bidra med noko, å ha ein fast jobb i staden for å gå arbeidsledig. Som arbeidsledig tok ho på seg leiaransvar i spelverda, og var glad for at folk sette pris på ho der, men var glad då ho fekk arbeid igjen. Spelinga kunne altså tilby ho noko meningsfullt, og eit behov knytt til vår fysiske verd, vart altså delvis tilfredsstilt inne i den digitale spelverda. Likevel erstatta ikkje den digitale «karriere», behovet ho hadde på dette området, så hennar syn på å bidra i samfunnet, knyt seg nok til meir tradisjonelt lønnsarbeid. Om ho hadde tent pengar på denne spelaktiviteten, så kunne kanskje ønskje om å bidra i samfunnet, også vorte tilfredsstilt i den digitale verda.

Inga knyt altså meining til arbeid, men hennar masterutdanning vart ikkje gjennomført med tanke på eit framtidig yrke. Ho tok masteren fordi ho ville realisere sine evner, men eksponerer ikkje sine intellektuelle evner ovanfor samfunnet, i jobbsamanheng.

Inga: «Eg nådde målet mitt om en master, men etter det liksom, ja eg er fornøgd eg. Eg er ikkje spesielt ambisiøs, det er ikkje eg, jo eg har et mål om å dyrke poteter i år».

Dei tre informantane, som har vore, eller er i arbeid, har alle felles, at arbeidet ikkje har kravd noko høgare utdanning. Dei har ikkje høg lønn, eller noko statusyrke, men for tre av dei, er utdanning viktig. Tor og Magne sitt utdanningsløp, har vore litt planlaust og dei drøyer framleis om meir utdanning, men målet er litt uklart.

Tor: «Det var egentlig studiepoenga jeg hadde lyst til å samle, for jeg viste ikke hva jeg ville og så har jeg hatt jobber i mellom, og ja, litt styr».

Magne si helse sette litt stoppar for utdanninga, men han innrømmer også at spelinga har ført til at han utset å ta val i livet, at han spelar i staden. Dette kan kanskje forklare kvifor draumen om utdanning, ikkje er gjennomført i ein alder av 37 år.

Tors og Viggos val av yrke, har nok i stor grad vore knytt til passande arbeidstid, og då passande i forhold til spelning. Alle tre har arbeid der ein ikkje har noko ansvar etter arbeidstid.

Arbeidet har også her verdi som eit middel, ved å tene pengar for å klare seg sjølv, og med eit nøysamt liv, så er ikkje storleiken på inntekta så viktig. Mange kan nok kjenne seg igjen i denne verdisetjinga av arbeid, men heller få vel å ta lengre utdanning, *utan* å nytte den i ettertid.

Viggo er også innom temaet arbeid, og arbeidets verdi, men ser ikkje same verdien i det, som Inga, og dei andre.

Viggo: «sjølv om eg er under utdanning nå, så er eg ingen jobbfan, jobb er noe eg må gjere for å leve». Intervjuar: «Så det er ikkje noko status du trakter etter, noko karriere?» «Nei, definitivt ikkje. Eg har spøkt med madamen at «nå begynner eg på NAV», det får eg ikkje lov til av ho, seier ho».

Hadde Viggo stått heilt fritt til å spele, utan samfunnets forventningar om å bidra til fellesskapet, så hadde han nok spela meir enn han gjer i dag. Å bryte heilt med desse normene, er noko som han ikkje gjer, i dag. I så fall når kjærasten formidlar dei same samfunnsnormene, og når hennar verdi som samlivspartner, er så viktig for han. Hennar påverknad, kjem også fram når han fortel at han bryt med ein del daglege rutinar, når ho er vekk reist. Då spelar han meir, har færre

pausar, og kuttar ned på det som steler tid frå spelinga t.d. å bruke tid på å lage seg mat. Hennar verdi som partner kjem altså framfor spelning i kvardagen, det er først når dei ikkje har planer i lag på kvelden, at han går og spelar. Ho kan gjerne be han gå å spele, når ho ser at han har behov for det, så ho verdset også spelinga som ein verdi for han.

Viggo drøymmer om å utvikle eit spel der han kan tene svært mykje pengar, slik at han kan slutte i jobben, og berre spele. Arbeid er altså ikkje særleg meiningsfullt for han, det er eit middel, og har ikkje eigenverdi i seg sjølv. Draumen er å kunne spele, og vere online på heiltid, utanom tida han brukar saman med kjærasten sin.

Oppsummering: Spelarane har ulike syn på arbeidets verdi, men ingen har karriereambisjonar knytt til utdanninga si. Utdanninga er gjerne fullført for å vise for seg sjølv, kva ein kan, og ikkje knytt til ytre status. Andre slit med å velje kva ein skal bli, og drøymmer om utdanning og arbeid.

4.1.4 Spelninga sin verdi

Tor nemner «å ha det gøy» i spørsmålet om meining, og spelninga går nok under den kategorien, men ingen av informantane nemnde sjølve spelaktiviteten, med poeng og konkurransar, som noko meiningsfullt.

Sjølve spelaktiviteten er ein viktig hobby for dei, som underhaldningsmedim, men spela kan også ha verdi som ein arena for kreativitet. Dei hadde sakna spelninga på same vis, som om dei ikkje hadde kunne lese bøker, eller sjå film lenger. Og nettopp interessa for litteratur, det å lese eller skrive, eller begge deler, er ein fellesnemnar blant alle informantane.

Forholdet til spelkarakterane vert samanlikna med forholdet til litteraturens persongalleri. Dei får den same nærleiken til spelkarakterane, som når ein les ei bok, men i tillegg *formar* dei sine karakterar, med eigenskapar som dei gjerne har sjølve, eller med heilt motsette eigenskapar.

Inga: «Og så blir det litt sånn at vi snakker om at denne karakteren liker sånn, og sånn, og denne vil helst gjort sånn, men sidan de to spiller i lag, så tilpasser de seg»

Forholdet til spelkarakterane kan utvikle seg over lang tid, gjerne i 10-15 år. Dei vert sjølv regissøren i den digitale spelverda, og skaparen av eit persongalleri som følgjer dei gjennom livet. Inga innrømmer at ho på arbeid, kan planlegge nye utfordringar for spelkarakterane, og at dei slik tilfører livet hennar, ekstra glede og noko å sjå fram til.

Å knyte mening til sjølve spelinga, var noko som Viggo og Magne syns var vanskeleg. Magne startar med spelinga sin underhaldningsverdi, som gav han litt verkelegheitsflukt frå kvardagen som ung-ufør. Spelंगा sin verdi som verktøy for hans mentale helse, kom etter kvart klarare fram for han, under intervjuet.

Magne: «Ikkje meditere, men det blir på en måte, det blir ikkje det samme som å gå en tur eller trene, men det gir meg litt av det samme... dels mestring, dels terapeutisk effekt, dels... ja eg vet ikkje, dels lindring på en måte». Intervjuar: «Så da ligger det eigentleg ein del mening i det?». Magne: «Ja, det vil det. Det var sånn at når du spurte om det eigentleg ikkje gir mening, så kjente eg at, nei, det blir absolutt feil! Det gir absolutt mye mening..., men det er jo klart at det, viss eg skulle ha satt det opp i mot ting i det virkelige liv, som eksempel sosiale relasjonar og den typen ting, så...».

Viggo nemner spelंगा sin verdi for å roe han ned, når han er lei seg for noko, men brukte litt tid på å kome fram til andre verdiar ved spelंगा.

Viggo: «Mine foreldre trur at eg berre kastar bort mykje tid, og mykje tid av livet mitt på gaming, men eg ser ikkje på det som bortkasta tid, slett ikkje, Det er gode minne i lag med kompisar». Intervjuar: «Så det er eigentleg litt meningsfullt?» Viggo: «Ja, det er det. Du stiller, du er jo ofte kritisk til deg sjølv; Er det bortkasta, gir dette mening, eller skal eg kutte det ut heilt? Og eg har aldri komt fram til eit svar, som seier at eg burde kutte det ut».

Spelंगा vert sett på som meningsfull aktivitet, av ulike grunnar. Dette vert omhandla vidare under seinare tema (4.2 og 4.3)

Oppsummering: Spela vert sett på som viktig underhaldningsmedium, der ein sjølv kan vere kreativ og slik nytte sine evner. Spela har også terapeutisk verdi, for to av spelarane, og er ein arena, for sosial kontakt med nære vennar som deler interesser og livshendingar.

4.1.5 Barn, eller ikkje?

Ingen av spelarane svara at det å få barn, var meningsfullt, og sidan ingen av dei omtalte barn i presentasjon av seg sjølv, så tolkar eg det dit at dei ikkje har barn frå før. Den eine spelaren kom inn på temaet barn, då han skulle svare på spørsmålet om meininga med livet.

Viggo: «vi driver og diskuterer om vi skal ha barn, eller har lyst på barn, eller om vi ikkje skal få i det heile tatt. Vi er litt, der kjem vi eigentleg god overeins, at vi er litt likegyldige til det då», «Det er mykje å tenke på når ein skal få ungar, korleis verden er, og korleis kjem den til å

sjå ut om 30, 40, 50 år, og vi går framover til ei usikker tid med global oppvarming. Så det å skaffe barn er noe som eg ikkje ser på som ein lett avgjørelse»

Viggo ser lita meining i det å få barn, utifrå verdssituasjonen i dag. Barn ser ikkje ut til å ha noko meining for han, som eit mål i livet. Han tenkjer meir på meininga for det ufødde barnet, og det framtidige livet for dette barnet.

Det kjem litt meir eigeninteresse fram, seinare i intervjuet, men det går raskt over på verdssituasjonen igjen.

Viggo: «Ja, viss eg skulle få unga så kan det godt hende at dei ikkje hadde lyst til å sitte inne å spille data heile dagen», «verden er i forandring, og det som skjer med Russland og Ukraina nå, og klima. Eg er ikkje noko optimist for framtida foreløpig, og da tenker eg på det ansvaret ein har som foreldre til å ta den avgjørelsen...».

Han ser at eit barns behov vil kome i konflikt med hans speleinteresse, og at valet om å få barn, dermed vil påverke hans framtidige speletid. Verdien av speling, ser ut til å vere større enn verdien av å få barn.

Det er tydeleg at hans foreldre har eit anna syn på dette med å få barn, og at dei gjerne ser på det som ein viktig del av livet, og er gjerne noko som gjev meining for dei.

Viggo: «mine foreldre sier «berre skaff ungar», utan å tenke noko meir over det, «skaff deg ungar, få barn, så tar du problemene etterhvert».

Viggos pessimisme knytt til framtida, støttar ikkje foreldra. Deira «det ordnar seg», visar liten bekymring for konfliktnivå i verda, og for framtidas klimaproblem. Viggo etterlyser større ansvarskjensle ved det å setje barn til verda, på bakgrunn av hans framtidssyn.

Oppsummering: Barn vert ikkje nemnd som noko verdi, hos nokon av spelarane, og trass press frå foreldre, så står den eine spelaren støtt i synet på at det er litt meiningslaust og ansvarslaust, å bringe eit nytt menneskeliv inn i verda slik ho er nå. Barn kan også kome i konflikt med spelinga ved prioritering av tidsbruk.

4.2 Kva forhold har spelaren til det verkelege?

For spelarane så er det verkeleg, den fysiske verda, men den digitale verda tek stor plass i deira verkelegheit, og det er ikkje eit skarpt skilje mellom desse to verdene. Den virtuelle verkelegheita gjev livet deira ein ekstra dimensjon, og særleg viktig er opplevingar, som det

verkar å vere lite av, i den verkelege verda. Ein går omtrent og ventar på å få tre inn i denne oppleving- eller underhaldningsdimensjonen, som gjer den grå kvardagen litt meir innhaldsrik, men Tor kunne ikkje tenkt seg å vere i den digitale verda, sjølv om den er meir magisk. Tidsalderen fristar ikkje like mykje.

Tor: «Det hadde vært litt kult med magi da. Jeg har alltid vært glad i fantasy-setting, men jeg er glad vi ikke er der, for det hadde vært i middelalderen igjen, og den har jeg ikke lyst å vere i».

Nokre deler av verkelegheita og spelverda, er vanskeleg å skilje klart frå kvarandre, og den digitale ser ut til å ta stadig meir over, den verkelege.

4.2.1 Å miste seg sjølv, til virtuell verkelegheit

Fleire av spelarane er svært glad i historier, eller i film og seriar, og dette ser dei på som ei pause frå verkelegheita, på lik linje med spel. Interesse er felles for alle informantane, så det å kople ut verda, med underhaldning i ulike media, er noko alle gjer.

Magne: «det overordna med spilling er jo en sånn vekk frå virkligheten, enten eg opplever noko spesifikt i spillet, eller ikkje, det er ikkje det viktigaste. Det er virklighetsflukten og bare historia, og en annan verden».

Mentalt kan skiljet mellom den verkelege verda, og spelverda verte viska litt ut, t.d. ved at spelarane går og dagdrøymmer om kva dei skal gjere i neste spel, eller at dei faktisk drøymmer at dei er i aksjon i eit spel, når dei søv.

Viggo: «Ja, eg tenkjer defintivt mykje på spill. Det kan det ofte vere, at når eg går på tur så går eg og analyserer, nesten som ein sjakk-kamp».

Den virtuelle verda tilbyr spenning, glede og opplevingar, men også frustrasjon, sinne, lykke, men også det å miste kontroll over seg sjølv.

Magne: «eg ikkje vil bli dradd inn i det igjen på den same måten, som da det styrte livet mitt, på en måte»

To av spelarane omtalar også dette som ei verkelegheitsflukt, der flukta kan ha funksjon som terapi, eller som ein slags meditasjon for spelaren. Den vert eit slags verktøy for å mestre kvardagen betre. Verkelegheitspausar ser ut til å gå over frå å vere underhaldning, til å verte ei

flukt, når dei har noko å flykte frå. For Magne vart spelinga viktig då han var psykisk langt nede.

Magne: «Når eg spilte som verst, så var det og til hjelp for meg. Det var betre at eg hadde noe som gav meg eitt eller anna, når ingenting anna gjorde det», «ein psykiater, som eg gikk til i mange år, han var positiv innstilt til spillinga mi som hobby. Han såg på dei positive aspekta ved det, samhandlingmessig, sosialt og det det kunne bidra intellektuelt og kognitivt».

Også Viggo snakkar om ei slags flukt, for dei som har noko å rømme i frå.

Viggo: «Ja, du flykter fra virkeligheten, du har det kanskje ikke greit på skule, eller jobben, og du har masse regninger, og det går ikke greit liksom. Å søke seg til spill, og berre unnslipper virkeligheten for eit par timer. Definitivt mange som gjør».

I omtalen av andre si flukt, inkluderer han også si eiga flukt, når han er frustrert, og roar seg ned ved å spele.

Magne sine negative erfaringar med avhengigheit til spelverda, gjer han forsiktig i møte med den digitale verda i dag. Naturen, og dei verkelege menneska omkring han, har vorte viktigare, og han prøver å involvere seg mindre i det sosiale fellesskapet, online.

Magne: «Eg har nok bygd en liten mur, sånn et snev av utenforskap i spillverden, kontra koss eg hadde det før. Eg kan ikke stikke under en stol, at det er noe som har endra seg for meg personlig. Eg føler ikke 100% på det fellesskapet som eg gjorde før».

Inga er bevisst sin mengde speling, og avgrensar mengda i kvardagar og veker, medan Tor og Viggo gjerne kunne ha vore mykje meir til stades i den digitale verda, og ser med forventningar på ny teknologi som gjer det enda meir livaktig, og verkeleg.

Tor: «Jeg har jo sånn VR greie, og synes det er kjempemorsomt. På den VR som jeg har, så kan en ha en sånn hytte oppå fjellet, og det er så kjempestilig. Han kompisen min, som bor hos meg, han sier jo «at et bra spill er sånn som bare skal ta over livet ditt», og det er jeg egentlig ening i».

Her er ingen frykt for den nye teknologien, eller for teknologiens overtaking av verkelegheita. Magne som har opplevd VR sin bakside, er skeptisk til denne utviklinga.

Magne: «Det vokser på seg. En ser jo nå når Facebook har gått over til Meta, der en nesten skal gjøre livet om til en virtuell virkelighet. Eg er litt skeptisk»

Oppsummering: Spelverkelegheita vert ei pause frå den verkelege verda, og gjerne ei flukt, viss ein har noko å rømme i fra. Ein kan miste kontroll over seg sjølv, og ein avgrensar tidsbruk og involvering, for å unngå dette. Dei er både skeptiske og fasinert, over å kanskje kunne leve livet, i virtuell verd, i framtida.

4.2.2 Rom og tid

Skiljet mellom rom og tid, i digital- og verkeleg verd, går inn i kvarandre. Ein fredsmarsj for Ukraina, i spelverda, skjedde i nåtid, med spelarar i nåtid, men handlinga føregjekk i ei mellomalderverd, i blanda mytologiske vesen, eller historiske dyr (Elder Scrolls Online, 2022).

Spelarane sit framfor skjermen sin, men i den digitale verda oppheld alle seg på same «stad», og til same tid, via sine spelkaraktarar. Den digitale verda deler dei med menneske frå ulike verdsdelar. Verkelege avstand spelar ingen rolle der. Den historiske spelverkelegheita kan påverke nåtidas draum, som hos Inga;

Inga: « så såg eg desse her ballistane og katapultane».

Fortida og minna, går også inn i kvarandre, t.d. der ein minner ein avdød medspelar, og har lagra samtaleloggar, og slik kan lese samtalanene med akkurat denne personen 10 år tilbake i tid.

Viggo: «Vi har jo logg frå den tida han skreiv i dei kanalane. Vi hadde ikkje akkurat ein heidring her om dagen, men eg informerte dei andre om at den dagen i dag, så er det 10 år sidan»

Inga fortel om ein gravstein utanfor eit hus i spelverda, der gravsteinen er for ein medspelar som har døydd. Dette vert som ein del av eit sorg-ritualet og ei minnemarkering, men ein går ikkje til den fysiske grava, men har ei digital grav i staden for.

Inga: «en av personane som kjente denne personen best, de hadde satt opp to sånne gravsteiner, som minnemarkering».

Inga deltok også i eit sørgetog, men andre med- og mot-spelarar, då ei kvinne i gruppa døydde av kreft. Spelarane gjekk i tog gjennom landskapet i spelet, som sine spelkaraktarar. Spelets krig og våpenbruk, var lagt til sides, og alle var i lag, uavhengig av kva part dei høyrde til i

krigen. Til forskjell frå ei online gravferd, som mange har erfaringar med, under og etter pandemien, så er spelarane ikkje passive tilskodarar, men handlande «personar» i desse rituala.

På mange måtar er dei eit meir handlande menneske i den digitale verda, enn i den verkelege. I sjølve spela må dei vere handlekraftige, men dei kan også delta i ulike markeringar, tradisjonar og religiøse høgtider.

Inga: «Det er påskeeggjakt, der er det noen som stiller opp viss di har et stort hus, og så gjømmer masse egg, og så skal en finne dei. Så det er mye spillerskapte ting

Og alle markeringane i digital verd, held ein oppdatert om årets gang, på utsida, og ein får kjennskap til andre sine tradisjonar og skikkar.

Magne: «det er mest jul og påske, og kinesisk nyttår er stort i spillverda, det har nettopp vært, eller pågår. Det drar gjerne lenger ut i tid enn det de er, og så midtsommerstid, som vi feirer sankthans, og halloween er stort»

Grensa for å vere eit handlande, sosialt menneske, er altså i mange tilfelle, flytta inn i den digitale spelverda. Ut av vårt rom, men framleis i vår tid.

Oppsummering: Grensene for rom og tid vert utfordra ved deltaking i nå tid, men i digital historisk verd, og ved å vere eit handlande menneske, to stadar samtidig, som spelar i eit som, og som spelkarakter i ein digital fredsmarsj. Minne vert også knytt til to rom, den verkelege og den digitale, og markeringar og ritar, opptrer i digital verd, som slags kopiar av verkeleg verd. Ein kan delta i dei, som spelkarakteren, eller ein kan snakke om det, som seg sjølv, i digitale medium med spelvennane. Tradisjonar og kulturelle uttrykk vert pluralistiske.

4.3 Korleis skildrar spelaren verda omkring seg?

Under dette temaet vart det stilt eitt direkte spørsmål om deira syn på verda, og her kom det kortfatta, og klare svar på spørsmålet. I deira skildring av seg sjølv, kan ein også få eit innblikk, i deira oppfatning av samfunnet omkring seg. Andre spørsmål handla om deira deltaking og engasjement, i lokalsamfunnet, og om saker som dei såg på som viktige i vår verd.

4.3.1 Naturvitenskapleg verdssyn

I intervjuguiden var spørsmålet om verda formulert slik, *Kan du fortelje korleis du oppfattar vår verd?*, men i praksis vart dette formulert annleis, og ikkje heilt likt kvar gong. I hovudsak vart dei spurt om; korleis dei tenkjer verda er, om det finst makter, eller energiar som styrer? Hos nokre vart det også eitt tillegg; om dei har eit religiøst eller naturvitenskapleg syn på verda? Årsaka til at det vart slik, var at hovudspørsmålet var for ope til at dei forstod kva eg var ute etter.

Ingen av informantane hadde noko religiøs førestilling om kva som finst i verda, og vitenskaplege forklaringar dominerte hos alle.

Viggo: «Eg er ein nihilist eigentleg, at det er heilt tilfeldig at eg er her...». «Eg trur ikkje på noke. Eg er fremdeles medlem i den norske statskyrkja, eg har ikkje meldt meg ut, men det hadde ikkje vore noe krise, om eg hadde meldt meg ut».

Tor: «Jeg har nok et ganske naturvitenskaplig syn på det», «hadde det vært noe skjebnegreier så hadde det ikke vært noe vits i, da hadde vi ikke hatt illusjon av fri vilje, I guess. Jeg er ganske sekulær av meg».

Dei har ikkje noko tru på ei guddommeleg makt, eller at noko energiar eller krefter, som styrer vår verd. Og heller ingen lagnadstru. Dei lit på vitskapen, og støttar seg til fagfolks forklaringar til ei kvar tid. Dei er klare på at dei kanskje ikkje veit alt, men slik er svaret nå.

Inga: «Eg tenke at eg har ikkje peiling på det sjølv, så eg må jo nesten høre på de som har dette som utdanning, og jobb. Viss de seier Big Bang, ja ja.. Big Bang, heilt greit». Intervjuar: «Noe som styrer livet på jorda?» Inga: «Nei, det trur ikkje eg, tenker ikkje på det så ofte for det kan bli deprimerande viss det er det, men òg viss det ikkje er det». Intervjuar: «Skjebne da?» Inga: «Nei»

Deira store interesse for fiksjon i spelverda, har ikkje noko med religiøsitet å gjere, utifrå dei svara som kom fram her. Likevel opnar Magne opp om kjensler som han har, som er spirituelle.

Magne: «Eg anser meg som relativt vitenskaplig orientert, sånn i verden, men eg er spiritielt anlagt som person, men eg har ikkje noe spesifikt erfaring med noe fenomen, eller noe sånn overnaturlig opplevelse. Likevel så er det et eller anna i meg som, ja det blir mere som en

følelse, intuisjon, på at vi er på en måte en del av noe større», «men ikkje noe som vi ikkje er en del av sjølv. Eg tenker at viss det er noe her, så er vi alle en del, av det». Intervjuar: «Så det er ikkje nokon utanforståande makt som styrer?» Magne: «Nei, eg klarer ikkje å definere det sånn i hvertfall. Det kan godt hende det er det, men eg anser meg sjølv som agnostisk, men det er jo nettopp det. Eg har ikkje noe opplevelse, eller bevis for det ene, eller det andre. Det blir likevel en fornemmelse».

Magne omtalar seg som både vitenskapleg- og spirituelt anlagt, men står utan nokon erfaring som kan styrke hans intuisjon, og kjensle av at det finst noko større, som han sjølv er ein del av. Her kan det vere spor av noko som kan tenkjast å vere religiøst, men uansett stoler han ikkje på noko anna enn vitenskapen, så lenge han ikkje har fått noko «bevis» for noko anna.

Oppsummering: Spelarane har eit naturvitenskapleg syn på verda, og tru på at vitenskapen har svara som dei treng. Ved kjensle av noko udefinerbart, noko større, så avviser ein dette på bakgrunn av manglande erfaring, og lit på vitenskapen, fram til ein evt. har fått bevis. Og kva svaret på kva som finst, eller ikkje, er eigentleg litt uviktig for dei.

4.3.2 Annleisheit – eit samfunn der ein ikkje passar inn?

Fleire av spelarane set merkelappar på seg sjølve, noko som indirekte seier noko om deira og samfunnets syn, på kva som er innanfor, eller utanfor normalen. Når dei sjølve nyttar desse merkelappane om seg sjølv, så betyr dei truleg noko for dei, og deira identitet. Det er tydeleg at dei har opplevd, eller framleis føler seg, litt annleis i samfunnet. Fleire av dei koplar merkelappane til aktiviteten i digital verd, og dette kan kanskje også fortelje noko om kva narrativ og stereotypiar, som lever der inne?

Ein kan også føle seg annleis, ved at ein ikkje deler same tru, interesser eller ferdigheiter, som dei andre av same kjønn, og alder. To av informantane kan ha kjent litt på dette, utan at det kjem klart fram i svara deira. Annleisheita, som vert presentert under, viser samfunnets normer og verdiar, og korleis dette kan påverke individa som opplever å ikkje passe inn.

4.3.2.1 Introvert

To av fire omtalar seg sjølve som introvertar, men med formildande forteikn, dvs. som høgfunksjonell- eller som sosial anlagt introvert. Om dette er merkelappar som dei sjølv har lest seg til, eller om nokre har tildelt dei desse, er uvisst, men begge forklarar også kva som er deira sære sider.

Viggo: «Eg er det eg vil kalle en høgfunksjonell introvert. Eg liker ikkje å vere blant folk, eg trivest veldig godt i eige selskap. Det er jo det eg seier til dei andre, og fordi eg sitter foran pc 'en, men i realiteten så sitter eg og snakker, med alle dei andre på nettet»

Han kjem inn på temaet fleire gongar i løpet av intervjuet;

Viggo: «Men som sagt er eg ein høgfunksjonell introvert, så eg klarer så klart å vere på festar, og å vere ute blant folk, men eg blir veldig utmatta av det. Og det blir veldig fort sånn der, viss eg er på en fest eller noe sånt, så er det som oftast sånn at eg skulle ønske eg var heime». «Det er ein del samtaler som flyter gjennom lufta, så blir eg faktisk sliten, og utmatta av det»

Magne skildrar noko av det same som Viggo;

Magne: «nå høres eg ut som at eg er skikkelig utadvendt og sprudlande, men det er eg jo ikkje, eh.. jo eg er utadvendt, sosialt anlagt, men eg er veldig introvert samtidig. Eg trenger mye egentid»

Den tredje informanten skildrar seg sjølv ganske likt med dei to andre, utan å nytte omgrepet introvert.

Tor: «Jeg har aldri vært glad i slike store sammenkomster, fester og sånt. Nei, jeg liker små, det går fint. På store steder der forsvinner jeg litt, der tenker jeg, «hvorfor kom jeg».

Alle tre har altså felles at dei ikkje likar særleg godt større forsamlingar, ønskjer seg gjerne vekk der i frå, men kan ha litt ulike skildringar av årsak. Ein vert utmatta, to trenger/liker mykje eigentid, og ein føler han forsvinner i mengda.

Desse eigenskapane, vert ikkje skildra som noko negativt, eller at det noko negativt å vere introvert. Dei seier heller ikkje at dei skulle ønskt dei var annleis, men dei nyttar merkelappen som ei forklaring på kvifor dei sit mykje heime, aleine. Årsaka er ikkje mangel på vennar, eller at dei er utestengde, men ei «diagnose» som gjer til at dei *vel* å vere heimen framfor pc 'en, i staden for eit aktivt sosialt liv, i vår fysiske verd.

Viggos trivsel med heimekontor i koronatida, viser at hans særtrekk også gjeld andre møtepunkt, enn berre fest og sosiale lag.

Viggo: «Eg blei faktisk litt lei meg når sjefen sendte «gladmelding» på tysdag, at «Nå er påbudet endeleg oppheva, nå kan vi komme tilbake på kontoret!».

Her føler ikkje Viggo at han høyrer til «vi», han kunne gjerne ha fortsett med heimekontor som permanent ordning.

I den digitale verda, derimot, så vel dei å vere svært så sosiale;

Tor: « sånn som det med jobben, jeg kommer til å fortelle, til dem jeg spiller med, selv om jeg aldri har møtt noen av dem, at jeg har fått ny jobb. En blir jo kjent».

Dei vel altså ikkje vekk, det å vere sosial, men heller kva arena dei er sosial i. Og då vel dei den digitale, med chatt og kamera, framfor sosiale settingar i vår fysiske verd.

Sjølv om den digitale verda er ein arena for sosiale møter, så ligg det også eit ønskje eller behov, for fysisk møte, hos fleire av dei. Viggo har møtt deler av gjengen, årleg, men korona sette ein midlertidig stoppar for dette. Jan har møtt fleire tidlegare, då han budde i same storby som nokre andre spelarar. Tor har reist til England ein gong, for å møte dei andre i spelgjengen.

Å møtast fysisk, i den verkeleg verda, vert skildra som noko kjekt. Ein fann tonen raskt, trass det at ein aldri har *møtt* kvarandre før. Annleisheita er truleg ikkje noko dei føler på, i møte med desse medspelarane. Slik omtalar Viggo det å vere i lag, ei heil helg med ca. 15 medspelarar, på ei hytte utanfor Bergen;

Viggo: «Ekstremt hyggelig, du kjenner jo folkene ved at du sitter og snakker med dei kvar dag, så det er bare kjekt. Noken av dei har kanskje forhold seg meir anonyme, at dei ikkje har vist så mange bilde av seg sjølve. Og det å faktisk få ein person, å knytte til ei stemme, som du har høyrte i så mange år, det er veldig kjekt. Han eine fra Danmark er ein ekstremt god kokk. Han jobber i ein veldig fancy restaurant som han eiger sjølv, så han lagde, diska opp med veldig god mat. Det var berre hygge, og god drikke».

Dette vert ikkje omtalt som slitsamt, og utmattande. Mengde folk har kanskje ikkje så mykje å seie eigentleg, heller at ein føler seg *vel* med dei ein er saman med. Dette bryt også litt med stigmaet for gamera; at dei faktisk var sosiale ei heil helg, og at dei heller ikkje spela noko den helga, og slik sett ikkje er så einsretta som stigmaet vil ha det til.

Oppsummering: Hyppig bruk av merkelappen introvert, eller skildring av slik personlegdom blant spelarane, viser at spelarane ser på seg sjølv som annleis enn normalen i samfunnet. Normalen er kanskje utifrå deira syn; å vere sosial, å like sosiale samkome, og å ha lite behov for eigentid. I lag med sine eigne, kan spelarane derimot verke «normale».

4.3.2.2 Seksuell legning og mangel på aksept

Inga har nok også kjent på det å vere annleis, og sakna ei større breidde av seksuelle legningar, i sin oppvekst. Ho følte at samfunnet berre formidla det heterofile, som det «normale».

« I min ungdom, da jeg var ung, og såg på TV, tegneseriere og sånt, når eg var i den alderen der, da var det liksom aldri, det var liksom veldig veldig heterofilt. Eg sjølv er bi, og er sambuer med en dame. Det var aldri noen representasjon, så når eg skriver, så er ingen av mine karakterer heterofile. Eg har fått nok av det liksom, så det blir for å skape den representasjonen, som eg sjølv hadde trengt, som yngre».

I skrivninga vel ho å bryte med det som har vore, og framleis er, normaliteten innan seksualitet i vårt samfunn. Å vike fra normalen, har nok ført til at ho følte seg annleis, særleg i ungdomsåra da ein gjerne utforskar sin seksualitet.

Ho etterlyser også meir aksept for det som er annleis, og at folk må verte meir bevisste på kva haldningar dei har, og viser, i møte med dei som skil seg ut i samfunnet. I spørsmålet om saker som ho syns er viktige, så kom dette svaret;

Inga: «Aksept, at folk aksepterer at folk er ulike. For eg føler at det er en sånn ting som er så lett å si, «at eg tolererer alle», og så når det kommer noen med en mental feil, så er det vanskeleg å vere konsekvent. Det er veldig lett å si at «eg er så supertolerant», og så har dei ei kriterieliste likevel. Folk er ikkje så veldig reflekterte på ke de syns er normalt, eller ikkje».

Inga er den som snakkar mest om stereotypien til *gamara*, og då seier ho «vi». Dette tyder på at ho plasserer seg sjølv, innanfor dette stigmaet, og slik sett også ser på seg sjølv, som litt annleis enn alle andre.

Oppsummering: Med merkelappen *bifil* og *gamer*, så viser Inga at ho ser på seg som annleis enn resten av samfunnet. Heterofili vert sett på som det normale, men med skrivninga si, så vil

ho gjere det enklare, å ha ein annan seksuell legning. Ho meiner at folk har for lite aksept for dei som er annleis, i samfunnet vårt.

4.3.2.3 Annleisheit og einsemd

Å vekse opp i ei lita bygd, eller i ein skog, med få jamaldrande som moglege leikekameratar, så kan det vere utfordrande, for dei som skil seg litt ut, frå majoriteten. For Tor vart det spelinga over nett, som endra hans liv frå einsemd, til eit liv med sosial kontakt med jamaldrande. Han gjekk på ein skule med religiøs miljø, eit miljø der han skilde seg ut, og ikkje passa inn.

Tor: «Jeg bodde jo et sted, det var langt ute i skogen, gikk på en ganske religiøs barneskole, og følte meg kanskje ikke helt, var kanskje ikke helt venn med di andre barna. Så da ble det at jeg satt og spilte i stedet».

Det religiøse livssynet ved barneskulen, ser ut til å vere årsaka til hans kjensle av annleisheit som barn. Som gut, så kan han kanskje ha skilt seg litt ut frå resten av gutane i nærområdet. Han fortalte ikkje om fotball, handball, musikk osv. som fritidsaktivitetar, noko som kan tyde på at dette ikkje var ein stor del av hans barndom. Når han omtaler sine fritidsinteresser som vaksen, så omtaler han dei som *rare*.

Tor: «jeg leser en del, hekler, jeg gjør egentlig ganske mye rart, ikke bare spilling».

Sidan han nemner lesing og hekling, så kan det tyde på at han med *rart*, kanskje meiner at det ikkje er det vanlegaste å halde på med, blant gitar og menn? Å vere gut som les, har nok mange vore, men merkelappen «lesehest» var sjeldan brukt positivt, korkje blant unge gitar eller jenter. Hekling var nok svært uvanleg for gitar på 90 talet, viss han praktiserte dette som barn. I dagens samfunn er ikkje hekling særleg vanleg blant dagens unge kvinner heller, sjølv om koronapandemien fekk fleire unge kvinner til å lære seg å strikke.

Karate er den idretten som har engasjert Tor, både som utøvar og som trenar for barn. Karateklubbar og karateinteresse, er langt frå like vanlig som fotball, og særleg ikkje i distrikta. Karate er heller ikkje noko som dei fleste foreldre kan, så det kan godt vere, at han ikkje starta så tidlege med denne idretten. Om ein ikkje deltek i sportslege aktivitetar, så vert ein fort litt utanfor fellesskapet.

Magne tek også opp mangelen på konkurranseinstinkt, noko som truleg ikkje gjorde han til noko ettertrakta lagkamerat i barne- og ungdomstid.

Magne: «Eg har jo aldri vært en sånn konkurranseperson, på noe som helst område. Det har på ein måte alltid gått igjen i livet mitt. Gym og sportslige ting, det har berre ikkje tiltalt meg, eg har aldri hatt drivkraft, og ønske om å vere best».

Magne fortel om gode venner i oppveksten, så einsemd var ikkje noko problem for han, men han kan gjerne ha følt seg litt annleis likevel, sidan han ikkje trivst med idrett og konkurransar. Magne fortel at han kunne vere meir seg sjølv, blant online venner, enn blant vennane i den verkelege verda. Spelte han ei rolle som ikkje var heilt han sjølv, for å passe inn?

Magne si mentale sjukdomshistorie set også merkelapp på han, og fører nok til at han føler seg litt annleis i vårt samfunn. Hans helse set grenser for han, det same gjer hans økonomiske situasjon som ung-ufør. Å ikkje kome seg vidare med utdanning og måtte flytte heim til forelder, er ikkje ein del av hans draum. Han saknar ein partner og uavhengigheit, og livet står litt på vent, og er litt grått.

Magne: «Det høres veldig trasig ut å si noe sånt, men eg føler kanskje mye fravær av lykke i det virkeleige liv da, viss eg kan vere såpass ærlig».

Han søkjer litt lykke, der han lettast kan finne det, og det er i den digitale spelverda.

Oppsummering: Speling og spelverda kan verte ei trygg hamn, når ein ikkje passar inn i samfunnet omkring seg, eller ikkje tør å vere seg sjølv, i den verkelege verda.

4.3.2.4 Multitaskande individ i ei kjedeleg verd?

Når informantane skildra sin nettbruk, så slår det meg at dei nok opplever verda som litt kjedeleg, og fattig på opplevingar. Å gjere ein ting, her og nå, vert ofte bytta vekk med det å multitaske, særleg i digital samanheng. Dei spelar avanserte spel, samtidig som dei kommuniserer via tale, gjerne i eit anna diskusjonsprogram med spelvennane. I tillegg til dette kan det også vere kommunikasjon via tekst, i eit tredje program, som ein også følgjer med på samtidig med speling og munnleg kommunikasjon. I Viggos sin vennegjeng hadde dei ein tysk medspelar som berre kommuniserte via tekst, i ti år, før han starta å kommunisere med dei munnleg. Dette viser at det ikkje er berre noko som skjer av og til. For Tor verkar det heilt naturleg å multitaske, i ulike samanhengar, og at det vert for kjedeleg med berre ein ting å gjere, om gangen.

Tor: «det er bare et spill jeg spiller, for å chille helt ut når jeg ser på ting, sånn mens jeg ser på serier på skjermen ved siden av», «Når jeg spiller så kan jeg fokusere mest på det, men hvis jeg ser på TV, så bruker du på en måte bare en liten del av hjernen. Så da må jeg liksom gjøre noe annet for ikke å kjede meg, hekle, eller gjøre noe annet».

Under gjennomsyn av intervjuet med Tor, så la eg merke til at han ofte flakka sidevegs med blikket. Etter kvart vart det tydeleg for meg, at han følgde med på fleire skjermar, samtidig som eg intervjuar han. Dette oppfatta eg ikkje under sjølve intervjuet, og hadde nok ikkje vorte avdekka utan filmopptaket. I skulesamanheng, vert det å multitasking, sett på som noko negativt, fordi det hindrar læring. Dette kan nok dei ha fått kritikk for, når dei gjekk på skulen, men truleg meistrar dei dette bra, sidan dei klarer å takle spelverdas utfordringar.

Oppsummering: Den verkelege verda kan vere litt kjedeleg, viss ein ikkje får ekstra stimuli, gjennom ulike medium, eller aktivitetar.

4.3.4 «Utmelding» frå den verkelege verda

Hos alle informantane var det ei låg deltaking i verda omkring oss, utanom deltakinga i arbeidslivet for tre av dei, og sosiale treff av og til. Sidan intervjuar vart haldne under koronapandemien, så vart kanskje svara litt prega av dette. Likevel vart inntrykket at dei bevisst vel vekk deltaking i den verkelege verda, til fordel for den digitale verda, og at dei gjerne kunne ha bytta vekk enda meir, om ikkje det hadde vore forventningar frå familie, sambuar eller i samfunnet rundt dei.

4.3.4.1 Verv, medlemskap og politisk engasjement

Tre av informantane var ikkje medlem i noko politisk parti, utanom Magne, sjølv om han tydeleg uttrykkjer at han slit med å finne sin plass i politikken. Han har engasjert seg i vindkraftsaka og meldt seg inn i organisasjonen Motvind og partiet Rødt pga. denne saka. Partimedlemskapet er han litt usikker på, og begge medlemskapa fører ikkje til aktiv handling, for hans del.

Magne: «eg har ikkje helt, ka skal eg si, eg har ikkje helt den drivkraften, det høres litt horribelt ut, men eg har ikkje helse til å fokusere på det. Og eg vet jo ikkje hundre prosent, politisk føler eg meg mellom barken og veden».

Det kjem fram at helse eller prioriteringa av speletid, samt usikkerheil om politisk tilhøyrse, kan vere årsaka til manglande engasjement.

Viggo: «I sameie, om dei ville ha ny sekretær eller styremedlem, så sa eg nei. Eg vil ikkje ha noko som kan påverke «unødvendig» min tid, eg vil ikkje si stele min tid, men som kan ta opp min tida. Eg unngår alltid verv»

Mangel på tid til engasjement, gjeld også Tor, sjølv om han arbeider nattskift, og dermed har mykje dagtid ledig. Truleg er det spelinga som tek mykje tid, sidan han ikkje nemner noko anna som han brukar tid på, og heller ikkje har noko familie å ta seg av.

Tor: «Jeg føler jeg har hatt så lite tid til overs, med den jobben jeg snart har hatt i 4 år nå».

Inga skylder ikkje på tidsnaud, når det gjeld engasjement i lokalsamfunn eller i politikken, men heller på at «vi gamera liker ikkje politikk». Ho nyttar stereotypien som forklaring på manglande politisk deltaking og engasjement, medan Tor uttrykkjer misnøye med formidling og innhald i politikk generelt. At saka ikkje vert klar nok, til at han føler seg trygg nok på kva han sjølv skal meine, eller velje.

Tor: «Jeg er ikke noe særlig glad i politikk, det blir for meningsbasert og flytende for meg».

Alle var opptekne av å følgje med på nyheiter, men Tor sa at han kanskje fekk det litt i ettertid, via YouTube osv. Inga skylder på mangel på TV, når ho i intervjuet får vite at det er OL, noko ho ikkje hadde fått med seg. Tilgangen på nyheiter er kanskje ikkje så stor likevel, og det kan nok fort utvikle seg ekkokammer, der algoritmane avgjer kva du får fram som nyheiter. Dette gjeld oss alle, og ikkje berre denne gruppa.

Politikk hadde lite innpass i spelverda, enten pga. stereotypiar om at dei ikkje likar politikk, eller ved at det eksistera ei felles semje, om at spelverda i størst mogleg grad skulle vere ei verd, utan politikk.

Magne: «du har jo noen spill som på en måte veldig sånn rollespillbasert og sånt, og der vil du finne mye mindre av den typen tematikk, at ting i verden vert dradd inn i spillet. Dette fordi en ønsker å skape en sånn veldig rein fiktiv verden å orientere seg i, der den ytre verden ikkje skal ha noe å si».

Inga kom på nokre saker som hadde vorte laust diskutert med spelvenner, t.d. Brexit, men at dette var sjeldan, og at ein ikkje ønskte meiningskonfliktar knytt til politikk.

Trass slike påstandar om lite engasjement, så vart det interessant å sjå ein fredsmarsj for Ukraina, i virtuell spelverd. Dette føregjekk på den tida då det også føregjekk protestdemonstrasjonar i mange storbyar i Europa, og verda elles. Demonstrasjonstog med gamera, truleg arrangert av gamera, viser at den politiske interessa er til stades blant spelarane, men at det kanskje er i spelverda dei viser sitt aktive engasjement. Den digitale arenaen er tydelegvis lettare å bruke til slikt deltaking, enn å vere med i den verkelege markeringa ute i byens gater. Ein vel kanskje å delta heime i staden for å gå ut i gatene, eller kanskje deltakarene i den digitale demonstrasjonen, var frå distriktsonrader utan slike markeringar?

Oppsummering: Spelarane viser lita interesse og engasjement for politikk, verv og medlemskap i organisasjonar, og forklarar dette med tidsprioriteringar eller stereotypiar som ein plasserer seg innanfor. Nyheiter vert sett på som viktig, men lite samfunnsdeltaking og avgrensa mediebruk, gjer til at ein kanskje ikkje er så oppdatert som ein trur. I den digitale spelverda kan ein arrangere og delta i aksjonar, og slik kan ein vise politisk interesse, på ein annan arena.

4.3.4.2 Klima- og miljø saka

Spelarane fortalte om kva saker dei var engasjert i, i verdssamfunnet. Hos tre av informantane, så var miljø og klimasaka, viktig. Dette påverka deira val i kvardagen, men også val knytt til livsmeining (4.1.5.). Engasjementet fører til aktiv handling med mål om å unngå eit stort fotavtrykk t.d. resirkuleringa av avfall, gjenbruk og lågt forbruk.

Tor: «Jeg prøver å gjøre en forskjell, jeg prøver å resirkulere og ikke bruke så mye strøm eller vann, prøver å ikke kaste ting ute, prøver å ikke etterlate meg slike fotavtrykk».

Oppsummering: Klima og miljø saka engasjerer fleire av spelarane, og fører til bevist endring av livsstil, men gjev også grunnlag for bortval av egne barn i framtida.

4.3.4.3 Lokalt engasjement

Nærleiken til lokalsamfunnet ser til å vitre bort, og berre Magne hadde engasjert seg i ei lokal sak, om vindkraft, i seinare tid. Deltakinga i nærsamfunnet var liten.

Magne: «Eg er ikkje en del av lokalsamfunnet i det hele tatt, på en måte. Eg går på butikken».

Magne har heller ikkje gjort noko for å finne ut om det er noko å vere med på, av organiserte aktivitetar, etter 18 mnd. i bygda. Han får verda til seg gjennom skjermen, og overser litt samfunnet omkring seg. Dei andre informantane kunne ikkje fortelje om noko lokal sak, som dei var opptekne av. At dei ikkje nemner noko på dette spørsmålet, kan tyde på at dei gjerne ikkje er så orienterte, om kva som går føre seg på heimstaden.

Oppsummering: spelarane er lite deltakande i nærsamfunnet, og følgjer lite med på kva saker og tema som rører seg i bygda, eller byen. Interesse for å delta er liten, ein bur der, men er på ein måte ikkje til stades der, likevel.

4.3.4.4 Samvær med familie og slekt

Kan behovet for digital verd verte så stor, at ein vel vekk si eiga familie. Viggo vil verne om tida si, i forhold til verv, men innrømmer også å ha dette i tankane når familien skal prioriterast.

Viggo: «Seinast laurdag, i bursdagsselskap til ein av mine nevøer som bur eitt stykke unna, så var det så klart litt; skal eg ta den bilturen nå, som tar nesten ein time ein vei, for å vere der ein time, før eg kjører tilbake ein time. Helst ville eg kanskje ha brukt tida til å spille, men eg prioriterer så klart familie».

Sjølv om besøket vert vurdert opp mot speletid, så prioriterer han foreløpig familien, noko som syner at familien framleis har stor verdi for han. Viggo møter opp, men innrømmer at han ikkje alltid er så til stades, pga. forholdet til spelverda.

Viggo: «Elles så er eg med på alle høgtider og nyttår, da er det ofte at eg kan vere hos familie, og så sitter eg og tenker på det å spille»

Tor tenkjer annleis om familiebesøk, hos han vert det relasjonen til den ein skal besøke, som vil avgjere om han vil ofre spelverda framfor familiebesøk.

Tor: «Det kommer helt an på om det er en onkel jeg ikke liker, så prioriterer jeg vekk det, men er det en tante som jeg liker veldig godt, så klart da drar jeg jo heller dit».

Kanskje framtidens samvær med familien, vert digital, på fleire måtar. Inga treffer mora si, i spelverda.

Inga: «Så har eg ei eg studerte med, som også spiller same spillet. Mamma spiller også, så vi spiller i lag».

Hos andre har kan spelvennar erstatte familien og vennar i den verkelege verda, men det kan jo vere at sjølv spelinga er årsaka til at ein har kutta banda til dei som er omkring seg, i den verkelege verda.

Viggo: «Det er jo variierende ka dei andre i den gjengen, forholder seg til familie, og andre venner. Det er jo enkelte av dei, som kun har denne vennegjengen, den onlinegengen som venner da, som de kan vere med på julafta online, eller vere i lag med på nyttårsafta. Og berre sitte og preike, ta seg ein øl, «ilag», sjølv om ein ikkje er på fysisk same sted»

Viggos utsagn kan tyde på at ein del spelarar lever meir eller mindre isolert, utanom det sosiale samværet i digital verd.

Oppsummering: Familieverdiar står sterkt hos informantane, men samværet kan verte påverka av den digitale verda, og ønsket om meir speletid. Samtidig kan spelverda verte arenaen for framtidig familiesamvær, ved foreldres deltaking i barnas digitale arena.

4.3.4.5 Makteslause og meiningsløyse

Magne, med sine mentale utfordringar, avgrensar nyheitsmengda for å spare seg sjølv for negative inntrykk.

Magne: «Eg prøver jo å orientere meg i nyhetsbildet. Det har vel vært sånn for min egen mentale helse sin del, at eg skjerma meg veldig mye fra daglege, og konstante nyhetsoppdateringer. I mange år. Det er så mye elendighet, som en hele tiden blir presentert for».

Felles for fleire av spelarane er at dei uttrykkjer litt maktesløyse, ved at dei ikkje kan utrette noko, for å betre tilhøva i verda.

Magne: «Den konstante krig, elendighet, nødsituasjon, som til stadighet finnes en eller annen plass, den får ikkje akkurat så mye fokus i spillvirkeligheten. Man kan jo diskutere om en bør ha et verdensomfattande fokus, eller ikkje», «så blir jo verden min kanskje litt liten, eg vet jo at det er en verden der ute. Det er mye nød og elendighet ut over pandemien og klimaet, men eg

føler meg kanskje litt for liten, for umotivert, til at eg kan gjøre noe forskjell. Eg høres forferdelig kynisk ut».

Hos Tor vert maktesløyse, eller «utmeldinga», litt gjentakande, og han merka sjølv at han svara på den måten.

Tor: «det er jo ikke noe jeg kan engasjere meg i», «..det er ikke noe jeg får gjort noe med, igjen..ha ha ha»

Det kjem også fram kritikk og eit syn på meiningsløyse, i forhold til krig som fenomen i verda, og til makta som enkelte individ, kan opparbeide seg. At eit individ kan ha makta til, eller rett til, å tvinge unge menn ut i krig, verkar meiningslaust for Viggo. Viggo ser berre meiningsløyse i å ofre sitt liv, for ei slik sak, men ville sjølv ha forsvart landet sitt ved åtak. Han er usikker på om han hadde stilt opp for Noreg, i krig på framand jord.

Viggo: «Eg er ikkje pasifist, men eg tenkjer krig er noko menneskeheten burde holde seg øve. At eit par personar bestemmer over, og tar ein avgjørelse om at dei skal «bruke folk» til å gjøre noko. Eg er ikkje noko fan av det. Eg hadde nok stilt opp for Norge, viss det hadde vorte på norsk territorium, trur eg, men å gå til krig i eit anna land, på vegne av Norge, det trur eg ikkje eg ville ha gjort».

Inga viser litt meir vilje til å vere med på å endre tilhøva i samfunnet, med skrivinga si (4.3.2.2), men er tydeleg på at politikk ikkje er hennar interesse. Ho ser altså ikkje, at ho sjølv kan utrette endringar i samfunnet, via den arenaen. Dette kan skyldast mangel på forståing for korleis den politiske makta fungerer, eller at ho føler avmakt i forhold til å nå fram i det politiske systemet. Den enklaste vegen for ho, er å ta opp kampen heime ifrå, gjennom skrivinga si, og evt. ved deltaking i demonstrasjonar, i digital verd.

Oppsummering: Fleire av spelarane uttrykkjer maktesløyse og meiningsløyse, knytt til ulike tilhøve i verda, men nyttar dette kanskje som ansvarsfråskrivning, for å kunne ta den lettaste vegen utanom problemet?

4.4 Funn

Her er mine funn, fordelt på dei tre forskningsspørsmåla:

- Kva syn har spelaren på meininga med livet?

Funn: det finst inga overordna meining, individet må skape si eiga meining. Relasjonar til andre, og å ha det bra, er meininga for dei fleste.

Funn: spelninga gjev meining ved å underhalde, vere arena for vennskap og fellesskap, og som verktøy for terapi.

Funn: Materielle verdiar, arbeid og status, gjev lita meining. Eit nøysamt liv, er meningsfullt nok. Ambisjonane kan vere høgre i digital verd.

- Kva forhold har spelaren til det verkelege?

Funn: det verkelege er den fysiske verda, men stadig større delar av den digitale verda, tek over for den verkelege verda. Tid og rom får nye grenser.

- Korleis skildrar spelaren verda omkring seg?

Funn: Naturvitskapen sine forklaringar står sterkt og ein har ingen tru på noko overordna makt eller kraft i verda.

Funn: Samfunnsdeltakinga er liten, på alle nivå, og den digitale deltakinga konkurrerer ut tradisjonar, aktivitetar, og interessa for nærsamfunnet. Deler av samfunnets tradisjonelle verdiar, og normalitet, er noko som dei ikkje deler, og dei meiner at samfunnet må verte betre på å akseptere annleisheit. Den digitale verda er meir mangfaldig der.

Funn: Større og meir vidtrekkande saker, kan få merksemd og engasjement, som klima og miljøsaka, pandemi og Ukraina-krigen. Desse sakene kan påverke kvardagslivet og livsval/meining hos spelarane.

4.5 *Kvalitetar ved mine funn*

Mine funn er nok ikkje representative for alle typar spelarar, til det er tal informantar alt for lågt. Tema kan sjåast på som eit konsept, og har slik ein konseptuell generalisering ved at funna kan seie noko om spelarar i ei viss aldersgruppe, med forholdsvis stor spelmengde frå barndom/ungdomstid, og med framhald i vaksenlivet. Funna har altså ein slags gyldigheit, ved at dei gjev eit bilete av eit utsnitt spelarar, i vaksen alder, som ikkje er mykje forska på. Dette kan skyldast at spelinga har vore sett på som eit ungdomsfenomen, noko som er i endring i vår tid. Funna kan altså gje eit breiare bilete innan temaet *gamerar*, og det empiriske materialet kan verte relevant og nyttig, i seinare forskning. SDI metoden er ein nyttig metode for slik type generalisering (Tjora, Kvalitative forskningsmetoder i praksis, 2017).

Eg har vore bevisst på at det er empirien som skulle forme mine funn, og at ikkje mine forventansvar, skulle få påverke arbeidet mitt. Likevel vil min alder, min fagkrets, mi yrkeserfaring m.m. kunne påverke min refleksjon, og slutningar.

Det empiriske materialet har vorte handtert på ein vitenskapleg forsvarleg måte, og mykje bruk av sitat, sikrar høg grad av transparens i mi analyse. Informantane er anonymiserte alle stadar, og korkje stadnamn eller andre geografiske opplysningar, eller yrkestittel, er med i oppgåva. Dette sikrar informantanes anonymitet.

5. Diskusjon

Til diskusjon tek eg med meg tre funn, eitt under kvart forskingsspørsmål. Desse tre funna er relevante i forhold til problemstillinga, og teorien som eg har valt å nytte i oppgåva. Storleiken på avhandlinga set også grenser for kor mange funn ein har plass til å diskutere. Problemstillinga er:

Kva livsmeining, verd- og verkelegheitsoppfatning kan ein finne hos spelarar i dei digitale spelverdene?

5.1 *Kva syn har spelaren på meininga med livet?*

Funn: Spelinga gjev meining ved å underhalde, vere arena for vennskap og fellesskap, og som verktøy for terapi.

Spelfellesskapet kan samanliknast med Wengers praksisfellesskap, der ein gjennom deltaking og engasjement, vil kunne utvikle felles meiningar og verdiar. Fellesskapet botnar i felles interesse for spel, men har så utvikla seg til vennskap, som har vokse seg større etter kvart som åra har gått. Spelarane skildrar eit nært vennskap med spelvennane, der ein deler informasjon om kvardagsliv, helse, arbeid og fritid. Spelarane viser også stor kjensskap og interesse for andre spelarars høgtider og kulturelle tradisjonar, det er altså eit praksisfellesskap med svært mange ulike kulturuttrykk, samt deltakarar frå mange ulike land. Praksisfellesskapet erstattar til ei viss grad vennskap i den verkelege verda, og nokre føler dei kan vere meir seg sjølv i dette fellesskapet, enn i fellesskapet utanfor. Wenger hevdar at ein gjennom engasjement, deltaking, og fantasi, er med på å skape sin identitet, og dette kan ei sjå er tilfelle hos enkelte av spelarane. Dei har opparbeida seg vennskap, ved langvarig deltaking, og deler nok mange felles narrativ, med spelvennane sine. Gravem meiner at usikkerheit knytt til identitet, skyldast ein uklar livstolking hos individet sjølv. Dette kan nok vere tilfelle i ungdomstida, då ein gjerne er usikker på mykje, og manglar ein del erfaringar i livet, og at ein kan verte tryggare i vaksen alder. I følgje Wenger, så tildeler praksisfellesskapet roller og status, som kan bety mykje, eller meir, enn status og rolle i det verkelege livet. Ein nyttar stereotypiar, og har felles spelnarrativ, eigne ord og uttrykk, som deltakarane kjenner. Spelarane beveger seg i ulike baner, i nokre baner er ein insider, der ein har vore med frå starten av, ein kan vere i utgåande bane, når ein

prøver å lausrive seg frå spelverda, og reduserer sitt engasjement og involvering der. Nokre er i perifere baner, der ein er litt innom, men ikkje så engasjert. Spelarane uttrykte at dei hadde mange ulike baner som dei nytta, etter humør, eller tid som ein hadde til rådighet. Dei kunne gjerne vere med i spel, der dei *ikkje* var interessert i å bli kjende med nokon, det var berre eit tidsfordriv.

Wenger legg vekt på praksisfellesskapets betydning for meining, at ein i sitt virke, i sin kvardag, skapar meining. Meininga vert skapt i ein prosess, og meining vert alltid reforhandla ved nye situasjonar og opplevingar. Gravem er også samd i at ein som individ eller deltakar, skapar nye meiningar, og at heile livet er ein konstant meiningsforhandlingsprosess. Spelarane har gjennom sitt liv opplevd mykje, og sit med mange erfaringar, som gjerne er annleis enn hos majoriteten av folket. Dette betyr at dei er medlemmar i eit praksisfellesskap, der dei vil skape sine egne meiningar, felles i dette fellesskapet. Ingen meining eksisterer i individet, eller i verda, meiner Wenger, alle vert skapt i ulike relasjonar gjennom livet. Engasjement i praksisen, gjev det meir meningsfullt, og dette kan ein sjå igjen hos spelarane. Når ein legg ned mykje tid og innsats, i spelverda, så kjennest verdien og meininga større. Og når ein trekkjer seg ut igjen av spelverda, så vert verdien og meininga redusert, eller endra. Praksisfellesskapet har også endra sine verdiar opp gjennom spelarane sitt liv, men nye verdiar knytt til kva ein seier og ikkje seier, og vennskap som har vakse seg solide, og som kanskje betyr mest i fellesskapet nå. Eit praksisfellesskap der sjølve spelet/spelunderhaldninga kanskje ikkje er det viktigaste lenger, men samhaldet som ein har med dei andre i gjengen. Fellesskap kjem framfor praksis, men praksis er grunnlaget for fellesskapet, for spelarane hadde opphavleg få andre felles interesser, enn interessa for å spele. Dess meir engasjert dei vart i praksisfellesskapet, dess meir interessert og engasjert vart dei også i dei andre spelarane sitt liv, og i å dele sitt liv med andre. Wenger peikar på at meiningsforhandlinga er ein dynamisk prosess, der det er ein interaksjon mellom deltakarane, og at ein dreg med seg perspektiv og historie, inn i meiningsforhandlinga. Dette kjem også tydeleg fram blant spelarane, eit meir modent perspektiv, eller med innslag av nostalgi, påverkar nåtidas meiningsforhandling.

Spela har ein større verdi, enn berre å vere eit spel. Wenger hevdar at noko kan få ein annan meining, enn først tiltenkt, og her har spela blitt til eit praksisfellesskap for spelarane. Spelet har også funksjon som terapi, eller rekreasjon for enkelte, og får slik eit litt ekstra meiningsinnhald for akkurat desse deltakarane. Hembre si masteravhandling, skildrar også

dette fenomenet, dvs. spel som terapi blant nokre av hennar spelarar (Hembre, 2014). Dei med kreative evner, fekk også utløp for sin kreativitet i spelverda, noko som gav dei eit ekstra meiningsinnhald i slike spel. Likeins er også nytten hos dei «multitaskande» spelarane, der spela vart som ein slags «hjerne trim», når andre media eller aktivitetar, vart for «enkle» for dei. Kognitiv utvikling, vart av ein spelar nemnd som ei positiv side ved spelinga, og som psykiater også såg som viktig ekstraverdi, for denne spelaren i sjukdomsfasa hans. Det finst altså fleire tilfelle av auka meiningsinnhald ved spelinga, for desse spelarane. Tjatana Schnell tek for seg temaet meaning i boka «*The Psychology of Meaning in Life*», og forklarar at ein handling eller aktivitet, kan få betydeleg høgre meiningsinnhald, viss aktiviteten inneheld eit *overskot* av betydning. I dette tilfellet gjev altså spelinga, det som spel pleier å gje; spenning, glede og underhaldning, men i tillegg kan det ha eit overskot av betydning for nokre spelarar, som pause frå noko vondt, verktøy for å ordne tankar og kjensler, kreativ utfolding, kognitiv utvikling, eller som arena for å pleie kontakt med andre menneske.

Schnells studie resulterte i ei liste over meiningskjelde, kva som gjev mest meiningsfullheit. Generativitet kom øvst, følgt av omsorg, religiøsitet, harmoni, utvikling, sosialt engasjement, å få merksemd, tilhøyrse til naturen, kreativitet og fellesskap. Mange av desse meiningskjeldene opplever spelarane i deira digitale verd, og har kanskje mindre av desse i den verkeleg verda. Generativitet, er kanskje vanskeleg å knyte til den digitale verda, vil ein kunne skape noko av varig verdi der? Å skape ein spelkarakter, utvikla over 10 - 15år, med opparbeidd status og posisjonar, i spelverda, kan vel sjåast på som en ganske varig verdi?

Gravem meiner at meininga er der på førehand, men at meininga må forståast, ved å plassere det i rett samanheng. Nye fenomen vil altså ha ein meaning ved seg, tilknytt heilskapen den høyrer til. Kan spel og spelverda ha ein overordna meaning, med ein samanheng som må forståast, før ein ser meininga. Spel og leik har følgt menneska frå tidleg eksistens til i dag, og har sin store verdi som spel, men Rachel Wagner hevdar at spela kan ha ein meir omfattande meaning, utover det å vere eit spel. I boka «*Godwired. Religion, Ritual and Virtual Reality*» vert spelverda samanlikna med religionar, ved at dei tilbyr t.d. orden, verdiar og mål. Når spelaren tre inn i denne verda, tilpassar han seg til regler som er der, utfører ritual på rett måte, og følgjer spelets ordenen. Kjensler under spelning kan òg likne kjensler under religiøse opplevingar, t.d. ekstase (Wagner, 2012). Gravem meiner at religionar er ulike meiningsutkast av ein heilskapsforståing, og som er ein del av ein horisont for menneska. Virtuelle spel vil med

Wagners samanlikning, kunne sjåast på som eit meiningsutkast, laga av menneska. Wagner meiner at religion er eit menneskeleg produkt, og at dette kan sjåast på som *religion i bevegelse* (Wagner, 2012). Geir Afdal, forklarar korleis religionar er i stadig utvikling i boka «Religion som bevegelse. Læring, kunnskap og mediering», og ser særleg på korleis religion kan verte mediert på ulike måtar (Afdal, 2013). Populærkulturen medierar allereie religion, og i følgje Dag Øistein Endsjø, og Liv Ingeborg Lied, så finst dette både innan musikk, film, reklame, tivoli, m.m (Endsjø & Lied, 2011).

Spelarane sjølve la ikkje noko religiøst i det å spele, men nokre kom inn på spelets funksjonen, som ein slags meditasjon. Rituelle handlingar hadde berre underhaldningsverdi for dei, og vert dermed til det som Ingvild Gilhus og Lisbeth Mikaelsson kallar ; *religion smurt tynt utover* (Gilhus & Mikaelsson, 1998).

Kva forståing spelarane hadde av sin eigen spelaktivitet, er heller usikkert, men Gravem meiner at forståing må vere til stades for å oppnå noko mening. Her har nok spelaktiviteten ei mening, utan at spelarane sjølve ser særlege samanhengar til ei evt. heilskapstolking.

Konklusjon: Utifrå Wegner og Gravems teoriar om meiningsdanning, så kan spelarane danne ei mening med det å spele. Meiningskjeldene hos spelarane kan ein også finne blant folk elles i samfunnet, i følgje Schnell. Gravems tankar om meininga sin pre-eksistens kan forsvarast om ein ser på Wagners samanlikning av virtuell speleverd og religiøs verd. Kanskje VR-spel vil vere framtidens mediering av religion, men at spelverda også tilbyr det som mennesket har behov for, og søker; nemleg orden, struktur, kosmos og kontroll, men utan ein Gud. I så fall vil spelverda kunne sjåast på som meiningsfullt for individet, på lik linje med religion, som kom på tredje plass i Schnell si liste over dei viktigaste meiningskjeldene til menneska.

5.2 Kva forhold har spelaren til det verkelege?

Funn: det verkelege er den fysiske verda, men stadig større delar av den digitale verda, tek over for den verkelege verda. Tid og rom får nye grenser.

Utifrå Bergers definisjon av verkelegheit «*ein kvalitet som er knytt til fenomen som vi erkjenner har ein eksistens uavhengig av vår eigen vilje*», så vil nok spelarane kunne definere den virtuelle spelverda som ei verkelegheit, men å påstå at denne verkelegheita er sann, vil nok spelarane ikkje støtte. Spelarane er klare på at den verkelege verkelegheita, er den fysiske verkelegheita,

men dette kan kanskje endre seg viss den digitale verda stadig går inn i den verkelege verda? Viss den digitale spelverda, i stadig større grad, står for fenomena vennskap, ritar og ulike minne, så vil ein kunne oppleve dette som erfaringar som er sanne. Fenomenet «Fredsmarsjen for Ukraina», vil vere sann, det same gjeld sørgetoget for medspelar.

Edward Castronova nyttar omgrepet magisk sirkel, om den magiske verkelegheita eller fantasirommet, som ein stig inn i, når ein går inn i ulike virtuelle spel. Han hevdar at online verkelegheita i stadig større grad, går inn i offline verkelegheita, og at den magiske sirkelen vert meir porøs og transparent. Skiljet mellom verkelegheitene vert stadig mindre skarpt, i følgje Castronova (Castronova, 2006).

Bergers kvardagsverkelegheit har ei privilegert stilling blant alle verkelegheitene som mennesket bevegar seg inn, og ut av. Spelarane si kvardagsverkelegheit, vil i følgje Berger, vere den verkelege verda, som dei har rundt seg. Spelverda vil vere ein enklaveverkelegheit, innordna under kvardagsverkelegheita. Kva skjer viss ein er meir til stades i enklaveverkelegheita, enn i kvardagsverkelegheita? Vil dette påverke spelarens oppfatning av kva som *er* kvardagsverkelegheita? Kan det tenkjast at dei byttar plass? Vil spelverkelegheita kunne verte den nye kvardagsverkelegheita, og bestemme struktur, språk, referansar m.m., og etterlete den tidlegare kvardagsverkelegheita som ei mindre viktig, og meir flyktig verkelegheit, for spelaren?

Når spelaren opplevde *å miste seg sjølv*, så var det kanskje noko slikt han opplevde, at spelverkelegheita tok over for kvardagsverkelegheita, og at dette er noko som han prøver å unngå i dag, ved å avgrense sitt engasjement i spelverda? Andre spelarar uttrykkjer tydelegvis fascinasjon med tanke på ei spelverd, som tek over heile deira verkelegheit.

Bergers kvardagsverkelegheit er den ein fysisk kan påverke, og nettopp dette, er noko som også er mogleg, i spelverda i dag. Ein kan «fysisk» vere til stades i eit sørgetog, bevege seg gjennom spellandskapet, og utføre rita i lag med mange andre «menneske». Spelkarakteren vert din «fysiske» figur, som er til stades, og dei andre vil kjenne deg, som den figuren du er, men også gjerne som det verkelege menneske du er.

Ansikt til ansikt relasjonar har ein også, via skjermen, og språket bygger bruer mellom her og nå, via tale og tekst program som spelarane nyttar. Også minner i digital verd, kan uttrykkast

med språket vårt, på same måte som eit verkeleg minne. Nærleiken mellom menneska, intimiteten, kan altså sikrast i denne digitale verkelegheita. Opplevinga av tid og rom, her og nå, er tydeleg i endring.

Ida Tolgensbakk, studerte svenske innflyttarar i Noreg og såg på korleis nettsamfunna kunne fungere som lokalsamfunn for desse svenskane. Ho oppdaga at dei i stor grad erstatta tradisjonelle lokalsamfunn, og kalla dei *pålogga lokalsamfunn*. Dei bør inkluderast i lokalhistoria, og verte ein del av humanistiske- og samfunnsfaglege studie. Tolgensbakk meiner det er lite meiningsfullt å skiljet menneskets liv på nettet, frå andre delar av deira liv (Tolgensbakk, 2017). Kanskje den digitale spelverda skal sjåast på som spelarens lokalsamfunn, der dei samhandlar, kommuniserer og dannar fellesskap, og at ein jamstilte desse verkelegheitene sin verdi, for spelarane?

Oda Julie Hembre, konkluderte utifrå sine funn i 2014, at hennar informantar ikkje flykta frå verkelegheita, når dei spelte. Ho hadde fleire informantar enn meg, og dei var yngre, men hadde stort sett slutta, eller sterkt redusert si spelmengde då ho intervjuar dei (Hembre, 2014). Hos to av mine informantar, vert det tydeleg at fenomenet verkelegheitsflukt, er noko som dei ser på som reelt, og at den eine sjølv har nytta spelverda som ei flukt. Her skil altså mine funn seg frå funna i 2014, og eg tenkjer nok at mengde vanskar som ein står i, er avgjerande, når ein vel å flykte frå verkelegheita. Og det kan vere at Hembre ikkje hadde nokon spelarar som hadde slite, eller sleit med noko, som dei ville rømme i frå. Det kan også vere at temaet er noko som ein synest er for personleg og flaut, og at ein *ikkje* vil fortelje om det, t.d. i eit gruppeintervju, eller i eit intervju med ein ukjent person. Og akkurat tillit kan vere avgjerande for slik informasjon. Den eine som fortalte om si flukt, er ein eg kjenner litt, noko som kan ha gjort det lettare for informanten å fortelje om dette. Eit anna viktig skilje er at Hembre definerer sine informantar som kvardagsspelarar, som spelte når dei hadde tid, medan mine informantar er spelarar som har spela *svært* mykje, og som *framleis spelar mykje*. Dei har altså lenger «fartstid» som spelarar, og har kanskje gått djupare inn i det, enn dei yngre som har forlete aktiviteten. Som gjerne difor hadde hatt eit anna forhold, til denne spelverkelegheita.

5.3 Korleis skildrar spelaren verda omkring seg?

Funn: Samfunnsdeltakinga er liten, på alle nivå, og den digitale deltakinga konkurrerer ut tradisjonar, aktivitetar, og interessa for nærsamfunnet. Deler av samfunnets tradisjonelle

verdiar, og normalitet, er noko som dei ikkje deler, og dei meiner at samfunnet må verte betre på å akseptere annleisheit. Den digitale verda er meir mangfaldig der.

Når spelarane uttrykkjer lita interesse og engasjement for lokalsamfunnet omkring seg, og politikk, så kan det skyldast at Noreg har hatt ein pandemi dei to siste åra, som har sett grenser for kor mykje ein *har* kunne engasjert seg, og delteke i. Likevel er mitt inntrykk at politikk, medlemskap i organisasjonar, og å ha ulike verv, var noko dei ikkje var interessert i, og at dette ikkje hadde noko med tilhøva under pandemien å gjere. Merkelappen «introvert», vert brukt av fleire, for å forklare deira prioritering av å vere heime, «aleine», framfor skjermen. Dette gjev eit peikepinn på førestillingar som kan koplast til Dorothy Hollands tenkte verdene. Hollands *tenkte verdene*, inneheld førestillingar om kva som er rett og gale, godt og vond, normalt eller ikkje, rart og vanlig, kort sagt alle førestillingar som finst i eit samfunn. Er det slik at spelaranes manglande interesse for politikk, og annan deltaking i samfunnet, skyldast ein førestilling som er etablert i deira digitale *tenkte verd*? Mykje tyder på at det finst ein underforstått regel blant spelarane, om at politikk skal unngåast i spelverda, og at det også er ein stereotypi om at gamerar *ikkje liker politikk* (4.3.4.1). Kan lita interesse blant mine spelarar skyldast at dei prøver å passe inn i stereotypien, og det underforståtte idealet, eller kan det tenkast at stereotypien vaks fram, fordi det er typisk for spelarar å vere lite politisk interesserte? Kan merkelappen «introvert» ha vorte populær å bruke, blant spelarar, for å unnskyldde sin tilbaketrekking, og for å fråskrive seg skyld, som ein føler for tida ein nyttar til spel? Og å føle skyld for å spele, viser også førestillingar om kva ein tenker er normalt å bruke tida på, for ein vaksne person, i vårt samfunn. Få føler skyld for å sjå på fotballkampar fleire kveldar i veka, og for å reise på dyre fotballturar utan familien. For i vår tenkte verd, så er dette heilt greitt, og det har gjerne status i fleire miljø. Aktiviteten er synleg sosial når ein er på kampar, og det å *vere sosial* har vel vorte ein meir «viktig» verdi i vårt samfunn, etter sosiale media sin tilkomst?

Alle merkelappar i vårt samfunn, kjem pga. førestillingar i vårt tenkte samfunn, om kva som er eit normalt menneske, eller ikkje. Mykje er knytt til sjukdom, som diagnosar, men merkelappen introvert, skildrar ein personlegdomstype. Og den vert nytta av fleire, enn den eigentleg er tiltenkt til (Kennair, 2020). Har førestillinga om det supersosiale mennesket vorte så utbreidd, at spelarane må nytte merkelappar på seg sjølv, viss dei ikkje er så sosiale? Har dei byrja å sjå på seg sjølv som unormal, og annleis?

Pandemitida har nok opna auga hos mange, for kor sosiale vi eigentleg likar å vere. Undersøkingar syner at stress og utbrentheit, har vorte redusert blant yrkesaktive i perioden med heimekontor, medan arbeidsinnsatsen har vore stabil (Forskning.no, 2022). Er opne kontorlandskap og arbeidsplassar med store tal tilsette, krevjande for deler av arbeidstokken? Mange ønskjer nok å behalde heimekontorordninga, at det kan vere valfritt kor sosial ein må vere på jobb, men førestillinga om at «vi er så sosiale» og at dette er *eit stort pluss* hos eit menneske, det tek det nok lenger tid til å endre. Tenkte verdene veks fram over tid, og er vel etablert i alle sitt hovud, og påverkar korleis ein ser på seg sjølv, slik spelarane gjer. Ein har også organisert samfunnet, arbeidslivet, og barndommen, utifrå dette tenkte idealet. Og er ein ikkje slik, så vil ein gjerne føle seg annleis, og kanskje etterkvart ha vanskar med å føle seg som ein del av samfunnet.

Å få vere den ein vil, få utvikle sitt potensiale, er ein viktig verdi, som botnar i fridom, og akkurat dette var ein viktig verdi hos alle spelarane mine. Fridom til å velje kva ein vil gjere i livet sitt, og fridom til å vere som ein er. Og denne fridommen kjem litt i skvis, når ein set merkelappar på folk, som tydeleggjer at ein ikkje heilt passar inn i den tenkte verda sin normalitet.

I den tenkte verda, vil det vere verdier som er viktigare enn andre, og blant spelarane så verkar det som at lokalsamfunnet hadde ein låg verdi, og at dei heller vel å vise engasjement og deltaking, i digital verd. Kristine Ask påpeiker at spela gjev rask lønn for innsats, har ein føreseielegheit for framgang, som arbeidsliv og kvardagsliv ikkje kan tilby på same måte (Vik, 2022). Vert kvardagslivet, i den verkelege verda og i lokalsamfunnet omkring ein, for kjedeleg for desse spelarane?

Castronova meiner at spelarane finner det fysiske miljøet i spelverda, meir attraktivt, enn den fysiske jorda, og at spelaren kan vere meir interessert i å bruke pengar i denne verda, enn i verkeleg verd. I mange tilfelle er det også mykje enklare å *leve* i digital verd, t.d. det å ta lunsj «i lag» med ein person, langt unna der ein er. Castronova hevdar at mykje deltaking online, fører til mindre deltaking offline (Castronova, 2006). Dette støttar mitt funn om ein tendens til låg deltaking og engasjement i samfunnet, for denne gruppa. Årsaka kan vere ulik, for spelarane, men det kan vere ein fascinasjon over spelverda, eller at det er enklare å delta i digital verd, som fører til låg deltakinga i deira lokalsamfunn.

Interessa for politikk var lita blant spelarane, og årsaka kan nok vere samansett, og har kanskje noko med individualismen å gjere, som spelarane viser mykje av. Frå 60-talet har det eksistert ei bekymring for at individualisme og sjølvsentring, vil gå framfor interessa for politiske, religiøse og historiske spørsmål. Taylor meiner at sjølvrealiseringskulturen verkar fordummande, og at den innsnevrar innhaldet i livet, og peikar på tre sjukdomsteikn ved modernitetssamfunn i boka «Autentisitetens etikk». Eitt av sjukdomsteikna knyt seg til det politiske styret av samfunnet, og Taylor hevdar at desse bekymringane har eksistert ei tid, og er delt av mange (Taylor, 1998).

Taylor forklarar at individualismen, i lag med av-mystifiseringa, har ført til tap av overordna livsmeining og orden i universet. Individet har fått fridom, men tap av livsmeining, som igjen kan føre til tap av vidsyn hos individa. Individida utviklar heller eit trongsyn der kvar enkelt vil fokusere på deira individuelle liv, i staden for samfunnet som heilskap. Den instrumentelle fornuft vil erstatte gammal orden, og denne fornufta er upersonleg, og tek avgjerder som er kalkulerande, og kostnadseffektive. Til slutt vil mennesket oppleve fridomen til å ta vala, som *ikkje reelle*, for strukturane i samfunnet setje grenser for kva val ein kan ta. Og kjensler og menneskeleg logikk, må vike i møte med strukturane. Etter kvart vil mennesket *stenge seg inne i sine hjarter*, slik Alexis de Tocqueville seier det. Og her kjem ein inn på den politiske sida av sjukdomsteikna. Individ som stenger seg inne i sine hjarte, ønskjer *ikkje* å delta aktivt i sjølvstyret i samfunnet. Dei føretrekkjer heimen og privatlivets gleder, og er fornøgd så lenge den styrande myndigheita sikrar at dei har desse gledene (Taylor, 1998). Har spelarane det godt slik det er, at dei nyter sine kvardagar, utan særlege bekymringar? Eller er deira spor av avmakt, eit resultat av at ein ikkje lenger ser høve til å påverke systemet? Kan strukturane i samfunnet ha vorte for mykje preg av instrumentell fornuft, slik at kjenslevare menneske (4.3.4.5), kanskje føler seg meir framand i eit slikt samfunn, enn andre?

Taylor hevdar også at avmystifiseringa kan endre synet på det meiningsfulle. Utan magi og overordna meininga, så står ein utan mål, og meining. Og da vil ei tape den heroisk dimensjon i livet, som gjer til at ein vert villig til å døy for ei sak. Utan eit høgare formål, så vil ein leve utan pasjon (Taylor, 1998).

Den eine spelarens uttrykkjer meiningsløyse, knytt til å ofre livet i ein åtakskrig, men han kritiserte heller krig som maktmiddel, i konflikta, og individs makt til å kommandere eit anna

menneske i døden. Fridom til sjølv å bestemme, står sterkt hos alle informantane, og det ser ut til at individualismen er viktigare for meiningsskaping, enn det mystiske. Dei har tilgang til store mengder mystifisering i den digitale spelverda, så det er kanskje der dei set seg mål, og tek på seg heroiske oppgåver? Likevel ser det ikkje ut som at dei koplar noko særleg meining, til denne mystifiserte speldimensjonen, men dette kan kanskje forklare deira låge engasjement i den verkelege verda, ein mangel på pasjon?

Nietzsche hadde liknande tankar om tap av overordna meining; at det ein vil sitje igjen med til slutt, er lykke og helse som einaste verdi, og at apati og mettheit vil prege mennesket (Tollefsen, Syse, & Nicolaisen, 2014). Er det apati og mettheit som pregar spelarane, og tek frå dei engasjementet, og er målet om lykke, det som er drivkrafta bak spelinga? Og kan mangel på lykke i vår verkelege verd, føre til søk etter lykke, ein annan stad? Noreg har lenge vore i toppen på internasjonale lykkekåringer, men har flytta seg nedover dei seinare åra. Stress og bekymringar har auka for heile verdas befolkning dei siste 10 åra, men også reduksjon av levestandard og livskvalitet, er noko som nordmenn har opplevd i dette tidsrommet. Dei unge er minst tilfreds med livskvaliteten, medan dei eldre er meir nøgde (Lein, 2022). Ole Jacob Madsen fryktar at nordmenn ikkje veit kvar lykka er å finne, og at ein tenkjer det er kos og avslapping, med liten innsats, som er lykke. Forsking viser at dette ikkje stemmer, det er det å arbeide seg fram mot eit mål, å utvikle seg sjølv, som er mest lykkebringande for eit menneske. Det er ikkje *noko*, som kan gje deg lykke, men din eigen innsats, som gjev resultat (Madsen, Ikke spør om noe vil gjøre deg lykkeleg. Still heller dette spørsmålet, 2021). Søk etter lykke i spelverda eller digital verd, kan altså vere feil veg å gå, men kan også vere utviklande og føre til vekst, for enkelte individ, noko e-sport og terapifunksjonen, kan vere døme på.

Trass kritiske syn på modernitetssamfunnet, så meiner likevel Taylor, at sjølvrealiseringa har sitt opphav i eit samtidsideal, nemleg autentisitet, og at dette igjen, heng saman med den viktige verdien, fridom. Taylor meiner at dette ikkje kan sjåast på som egoisme eller slappheit (Taylor, 1998). Om ein ser på spelaranes ønskje om å ha det bra, så gjeld det alle, og ikkje berre for dei sjølve. Deira interesse for miljø og natur, er heller ikkje basert på egoisme, men kan det vere kopla mot nyting?

Å prioritere eiga nyting, har lenge vorte sett ned på, mykje fordi ein har kopla det opp mot seksuell frigjering. Frode Nyeng meiner at dette er ein litt urettvis kritikk. Nytinga ved å velje

å spele, samtidig som ein lever enkelt og nøysamt, bør kanskje sjåast på med ein positivt syn. Lite materielt forbruk, gjev mindre behov for pengar, og dette gjer arbeidet mindre verdifullt. Arbeid tek også tid frå spelinga, som reduserer nytinga, og arbeid mistar sin verdi, på grunn av dette også. Arbeid, som samfunnet før såg på som viktig, kan altså endre sitt innhald for nokre. Nyeng kallar dette for *haldningshedonisme*, og her vert også leiken nemnt, som ein del av nytinga for mennesket (Nyeng, 2010).

Lite interesse for materielle gode, og gjenbruk hos spelarane, viser at dei i sin tenkte verd, ser på dette som viktig. Nordmenns verdier har endra seg dei siste tiåra, ein har gått frå å vere materialistar til å verte idealistar. Og dette tyder på at spelarane er på linje med det fleire av dei unge i Norge, i dag. Ivar Frønes seier at det er ikkje nytenkarane sin motivasjon som overførast til neste generasjon, men nytenkaranes handlingar, som blir til nye kulturelle strukturar, og som motiverer nye grupper (Frønes, 2001). Kanskje spelaranes livsval og praktiseringa av livsvala, vil endre samfunnet etter kvart? Ein forsmak på trendar som vil kome sterkare om ei tid?

I eit pluralistisk samfunn, gjer mange verdier seg gjeldande, og Jan- Olav Henriksen forklarar to måtar å forstå pluralisme på. Dette kan vere viktig for korleis ein ser på utfordringar, som eit pluralistisk samfunn *kan* stå ovanfor. *Mjuk pluralisme* er når verdiane lett kan leve i lag, medan *hard pluralisme*, er verdier som vanskelegare let seg kombinere i lag (Henriksen, 2001). Spelaranes manglande interesse for politikk, og for nokre, også arbeid, kan verte verdier som vert vanskelege å kombinere med andre verdier i samfunnet. Både demokratiet, og velferdsstaten, er avhengig av at folk stiller opp, og gjer sin innsats. Vert det for få som deltek, så bryt begge delar saman. Å velje vekk si familie, og å velje vekk å få barn, kan føre til store samfunnsendringar, viss dette vert *normalt*. Vårt samfunn kan altså stå framfor store utfordringar knytt til den digitale verdas framvekst og utbreiing, men teknologien kan også løyse mange utfordringar, og skape nye løysingar. Kanskje den digitale verda kan ta over, for mykje at det som skjer i verkeleg verd, i dag? Heimekontor, nettundervisning, digitale markeringar av ulike slag, nettdoktor m.m. er nok kome for å bli, og dette vert nok meir utbygd etter kvart som teknologien endrar seg.

Det kan tenkjast at det å treffast digitalt i t.d. spel, kan verte ei ny samværsform i familien, som skapar auka samvær, glede og fellesskap mellom generasjonane i slekta. Og at familien såleis *ikkje* vert valt vekk. Kanskje tida er over for tradisjonelle familieselskap, der kanskje fleire

trippar og ønskjer seg vekk, og at ein etter kvart kan setje pris på dei nye samværsformene. Den tenkte verda vil alltid endre seg, også den av i dag.

6. Oppsummering

Problemstillinga for denne masteravhandlinga er; *Kva livsmeining, verd- og verkelegheitsoppfatning kan ein finne hos spelarar i dei digitale spelverdene?* Kvalitative intervju med fire vaksne spelarar, gav eit innblikk i deira verd, etter lang tids spelerfaring frå barndom/ungdomstid, til dags dato.

Hos mine spelarane er det ingen som ser noko overordna *meining med livet*, og dei meiner at *meining i livet*, er noko som alle og ein kvar, må skape sjølve. Dei set individualisme høgt som verdi i sine liv, og fridomen til individet, til å vere seg sjølv, er viktig for *meining i livet*. Dei støtter seg til vitskapen sine forklaringar i synet på korleis verda er, og er tvilande til at det finst noko makter, eller krefter som styrer den.

Verkelegheita er for spelarane den fysiske verda omkring dei, men i kvardagen oppheld dei seg mykje i digital verd. Den digitale verda gjer utfordringane mindre, utfordringar som dei har i den verkelege verda. Det kan vere utfordringar knytt til å meistre samvær med mange menneske samtidig, psykisk sjukdom eller ønskje om å verte akseptert som den ein er. Om nokre av desse utfordringane er reelle, eller skapt av i eit digitalt verds-narrativ, kan vere vanskelege å vite. Nokre kan ha opparbeida seg utfordringar pga. sin store spelaktivitet.

I den digitale verda har ein etablert vennskapleg forhold gjennom mange år, og dette er venner som ein gjerne deler tid med, kvar dag. Vennskapa har vorte nære, og nokre har også hatt fysiske treff i verkeleg verd. Den sosiale delen av spelverda, vert sett på som svært meningsfull for spelarane, deretter kjem spel som terapi, og som avkopling frå frustrasjon. Underhaldningsverdien er også stor, og spela kan ta ein vekk frå ein grå og kjedeleg kvardag. Spelverda kan også vere ein stad ein flyktar til, for å kome vekk frå problem som ein har i den verkelege verda, men denne flukta har også vorte erfart som noko negativt, ved at ein følte ein mista seg sjølv.

Spelarane er alle lite opptekne av materielle verdiar, eller status av noko slag, men i spelverda kan det vere motsett. Der kan ein ha glede av å vere sjef, eller av å samle seg verdiar i spela.

Arbeid vert sett på som ein viktig verdi for nokre, for andre var arbeid noko ein helst ikkje vil bruke tid på. Å berre kunne nytte tida til spelning, var ein draum for nokre av dei, men stort sett gjekk draumane ut på å ha gode relasjonar til andre, og å klare seg sjølv. Å ha det bra, var greitt nok, og dette speglar litt deira haldningar til arbeid og verdier. Fleire såg på utdanning som realisering av seg sjølv, men hadde gjerne yrke som ikkje samsvarar med utdanningsgraden deira. Å bestemme seg for kva ein vil gjere i løpet av livet, kan ha vorte utsett pga. spelaktiviteten. At spelninga fungerer som ei pause frå kvardagens krav og forventningar, og at ein set ting på vent.

Ingen nemnde barn som noko dei ønskte seg. I vurderinga om det å få barn, hos ein spelar, kom klima og miljøproblem fram, samt uro med krig i Europa, som grunngeving for at det ville vere uansvarleg å setje barn til verda. Barn kunne også føre til redusert speletid, og dette kunne også gjelde om ein tok på seg verv av ulike slag. Grunngevinga for bortval av barn, botna altså i negativ framtidstru og litt egoisme.

Spelarane var lite interessert i politikk, og deltok lite i lokalsamfunnet. Dei hadde ingen lokale saker som dei følgde med i, utanom ein som hadde interesse for lokal vindkraftutbygging. Større saker som klima og miljø, pandemi, og krig, fekk større merksemd, og alle ønskte å vere orienterte på nyhendefronten. Interesse for miljø, viste seg også i deira daglege livsval, som *ikkje* var prega av materielt forbruk. Nokre hadde også fokus på miljøtiltak i kvardagen og gjenbruk.

Fleire av spelarane har nok kjent på kjensla av å vere annleis, og dei set merkelappar på seg sjølve, eller plasserer seg inn i ein stereotypi. Dei kan også ha opplevd einsemd i barndommen, eller har seksuell legning utanfor «normalen», eller mentale utfordringar som hemmar ein i kvardagen. Om merkelappar og stereotypiar, er populære i deira digitale verd, er usikkert. Dei kan nok vere nyttige, ved å gjere det enklare for dei sjølve, å forklare sine val aktivitetar og deltaking, eller mangel på dette. Ønske om aksept og meir mangfald, vert gjerne oppfylt i digital verd, og ein føler seg gjerne meir vel der. Lykka kan også vere større i digital verd, enn i vår verkelege verd.

Gjennom samtalane vert det uttrykt noko maktesløyse, enten ved at situasjonen er umogleg å gjere noko med, eller at ein sjølve ikkje orkar å prøve å gjere ei endring. Å engasjere seg i den verkelege verda, er mindre knytt til lyst, enn lysta til å engasjere seg i digital verd. Nasjonalkjensla er til stades i møte med spelarar frå andre land, men ein ser kanskje ikkje

verdien av å ofre seg for landet, i krig på framand jord. Og dette heng saman med individets rett til å gjere som ein vil, altså om ein vil ofre sitt liv, eller ikkje.

Samfunnsdeltaking, som ritar og høgtider, vert markert digitalt i spelverda, og nokre spelarar har vore deltakar i slike aktivitetar. Framleis er markeringar i verkeleg verd viktige, men vurderingar om tap av speletid, kan førekome t.d. knytt til familietreff. Andre kan bruke meir tid med familie, på annan arena, som spelarar *inne* i spelverda.

Funna viser at vår *førestilte verd*, eller *tenkte verd*, kan setje grenser for utfalding, hos enkelt. Dei som skil seg litt ut, kan fort verte plasserte i, eller dei plasserer seg sjølv, i stereotypiar eller under ulike personlegdomstypar. Kan kjensle av annleisheit, vere årsaka til låg deltaking i den verkelege verda, og meir deltaking i digital verd?

Kan fascinasjonen for spelverda bli så stor, at ein vel digital verd framfor den verkelege verda? Bortval av deltaking i verkeleg verd, kan føre til utfordringar i samfunnet, særleg på område der stor gard av deltaking, er ein føresetnad for god funksjon t.d. demokratiet og velferdsstat?

Vår tenkte verd vil alltid vere i endring, kanskje mot meir aksept og mangfald? Teknologien kan hjelpe enkelte ved å gje dei fleire alternativ, til livsmeining og glede, og kan kanskje vere deira veg til samfunnsdeltaking?

7. Litteratur

Afdal, G. (2013). *Religion som bevegelse*. Oslo: Universitetsforlaget.

Anker, T. (2020). *Analyse i praksis. En håndbok for masterstudenter*. Oslo: Cappelen Damm AS.

Begstrøm, I. I. (2014, september 30). *Online dataspill tvinger kvinner inn i skapet*. Hentet fra Kilden, kjønnsforskning.no: <https://kjonnsforskning.no/nb/2014/09/online-dataspill-tvinger-kvinner-inn-i-skapet>

Berger, P. L., & Luckmann, T. (2011). *Den samfunnskapte virkelighet*. Bergen: Fagbokforlaget AS.

Bøhn, E. D. (2019). *Meningen med livet*. Oslo: Spartacus Forlag AS.

Castronova, E. (2006). *Synthetic Worlds. The Business and Culture of Online Games*. Chicago; London: The University of Chicago Press.

Egenfeldt-Nielsen, S., & Heide Smith, J. (2004). *Playing with Fire. How do Computer games Influence the Player?* Hentet fra <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1534685/FULLTEXT01.pdf>

Elder Scrolls Online. (2022). *#ESOFamAgainstWar March for Peace*. Hentet fra YoyTube: <https://www.youtube.com/watch?v=UTG43A7vbHk>

Endsjø, D. Ø., & Lied, L. I. (2011). *Det folk vil ha. Religion og populærkultur*. Oslo: Universitetsforlaget.

Forskning.no. (2022, 04 26). *Folk flest vil fortsatt jobbe hjemmefra*. Hentet fra forskning.no: <https://forskning.no/arbeid-covid19-ntb/folk-flest-vil-fortsatt-jobbe-hjemmefra/2017335>

Forskningsrådet. (2021, 05 02). *Folk flest stoler på forskerne*. Hentet fra forskningsrådet.no: <https://www.forskningsradet.no/om-forskningsradet/pressekontakt/pressemeldinger/2021/folk-flest-stoler-pa-forskerne/>

- Frønes, I. (2001). *Handling, kultur og mening*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Gee, J. P. (2014). *An Introduction to Discourse Analysis: Theory and Method*. New York: Routledge.
- Giddens, A., & Sutton, P. W. (2014). *Sociologi*. Lund: Studentlitteratur AB.
- Gilhus, I., & Mikaelsson, L. (1998). *Kulturens refortrylling*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Google. (2022, 07 05). Hentet fra google.com: https://www.google.com/search?q=kutte+ut+sosiale+medier&rlz=1C1GCEB_enNO906NO911&oq=kutter+ut+sosiale+&aqs=chrome.1.69i57j0i22i30i2.165139j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8&safe=active&ssui=on
- Gravem, P. (1996). "Det meningsseekende menneske". (E. Birkeland, S. Mogstad, S. Harbo, & A. Rolin, Red.) *Prismet, Pedagogisk Tidsskrift*, 47(6), ss. 235-237.
- Gravem, P. (1996). Meningserfaring og livstolkning. (e. Birkedal, S. Mogstad, S. Harbo, & A. Rolin, Red.) *Prismet, Pedagogisk Tidsskrift*, 47(6), ss. s. 242- 255.
- Gravem, P. (1996). Menneskets egenart -et kulturelt og tolkende vesen. (E. Birkeland, S. Mogstad, S. Harbo, & A. Rolin, Red.) *Prismet, Pedagogisk tidsskrift*, 47(6/96), ss. 238-241.
- Hauge, I. T. (2020, 05 20). *Gaming og gudstro: Hvilke verdier og holdninger er typiske i populære spill?* Hentet fra Cross over gaming: <https://www.crossovergaming.no/gaming-og-gudstro-hvilke-verdier-og-holdninger-er-typiske-i-populaere-spill/4922/>
- Hembre, O. J. (2014, 06). "*Jeg har spilt spill hele livet, og I'm just fine*". Hentet fra UIT Munin: <https://munin.uit.no/handle/10037/6458>
- Henriksen, J.-O. (2001). Pluralisme og identitet -to ulike forståelsemønstre. I J.-O. Henriksen, & O. Krogseth, *Pluralisme og identitet. Kulturanalytiske perspektiver på nordiske nasjonalkirker i møte med religiøs og moralsk pluralisme*. (ss. 216- 246). Oslo: Gyldendal.

- Hjarvard, S. (Red.). (2016). *Medialisering*. Hans reitzels Forlag.
- Holland, D., Lachicotte, W. J., Skinner, D., & Cain, C. (1998). *Identity and Agency in Cultural Worlds*. Chambridge, London: Harward University Press.
- Johansen, S. L. (2016). Den medialisierende leg. I S. H. (red.), *Medialisering. Mediernes rolle i social og kulturel forandring* (ss. 103- 123). Hans Reitzels Forlag.
- Karlsson, Ø. N. (2004). Nye kulturelle uttrykk, sosiologien og dataspillet. *Sosiologisk tidsskrift: VOI 12*, ss. 273-284. Hentet fra Nye kulturelle uttrykk, sosiologien og dataspillet.
- Kennair, L. E. (2020, 07 01). *Introvert*. Hentet fra snl.no: <https://snl.no/introvert>
- Klyve, A. (2016). *Sinte, unge, villfarne menn. Vårt medansvar*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Kreativt forum. (2022, februar 11). *Telia utfører foreldre i ny kampanje*. Hentet fra Kreativt forum.no: <https://www.kreativtforum.no/arbeider/telia-utfordrer-foreldre-i-ny-kampanje>
- Kvåle, S., & Brinkmann, S. (2017). *Det kvalitative forskningsintervju*. Oslo: Gyldendal Akademisk.
- Langeland, F. (2013). Se på meg! Metroseksualitet i norsk populærkultur. I J. Lauritzen, & W. (. Mühleisen, *Å vere samman. Intimitetens nye kulturelle vilkår*. (ss. 103-128). Oslo/trondheim: Akademia forlag.
- Lein, M. (2022, 04 04). *Hvor lykkelig er nordmenn?* Hentet fra nhi.no: <https://nhi.no/psykisk-helse/psykisk-egenpleie/hvor-lykkelig-er-nordmenn/>
- Madsen, O. J. (2018). *Generasjon prestasjon, hva er det som feiler oss?* Oslo: Universitetsforlaget.
- Madsen, O. J. (2021, 02 02). *Ikke spør om noe vil gjøre deg lykkeleg. Still heller dette spørsmålet*. Hentet fra [aftenposten.no: https://www.aftenposten.no/viten/uviten/i/WO7y2L/ikke-spoer-om-noe-vil-gjoere-deg-lykkelig-still-heller-dette-spoersmaalet](https://www.aftenposten.no/viten/uviten/i/WO7y2L/ikke-spoer-om-noe-vil-gjoere-deg-lykkelig-still-heller-dette-spoersmaalet)

- Moberg, K. E. (21, 07 06). *Gutter, skolearbeid og gaming - Gutters balansering av tidsbruk i et samfunnsperspektiv*. Hentet fra Bergen Open Research Archive: <https://bora.uib.no/bora-xmlui/handle/11250/2763473>
- Nielsen, T. H. (2020, 10 20). *Anthony Giddens*. Hentet fra Store norske leksikon: https://snl.no/Anthony_Giddens
- Norsk Helsenett, Helsedirektoratet. (2021, september 08). *helsenorge.no*. Hentet fra Helse Norge: <https://www.helsenorge.no/rus-og-avhengighet/datspill-og-avhengighet/>
- Nyeng, F. (2010). *Nytelse*. Oslo: Abstrakt forlag.
- Pedersen, M. (2017). *Et kvalitativt forskningsprosjekt om unges erfaringer med dataspill i sammenheng med stigmatisering og støtte i spillkulturen*. Hentet fra INN, Høgskolen i Innlandet: <https://brage.inn.no/inn-xmlui/bitstream/handle/11250/2465292/SBU3008%20Masteroppgave%20Mathias%20Pedersen%20september%202017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Regjeringa. (2019, september). *Spillerom. Datspillstrategi 2020-2022*. Hentet fra regjeringa.no: <https://kjonnsforskning.no/nb/2014/09/online-datspill-tvinger-kvinner-inn-i-skapet>
- Regjeringa. (2022, 04 26). *Hjemmekontor gir mindre stress, men utfordrer grensen mellom arbeid og fritid*. Hentet fra regjeringa.no: <https://www.regjeringen.no/no/aktuelt/hjemmekontor-gir-mindre-stress-men-utfordrer-grensen-mellom-arbeidstid-og-fritid/id2909940/>
- Sagdahl, M. S. (2021, mai 12). *Meningen med livet*. Hentet fra Store Norske Leksikon: https://snl.no/meningen_med_livet
- Svendsen, L. F. (2018, april). *Kjedsomheten og meningen med livet*. Hentet fra Idunn.no: https://www-idunn-no.proxy.via.mf.no/file/ci/67098407/Kjedsomheten_og_meningen_med_livet.pdf
- Taylor, C. (1998). *Autentisitetens etikk*. Cappelen Akademiske Forlag as.

- Tjora, A. (2017). *Kvalitative forskningsmetoder i praksis*. Oslo: Gyldendal Akademisk.
- Tjora, A. (2018). *Viten skapt. Kvalitativ analyse og teoriutvikling*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk.
- Tolgensbakk, I. (2017, 4). Pålogga lokalsamfunn. Local Communities, Online. *Heimen*, 54, ss. 319-328. Hentet 07 28, 2022 fra Idunn.no.
- Tollefsen, T., Syse, H., & Nicolaisen, R. F. (2014). *Tenkere og ideer. Filosofiens historie fra antikken til vår egen tid*. Oslo: Gyldendal Akademisk.
- Torsøe, M., & Wangen, H. L. (2007, 10 13). *Nordmenn gikk fra å vere materialister til å bli idealister*. Hentet fra forskning.no: <https://forskning.no/partner-uit-norges-arktiske-universitet/nordmenn-gikk-fra-a-vaere-materialister-til-a-bli-idealister/317116>
- Turkle, S. (1987). *Ditt andra jag*. Stockholm: Bokförlaget Prisma.
- Veberstad, M. A. (2017, 12 28). *Gaming bør få anerkjennelse som fritidsaktivitet, -på linje med tennis og korps*. Hentet fra NRK.no: https://www.nrk.no/livsstil/_gaming-bor-fa-ankjennelse-som-fritidsaktivitet_-pa-linje-med-tennis-og-korps-1.13797786
- Vik, S. (2022, 04 17). *En gamer, jeg?* Hentet fra nrk.no: <https://www.nrk.no/kultur/xl/voksne-kvinner-spiller-mer-mobilspill-enn-menn-1.15883749>
- Wagner, R. (2012). *Godwired. Religion, Ritual and Virtual Reality*. Abingdon: Routledge.
- Wenger, E. (2013). *Praksis i fællesslæber*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Wenger, E. (2013). *Praksisfællesskaber*. København: Hans Reitzels Forlag.

Vedlegg

Vedlegg 1, Informasjonsskriv om samtykke

Vil du delta i forskingsprosjektet

GAMING OG MEINING?

Dette er eit spørsmål til deg om å delta i eit forskingsprosjekt der føremålet er å få eit innblikk i det digitale spelmiljøet, med fokus på spelarens tankar om det meningsfulle.

Føremål

I studiet mitt skal eg gjere eit forskingsprosjekt som skal ende i ei masteroppgåve. Eg har valt å studere ei stadig veksande gruppe i vårt samfunn, nemleg dei digitale spelarane. I denne samanhengen ønskjer eg å få eit innblikk i digitale spelarar sitt syn på det meningsfulle i deira liv.

For å få kjennskap til dette så har eg utarbeidd ei rekkje intervju spørsmål. Desse spørsmåla vil eg stille til kvar enkelt informant. Eg trenger 5-6 informantar og ønskjer både kvinner og menn.

Kven er ansvarleg for forskingsprosjektet?

Eg tar masteren min ved MF Vitenskapelig høyskole i Oslo og rettleiaren min heiter Sverre Dag Mogstad. Det er meg, Merethe Vedvik, som står for den praktiske gjennomføringa av prosjektet.

Kvifor får du spørsmål om å delta?

Du har forhåpentlegvis lang spelerfaring, gjerne heilt tilbake til 80-talet, og starta gjerne spelkarrieren med TV-spel. Du bør også ha speling som ein hovudaktivitet i dag. Eg er altså ute etter *svært erfarne* spelarar, som brukar det meste av tida si til å spele digitale spel.

Kva inneber det for deg å delta?

Viss du vel å delta i prosjektet, inneberer det at du blir med på ein samtale der vi går gjennom ei rekke intervju spørsmål. Eg reknar med at samtalen varar i ca. ein time.

- Under samtalen vil eg ta opp lyden, slik at eg kan notere svara dine elektronisk i etterkant av samtalen.

- Viss vi gjennomfører intervjuet via Zoom eller Teams, så vil både tale og skjermbilete verte teke opp. Her vert også svara notert ned elektronisk i etterkant av intervjuet.

Det er frivillig å delta

Det er frivillig å delta i prosjektet. Dersom du vel å delta, kan du når som helst trekkje samtykket tilbake utan å gje nokon grunn. Alle personopplysingane dine vil då bli sletta. Det vil ikkje føre til nokon negative konsekvensar for deg dersom du ikkje vil delta eller seinare vel å trekkje deg.

Ditt personvern – korleis vi oppbevarer og bruker opplysingane dine

- Vi vil berre bruke opplysningane om deg til formåla vi har fortalt om i dette skrivet. Vi behandlar opplysningane konfidensielt og i samsvar med personvernregelverket. Det er berre meg, og rettleiaren Sverre Dag Mogstad ved MF Vitenskapelig høyskole som har tilgang til innhaldet i samtalen.
- Namnet ditt og kontaktopplysningane vil bli erstatta med oppdikta namn og opplysningar, såkalla koda, slik at ingen uvedkomande kan få tilgang til personopplysningane dine. Desse kodane vil bli oppbevart avskilt frå datamaterialet frå samtalen. Dei ligg i fysisk form i eit låst skap.

Kva skjer med opplysingane dine når vi avsluttar forskingsprosjektet?

Prosjektet skal etter planen avsluttast våren 2022. Då skal alt datamateriale anonymiserast og samkoplinga med dine personopplysningar slettast.

Kva gjev oss rett til å behandle personopplysingar om deg?

Vi behandlar opplysingar om deg basert på samtykket ditt.

På oppdrag frå MF Vitenskapelige høyskole har NSD – Norsk senter for forskingsdata AS vurdert at behandlinga av personopplysingar i dette prosjektet er i samsvar med personvernregelverket.

Dine rettar

Så lenge du kan identifiserast i datamaterialet, har du rett til:

- innsyn i kva opplysingar vi behandlar om deg, og å få utlevert ein kopi av opplysingane,
- å få retta opplysingar om deg som er feil eller misvisande,
- å få sletta personopplysingar om deg,
- å sende klage til Datatilsynet om behandlinga av personopplysingane dine.

Dersom du har spørsmål til studien, eller om du ønskjer å vite meir eller utøve rettane dine, ta kontakt med:

- MF Vitenskapelig høyskole ved rettleiar Sverre Dag Mogstad (e-post: sverre.d.mogstad@mf.no) eller student

- Vårt personvernombod: Berit W. Hillestad (mobil: 22590595, e-post: persovern@mf.no)

Dersom du har spørsmål knytt til NSD si vurdering av prosjektet kan du ta kontakt med:

- NSD – Norsk senter for forskingsdata AS, på e-post (personverntjenester@nsd.no) eller på telefon: 53 21 15 00.

Venleg helsing

Sverre Dag Mogstad
(Forskar/rettleiar)

(student)

Samtykkeerklæring

Eg har motteke og forstått informasjon om prosjektet «*Gaming og mening*» og har fått høve til å stille spørsmål. Eg samtykker til:

- å delta i intervjuet. Eg samtykker til at opplysingane mine kan behandlast fram til prosjektet er avslutta.

(Signert av prosjektdeltakar, dato)

Vedlegg 2, Intervjuguide

Intervjuguide til «Gaming og mening»

1. Kan du fortelje litt om deg sjølv?
2. Kan du fortelje om di dataspelerfaring?
3. Kan du fortelje litt om din omgang med andre folk, ditt sosiale liv?
4. Kan du fortelje kva du ser på som meningsfullt?
5. Kan du fortelje korleis du oppfattar vår verd?
6. Korleis disponerer du døgnet/veka?
8. Kan du fortelje litt om di deltaking i lokalsamfunnet rundt deg?
10. Kan du fortelje litt om kva du syns er viktige saker i verden, i dag?

Vedlegg 3, Godkjenning NSD

Vurdering

25.01.2022

Skriv ut

Dato

25.01.2022

Type

Standard

Referansenummer

210346

Prosjekttittel

Gaming og mening

Behandlingsansvarlig institusjon

MF vitenskapelig høyskole for teologi, religion og samfunn

Prosjektansvarlig

Sverre Dag Mogstad

Student**Prosjektperiode**

01.12.2021 - 15.08.2022

[Meldeskjema](#)**Kommentar**

Det er vår vurdering at behandlingen vil være i samsvar med personvernlovgivningen, så fremt den gjennomføres i tråd med det som er dokumentert i meldeskjemaet 25.01.2022 med vedlegg, samt i meldingsdialogen mellom innmelder og NSD. Behandlingen kan starte.

TYPE OPPLYSNINGER OG VARIGHET

Prosjektet vil behandle alminnelige personopplysninger, særlige kategorier av personopplysninger om religion og filosofisk overbevisning frem til 15.08.2022.

LOVLIG GRUNNLAG

Prosjektet vil innhente samtykke fra de registrerte til behandlingen av personopplysninger. Vår vurdering er at prosjektet legger opp til et samtykke i samsvar med kravene i art. 4 nr. 11 og 7, ved at det er en frivillig, spesifikk, informert og utvetydig bekreftelse, som kan dokumenteres, og som den registrerte kan trekke tilbake. For alminnelige personopplysninger vil lovlig grunnlag for behandlingen være

den registrertes samtykke, jf. personvernforordningen art. 6 nr. 1 a. For særlige kategorier av personopplysninger vil lovlig grunnlag for behandlingen være den registrertes uttrykkelige samtykke, jf. personvernforordningen art. 9 nr. 2 bokstav a, jf. personopplysningsloven § 10, jf. § 9 (2).

PERSONVERNPRINSIPPER NSD vurderer at den planlagte behandlingen av personopplysninger vil følge prinsippene i personvernforordningen: om lovlighet, rettferdighet og åpenhet (art. 5.1 a), ved at de registrerte får tilfredsstillende informasjon om og samtykker til behandlingen formålsbegrensning (art. 5.1 b), ved at personopplysninger samles inn for spesifikke, uttrykkelig angitte og berettigede formål, og ikke viderebehandles til nye uforenlige formål dataminimering (art. 5.1 c), ved at det kun behandles opplysninger som er adekvate, relevante og nødvendige for formålet med prosjektet lagringsbegrensning (art. 5.1 e), ved at personopplysningene ikke lagres lengre enn nødvendig for å oppfylle formålet.

DE REGISTRERTES RETTIGHETER NSD vurderer at informasjonen om behandlingen som de registrerte vil motta oppfyller lovens krav til form og innhold, jf. art. 12.1 og art. 13. Så lenge de registrerte kan identifiseres i datamaterialet vil de ha følgende rettigheter: innsyn (art. 15), retting (art. 16), sletting (art. 17), begrensning (art. 18) og dataportabilitet (art. 20). Vi minner om at hvis en registrert tar kontakt om sine rettigheter, har behandlingsansvarlig institusjon plikt til å svare innen en måned.

FØLG DIN INSTITUSJONS RETNINGSLINJER NSD legger til grunn at behandlingen oppfyller kravene i personvernforordningen om riktighet (art. 5.1 d), integritet og konfidensialitet (art. 5.1. f) og sikkerhet (art. 32). For å forsikre dere om at kravene oppfylles, må prosjektansvarlig følge interne retningslinjer/rådføre dere med behandlingsansvarlig institusjon.

MELD VESENTLIGE ENDRINGER Dersom det skjer vesentlige endringer i behandlingen av personopplysninger, kan det være nødvendig å melde dette til NSD ved å oppdatere meldeskjemaet. Før du melder inn en endring, oppfordrer vi deg til å lese om hvilken type endringer det er nødvendig å melde:

<https://www.nsd.no/personverntjenester/fylle-ut-meldeskjema-for-personopplysninger/melde-endringer-i-meldeskjema> Du må vente på svar fra NSD før endringen gjennomføres.

OPPFØLGING AV PROSJEKTET NSD vil følge opp ved planlagt avslutning for å avklare om behandlingen av personopplysningene er avsluttet. Kontaktperson hos NSD: Henrik Netland Svensen Lykke til med prosjektet!