



# **KAN GAMING BANE VEJ TIL JOB OG UDDANNELSE?**

**FORUNDERSØGELSE  
AF POTENTIALER I UNGES  
GAMINGAKTIVITETER**



**VÆKSTHUSETS  
FORSKNINGSCENTER**

Kan gaming bane vej til job og uddannelse? Forundersøgelse af potentialer i unges gamingaktiviteter  
1. udgave, 1. oplag februar 2022

Denne udgivelse er udarbejdet af Væksthusets Forskningscenter.

Udgivelsen kan downloades på [www.vaeksthusets-forskningscenter.dk](http://www.vaeksthusets-forskningscenter.dk)

Væksthusets Forskningscenter  
Sundholmsvej 34, 2. sal  
2300 København S

# Indholdsfortegnelse

---

<b>Gaming - tidsspild eller katalysator for job og uddannelse?</b>	<b>4</b>
--	----------

---

<b>Metodisk fremgangsmåde</b>	<b>6</b>
-------------------------------	----------

---

<b>Relevante forskningstemaer</b>	<b>9</b>
Den digitale visuelle industri	9
Gaming, uddannelsessystemet og arbejdsmarkedet	13
De unges gamingvaner	16
Gamingfællesskaber	20
Gaming som mestringsstrategi	23
Gaming, kompetenceopbygning og læring	25
Problematisk gaming	29
Manglende forståelse, udskamning og skærmskam	32

---

<b>Kommende forskningsprojekt og delstudier</b>	<b>35</b>
Gamingaktiviteter som veje til job og indtægt	36
Gamingaktiviteter som veje til uddannelse	37
Gamingaktiviteter som metode til at oparbejde mestringsfærdigheder og socialt netværk	38
Problematisk gaming	38

---

<b>Litteratur</b>	<b>40</b>
-------------------	-----------

---

## Gaming – tidsspild eller katalysator for job og uddannelse?

Den digitale økonomi har gennem de sidste årtier fået meget opmærksomhed, hvor sammenhængen mellem teknologi og økonomisk vækst er tydelig. Udtrykket digital økonomi udviklede sig i forbindelse med internettets indvirkning på økonomien og beskriver således effekterne af digital teknologi på produktion og forbrug, som blandt andet omfatter hvordan varer og tjenester markedsføres, handles og afbetales (Oxford Economics, 2011). Således inkluderer den digitale økonomi markeder, virksomheder, institutioner, organisationer og enkelte personer, der benytter de digitale teknologiske løsninger i den daglige produktion. Dansk digital økonomi, der efterhånden er en almindelig del af den overordnede nationale økonomi, er i kraftig vækst, og er ifølge Dansk Erhverv, afgørende for dansk BNP-udvikling de kommende mange år (Munkøe, 2018).

Den digitale økonomi har bragt nye arbejdsformer med sig, som særligt har tiltrukket unge, studerende og etniske minoriteter, der ofte oplever udfordringer med usikre forhold på det traditionelle arbejdsmarked (Lykke & Dyreborg, 2016). Begrebet *platformsøkonomi* er et eksempel på en ny arbejdsform, der bruger digitale værktøjer til at udbyde, aftale og koordinere arbejdsopgaver over internetbaserede platforme (Rasmussen & Kongshøj Madsen, 2017). De digitale arbejdsformer er særligt attraktive for de unge, der oplever mere fleksibilitet med at tilpasse arbejdsliv med ungdomslivet, hvor de selvstændigt kan indgå aftaler med kunder og levere ydelser og produkter lokalt. Ikke desto mindre sætter de manglende traditionelle tryghedsforanstaltninger, som blandt andet feriepenge, pension, arbejdsskade, klare skatteforhold, de unge i sårbare situationer (Lykke & Sloth Laursen, 2020).

Væksthusets Forskningscenter igangsatte i 2020 et nyt forskningsområde, der skal undersøge potentialer og udfordringer forbundet med disse nye digitale arbejdsformer og økonomier. Vi har navngivet forskningsområdet **B**logging, **Y**ouTube og **G**aming som veje til job (BYG veje til job), hvor målet er at undersøge og udforske, om de unges aktiviteter med at game, youtube, livestream og blogge kan være adgangsgivere eller mellemstationer til job eller uddannelse. Som et forskningsprojekt herunder har vi rettet fokus på gamingområdet, hvor vi vil undersøge, om der i beskæftigelsesindsatsen kan være et potentiale i at anvende eller omsætte gamingaktiviteter som adgangsgivere eller mellemstationer til job og uddannelse.

Formålet med forskningsprojektet er at blive klogere på, hvordan og hvorvidt beskæftigelsesindsatsen kan anvende gaming til at hjælpe ledige unge mod job og uddannelse. Vi er gået eksplorativt til værks, og i den første udforskning af området stod det klart, at vi måtte gå bredere ud i vores søgning og afdækning, da

det var meget begrænset, hvad der var undersøgt på området i forhold til at koble gaming med beskæftigelsesfremme. Vi har derfor været vidt omkring – både i litteratursøgning, men også i forhold til, hvem vi har talt med. Vi har foretaget observationer af forskellige gamingaktiviteter og gennemført dybdegående interviews med både unge, der gamer, praktikere og forskere på forskellige forskningsområder.

Således har vi vurderet, analyseret og sammenkoblet viden og indsigter fra forskellige forskningsområder og informanter, som har resulteret i en afgrænsning af det overordnede forskningsspørgsmål samt underliggende emner, som vi vil belyse i denne forundersøgelse. Således vil vi i denne udgivelse fremlægge processen med kortlægning af viden på området, omfanget af forskningsområdet, temaerne til forskning samt forskningsspørgsmålene, der har rejst sig undervejs.

## Metodisk fremgangsmåde

Vi har som nævnt valgt at gå eksplorativt til værks i den indledende del af forskningsprojektet, hvor vi har benyttet os af en undersøgende fremgangsmåde for at opnå en grundig forståelse af gamingens potentialer i forhold til at vejlede unge i udsatte positioner mod uddannelse og job. Derfor har udgangspunktet i denne indledende undersøgelse ikke været at levere en endelig analyse til forskningsområdet. Det har derimod været at forstå og forbinde relevante og konkrete faktorer og forhold, som vi har læst os ind på i de forskellige områder. Formålet med denne forunderundersøgelse er således at synliggøre det grundlæggende forskningsfundament for forskningsprojektet. Vi bruger denne indledende undersøgelse til at udvælge de centrale forskningsspørgsmål, design og metoder. Men vigtigst af alt har denne eksplorative tilgang hjulpet os med at identificere, hvad der i forvejen er belyst, samt hvad der mangler mere forskning på.

Gennem en mangesidet dataindsamling i form af litteraturgennemgang, ekspertinterviews, observationer, interviews og møder med flere interessenter inden for området for videospil, gamification, læring, digital økonomi, computerspil og -afhængighed, nye digitale arbejdsmarkeder mv., har vi identificeret en række temaer, der efter nærmere udforskning kan gøre os klogere på, hvorvidt de unges gamingaktiviteter kan bruges som et redskab til at opnå job og uddannelse. Nedenstående tabel viser en oversigt over den indledende dataindsamling.

Tabel 1. Indledende dataindsamling

<b>Primære data</b>	
Ekspertinterviews	19 informanter
Møde i Advisory Board	10 praktikere og forskere
Personlige interviews med unge, der gamer	11 informanter
Fysisk fokusgruppeinterview	1 fokusgruppeinterview med 6 ledige unge, der gamer
Online fokusgruppeinterview	1 fokusgruppeinterview med 5 unge, der gamer
Fysisk observation	2 observationsstudier med i alt 11 observerede
Onlineobservation	2 observationsstudier med i alt 167 observerede
<b>Sekundære data</b>	
Videnskabelige publikationer og undersøgelser inden for socialpsykologi, samfundsvidenskab, teknologi og økonomi	40 kilder

Litteraturgennemgangen var en af de indledende aktiviteter i dataindsamlingen, hvor eksisterende dansk og international litteratur og undersøgelser blev gennemgået i forhold til kortlægning af viden på området og identificering af, hvor og hvad der mangler mere viden på. Den systematiske gennemgang af litteraturen foregik ved hjælp af iterativt udviklede søgeudtryk, der blev begrænset til publikationer på dansk og engelsk. Samtidig fokuseredes der i gennemgangen på validerede metoder i undersøgelserne. Blandt andet har vi udelukkende valgt at anvende publikationer og undersøgelser, hvor forskerne har præsenteret en gennemgang af dataindsamlingen og analysen, beskrevet hvordan stikprøven er repræsentativ for den bredere befolkning, og om der har været mulige forvirrende faktorer, såsom hvorvidt de målte variabler kunne være udtryk for en anden betydning end det påtænkte, og interessekonflikter i form af forskernes personlige eller økonomiske interesse i undersøgelsen.

Ekspertinterviews (på cirka en times varighed) blev gennemført med en række forskere og praktikere, der gav os input inden for gaming, kompetencer og udsathed samt andre fagområder, som også er relevante for dette forskningsprojekt. Ekspertene repræsenterede og bidrog med viden inden for følgende fagområder:

- Forskning i læring, e-learning og virtuelle praksisfællesskaber
- Psykologisk indsigt og praksiserfaring med rådgivning inden for esport/gaming
- Erfaring med en rekrutteringsstrategi, der går målrettet efter unge, der gamer, til dele af virksomhedens funktioner, og som arbejder med transfer af kompetencer oparbejdet via gaming til uddannelser og jobs
- Forskning i unges arbejdsliv og arbejdsmiljø på nye digitale arbejdsmarkeder
- Erfaringer med beskæftigelsesrettede indsatser for ledige unge
- Gaming og psykisk helbred
- Praksiserfaring med unge med et massivt gamingforbrug
- Forskning i computerspil og -afhængighed
- Forskning i e-sportslinjer på folkeskoler, efterskoler mv.
- Erfaring med undervisning i esport på ungdomsuddannelser og klubber.

Samtidigt inviterede vi nogle af de interviewede eksperter til at være medlemmer i et Advisory Board, hvor de skal hjælpe med projektdesign, input og rådgivning igennem hele projektets forløb. Vi har afholdt det første møde, hvor medlemmerne blev præsenteret for temaerne fra litteraturgennemgangen og data fra de indledende interviews. Her fik vi respons på den oplistning af temaer, som vores undersøgelse gav anledning til på daværende tidspunkt samt feedback på de konkrete undersøgelser, vi har anvendt i kortlægningen.

Der er også gennemført en række enkeltinterviews med unge, der gamer, lige fra unge i udsatte positioner uden uddannelse og job til professionelle esport atleter. Tabel 2 viser baggrundsoplysninger på disse informanter. Vi har anonymiseret deres navne, så de ikke genkendes.

Tabel 2: De unge informanter

Anonymiseret navn	Alder	Situation	Gamingstil
Signe	29	Ledig	Streaming
Martin	31	Fuldtidsansat	Gaming
Kasper	Ca. 25	Ledig	Gaming
Henrik	35	Ledig	Gaming
Freja	26	Ledig	Gaming
Peter	25	Ledig	Streaming
Emilie	25	Studerende	Gaming
Julie	24	Fuldtidsansat	Streaming
Yasmin	22	Fuldtidsansat	Gaming
Christian	22	Professionel gamer	Professionel esport
Magnus	17	Ledig	Gaming

Udover enkeltinterviews har vi gennemført et fokusgruppeinterview med ledige unge, der gamer i en gamingcafe, hvor de unge mødes som et led i beskæftigelsesindsatsen. Endvidere har vi gennemført et fokusgruppeinterview med en anden gruppe unge, der både er ledige, i job og uddannelse over platformen Discord. Under fokusgruppeinterviewene indgik vi i dialog med de unge for at få indblik i deres egne oplevelser og forhold til gaming. Også i disse sammenhænge præsenterede vi temaerne fra litteraturgennemgangen og data fra de indledende interviews. Derudover gennemførte vi også observationer af fysiske gamingcafeer og af onlinefællesskaber, som de unge benytter, herunder Twitch og Discord.



## Relevante forskningstemaer

I dette kapitel introducerer vi de temaer, vi har identificeret som relevante ud fra dataindsamlingen for derefter at opsætte forskningsspørgsmål, der knytter sig hertil i det sidste kapitel. Vi anvender udtrykkene videospil og gaming til at omfavne alle de elektroniske spil, der spilles på en videoskærm. Videospil kan typisk spilles online og offline på personlige computere, telefoner, tablets og spillekonsoller som eksempelvis Xbox, Nintendo, Wii og PlayStation. Der er tilstrækkelig viden tilgængelig i tidligere forskning om definitionerne, detaljerne og forskellene på de forskellige videospil, men i dette notat afholder vi os som udgangspunkt fra de tekniske og teknologiske eller spilspecifikke aspekter af videospil og spiludvikling.

### Den digitale visuelle industri

**“En ting er at få øje på det [digitaliseringens potentialer], men noget andet er, at erhvervslivet får øje på det. Det er faktisk noget af det her, de kan bruge [...]. Men jeg tror nok, at erhvervslivet er der, hvor de nok vil sige, at vi kan godt se, at der kommer en generation – det er jo ikke kun de udsatte, det er jo alle. Og det bliver man nødt til at være opmærksom på. Når ungdommen begynder at tænke anderledes, så bliver det sådan, vi tænker. Det er dem, der styrer, for resten af os forsvinder.”**

*(Carsten Jessen, forsker på Center for Undervisningsudvikling og Digitale Medier)*

Som nævnt er der stor vækst i den danske digitale økonomi. Særligt er den digitale visuelle industri, der udgør virksomheder, som producerer digitalt indhold inden for film, animation, spil, tv og XR, et væksterhverv i Danmark, hvor industrien bidrager med en årlig værditilvækst på 3,7 mia. kr. Også antallet af beskæftigede i denne industri steg med næsten 21 procent i perioden 2014-2018. Til sammenligning steg den samlede AKU-beskæftigelse med 5,5 procent i samme periode. Dermed er den digitale visuelle industri en af de mest erhvervsskabende industrier, hvor den bidrager med en stor del af værdiskabelsen og beskæftigelsen i dansk økonomi (Højbjerg Brauer Schultz, 2019). Blandt de mange organisationer, der varetager og leder den store strategi for den digitale erhvervstilvækst, er Vision Danmark, som er en erhvervsalliance af Danmarks digitale visuelle producenter inden for tv, film, animation, spil og XR. Vision Danmark er stiftet af virksomhederne Sybo Games, Unity Technologies, Nordisk Film og andre organisationer som Producentforeningen, Interactive Denmark, Copenhagen Film og The Animation Workshop/VIA University College (Oxford Research, 2019). En undersøgelse af potentialerne af tilsvarende alliancer viser, hvordan en strategisk industriel alliance ofte er med til at bidrage positivt til industriens overordnede innovation og økonomiske vækst.

Således griber flere virksomheder mulighederne for at indtræde på et marked, der byder på vækst og mindre risiko forbundet med skiftende markeds- og politiske forandringer (Wang & Rajagopalan, 2015).

Videospil er den branche i den digitale visuelle industri, der har oplevet den største vækst. Samtidigt har branchen en af de højeste beskæftigelsestilvækster, hvor beskæftigelsen steg med 50 procent i årene 2014-2018 (Højbjerg Brauer Schultz, 2019). Den eksponentielle vækst er blandt andet sket i forbindelse med, at teknologien er blevet mere avanceret, hvor flere virksomheder har grebet mulighederne, som de nye segmenter af spilentusiaster har givet. Derudover er spilproducenterne blevet bedre til at levere spil med lokkende virtuelt tilbehør, der fordrer brugerengagement, samtidig med at udviklingen af nye desktops og spillekonsoller er sket.

I forbindelse med udgivelsen af spillekonsoller og lancering af nye onlinespilplatforme, forudså flere eksperter, at 2020 ville være et godt år for markedet inden for videospil, da antallet af spillere blev forudsagt til at stige i forbindelse med den nye udvikling på området. YouGovs seneste undersøgelse af det globale gaming- og esportlandskab, foretaget september 2020, bekræfter forventningen om vækst, da det blandt andet viste sig, at covid-19 havde bidraget til, at omkring halvdelen af de personer, der spiller videospil på verdensplan, har spillet mere efter covid-19 udbruddet. Også en undersøgelse fra Danmarks Statistik har vist, at antallet af spillere herhjemme er øget i forbindelse med pandemien (Danmarks Statistik, 2020). Blandt andet er antallet af danskere, der spiller på spillekonsoller som eksempelvis PlayStation, Xbox og Nintendo steget med 32 procent siden covid-19 udbruddet (YouGov, 2020). Jørgen Ramskov, direktør i brancheforeningen Producentforeningen, har udtalt til en artikel i Finans (29.4.2020), at computerspilsvirksomhederne har oplevet øget vækst i forbindelse med corona-krisen, hvor restriktionerne i samfundet har medført en stigning i efterspørgslen af spil. Samtidig offentliggjorde Danmarks Statistik også, hvordan antallet af personer, der spiller på spillekonsoller, steg med 32 procent efter covid-19 udbruddet (FINANS, 2020).

I forhold til aktørerne inden for videospilbranchen ser vi mange danske spiludviklere, eventvirksomheder, esportsklubber- og foreninger, streaming-tjenester/distributører og andre. Især er streamingplatforme for spil, som blandt andet Twitch, Mixer og YouTube, særligt populære blandt mange, der interesserer sig for videospil. Platformene giver brugerne mulighed for at livestream deres gameplay, deltage i onlinespilfællesskaber, se esportsturneringer og heppe på deres foretrukne spillere etc. Andre videostreamings kategorier indbefatter musik, kunst og madlavning. Twitch er på verdensplan, også i Danmark, den streaming-tjeneste med flest antal seere. De havde i gennemsnit 15 millioner daglige seere i 2018 (Business of Apps, 2020) og mere end 2,72 milliarder timers livestream

i 2019 (Schofield, LeDone, & Oswego, 2020). Twitch er derudover mere end en onlineplatform for at se og hoste livestreams spil, da det også er et socialt online-fællesskab, som i modsætning til andre professionelle sportsgrene giver tilskuere mulighed for at få en direkte forbindelse til deres yndlingsspillere (A. Hamilton, Garretson, & Kerne, 2014).

Som streamer kan man tjene penge på sin spilaktivitet på Twitch. Twitch opdeler brugerne inden for tre typer: Almindelig bruger, Affiliate og Partner. For mange af de almindelige brugere er indtjeningen fra streaming ikke drivkraften, da de blot benytter platformen til at se og interagere med andre brugere. Men som Affiliate og Partner kan man opnå indtjening på forskellige måder. Blandt andet får man en udbetaling fra Twitch, alt efter hvor mange følgere man har, og hvor meget man interagerer med disse. Man kan også få en direkte betaling og donationer fra ens følgere. Derudover kan man via et samarbejde med virksomheder markedsføre deres produkter og ydelser på sin kanal, hvor man efterfølgende modtager en procentdel af købet. Man kan som Affiliate og Partner også indgå i et samarbejde med et brand, hvor virksomheden bag brandet sponsorerer ens livestreaming på Twitch. Herudover kan man tjene penge på at deltage i turneringer (Twitch.tv, 2021).

29-årige Signe er en af de unge streamere, vi har talt med. Hun er Affiliate på Twitch og siger blandt andet følgende:

*"Altså det er meget forskelligt for de forskellige platforme. Jeg tager kun Twitch, fordi det er det, jeg tjener penge på. Det er ikke meget. Jeg tror, at jeg har tjent omkring 2- 3000 kr. i år. Så det er jo ikke mange penge... Vi sidder jo her i september. Og jeg har lagt flere penge ind i det, end jeg har tjent. Det er ikke billigt. Det, jeg tjener penge på, er... først og fremmest når du starter med at streame på Twitch, så skal du opnå nogle krav, før det overhovedet er muligt for dig at tjene nogle penge. Jeg ved, at det samme gælder for YouTube og for Instagram. Du skal ligesom nå et sted. Der er ligesom en mindste ting. Og for Twitch lige nu, der hedder det, at du skal have mindst 3 gennemsnitlige seere og mindst 50 followers"... Hvis de [følgere] virkelig er fan af dig, så kan de vælge at subscribe et abonnement til dig. Det vil sige, at så betaler de faktisk et vist beløb om måneden for at se på dig. Du får, alt afhængig af hvis du er affiliate ligesom mig, så får du halvdelen, efter SKAT har været der. Efter det amerikanske SKAT har været der".*

Som Signe beskriver, så betaler man skat af sin indtjening på Twitch. Både Signe og de andre streamere, vi har talt med, beskriver de udfordringer, der kan være forbundet med at betale skat af sin indtjening, da Amazon, som ejer platformen, kræver, at man betaler skat to gange - både den amerikanske og den danske. Derudover oplever Signe, der er ledig, også udfordringer i forbindelse med udbetaling

af sin ydelse fra kommunen. Jobcentret efterspørger, ifølge Signe, dokumentation i form af lønsedler for Signes indtjening, så de kan beregne, hvor meget Signe skal have i ydelse. Men indtjeningen fra Twitch sker som en bankoverførsel (og ikke som en lønseddel). For Signe har dette betydet, at hendes ydelse fra jobcentret har været afbrudt ad flere omgange grundet uklarheder omkring hendes indtægt. Peter på 25 år, der også streamer på Twitch, har beskrevet, hvordan han måtte takke nej til tilbuddet om at blive Affiliate, grundet de udfordringer han kunne forvente med sin ressourceforløbsydelse.

Det er ikke kun streamerne, der har mulighed for indtægt på baggrund af deres gaming. Christian, der er 22 år, er en af de unge professionelle esportsatleter, vi har interviewet. Han spiller for en esportsklub og et e-landshold, hvor hans indtjening sker igennem en kontrakt, han har indgået med esportsklubberne.

Generelt ser vi inden for esportsbranchen også vækst i indtjeningsmulighederne, hvor eksempelvis mange idræts- og fodboldklubber har oprettet en esports-klub. Andreas Lieberoth, Lektor på Danmarks institut for Pædagogik og Uddannelse på Aarhus Universitet, beskriver de indtjeningsmuligheder, der ofte er at finde omkring spillerne. Han siger blandt andet:

*"Der var noget statistik, der blev lagt frem for et års tid siden, der sagde, at for hver person, der lever af at spille esport, er der et par og 30, der lever af at være omkring den person – altså det er de folk, som laver kommunikation, som laver markedsføring, som er trænere, som er den fysiske træner, fysioterapeut, som er deres administratorer, som er castere – dem er der rigtig mange af efterhånden, som er folk, der ikke spiller, men som lever af at være youtuber, som kommenterer på hold, på turneringer og den slags. Alle de her folk, som faktisk er omkring, som udfylder en meget klassisk forretningsrolle eller funktion, men som egentlig er med spillerne, som går op ad dem, og som er med ind i det, men som ikke er pro."*

Et eksempel på en virksomhed hvis indtjeningsmodel drager nytte af esportens økonomiske vækst er Odense Esport. Aske Isaksen, der er daglig leder i Odense Esport, beskriver, hvordan Odense Esport som en privat APS-virksomhed lever af esport. Virksomheden tilbyder esportsevents som eksempelvis LAN-events, kundearrangementer og medarbejderdage events for andre virksomheder og organisationer rundt omkring i hele landet. Derudover tilbyder de esportsundervisning, holder foredrag og står for online turneringer. Og så samarbejder Odense Esport primært med uddannelsessteder, men har også haft samarbejde med andre organisationer – eksempelvis OB-boldklub. Flere private aktører har som Odense Esport haft succes med at gribe de nye markedsmuligheder, som esporten har givet, ved at skabe og tilpasse nye forretningsstrategier.

Meget tyder på, at videospilsbranchen er, og bliver ved med at være, i vækst, til trods for at andre industrier har oplevet tilbagegang som følge af covid-19 restriktionerne. De digitale arbejdsformer har ikke mindst tiltrukket de unge, da disse giver mulighed for fleksibilitet og tilpasse jobbet med ungdomslivet, mens de dyrker deres passion og interesse for videospil. Meget tyder på, at dette præsenterer nye markedsmuligheder for nye virksomheder samt jobmuligheder og indtjeningsmuligheder for blandt andet personer, der gamer. I dette forskningsprojekt er vi interesserede i at undersøge disse nye markedsmekanismer – og modeller for at blandt andet få indsigt i branchens potentiale for vækst, indtjenings- og jobmuligheder. Vi vil ligeledes undersøge de sociale, politiske og økonomiske faktorer, der gør sig gældende for branchen. Det står dog også klart, at der i nogle af markedsmodellerne medfølger et usikkert arbejdsmarked og usikre indtjeningsmuligheder, hvilket vi ønsker at belyse nærmere. Det er en vigtig dimension, hvis beskæftigelsesmedarbejdere skal være med til at vejlede unge ind i denne branche, at der er viden om, både hvilke muligheder der er, men også hvilke usikkerheder der hersker.

## Gaming, uddannelsessystemet og arbejdsmarkedet

**“Det, der er udfordringen med esport, det er, at det er en ung sport, så det med at kunne få en dygtig træner, som både kan sådan noget spillespecifikt, fagspecifikt, samtidig med at han er en erfaren træner, der måske har noget uddannelse, nogle kurser – det er en svær kombi at få. Det er ligesom en afvejning af, hvad er det for nogle kompetencer, de har for at undervise i det, og hvad er det for nogle generelle, mere almen didaktiske kompetencer, de har. Og det er jo sådan hele tiden en afvejning af de ting. Og der kan man sige, der har vi nok valgt at gå med først og fremmest nogen, der har spillet selv og kan en masse i spillet, og så stille og roligt klæde dem på, når vi så ansætter dem, til at også at være dygtige trænere. Fordi der er sporten så ung, at der findes stort set ikke nogen - altså sporten er måske 15 år gammel på det, vi beskæftiger os med, CS og LOL – og der kan du ikke få en eller anden erfaren træner, der har trænet x antal år og har den og den uddannelse. Så det er lige så meget, at vi har måtte klæde dem på selv.”**

*(Bjørn Jeppe Søndergaard, sportscollegeleder på Campusvejle)*

Mens karriemulighederne inden for professionel esport og streaming stadig er nye og i udvikling, er der en række områder i det traditionelle uddannelsessystem og arbejdsmarkedet, hvor unge med stor interesse for videospil er til stede. Blandt andet har esporten fået plads i mange landes ungdomsuddannelser. Et eksempel er USA, hvor mange high schools har inkluderet esport i undervisningen (CDWG, 2019). Også flere af de danske uddannelsessteder har inkorporeret og

samtidigt etableret esportshold i undervisningen, på lige fod med de sædvanlige fodbold- og håndboldhold. Fra den indledende dataindsamling finder vi eksempler på danske uddannelsessteder, der inden for de seneste par år har oprettet esportslinjer som en del af fagpakkerne, de tilbyder. En kort liste med eksempler inkluderer Skive Gymnasium, Campus Vejle, Kold College og HF & VUC Fyn. Disse ungdomsuddannelser har etableret træningslokaler og faciliteter på deres uddannelsessted, hvor den primære esportsundervisning finder sted. Eksempelvis har Skive Gymnasium et esportslokale med 30 stationære computere med tilhørende headset og gamingstole. Midt i lokalet står et stort fladskærms-tv, som underviseren bruger til at gennemse strategier og taktikker med eleverne. Eleverne på esportslinjerne, og også skolens øvrige elever, har alle en nøglechip til lokalet, som de også kan bruge udenfor skoletiden. Esportsundervisning på uddannelsessteder foregår ofte i spillene Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) og League of Legends (LOL). Selve esportsundervisningen er primært tilrettelagt af esportstrænere, som uddannelsesstederne har ansat igennem et samarbejde med esportsvirksomheder- og foreninger. Som det fremgår i udsagnet foroven, betyder dette, at trænerne sjældent kommer fra en baggrund med pædagogisk didaktiske kompetencer som undervisere – hvorfor skolerne ofte påtager sig opgaven med at klæde trænerne på med de nødvendige ressourcer til at undervise.

I forhold til overvejelserne om etablering af esportslinjen, giver alle de interviewede ungdomsuddannelser udtryk for, at en stor efterspørgsel og de unges passion for videospil er nogle af hovedårsagerne til, at de oprettede en esportslinje på deres uddannelsessted. For alle uddannelsesstederne har dette også betydet, at antallet af elever, der søgte ind på uddannelsen, steg i forbindelse med oprettelsen af den nye linje. Bjørn Jeppe Søndergaard beskriver blandt andet, hvordan en stor andel af eleverne på Campus Vejle ikke ville have taget uddannelsen, hvis det ikke havde været for skolens esportslinje, hvilket er en opfattelse, der deles af flere af de interviewede fra andre ungdomsuddannelser. Samtidig er der en klar forståelse blandt ungdomsuddannelserne af, at esportslinjen ikke udelukkende handler om at imødekomme elevernes store begejstring for videospil, men derimod kanalisere denne interesse til en struktureret undervisning, der er med til at skabe forbindelse til uddannelse og læring inden for uddannelsessystemet. Anders Teglgaard Kjær, lektor på Skive Gymnasium, beskriver, hvordan de i undervisningen har sørget for at introducere bredt til andre områder – eksempelvis har der i esportsundervisningen været inkorporeret praktikker til uddannelserne til datamatiker og multimediedesign. Det lykkedes også Skive Gymnasium at bruge esporten som et springbræt til andre uddannelser, da langt de fleste af eleverne efter de første par år på esportslinjen gik i gang med en uddannelse som multimediedesigner eller datamatiker. Ligeledes er de andre uddannelsessteder lykkedes med at skabe en positiv forandring ved at kombinere esportsundervisningen med andet fagligt indhold. Også Mads Tabbo Knigge, HF-lærer på HF &

VUC Fyn, beskriver hvordan de i deres undervisning gør meget for at inddrage andet læringsindhold i esportsundervisningen. Han siger blandt andet:

*"Vi tilbyder, at de får træning. Der får de træning i Counterstrike eller League of Legends. Men altså, de spiller jo alt muligt. Dem, som ikke er dedikerede konkurrencespillere, de spiller jo alle mulige spil. Men træningsdelen, selve esports-træningsdelen går lige så meget ud på at have kommunikation og samarbejde – hvor esportstrænere sætter dem i forskellige hold og bytter rundt på deres kombinationer af hold, så de lærer at have forskellige roller og kommunikere forskelligt. Det er meget store kompetencer, de får ud af det, kan man sige."*

Lige netop det med de vekslende roller i esporten, som redskab til læring inden for forskellige fagområder, giver Andreas Lieberoth et eksempel på i en beskrivelse af erfaringerne fra USA, hvor amerikanske high schools kombinerer esport med andre aktiviteter, der er med til at udvikle de unges kompetence og interesse inden for andre fagområder. Her skiftes de unge bl.a. til at prøve nogle roller af inden for sprog, markedsføring og multimedia.

Også på arbejdsmarkedet ser vi aktører, der rekrutterer unge, der gamer. Ronny Vossen, specialkonsulent ved Forsvarsministeriets Personalestyrelse, beskriver, hvordan Forsvaret så flere kvalificerede ansøgere, da de målrettede deres rekruttering mod gamersegmentet, hvor især de teamorienterede kompetitive computerspillere viste sig at have udviklet kompetencer, som kunne give dem under optagelsesforløbet. Counterstrike, som er et eksempel på et kompetitivt videospil, giver i den grad de unge kompetencer, hvor man træner dele, som også kan anvendes som soldat i Forsvaret. Eksempelvis en bedre reaktions- og samarbejdsevne, strategisk tænkning, selektiv opmærksomhed og visuelle evner inden for 3D simuleringer. Vi kommer mere ind på dette i de senere afsnit, hvor vi berører eventuelle sammenhænge mellem gaming og kompetencer.

Generelt tegner der sig et billede af, at dele af det danske uddannelsessystem og arbejdsmarked begynder at få øjnene op for gamersegmentet. På forskellige måder og med forskelligt sigte. Der er eksempler på virksomheder, der kan omsætte gamerkompetencer direkte til jobs (f.eks. trænere på esportslinjer) eller interne stillinger (f.eks. Forsvaret). Det vil sige, at i nogle tilfælde kan gamerkompetencerne være adgangsgivere til job og uddannelse. Men vi ser også andre måder at udnytte gamerinteressen på. Eksemplet med esportslinjerne viser, at skolerne udnytter gamerinteressen som motivationsskaber for at tage en uddannelse – det vil sige, at det bliver et medie til både at tiltrække flere elever, men også at fastholde elever. Dertil kommer, at der arbejdes med at omsætte kompetencer tillært i spiluniverset til at skabe interesse for andre fagområder.



I forhold til vores forskningsmæssige interesse i, hvorvidt gaming kan bruges som katalysator til job og uddannelse, peger denne forundersøgelse på, at beskæftigelsesmedarbejdere med fordel kan tænke i både direkte jobmuligheder, men også at gaminginteressen kan bruges som motivationsskaber til at søge ind på ungdomsuddannelser, der for eksempel gør brug af esportslinjer. Det kan også være interessant at undersøge, hvorvidt det greb, som ungdomsuddannelserne har gjort brug af (altså indførelse af esportslinjer), kan oversættes til andre kontekster. Kan det for eksempel anvendes i beskæftigelsesindsatser og bruges aktivt både som motivationsskaber, men også som noget, hvor der arbejdes aktivt med transfer af spil/gamerkompetencer til andre erhverv eller uddannelser.

## De unges gamingvaner

**“Der er en stor forskel på at bruge computerspil som gamer og så at dyrke esport. Og forskellen ligger i at for gamere, der er det måske noget, du bare gør selv. Det er måske noget, du gør for at spille casually. Casual gamer eller kompetitiv gamer, ikke? Og casuals, de vil nok altid være, jeg vil ikke kalde det ligeglade, men de går måske ikke så meget op i spillet som os andre. Dem, der så dyrker [esport] - ja, prøver at blive elitespiller, eller er elitespiller – det betyder, at du går til spillet med en systematik og en kompetitiv indstilling, hvor du prøver at vinde hver evig eneste gang og altid gør dit aller- allerbedste. Det ser jeg ikke hos casual gamers. Du diskuterer spillet, hvor du sidder i en klub eller en forening med et hold.”**

*(Morten Juul Hansen, esportstræner)*

Newzoo Global Games, der er førende inden for spil- og esportsanalyser, udgav en rapport i 2020, der viste, at antallet af mennesker, der globalt set spiller videospil, er steget markant – tallet estimeres til at overstige tre milliarder spillere inden året 2023. Dette svarer til, at omkring 40 procent af verdensbefolkningen spiller videospil. Antallet er særligt højt i USA, Europa og Asien, hvor gaming og esport for alvor har taget plads i mange husstande (Newzoo Global Games, 2020). Den seneste rapport fra Newzoo Global Games viser også, at der var en endnu en større stigning i antallet af spillere på verdensplan i forbindelse med de forskellige landes covid-19 restriktioner og opfordringen til at blive hjemme (Newzoo Global Games, 2020). Et amerikansk studie fra The National Bureau of Economic Research har vist, at unge mænd i aldersgruppen 21-30 år arbejdede 12 procent færre timer i 2015 end de gjorde i 2000, hvilket forskerne antyder skyldes den udvikling, der har fundet sted på markedet for videospil. Undersøgelsen konkluderede, at unge mænd bruger mere tid på videospil end på arbejde (Aguiar, Bils, Charles, & Hurst, 2017). Også i Danmark er antallet af unge mennesker, der spiller videospil, steget. DR Medieforsknings årlige rapport om udviklingen i



danskernes medieforbrug i 2017 viste, at 96 procent af de danske teenagedrenge i aldersgruppen 13-19 år spillede videospil og 49 procent spillede på daglig basis (DR Medieforskning, 2017). Særligt er online gaming udbredt blandt danske unge, hvor 72 procent af de 16-34-årige spillede onlinespil, mod 43 procent af dem over 34 år. Derudover er det oftest også de unge, der særligt spiller online videospil sammen med andre, hvor de udgør 74 procent af de 16-34-årige (Danmarks Statistik, 2019). Vi kommer mere ind på spillefællesskaberne i det næste afsnit.

I de observationer, vi har gennemført i denne forundersøgelse i gamingcafeer og onlinefællesskaber på Twitch og Discord, så vi også, at det særligt var unge mænd, der var til stede. Underviserne på ungdomsuddannelserne rapporterede ligeledes at have få kvindelige elever i deres esportsundervisning, og at de i undervisningsrettelægningsen tager højde for kønssammensætningen. Også i tidligere undersøgelser påvises et mindre antal af kvindelige spillere sammenlignet med de mandlige spillere. Her peges der på, at kvinderne savner meningsfuld social interaktion i spillene (Hartmann & Klimmt, 2006).

I forbindelse med stigningen i antallet af spillere har den måde, spil spilles på, samt den måde spil forstås på, udviklet sig. Forskning på området har flere gange gjort forsøg på at fremlægge en kategorisering af gamertyper ud fra spillernes tilgang til spilaktiviteterne og den bagvedliggende motivation. Blandt andet introducerede forskeren Richard Bartle, som en af de første, en klassifikation af spilletyper (The 4 Player Types) i 1996, hvor han beskrev fire grundlæggende typer af spillere (Achievers, Explorers, Socialisers og Killers) ud fra, hvordan de interagerer med spillene og med hinanden (Bartle, 1996). Achievers spiller for at udfordre sig selv, vinde og vise sig frem, og har en resultatorienteret tilgang til spillene, modsat Explorers, der foretrækker at udforske, bedømme og gennemgå spillet. For Socialisers har den sociale interaktion en stor betydning, da de primært bruger videospillene til at snakke, hilse og dele med andre spillere, mens Killers er en spilletype, der primært spiller for at chikanere, hacke og snyde andre spillere. Bartles fire spilletyper blev senere kritiseret af Steven Malliet, der i sin undersøgelse demonstrerede kategoriernes begrænsning i forhold til at omfavne flere typer af spillere (Malliet, 2007).

Dimitri Schuurman m.fl. har anvendt spillerens motivation for at spille til at kategorisere forskellige spilletyper (Schuurman, De Moor, & De Marez, 2008). Forskerne har identificeret motivationsfaktorer, som blandt andet forkælelse/underholdning, lyst til at fordrive tiden, udfordring, konkurrence mv., og har benyttet en gennemsnitlig score af disse motivationsfaktorer til at kategorisere spilletyperne. Blandt andet beskriver de en overall *convinced gamer*, som er en spilletype, der motiveres til at spille af mange forskellige årsager, og ser det at spille som en del af sin identitet. *Convinced competitive gamer* motiveres også af mange faktorer, men

drivkraften for at spille er her primært for konkurrencens skyld. *Escapist gamer* er mindre motiveret end de to forrige typer, men motiveres særligt af flugten fra virkeligheden, som spillene tilbyder. Endelig beskriver forskeren en *pass-time gamer*, hvis eneste åbenlyse motivation for at spille er, at få tiden til at gå med noget.

Andre dele af litteraturen på området fokuserer primært på undersøgelser af to slags gamertyper - *casual* og *hardcore* gamer. Et studie af Yorick Poels og kollegaer, der har anvendt kategoriseringen, beskriver, at hardcore gamere i gennemsnit investerer mere tid i spilrelaterede aktiviteter, i større omfang køber deres egne spil og spiller det samme spil med opmærksomhed og fokus, sammenlignet med casual gamere, der bruger mindre tid på spilleaktiviteter, og har en mere afslappet holdning til spillet (Poels et.al., 2010). Et andet studie, som benytter kategoriseringen af casual og hardcore gamere, tager udgangspunkt i spillernes strategier og tilgange til at overvinde udfordringer i spillene (Knoll, 2012), mens et tredje, der tog afsæt i kønsforskellene, viste en overrepræsentation af mandlige hardcore gamere (Fritsch, Voigt, & Schiller, 2006). Et studie fra Newzoo Global Games fremhæver, at beskrivelserne af den casual og hardcore gamer ikke længere er tilstrækkelige i forhold til at definere en nyere tids gamertyper. De peger på, at typologier med fordel kan inkorporere aldersfordeling, hvor mange penge man bruger på spil, hvor meget esports man ser samt mere generelle leveforhold (Newzoo Global Games, 2020).

Generelt er der i forskningen ingen konsensus om hvilke indikatorer, der er med til at kategorisere, definere og beskrive de forskellige gamertyper, hvorfor forskellig litteratur anvender diverse kendetegn og karakteristika af gamingadfærd og -vaner til at beskrive de forskellige gamertyper, der kan være. De unge fra vores dataindsamling har ligeledes berettet om diverse tilgange, årsager og motivationer for at game. Eksempelvis beskrev 25-årige Emilie, der til dagligt arbejder som social- og sundhedsassistent, at hun spiller computerspil et par gange om ugen sammen med tætte venner og kæreste, som hun har mødt gennem et onlinecommunity. For Emilie og nogle af de andre unge i dataindsamlingen er gaming ikke en højt prioriteret aktivitet, hvor der spilles i mange timer for at træne og mestre spillet, men derimod en spontan og uregelmæssig aktivitet i hverdagen. Dertil kan de ofte ikke svare på, hvor mange timer om dagen eller ugen de bruger på at spille, da det varierer over perioder. For Christian, der er professionel esportsatlet, har gamingaktiviteterne en anden karakter, hvor han bruger betydelig tid om ugen på at forbedre sine gamingfærdigheder – ofte sammen med en esportsstræner. Christian har pt. orlov fra sin ungdomsuddannelse, men dengang han både fulgte en ungdomsuddannelse og samtidig var professionel gamer, oplevede han perioder, hvor det var hårdt at passe ungdomsuddannelsen og samtidig være professionel esportsatlet.

Et andet sted i dataindsamlingen, hvor vi ser forskellighed i de unges gamingvaner, er forskellen på det at streame og så det *bare* at game. En af de unge, der streamer, som vi har talt med, er Signe, der arbejder som professionel streamer både på sin egen Twitch-kanal og hos en virksomhed, der livestreamer spil. Hun beskriver blandt andet den lange vej og de forskellige udfordringer, der er forbundet med at opnå succes som streamer, hvilket ofte fører til, at mange snyder sig til følgere. Peter, der også streamer, ser derimod sin streamingaktivitet som en hobby og takkede, som tidligere nævnt, nej til betaling fra Twitch, da det ville gå udover hans ressourceforløbsydelse. Dog understreger begge det store pres, der kan være forbundet med at bruge sin person i streamingen, for selvom man ikke nødvendigvis behøver at være dygtig til at spille videospil, så skal man have en spændende personlighed og evnerne til at kunne snakke om emner, der fanger seernes interesse.

Mange af de unge beskriver, hvordan de er vokset op med videospil fra de var børn, hvilket har medført, at gaming efterhånden blev en integreret del af deres livsstil, hvor det har givet mulighed for at udfylde inaktiv tid, træne og engagere med onlinevenner og netværk. Således viser denne forundersøgelse at de unge, der gamer, kan have diverse tilgange og motivationer for at spille. Mens nogle spiller for afslapningens skyld, spiller andre for at dygtiggøre sig og mestre spillets regler, hvor en betydelig del af tiden går med at øve sig inde på sit værelse, i en klub eller en esportsforening. Derudover ser vi også i dataindsamlingen forskel på antallet af timer, de unge spiller, videospilgenre, årsager til hvorfor og hvor meget gamingen prioriteres i hverdagen mv. Det er derfor lige så vanskeligt at foretage generaliseringer af de unges gamingvaner i vores dataindsamling, som det har været for tidligere forskning på området. Ikke desto mindre er det relevant at belyse de unges forskellighed og forskellige tilgange til gamingaktiviteterne og vanerne, hvis beskæftigelsesmedarbejdere skal afdække gamingaktiviteternes potentiale i forhold til at vejlede de unge videre mod job og uddannelse. Derfor ser vi i dette forskningsprojekt et behov for at indhente ny viden i forhold til den forskellighed, der hersker hos de unge, der gamer – både i forhold til motivationen for at spille, hvilke spil der spilles, hvor meget tid der anvendes på at spille og andet, der kan være med til at belyse, hvor meget gaminginteressen betyder for den enkelte unge, og hvorvidt denne interesse kan bruges i et uddannelses- og beskæftigelsesmæssigt perspektiv. Derudover er vi også interesserede i at undersøge, hvilke forhold i gamingaktiviteterne, der kan være med i beskrivelsen af den enkelte unges samlede ressourcer mod job og uddannelse.

## Gamingfællesskaber

**"Ja, vi er en gruppe, altså selve den gruppe, vi er en del af, det hedder Guilds – vi er lige under 500 folk, og det er kun toppen, der får lov til at være med i det her. Så vi har sådan et system, hvor at folk skal igennem sådan en test, vi laver til dem. Og hvis de så kommer igennem den, så kan de være medlem af vores højeste gruppe. Og det gør så, at de har muligheden for, at når vi [en gruppe, der hedder the raid lead, som er dem, der styrer det hele] laver sådan en liste over, "nu kan I signe up for den her opgave" – og så går man ind, det er sådan en app, der hedder Discord på ens telefon eller på ens computer, hvor man så skriver sig ind, og så er det bare først til mølle, med mindre at raid lead har sagt, "jeg vil have den og den person helst." Og så gør vi sådan noget, og så er der jo en dato sat på den der, og så møder man op der. Og så dem, der ikke møder op, de får sådan en lille strike ting, og når man har tre af dem, så bliver man så sparket ud af denne her gruppe igen. Ja, du bliver ikke helt bandlyst, du mister bare en rang som top dog, og så må man leve med det."**

*(Fokusgruppeinterview med ledige unge, der gamer)*

Som tidligere nævnt viser tidligere undersøgelser, at særligt unge mænd ofte spiller online videospil sammen. Samtidigt er der også sket en udvikling på området for spiludvikling, hvor spiludviklere er gået fra udelukkende at fokusere på single-player games til multiple-player games (Zagal, Nussbaum, & Rosas, 2000). Mange videospil er ikke længere en ensom aktivitet, men snarere en social aktivitet, hvor videospillene målrettet er designet til at aktivere interaktion mellem spillerne. Dermed er videospillenes komplekse verdener og sociale karakter vigtige elementer i spildesign, hvor der promoveres interaktion og samspil (Chen & Duh, 2007). Som citatet foroven indikerer, er det, der gør en forskel for mange, der spiller multiple-player videospil, belønningen ved at blive inddraget socialt i et samfund af andre spillere. For eksempel er Guilds i spillet World of Warcraft grupperinger af spillere, der spiller sammen. World of Warcraft, der er et af de mest udbredte multiplayer-onlinespil, havde mere end 12 millioner abonnenter i 2019, hvor spillere styrer en karakter, der interagerer med andre spilleres karakterer i en virtuel verden (Mandryk, Frommel, Armstrong, & Johnson, 2020). Bonnie A. Nardi, der har gennemført et etnografisk studie af World of Warcraft, beskriver, hvordan spillet gør op med stereotypen om "the lonely gamer", der ofte beskriver personer, der gamer, som isolerede og asociale. Hendes forskning viser, hvordan World of Warcraft har givet anledning til, at man som spiller er nødsaget til at interagere med andre spillere i onlinefællesskaberne. Gennem sin forskning opdagede hun også grupper af spillere, der dagligt spillede sammen og havde tætte og meningsfulde relationer til hinanden (Nardi, 2010).

Værdien af de sociale forbindelser og netværk er temaer, som mange af de interviewede eksperter også berører. For eksempel beskriver Morten Saxtorff

Andreasen, psykolog og seniorkonsulent, hvordan mange af de unge gamere, han har mødt gennem sit virke, bruger videospil som en måde at være sociale på. Blandt andet gav han et eksempel fra erfaringerne, han havde med et beskæftigelsestilbud for ledige unge, der gamer:

*"Blandt andet da vi lavede det her projekt med Væksthuset i Odense, der havde vi en med, som ikke havde været uden for sin dør i tre år. Altså ud over at handle og sådan noget, men hun har ikke været ude for at lave noget socialt. Men hun var med, men hun startede med at få et angstanfald, før hun kom ind ad døren, fordi det var overvældende for hende, fordi der var så mange mennesker, og før de 2,5 time var overstået, så sad hun og underholdt alle om, hvordan hun havde haft det i dag. Altså det var hendes domæne, og hun mødte nogle unge mennesker, som hun kunne kommunikere med, fordi de havde spillet det samme spil, de havde den samme indgangsvinkel til det, men også fordi, da de satte sig fire mænd og spillede sammen, jamen, der kunne hun tilbyde noget. Hun havde en form for mestring i det. Og det er noget af det, som gaming kan indeholde på sådan en baseline."*

Ofte skaber online videospil en onlinegruppe, som mange af de unge beskriver som 'communities'. Disse communities giver spillerne mulighed for at skabe og indgå i tætte relationer med hinanden. Freja og mange af de andre unge, der gamer, vi har talt med, beskriver, hvordan de har mødt deres bedste venner og kærester igennem disse online communities. Allan, som er en af de unge, der gamer, vi har talt med på hans bopæl, viste os tre skærme, han havde sat op til forskellige funktioner, da han, mens han livestreamer sit spil, også skal have mulighed for at chatte og snakke med sine følgere og venner. Allan berettede i øvrigt om et onlinefællesskab, han har oprettet i 2012 på platformen Discord med det formål, at det skal være et samlingspunkt for spillere, der har psykiske og sociale udfordringer, og som mangler et socialt netværk i og udenfor spillene. Han sagde blandt andet følgende:

*"Det vigtigste er, at spillegruppen kan støtte personen og kan give den person den ro, der skal til, for at personen kan bruge vores værktøjer i de sociale aspekter. Og så er det lige meget, om det er en helt ny Guild eller hvad nu, så længe personen kan opleve at blive forstået, accepteret og blive inkluderet."*

Også Peter og Signe er eksempler på unge, der har inkorporeret de sociale aspekter af gamingen i hverdagen. De beskriver blandt andet, hvordan de ofte har to skærme kørende, når de spiller – et hvor de livestreamer deres spil og et andet til Discord eller et andet onlineforum, hvor de chatter og snakker med netværket. Signe, der også har sit eget onlinefællesskab på Discord, uddyber:

*Interviewer: "Hvad betyder community?"*

*"Et community, dem ser jeg som dem, der er en del af min discord. Dem jeg interagerer med hver dag, fordi bare fordi du streamer, så betyder det ikke, at du er færdig, når du er offline. Der er også andre måder at interagere på. Jeg har en discord, hvor vi snakker sammen, frem og tilbage. Vi snakker om mad, kaniner og alt muligt. Altså vi interagerer, lærer hinanden at kende. Det er steder, hvor folk kan komme og brokke sig, hvis noget er galt. Det er en meget normal ting at gøre. Vi er en familie. En meget stor familie. Stort set alle streamers har sådan en. Fordi så snakker folk også indbyrdes. Folk lærer hinanden at kende på kryds og tværs. Det er skidehyggeligt."*

På baggrund af den indledende dataindsamling og den voksende mængde forskning på området er der noget, der tyder på, at onlinefællesskaber kan have mange sociale fordele. Samtidig er der også noget, der tyder på, at onlinefællesskaberne skaber en sløring af grænserne mellem den fysiske verden og den virtuelle verden. Mikkel, der er en af de unge gamere, vi har interviewet, beskriver blandt andet en situation med sine spillekammerater, der også er tætte venner, han endnu ikke har mødt fysisk, som et eksempel på, at den virtuelle verden er lige så virkelig for ham som den fysiske. De (Mikkel og vennerne) sad en aften til en hyggelig omgang virtuel LAN-party, og på vej mod køleskabet for at hente en drink kom Mikkel til at spørge de andre, om de også skulle have en. Det er et eksempel på en episode, hvor den digitale verden og dens aktiviteter og relationer var lige så virkelig for Mikkel som det fysiske rum. Generelt har de unge i den indledende dataindsamling beskrevet onlinefællesskaberne, som de befinder sig i, som sociale fællesskaber, der omfavner forskelle, og som er forkæmpere for inklusion og accept. Det er noget, som mange af dem fortæller, at de har manglet i andre sociale sammenhænge i den fysiske verden. Vi har også observeret i de forskellige online communities, vi har besøgt, at der findes regelsæt om ordentlig opførelse, etik og moral i forhold til, hvordan man skal behandle hinanden. Men der er også fortællinger om onlinefællesskaber præget af mobning og dårlig adfærd. Her peger de unge på, at det er vigtigt at finde det rette community.

Vores indledende dataindsamling peger på, at onlinefællesskaber er værdifulde og samtidig kan have positive effekter på de unge. Det fortælles således, at de betydningsfulde relationer og den følelsesmæssige støtte og forståelse, de leverer, er en af årsagerne til, at de unge bruger meget tid på at game. Med dette forskningsprojekt er vi interesserede i at blive klogere på, hvad der gør onlinefællesskaber inkluderende, og hvordan potentialerne heraf kan benyttes i beskæftigelsesindsatsen. Fra tidligere forskning på området ved vi, at støttende sociale netværk har en dokumenteret positiv effekt på job- og uddannelsessandsynlighed for særligt ledige unge (Væksthusets Forskningscenter, 2017). Det er derfor

interessant at undersøge, hvorvidt disse onlinefællesskaber faktisk kan virke befordrende for, at de unge ledige kan komme ud af deres ledighedssituation. Som vil belyse i det næste afsnit, har vi gennem forundersøgelsen fået øjnene op for, at oplevelserne med ensomhed og mangel på sociale fællesskaber, også kan hentes i den virtuelle verden som gamingen giver.

## Gaming som mestringsstrategi

**“Men det helt store spørgsmål i forskningen er jo netop – jamen de her mennesker, som har et liv, hvor de ikke får deres behov opfyldt, når de så går ind og spiller computerspil, så må vi jo formode, at det er sådan, at for nogen, der er det jo en rigtig god mestringsstrategi og en rigtig god måde at håndtere sine udfordringer på, og man kan ligesom bygge videre på det. Og nogle af de venskaber, man får inde i spillet, kan man så tage med ud i den virkelige verden og ligesom blive ‘rigtige’ venner.”**

*(Rune Kristian Lundedal Nielsen, psykolog og forsker på ITU)*

Tidligere forskning på området, og dele fra vores indledende dataindsamling, peger på mestringsstrategi som en af årsagerne til, at gaming kan fylde meget i hverdagen for nogle unge. Blandt andet beskriver flere af de unge, hvordan gamingaktiviteter har hjulpet dem med at håndtere svære situationer og aspekter af hverdagen. Og nogle skildrer, at de oplever at blive bedre i stand til at planlægge og tilrettelægge rutiner i hverdagen samt have ansvarsfølelse for de relationer, de har skabt i den digitale verden. Et eksempel er den unge streamer, Signe, der på det tidspunkt vi interviewede hende første gang, var på ressourceforløb. Før hun startede med at spille computerspil og streame, beskriver hun en hverdag, der var præget af depression, manglende struktur samt en mistet tro på sig selv i forhold til, hvad hun kunne bidrage med på eksempelvis en arbejdsplads. Derudover følte hun sig fanget i hjemmet på grund af de fysiske og psykiske sygdomme, som hun var præget af. Men da Signe begyndte at interessere sig for computerspil og streaming og bruge tid på dette, oplevede hun, at mange af disse udfordringer blev nemmere at håndtere. Hun beskriver blandt andet, hvordan gamingaktiviteterne bidrog til en større livsglæde med nye venskaber og følgere på streamingkanalen. Hun oplevede også en motivation for at skemalægge sine aktiviteter og de aftaler, hun forpligtede sig selv på. Derudover havde hendes interesse for gaming også medført, at hun begyndte at arbejde frivilligt i en virksomhed, der udbyder streamingtjenester ved siden af hendes egne streamingaktiviteter. Et andet eksempel, hvor gaminginteressen har været med til at skabe rutiner i hverdagen, er en af de unge, vi mødte i gamingcafeen for ledige unge. Denne beskrev, hvordan han, som følge af beskæftigelsesmedarbejderens afsæt i hans interesse for gaming, oplevede en stigende motivation for at møde op i gamingcafeen. Det

har, ifølge ham selv, resulteret i en forbedret mødedisciplin og evnen til ligeledes at overholde aftaler i andre sammenhænge. Også Peter, der er på ressourceforløb, beskriver, hvordan gamingen kan sidestilles med gåture, da den ofte kan optræde som en god distraktion fra besværlige ting, han ellers er optaget af, og som fylder hos ham. Peter nævner blandt andet et eksempel med et kommende møde om mulige bevillinger med en beskæftigelsesmedarbejder på jobcenteret. Mødet er betydningsfuldt, og Peter oplever at skulle bruge uhensigtsmæssigt meget tid og energi på at tænke og bekymre sig før mødet. Peter fortæller således, at computerspillene er med til at give ham mulighed for at få tankerne et andet sted hen.

Der er også fortællinger om, hvordan videospillene har bidraget til en bedre sygdomsmestring. 25-årige Emilie med paranoid skizofreni fortæller blandt andet, at hun gamer særligt i perioder, hvor hun oplever udfordringer med sin diagnose. Hun siger blandt andet følgende:

*"Altså der er selvfølgelig nogle ting, der skal bearbejdes, men dem får jeg også bearbejdet, når jeg går til terapi og sådan noget, og jeg snakker med folk omkring det. Men de ting der bare er sådan, tvangstanker for eksempel, dem kan jeg ligesom lukke lidt af for, når det er, jeg sidder og spiller computerspil, fordi så er der en historie eller et mål, som jeg skal nå inden for de næste 30 minutter. Og så er det lidt sådan, "wow, jeg har nået et mål" -agtigt... Det har været en rigtig god metode at bruge til, at jeg har perioder, hvor jeg har haft det rigtig svært, hvor min medicin ikke har virket".*

Også i forskningen finder vi undersøgelser, der peger på positive virkninger af gaming. Eksempelvis viste en undersøgelse, at personer, der særligt spillede sammen med andre, oplevede en reduktion i deres daglige stressniveau (Roy & J.Ferguson, 2016). Og i forhold til ensomhed og social angst finder vi i forskningen eksempler på undersøgelser, der viser, hvordan videospil, særligt World of Warcraft, er med til at skabe positive effekter i forhold til mestring af ensomhed og social angst gennem spillets sociale miljøer, der giver anledning til kommunikation og relationer (Martončik & Lokša, 2016). Undersøgelsen af World of Warcraft viser, at oplevelsen af ensomhed kan formindskes i forbindelse med, at spillerne er i spiluniverser med venner, personer de kender eller Guildmedlemmer, som de er i hyppig kommunikation med.

Aida Bikic, psykolog og forsker i Region Syddanmark og på Syddansk Universitet, beskriver, at man med særligt udviklede spil kan træne nedsatte kognitive funktioner. Eksempelvis bruges computerspil til at træne og forbedre korttids- og arbejdshukommelsen. Dog skelner Bikic mellem de særlige spil, også kaldet serious games, der er udviklet til blandt andet træning af kognitive funktioner fra de kommercielle spil, hvor formålet udelukkende er underholdning.



Noget af den nyere forskning på området beskæftiger sig med den stigende anvendelse af serious games inden for forskellige områder. Serious games er særligt udviklede videospil, der er designet med et primært formål, modsat ren underholdning (Susi, Johannesson, & Backlund, 2007). Serious games videospil anvendes for eksempel inden for uddannelse, sundhedspleje, Forsvaret og byplanlægning. Et eksempel er It- og digitaliseringsenheden i Aalborg kommune, der har fået blik for fordelene ved at anvende videospil til at forbedre sundheden hos patienter med nedsat funktionsevne. Blandt andet anvender kommunen spillet VRiAT (Virtual Reality intensive Arm Training) til at gøre genoptræning af nedsat armfunktion sjovere for patienterne (Elektronista, 2019). Tidligere forskning viser, at videospil, udover forbedringen af læringsprocesser, også kan være med til at udvikle en bred vifte af kognitive færdigheder (Connolly, Boyle, Macarthur, & Hainey, 2012).

Dermed ser vi i denne forundersøgelse, at dele af videospillenes popularitet blandt unge kan forklares ud fra videospillenes anvendelighed i forhold til at opretholde fysisk og mental sundhed samt følelsesmæssigt velvære og overskud under udfordrende og pressede situationer. Derudover dokumenterer forskningen fra Beskæftigelses Indikator Projektet (BIP) (Væksthusets Forskningscenter, 2017), at både hverdags- og helbredsmestring har en positiv effekt på unges job- og uddannelsessandsynlighed. Det er således relevant at belyse, hvorvidt gamingaktiviteter kan være positive mestringsstrategier, som de unge i udsatte positioner kan anvende, og som kan være med til at hjælpe dem tættere mod job og uddannelse. Vi har i denne forundersøgelse set eksempler på, at gaming kan have positive effekter i forhold til mestringen af det, der opleves svært for de unge, hvorfor det er interessant at belyse dette nærmere.

## Gaming, kompetenceopbygning og læring

**"Og det resultat, der kom ud af det [afprøvning af esportsatleter], var jo ganske fint i forhold til vores indsats, fordi det viste jo faktisk, at på grund af at de har siddet og spillet så meget computer, så har de altså en øget hastighed, de har en øget perceptuel hastighed – altså de opfatter ting rigtig hurtigt. Og det gør, at de faktisk kunne komme igennem mange af de prøver i pilot-optagelsesprocessen, som andre måske ikke kunne. Så sammenlignet med en kontrolgruppe klarede de sig væsentligt bedre end gennemsnittet. Men ikke både på de computerbaserede test, men faktisk også da vi smed dem op i en flyvemaskine og skulle udføre et rul og så videre. Det vil sige, det der med, at man har fået noget igennem øjnene og så skal ud i hænderne, og så sidde og arbejde med det – det kunne de faktisk også finde ud af. Og det er jo det, man ser på de unge computerspillere. De sidder jo og kigger på noget, og så skal de føre det**

**ud med hænderne. Derfor ser vi også i dag at nogle ansøgere, som har spillet meget computerspil, kan være særligt gode til visse dele af de tests, som man skal bestå til for eksempel pilotuddannelsen."**

*(Ronny Vossen, Specialkonsulent i Forsvarsministeriets Personalestyrelse)*

I forbindelse med den indledende dataindsamling og gennemgang af tidligere forskning på området, erfarede vi en sammenhæng mellem videospil og opnåelsen af nogle kompetencer og færdigheder. Dette skyldes, at langt de fleste videospil består af en række opgaver, der skal løses i takt med, at der sker en progression af spillernes færdigheder, hvor de bliver dygtigere til at løse opgaverne som resultat af repetition og dedikation. Vores interesse med dette forskningsprojekt er at undersøge, hvorvidt disse kompetencer og færdigheder, som de unge erhverver, kan bruges i uddannelses- og jobmæssig sammenhæng.

Noget af forskningen peger på, at videospil kan være med til at give spillere muligheden for at bruge eller mestre færdigheder til at løse opgaver. Samtidig giver de fleste videospil, der aktuelt bliver udviklet, spillerne autonomi og selvbestemmelse i valg, der skal træffes i forhold til strategier, hvor der skal udforskes, hvilke mål der skal forfølges, og hvordan karaktererne og udstyret skal tilpasses.

Vi ser også i tidligere forskning og i den indledende dataindsamling, at sammenhængen mellem videospil og kompetencer i nogle tilfælde beskrives som direkte, hvor overførelsen af kompetencerne fra videospillene forekommer direkte og umiddelbart kan bruges i andre sammenhænge og situationer. Blandt andet beskriver Carsten Jessen og andre forskere og fagprofessionelle, vi har talt med på området, at personer, der spiller ofte, er mere digitalt bevendte, da de er gode til at bruge teknologien til at samle, bearbejde og bruge viden. Carsten Jessen beskriver også, hvordan videospillene kan være med til at forbedre metakognitionsevnen – evnen til at blive klogere på, hvordan man selv tænker og lærer samt evnen til at løse problemstillinger og søge viden.

Der findes studier, der har undersøgt, hvilke færdigheder spillerne får af at spille videospil. Eksempelvis viste et amerikansk studie af bachelorstuderende på Kunst og Humaniora, at de studerende, der spillede videospil, havde flere færdigheder i problemløsning, kommunikation, opfindsomhed og tilpasning sammenlignet med de andre elever (Matthew Barr, 2017). En undersøgelse af en københavnsk esportsklub viste, at de unge spillere oplevede, at videospillene havde været med til at udvikle deres kommunikative- og samarbejdsevner, hvilket var medvirkende til, at de fik en bedre relation til familie og klassekammerater (Lundedal Nielsen & Hanghøj, 2019). Et andet københavnsk studie, der undersøgte sammenhængen mellem kompetencer og videospil, viste, at de unge spillere udviklede færdig-

heder inden for kommunikation, mestring af selvbeherskelse, vedholdenhed, humørregulering og engelske sprogkundskaber (Haugegaard & Danielsen, 2019).

Sprogkundskaber i engelsk er et kendetegn, vi har bemærket i vores observationer af de unge spillere. Det er ikke ualmindeligt at høre engelske hverdagsudtryk som "for your information", "basically", "eyeopening", "good point" osv., for slet ikke at nævne de spilspecifikke termer som "first person shooter", "kill death ratio", "average damage per round", "ability", "good game", "nice shot", "real-time strategy" mv. Vi bemærkede, at de unge talte flydende engelsk til hinanden, hvor sproget var åbent, fleksibelt og dynamisk. Samtidig peger både de unge og eksperter på, at engelskkundskaberne ofte er erhvervet igennem kommunikationen i spillene, og at spillekammeraterne ofte er fra udlandet. Forskning understøtter også, at videospil er et effektivt middel i fremmedsprogslæring (Klimova & Kacet, 2017).

En anden færdighed, som vi har bemærket, er de sociale kompetencer, som både de unge, der gamer, og eksperter beskriver. Som tidligere nævnt skaber videospillene og deres tilhørende onlinefællesskaber rum for sociale interaktioner, hvilket er med til at udvikle og forbedre spillernes sociale færdigheder. Blandt andet beskriver Kasper, som er en af de unge, der gamer, hvordan han gennem hele livet har haft svært ved at aflæse andres adfærd og de sociale sammenhænge, han befandt sig i, hvilket har resulteret i, at han ofte havnede i udfordrende situationer, hvor han kom til at gøre eller sige upassende ting. Men da han begyndte at spille et online rollespil, hvor ens valg i spillet resulterer i en eller anden form for reaktion hos karaktererne, ofte i form af ansigtsudtryk, oplevede Kasper at befinde sig i en situation, hvor han kunne øve og lære reaktioner og social adfærd, som var en læring, han kunne bruge til at aflæse adfærd hos personer i den fysiske virkelighed. Lige netop dette aspekt af videospillenes potentiale, har nogle amerikanske forskere beskæftiget sig med i et studie om udviklingen af empatiske og sociale evner hos børn, gennem et empatitræningscomputerspil (Kral, et al., 2018).

Forsvaret, der har erfaring med at rekruttere unge, der gamer, til deres uddannelser, er et eksempel på at benytte direkte overførbare kompetencer fra videospil til andre sammenhænge. Forsvaret oplevede, som tidligere nævnt, langt flere kvalificerede ansøgere, da de begyndte at målrette deres rekrutteringsindsats mod gamersegmentet. Særligt de teamorienterede, kompetitive computerspillere havde kompetencer, der direkte kunne overføres til uddannelserne i Forsvaret. Blandt andet havde de unge følgende kompetencer: Overblik, hurtig reaktionssevne, gode samarbejdsevner, evnen til at tage ansvar og opfatte ting hurtigt, gode visualiseringsevner (3D simuleringer), evnen til at kunne tænke strategisk og have en selektiv opmærksomhed flere steder på en gang. Derudover indgår computerspil i mange af Forsvarets uddannelsesprogrammer, hvorfor de unge ofte oplever fortsat at kunne bruge kompetencerne under hele uddannelsesforløbet. Et inter-

nationalt studie af piloter, hvor den ene gruppe spillede videospil, og den anden gruppe ikke spillede, undersøgte piloternes evne til at flyve og lande luftdroner. Det viste sig, at piloter, der spiller videospil, præsterede bedre grundet en bedre øjen- og håndkoordination, opmærksomhed, hukommelse og beslutningstagning (Mckinley, McIntire, & Funke, 2011).

Andre dele af den indledende dataindsamling peger også på, at anvendelsen af videospil kan være en metode til at opnå læring af nye færdigheder, der kan overføres til andre fagområder. Rune Lundedal Nielsen beskriver blandt andet, hvordan der i videospillene kan opstå læring under de rette rammer, som er i og omkring spillet, og som er afgørende for, at læringen opnås. Han peger på spillet Counterstrike som et eksempel, da spillet indeholder potentialer for meget læring. Men denne læring forekommer bedst, når man spiller, træner og samarbejder med andre, i modsætning til for eksempel at sidde alene hjemme og spille med nogle, man hverken kender eller samarbejder med.

Andreas Lieberoth peger på, at en direkte overførelse af kompetencer fra videospil til virkelighed kan være vanskelig. Her kan en opgave for en fagperson være at hjælpe de unge spillere med at finde afkroge og færdigheder, som de ikke selv har været opmærksomme på, og som er job- og uddannelsesegnede. Altså, at man leder efter elementer i gamingen, som kan oversættes til kompetencer og på den måde synliggøre overfor de unge, at gamingen er med til at give dem færdigheder.

*"Så øvelsen vil være at lave sådan en livsformskortlægning omkring det [gamingen] og sige, "okay, hvis vi skulle prøve at lege med tanken om, at folk, der gamer, har nogle færdigheder", så find ud af det, fortæl om hvad du gør med gamingen, men husk også at fortælle alle de ting, som du gør rundt om det. Fordi, så finder man ud af, "okay, du kan faktisk programmere. Nå, okay, du streamer? Jamen, så har du nogle sociale mediefærdigheder" eller et eller andet lignende. Så der kunne man opdage tingene, tror jeg, og så begynde at fejre det."*

Andreas Lieberoths pointe er i tråd med de fleste esportslinjer på uddannelsesstederne, der, som tidligere nævnt, arbejder med at udvikle elevernes fagligheder og interesse for andre læringsområder som eksempelvis datamatiker og markedsføring.

Således ser vi et behov for en grundig undersøgelse af de færdigheder og kompetencer, der kan være forbundet med de unges gamingaktiviteter, som de unge kan erhverve, og som beskæftigelsesmedarbejdere kan have blik for i arbejdet mod job og uddannelse. Som nævnt, engagerer videospillene de unge aktivt i en række opgaver, der kan være med til at gøre dem i stand til at mestre nye kom-

petencer og færdigheder. Vi har blandt andet nævnt sprogkunderskaber i engelsk, evnen til at identificere og løse problemer, samarbejds- og kommunikationskompetencer, engagement, sociale kompetencer mv., som er kompetencer, der er efterspurgt på arbejdsmarkedet. Således er et mål med dette forskningsprojekt at opnå en afklaring af disse færdigheder og de beskæftigelsesrettede muligheder, der kan bringes i spil for at hjælpe unge, der gamer, mod job og uddannelse. Derudover er vi interesserede i at undersøge de underliggende mekanismer i videospillene, der er med til at skabe læring og/eller transfer af kompetencer i en anden kontekst. For eksempel: Hvordan kan ens erfaringer med teamwork, problemløsning og strategisk planlægning som Guildleader overføres på et CV og skabe opmærksomhed og nysgerrighed hos potentielle arbejdsgivere?

## Problematisk gaming

**“Jeg tror, at det meget, meget væsentlige i det her er, at I bliver tydeligere på, hvad er det for en gruppe, vi snakker om, fordi man kan sagtens have et godt og sundt forhold til gaming... hvis man kan få livet og gamingen til at supplere hinanden, så er det fantastisk – det er både en fantastisk indtjeningsvej og alt muligt andet. Men hvis gamingen tager forrang over livet, så er det, at mistrivlsen, angsten, stressen og alle de her eksistentielle kriser trænger sig ind i livet, og man fjerner sig mere og mere fra det liv, man egentlig ønsker. For mistrivlsen opstår i mellemrummet mellem det liv, vi ønsker, og det liv vi reelt set lever.”**

*(David Madsen, psykolog hos DABECO)*

Vi har indtil videre belyst og diskuteret de positive aspekter af gaming, som blandt andet er onlinefællesskaber, meningsfulde relationer, mestringsstrategier i forhold til det, der er svært at håndtere, nye kommunikationsformer for personer, der har det svært med mere traditionelle former for kommunikation. Værdifulde kompetencer, der alle har potentialer for at skabe progression mod job og uddannelse mv. Men den indledende dataindsamling og forskning på området peger også på visse udfordringer, der kan være forbundet med at spille for meget videospil. Vi anvender udtrykket problematisk gaming som paraplyudtryk til at beskrive de negative konsekvenser, der er forbundet med at game.

Undersøgelser af de negative konsekvenser af gaming har været gennemført i flere årtier, hvor der blandt er peget på negative konsekvenser såsom afhængighed, depression og aggression. I en lang årrække har forskningen og medierne antydnet, at personer, der spiller voldelige videospil, har en tilbøjelighed til at udvise voldelig adfærd, som spillene har fremkaldt. Forskningsstudier har undersøgt, om der er evidens for, at udsættelsen for vold fra videospil er en risikofaktor for at ud-

vikle en generel aggressiv og voldelig adfærd. Forskningen har vist blandede resultater. I nogle tilfælde har studier vist, at voldelige videospil er forbundet med en øget aggressiv adfærd (Anderson & Bushman, 2001). I andre tilfælde har forskerne ikke kunnet finde belæg for denne sammenhæng (Prokarym, 2012). Forskere fra Oxford University udgav en rapport, der bygger på en metaundersøgelse af 28 studier fra tidligere år om sammenhængen mellem aggressiv adfærd og videospil, hvor det viser sig, at der i de fleste tilfælde ikke er statistisk signifikans mellem voldelig adfærd og videospil i forskningen på området (Przybylski & Weinstein, 2019).

I juni 2018 offentliggjorde Verdenssundhedsorganisationen (WHO) diagnosen computerspilafhængighed som en mental sundhedstilstand til det globale diagnosesystem. WHO definerer computerspilafhængighed som en negativ adfærd, der er kendetegnet ved, at personer, der spiller videospil, mister interessen for daglige aktiviteter som resultat af den samlede tid, personen bruger på at spille videospil (World Health Organization, 2019). I forbindelse med diagnosens offentliggørelse har der været en meget omstridt debat blandt forskere og praktikere om, hvorvidt man kan være afhængig af at spille videospil. Ikke overraskende har reaktionerne fra videospilsindustrien været særligt stærke, hvor adskillige internationale aktører inden for branchen mødtes med WHO-repræsentanter i Genève samme år som offentliggørelsen af diagnosen for at udtrykke deres utilfredshed og uenighed (Games Industry, 2019). Samtidig har forskere også peget på den manglende forskning og dokumentation for at klassificere computerspilafhængighed som en reel mental sygdom. Blandt andet har ITU-adjunkt og computerspilforsker, Rune Kristian Lundedal Nielsen, ikke fundet videnskabeligt bilag for definitionen og konceptualiseringen af diagnosen for computerspilafhængighed i sin forskning. Det er en omstridt diskussion, der også udfoldede sig under det møde, vi afholdte i vores Advisory Board i foråret 2020.

Med dette forskningsprojekt er vores mål ikke at tage del i diskussionen om, hvorvidt der er videnskabeligt belæg for at have diagnosen computerspilafhængighed. Men snarere er vi interesserede i at identificere og bedst muligt beskrive, hvornår overdrevne gamingvaner kan lede til u hensigtsmæssige konsekvenser for ledige unge i udsatte situationer. Afhængighed eller ej, ikke desto mindre viser denne indledende undersøgelse, at det er relevant at være opmærksom på, at der kan være negative effekter forbundet med det at game meget. Det er situationer, hvor gaming fylder så meget i hverdagen, at det står i vejen for meningsfulde aspekter af livet, som eksempelvis fysisk sociale relationer, være i gang med uddannelse og job, have en god fysisk og psykisk sundhed, være en del af samfundet etc. Forskerne, praktikerne og de unge, vi har talt med, beskriver, hvordan et massivt gamingforbrug kan gøre det svært for nogle mennesker at opnå og vedligeholde vigtige funktioner i livet, hvis meget af deres tid går med gaming. De beskriver

situationer hvor unge, hvis de spiller for meget, kan ende med at fravælge skole, arbejde, venner og andet til fordel for at sidde hjemme og game.

I forhold til de negative fysiske konsekvenser af at game for meget, beskriver tidligere studier blandt andet tilstanden Karpaltunnelsyndrom, som opstår ved håndleddet og er mest udbredt blandt personer, der bruger meget tid foran computeren og også meget tid på at arbejde med musen (Absolute Rehab Centre, 2020). Et amerikansk studie viste også en sammenhæng mellem fedme og gaming hos teenagere og voksne, grundet mange timer foran skærmen med øget fødeindtag og meget lidt motion (Chaput, et al., 2011). Der er også studier, der viser videospillenes negative konsekvenser for, hvordan hjernen fungerer i forhold til opmærksomhed og fokus ved krævende opgaver (Palaus, Marron, Viejo-Sobera, & Redolar-Ripoll, 2017).

Endvidere er der en undersøgelse, der viser en sammenhæng mellem problematisk gaming og negative psykosociale konsekvenser. Blandt andet hvordan online videospil har en dårlig effekt på psykosocialt velvære og selvværd, da personer, der spiller meget online, ikke får udviklet de sunde fysiske relationer, de har brug for (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2011). Det er i tråd med de erfaringer, David Madsen, der er psykolog på et behandlingstilbud for unge med et massivt gamingforbrug, har gjort sig, hvor han oplever, at gaming kan være med til at frarøve de unge de sanselige og fysiske kontakter, som mennesker har brug for. Derudover beskriver David Madsen også, hvordan gaming kan være med til at isolere unge ledige og skubbe dem ud i mere ensomhed og isolation fra omverdenen.

Problematisk gamingadfærd har også været forbundet med depressive symptomer og ensomhed i forskningen. Et amerikansk studie, der undersøgte de psykologiske konsekvenser, der er forbundet med problematisk gamingadfærd tog udgangspunkt i 820 spillere, hvor undersøgelsen definerede symptomerne på problematisk gamingadfærd som værende tegn på flere depressive symptomer, massiv gamingforbrug og lave niveauer af samvittighedsfuldhed (Dieris-Hirche, Pape, Wildt, & Kehyayan, 2020). Ifølge Aida Bikic kan overdrevne gamingvaner også være med til at skubbe børn og unge ud i mere sårbarhed. Blandt andet beskriver hun en undersøgelse, der viste, at børn, der spillede mere end 2 timer, udviste betydeligt flere depressive symptomer, sammenlignet med børn, der spillede ikke-aggressive spil i mindre end 2 timer om dagen (Tortolero et al. 2014). Et nyere studie om sammenhængen mellem depression og problematisk gaming, der fulgte en gruppe børn over tid viste, at børn og unge der udviste depressionssymptomer i starten af undersøgelsen, spillede betydeligt mere computerspil et år senere. Omvendt viste undersøgelsen, at børn og unge, der spillede meget computerspil i starten af undersøgelsen, udviste flere depressionssymptomer et år senere (Jeong et al., 2019).

Et excessivt forbrug af noget kan give negative konsekvenser, og gaming er ingen undtagelse – som med så mange andre aktiviteter, der har potentiale for både at gavne og skade, er moderation nøglen. Som præsenteret i dette afsnit kan der forekomme negative konsekvenser og påvirkning af adfærd, mental og fysisk sundhed, med overdrevne gamingvaner. Vores målsætning med dette forskningsprojekt er at forstå både de positive og negative effekter af gaming og dermed præsentere faresignalerne og potentialerne så beskæftigelsesmedarbejdere, der skal bruge denne viden, får værktøjer til at kunne vurdere, hvornår gamingens potentialer med fordel kan forfølges, og hvornår det ikke er fremmende for den unges videre udvikling mod uddannelse og arbejdsmarked.

## Manglende forståelse, udskamning og skærmskam

**“Ung 1: Jeg har fået at vide, det er sådan noget med, ”jamen du har jo problemer – du lider jo af ludomani”.**

**Ung 2: Hvad!?**

**Ung 1: Jamen, det er... det kommer til at snige sig ind i spillene eller omvendt. Hvis du bare har en lidt lortedøgnrytme, og du sidder i stedet for og tænker, ”ej, jeg kan ikke sove i de næste par timer”, så i stedet for at lægge mig i min seng og kigge op på mit loft i 3 timer, så vælger jeg bare at spille lidt længere, og med det samme så får du den der med, ”det er fordi, du spiller hele natten – det er dét, der ødelægger dit liv”. Nej, jeg spiller hele natten, fordi jeg bliver nødt til det. Jeg lider af en kronisk sygdom, der gør, at nogle gange, der kan jeg ikke sove, uanset hvad jeg gør. Så du kan ikke fortælle mig, at jeg skal ligge i min seng eller sådan noget.**

**Ung 3: Det kan du godt, men det hjælper ikke.**

**Ung 2: Det gør jo ingen forskel – jeg skal jo bruge min tid på et eller andet, tværtimod, ikke... der er jo et problem, ikke? Som du håndterer, ikke? De siger jo bare, at din løsning er et problem.**

**Ung 1: Det er det jo ikke.**

**Ung 2: Nej.**

**Ung 3: Du skal bare lægge dig, og så skal du sove – og det er bare... okay, det gør jeg bare. Det har jeg ikke prøvet før – helt eyeopening at få det at vide.”**

*(Fokusgruppeinterview med ledige unge der gamer)*

Et emne, der særligt er omtalt af de unge, er en manglende forståelse og accept af deres gamingvaner fra mennesker omkring dem. De oplever, at især



forældrene ikke forstår de unges valg af underholdning og forholder sig dermed negativt til deres gamingaktivitet. De unge giver flere eksempler på, hvor de er blevet omtalt som dovne, usunde og ude af form, fordi de gamer. De synes, der er noget paradoksalt i, at selvsamme forældre ofte bruger hele aftenen på at se adskillige matadorafsnit eller Netflixserier. Som nævnt i det tidligere afsnit, så har gaming i mange år været associeret med antisocial og voldelig adfærd – særligt de voldelige videospil, hvor man eksempelvis i USA har draget en sammenhæng mellem videospil og skoleskyderierne. De unges fortællingerne om disse negative associationer er også beskrevet af nogle af de eksperter, vi har talt med, som fortæller, hvordan mange unge, der gamer ofte, har oplevet mange konflikter omkring deres spilleaktiviteter. Eksempelvis forældre, lærere, sagsbehandlere og andre, der hverken forstår eller respekterer deres interesse for videospil, og dybest set peger på det som deres problem. På den måde oplever de unge ikke at blive forstået, men snarere misforstået. Carsten Jessen beskriver fænomenet *skærmskam*, hvor børn og unge oplever at blive udskammet for deres interesse for videospil. Også i forhold til diagnosen computerspilafhængighed mener Morten Saxtorff Andreasen, at det kan være problematisk, da den er med til at udskamme en aktivitet, som mange unge deltager i i deres fritid. Samtidig beskriver de unge, at de oplever en stereotypisering – de oplever at blive opfattet som nørdede, kiksede, ensomme og i dårlig form. Nogle af de praktikere, vi har talt med, peger også på, at man som fagperson meget hurtigt kan få anbragt unge, der gamer, i nogle uheldige stereotypiseringer om, at de er dovne og ikke har meget at bidrage med, fordi al deres motivation går med at spille. Forsvarets medarbejdere og underviserne på ungdomsuddannelsernes esportslinjer oplevede eksempelvis, at den uheldige stereotypisering ikke var gældende for de unge, der blev optaget via deres gamingaktiviteter. Forskningen har også gjort op med stereotypen af den *typiske gamer*. Blandt andet har Rachel Kowert og andre forskere gennemført en empirisk undersøgelse, hvor de definerede stereotypen af onlinespillere på baggrund af følgende fire karakteristika: ikke-populær, ikke-attraktiv, passiv og manglende sociale kompetencer (Kowert, Festl, & Quandt, 2014). Efterfølgende blev disse fire karakteristika testet på en stikprøve af 50.000 personer, hvoraf 4.500 af dem spillede videospil. Forskerne fandt frem til, at der ikke var en signifikant forskel på de personer, der spillede videospil og dem, der ikke gjorde – kun alder var en faktor, der viste en afvigelse, da personer, der spillede onlinevideospil, viste sig at være betydeligt yngre end dem, der ikke spillede.

I den indledende dataindsamling kan vi se en stor overvægt af unge drenge/mænd blandt gamerne. Men derudover ser vi ikke andre fremtrædende egenskaber eller træk, der kendetegner de unge, vi har interviewet eller observeret, andet end deres store passion for videospil. Som nævnt har de været forskellige i forhold til beskæftigelse, uddannelsesbaggrund og ledighedsperiode. Ikke desto mindre oplever flere af de unge en manglende nysgerrighed og til tider et socialt

stigma omkring deres interesse for gaming. I forhold til den manglende nysgerrighed beskriver en af de ledige unge, hvordan han oplever, at hans sagsbehandler på jobcentret udviser en manglende nysgerrighed for hans gaming og i stedet problematiserer gamingen.

*"Altså, mængden af gange man har snakket med sagsbehandlere for eksempel, og hvor han har sagt, "jeg synes, at det er lidt i overkanten, at du sidder og spiller 12-13 timer om dagen", hvor jeg vitterligt har sagt til ham, "okay, jamen hvad vil du have mig til at gøre? Du har ikke fundet noget til mig. Altså, hvad vil du så have mig til at gøre? Sidde og glo ind i væggen"? "Ej, det vil vi jo nok ikke – det har du nok ret i". "Nej, det tænkte jeg nok". Altså, det er jo sådan en, jamen, det er meget fint, at du har en mening omkring, hvad der er godt, og hvad der er dårligt, men hvis man ikke giver nogle alternativer, så er det jo spildt åndedræt, eller hvad man nu skal sige, ikke".*

Der kan være mange grunde til, at sagsbehandleren har bragt emnet på banen, for eksempel en oprigtig bekymring. Men det er ikke det væsentlige lige her. Det er et eksempel på, hvordan en ung har opfattet en dialog om sin gamingadfærd – og at den ifølge den unge har omhandlet en problematisering og ikke en interesse.

I forhold til konsekvenserne af den direkte stigmatisering beskriver en underviser på et af de gymnasier, vi har talt med, hvordan de unge på esportslinjerne oplevede, at skolens øvrige elever holdt dem uden for fællesskabet, hvilket underviseren antydede havde resulteret i det højere fravær, der pludselig opstod hos esportsleverne, der ellers var glade for at være en del af et nyt fællesskab på uddannelsesstedet.

Den manglende forståelse for de unges interesse for gaming samt den negative opfattelse af deres identitet som gamer kan muligvis hænge sammen med en generel opfattelse, der findes i samfundet. Hvis beskæftigelsesindsatsen skal vejlede og hjælpe unge, der gamer, videre ved at inddrage deres gaminginteresse, kalder dette på fremstilling af viden, der kan være med til at udfordre nogle af disse negative opfattelser og stigma, der associeres med de unges gamingvaner. Derfor er et af forskningsprojektets mål med dette projekt at inddrage de unges egne perspektiver og erfaringer med at game, da det kan have afgørende effekt på relationen mellem den unge og beskæftigelsesmedarbejderen.

## Kommende forskningsprojekt og delstudier

Formålet med forundersøgelsen var at blive klogere på, om der er grundlag for at gå videre med at undersøge, hvordan og hvorvidt beskæftigelsesindsatsen kan anvende eller omsætte gamingaktiviteter til adgangsgivere til job og uddannelse.

Vi har i det foregående kapitel belyst og udvalgt de temaer, der er opstået på baggrund af den indledende dataindsamling og forskning på området, og som vi vurderer er centrale for et videre forskningsprojekt. Forundersøgelsen har bekræftet os i, at der kan være et potentiale, men også nogle risici ved at gøre gamingaktiviteter til elementer i en beskæftigelsesindsats.

Det er således vigtigt, at vi bliver klogere på, hvordan de unges gaminginteresse- og aktiviteter kan anvendes på en måde, så de virker befordrende for den unges udvikling mod job eller uddannelse. Hovedspørgsmålet for det videre forskningsprojekt vil være:

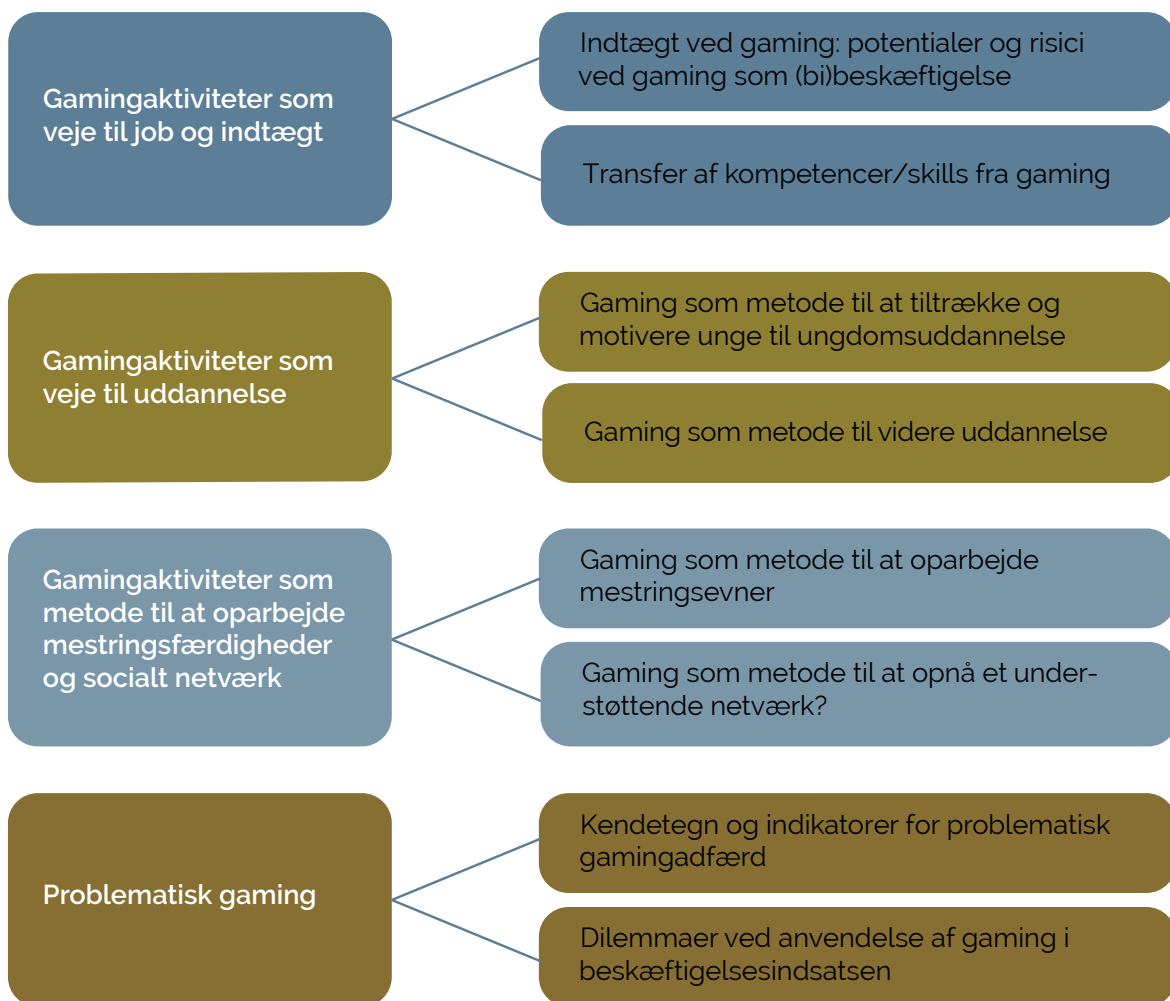
### **Hvordan kan beskæftigelsesindsatsen udnytte de nye muligheder og potentialer, der er i gamingaktiviteter, til at hjælpe (vejlede) unge mod job og uddannelse?**

Temaerne i forundersøgelsen illustrerer sammenhænge mellem gamingaktiviteter og erhvervelsen af kompetencer, færdigheder, mestringsevner og netværk, der enten direkte eller indirekte kan være med til at unge, der gamer, har mulighed for at opnå uddannelse/job som følge af deres gamingaktiviteter og -interesse.

Med udgangspunkt i temaerne har vi således identificeret fire delstudier, som er centreret omkring faktorer, der relaterer sig til sammenhængen mellem gamingaktiviteter, job og uddannelse. De fire delstudier bidrager hver med særskilt viden til det overordnede hovedspørgsmål i forskningsprojektet. I delstudierne belyses potentialer og risici ved at anvende gamingaktiviteterne som veje til job, indtægt og uddannelse.

Nedenstående figur illustrerer de fire delstudier med tilhørende underområder, der er knyttet til dem. Efter figuren præsenterer vi de fire delstudier.

Figur 1: De fire delstudier



## Gamingaktiviteter som veje til job og indtægt

I dette delstudie belyser vi, hvordan gamingaktiviteter kan være adgangsgiver til indtægt/bibeskæftigelse samt ordinære jobs. Vi arbejder således med to underemner her.

Vi vil belyse gamingaktiviteternes potentialer og risici i forhold til at skabe indtægtsmuligheder, udførelse af konkrete jobfunktioner samt udvikling af kompetencer, der kan anvendes i jobmæssige sammenhænge.

Udbydere af streamingtjenester som Twitch og YouTube anvender ofte de samme markedsstrategier, som findes på andre områder i den digitale visuelle industri og platformsøkonomi. I den indledende undersøgelse vil vi indsamle viden fra en række centrale aktører, der har førstehåndsviden på området - herunder nationale og statslige myndigheder i Danmark og EU, der er med til at sikre et sikkert og

pålideligt digitalt miljø for onlinespil, samt forskningsmiljøer, der har gennemført undersøgelser om unges platformsarbejde og de økonomiske usikkerheder, der forekommer ved at få indtægt via gaming. Dertil vil vi belyse de unges erfaringer med at opnå indtægt via streaming, esportskontrakter og andre former for indtægt. Vi ser på hvilke udfordringer, der kan være ved sådanne indtægtskilder samt, hvorvidt der er et mere langsigtet potentiale her.

Den anden del af delstudiet består af indsamling af viden om de kompetencer og færdigheder, som de unge erhverver fra gamingaktiviteter, og som kan anvendes i konkrete jobfunktioner ude i virksomhederne. Her er der tale om en undersøgelse med to trin: (1) identifikation af kompetencer og færdigheder, som de unge erhverver ved at game. (2) Hvordan disse gamerkompetencer og -færdigheder kan overføres til job. Altså, hvor vi identificerer gamerkompetencerne og undersøger gamerkompetencernes overførbarehed ift. nye og/eller traditionelle jobmuligheder. Her er vi særligt interesserede i viden og input fra virksomheder og personer, der anvender gamerkompetencer i deres jobsøgning og/eller arbejde.

## Gamingaktiviteter som veje til uddannelse

I flere ungdomsuddannelser har gaming fået en større rolle i forhold til tiltrækning og fastholdelse af unge på ungdomsuddannelserne. Forundersøgelsen pegede blandt andet på esportsundervisningens potentiale for at motivere unge, der muligvis ikke ville have taget uddannelse til at opstarte på op en ungdomsuddannelse med en esportslinje. Derudover peger forundersøgelsen også på eksempler, hvor tilrettelæggere af esportslinjerne har faciliteret praktikforløb og læringsindhold inden for eksempelvis engelsk, IT og organisationsudvikling, som de unge har kunnet anvende til adgang på videregående uddannelser.

Formålet med denne delundersøgelse er således at undersøge, hvordan gamingaktiviteter kan fungere som veje til uddannelse for unge, der gamer.

Vi vil indsamle viden om de erfaringer, ungdomsuddannelserne har gjort sig i forhold til at tiltrække og motivere unge, der gamer, til at tage en ungdomsuddannelse. Her er vi særligt interesserede i at undersøge, hvordan gamingaktiviteterne indgår i uddannelsen, understøtter læring i forskellige fag samt rette fokus på videre uddannelse/beskæftigelse. Ligeledes vil vi indsamle input og erfaringer fra unge, der aktuelt går på esportslinjer samt tidligere elever på esportslinjer, som er kommet videre til en anden uddannelse eller beskæftigelse.

## Gamingaktiviteter som metode til at oparbejde mestringsfærdigheder og socialt netværk

Vi har i forundersøgelsen præsenteret forskning, der viser sammenhænge mellem gamingaktiviteter og mestringssevner og oparbejdelsen af sociale netværk. Flere af de unge i den indledende dataindsamling har peget på, hvordan gamingaktiviteterne har bidraget til oparbejdelsen af meningsfulde relationer, støttende sociale netværk, struktur og mening i hverdagen, livsglæde, selvværd og tro på egne evner. Derudover ved vi fra tidligere undersøgelser, at mestringssevner og et meningsfuldt netværk har en positiv effekt på særligt de unges vej mod job og uddannelse. Formålet med dette delstudie er at undersøge, hvordan de unge interagerer med gaming, hvilken personlig værdi gaming har for dem, og hvordan gamingaktiviteterne kan være med til at bidrage til oparbejdelsen af mestringssevner og erhvervelsen af sociale netværk, som assisterer dem i deres vej mod job og uddannelse. Vi er særligt interesserede i viden om, hvordan gamingaktiviteterne kan anvendes af beskæftigelsesmedarbejdere som en metode til at hjælpe de unge til at oparbejde netværk, sociale- og mestringsfærdigheder.

Som udgangspunkt vil vi afdække de unges personlige fortællinger og oplevelser med gamingaktiviteterne i forhold til at oparbejde mestringssevner og erhverve sociale netværk. Vi er også interesserede i at inddrage viden og indsigt fra praksis, da det vil være med til at belyse, hvordan de unge konkret anvender gamingaktiviteterne til at oparbejde sociale netværk og mestringsfærdigheder.

### Problematisk gaming

Målet med dette delstudie er at undersøge problematisk gaming som et paraplybegreb for de negative konsekvenser, der kan være forbundet med at have et stort gamingforbrug. Hvis beskæftigelsesmedarbejdere i fremtiden skal arbejde med potentialer i gamingaktiviteter, så er det vigtigt, at beskæftigelsesmedarbejderen kan vurdere, hvornår gamingaktiviteter ikke skal forfølges, og hvornår det kan medvirke til at begrænse den unges job- eller uddannelsessandsynlighed. Derfor skal delstudiet identificere faresignaler og indikatorer for problematisk gaming. Det gør vi konkret ved at belyse, hvordan faresignaler og indikatorer for problematisk gaming kommer til udtryk og kan identificeres af beskæftigelsesmedarbejdere.

Da undersøgelsen kalder på, at vi skaber overblik over forskning og praksiserfaring om problematisk gaming, vil vi indledningsvist undersøge problematisk gaming som fænomen ud fra Verdenssundhedsorganisationen (WHO)'s definitioner og

diagnosekriterier for problematisk gaming samt udvalgte kommuners beskrivelser af eksempelvis visitationskriterier til forløb med en misbrugsbehandler i forbindelse med massive gamingforbrug. Derudover vil vi afdække viden fra praktikere, der konkret arbejder med unge med et problematisk gaming forbrug samt unge, der har været i behandling for problematisk gaming.

## Litteraturliste

A. Hamilton, W., Garretson, O., & Kerne, A. (2014). *Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities*. Texas, USA : Dept. of Computer Science and Engineering, Texas A&M University.

Absolute Rehab Centre. (26. November 2020). *Carpal Tunnel Syndrome: Office Woes and Gamer No's!* Hentet fra <https://absoluterehabcentre.com/absoluteadvice/2020/11/26/carpal-tunnel-syndrome-office-woes-and-gamer-nos>

Aguiar, M., Bils, M., Charles, K. K., & Hurst, E. (2017). *Leisure Luxuries and the Labor Supply of Young Men*. Massachusetts: National Bureau of Economic Research.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (5. September 2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*, s. 353-359.

Annetta, L. A., Minogue, J., Holmes, S. Y., & Cheng, M.-T. (2. December 2009). Investigating the impact of video games on high school students' engagement and learning about genetics. *Computers & Education*, s. 74-85.

Bartle, R. (1996). *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs*. Essex: MUSE Ltd, Colchester, Essex.

Business of Apps. (30. Oktober 2020). *Twitch Revenue and Usage Statistics*. Hentet fra Business of Apps : <https://www.businessofapps.com/data/twitch-statistics/>

CDWG. (2019). *It's game on for esports in Education*. CDWG.

Chaput, J.-P., Visby, T., Nyby, S., Klingenberg, L., Nikolaj T Gregersen, N. T., Tremblay, A., & Astrup, A. (2011). *Video game playing increases food intake in adolescents: a randomized crossover study*. American Society for Nutrition.

Chen, V. H., & Duh, H. B.-L. (2007). *Understanding social interaction in world of warcraft*. Nanyang Technological University, Singapore.

Connolly, T., Boyle, E., Macarthur, E., & Hainey. (September 2012). A systemic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, s. 661-686.

Danmarks Statistik. (2019). *Især unge spiller digitale spil sammen med andre*. Kultur og Kirke: Danmarks Statistik.



Danmarks Statistik. (29. Oktober 2020). *COVID-19 har øget antallet af gamere i Danmark*. Hentet fra Find Statistik: <https://www.dst.dk/da/Statistik/bagtal/2020/2020-10-29-covid-19-har-oeget-antallet-af-gamere-i-danmark>

Dieris-Hirche, J., Pape, M., Wildt, B. T., & Kehyayan, A. (2020). *Problematic Gaming Behavior and the Personality Traits of Video Gamers: A Cross-Sectional Survey*. *Computers in Human Behavior*.

DR Medieforskning. (2017). *DR Medieforsknings årlige rapport om udviklingen i danskernes brug af elektroniske medier*. DR Medieforskning.

Elektronista. (29. September 2019). *Sundhed på Spil*. Hentet fra <https://www.elektronista.dk/to-go/skaerme/sundhed-paa-spil/>

FINANS. (29. April 2020). *Computerspil-firmaer har markant medvind under coronakrisen*. Hentet fra Finanstech: <https://finans.dk/tech/ECE12098523/computer-spilfirmaer-har-markant-medvind-under-coronakrisen/?ctxref=ext>

Fritsch, T., Voigt, B., & Schiller, J. H. (2006). *Distribution of online hardcore player behavior: (how hardcore are you?)*. Singapore: Proceedings of the 5th Workshop on Network and System Support for Games, NETGAMES.

Games Industry. (11. Januar 2019). *World Health Organization and ESA meet to discuss gaming disorder diagnosis*. Hentet fra GamesIndustry.biz: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-01-11-world-health-organization-and-esa-meet-to-discuss-gaming-disorder-diagnosis>

Hartmann, T., & Klimmt, C. (Juli 2006). Gender and Computer Games: Exploring Females' Dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, s. 910-931.

Haugegaard, S., & Danielsen, H. M. (2019). *Rundt om eSport og Gaming - Et pige-, drenge- og forældreperspektiv*. Center for Ungdomsstudier (CUR).

Højbjerg Brauer Schultz. (2019). *Danmarks digitale. Den samfundsøkonomiske*. København: Højbjerg Brauer Schultz.

Jeong, H., Lee, S.-Y., Lee, H. K., Potenza, M. N., & Lee, H. (7. December 2020). Factors associated with severity, incidence or persistence of internet gaming disorder in children and adolescents: a 2-year longitudinal study. *Society for the study of addiction*, s. 1828-1838

Johnson, M. R., & Woodcock, J. (2018). *The impacts of live streaming and Twitch.tv on the video game industry*. *Media Culture & Society*.

Klimova, B., & Kacet, J. (2017). *Efficacy of Computer Games on Language Learning*. The Turkish Online Journal of Educational Technology.

Knoll, T. (2012). *Investigating Gamer Strategies: How Casual and Hardcore*. London: London University.

Kowert, R., Festl, R., & Quandt, T. (September 2014). Unpopular, Overweight, and Socially Inept: Reconsidering the Stereotype of Online Gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, s. 141-146.

Kral, T. R., Stodola, D. E., Birn, R. M., Mumford, J. A., Solis, E., Flook, L., Davidson, R. J. (7. August 2018). Neural correlates of video game empathy training in adolescents: a randomized trial. *Science of learning*.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (Januar 2011). The Effects of Pathological Gaming on Aggressive Behavior. *Journal of Youth and Adolescence*, s. 38-47.

Lundedal Nielsen, R. K., & Hanghøj, T. (2019). *Esports skills are people skills*. Odense, Danmark: Conference: 13th European Conference on Games-Based Learning (ECGBL-2019).

Lykke Nielsen, M., & Dyreborg, J. (2015). Unge på arbejdsmarkedet. Et nyt prekariat – eller blot i transition? I M. Lykke Nielsen, & J. Dyreborg, *Brydninger i ungdomslivet* (s. 19-53). Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.

Lykke, M., & Sloth Laursen, C. (23. Oktober 2020). Unge på digitale arbejdsplatforme Prekært arbejde eller unge entreprenører? *Nordisk tidsskrift for ungdomsforskning*, s. 105–123.

Malliet, S. (2007). Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis. *the international journal of computer game research*.

Mandryk, R. L., Frommel, J., Armstrong, A., & Johnson, D. (2020). *How Passion for Playing World of Warcraft Predicts In-Game Social Capital, Loneliness, and Well-being*. Department of Computer Science, University of Saskatchewan.

Martončik, M., & Lokša, J. (Marts 2016). Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)? *Computers in Human Behavior*, s. 127-134.

Matthew Barr. (25. Maj 2017). Video games can develop graduate skills in higher education. *Computers & Education*, s. 86-97.

Mckinley, R. A., McIntire, L., & Funke, M. A. (2011). Operator Selection for Unmanned Aerial Systems: Comparing Video Game Players and Pilots. *Aviation Space and Environmental Medicine*, s. 635-42.

Michael G. Wagner. (2006). *On the Scientific Relevance of eSports*. Krems, Austria: Department for Interactive Media and Educational Technology.

Munkøe, M. (2018). *Dansk Erhvervs Perspektiv - Analyse, økonomi, baggrund*. Dansk Erhvervs.

Nardi, B. (2010). An Ethnographic Investigation of World of Warcraft. I B. A. Nardi, *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft: Excerpts* (s. 27-36). Michigan, USA: University of Michigan Press.

Newzoo Global Games. (2020). *Global Games Market Report*. San Francisco: Newzoo.

Newzoo Global Games. (2020). *Newzoo's Gamer Segmentation. An overview of the nine unique personas*. San Francisco: Newzoo Global Games.

Oxford Economics. (2011). *The New Digital Economy. How it will transform business*. Oxford: Oxford Economics.

Oxford Research. (2019). *Analyse af kapaciteten i den digitale visuelle industri*. København: Oxford Research.

Palaus, M., Marron, E. M., Viejo-Sobera, R., & Redolar-Ripoll, D. (2017). *Neural Basis of Video Gaming: A Systematic Review*. *Frontiers in Psychology*.

Poels, Y., Annema, J. H., Verstraete, M., Zaman, B., & Grooff, D. D. (2010). *Are you a gamer? A qualitative study*. Leuven: CUO/IBBT Future Health.

Poels, Y., Henk, J. A., Verstraete, M., Zaman, B., & De Grooff, D. (2012). Are you a gamer? A qualitative study on the parameters for categorizing casual and hard-core gamers. *IADIS*, s. 1-16.

Prokarym, M. (2012). *The effect of video games on aggressive behavior*. The University of Texas at Arlington.

Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (13. Februar 2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. *Royal Society Open Science*.

Rasmussen, S., & Kongshøj Madsen, P. (1. Februar 2017). Platformøkonomien og prekariatet. *Tidsskrift for Arbejdsliv*, s. 46-62.

Roy, A., & J.Ferguson, C. (Marts 2016). Competitively versus cooperatively? An analysis of the effect of game play on levels of stress. *Computers in Human Behavior*, s. 14-20.

Schofield, D., LeDone, R., & O. S. (2020). *The Motivations of a Video Game Streamers and their Viewers*. New York: Screen Thought.

Schuurman, D., De Moor, K., & De Marez, L. L. (2008). *Fanboys, competers, escapists and time-killers: A typology based on Gamers' Motivations for playing video games*. Athen: Third International Conference on Digital Interactive Media in Entertainment and Arts, DIMEA 2008.

Schuurman, D., De Moor, K., De Marez, L., & Van Looy, J. (2010). *Fanboys, Competers, Escapists and Time-killers: a Typology based on Gamers' Motivations for Playing Video games*. Gent, Belgium: MICT-IBBT Ghent University.

Susi, T., Johannesson, M., & Backlund, P. (2007). *Serious Games – An Overview*. Skövde: School of Humanities and Informatics.

Tortolero, S. R., Peskin, M. F., Baumler, E. R., Cuccaro, P. M., Elliott, M. N., Davies, S. L., Schuster, M. A. (2014, September 1). Daily Violent Video Game Playing and Depression in Preadolescent Youth. *Cyberpsychol Behav Soc Netw.*, s. 609–615.

Twitch.tv. (2021). *Twitchs skaberskole - Lær det grundlæggende*. Hentet fra Business of Apps: <https://www.twitch.tv/creatorcamp/da-dk/>

Væksthusets Forskningscenter. (2017). *BIP Indikatorer og jobsandsynlighed*. København: Væksthusets Forskningscenter.

Væksthusets Forskningscenter. (2017). *BIP Indikatorer og jobsandsynlighed - Hovedpointer*. København: Væksthusets Forskningscenter.

Wang, Y., & Rajagopalan, N. (Januar 2015). Alliance Capabilities: Review and Research Agenda. *Journal of Management*, s. 236-260.

World Health Organization. ( 2019). Sharpening the focus on gaming disorder. *Bull World Health Organ*, s. 382–383. Hentet fra Bulletin of the World Health Organization.

YouGov. (2020). *Gaming and Esport: The next generation. YouGov analysis of the global video games.* YouGov.

Zagal, J., Nussbaum, M., & Rosas, R. (5. Oktober 2000). A Model to Support the Design of Multiplayer Games. *Presence Teleoperators & Virtual Environments*, s. 448-462.