

## Godt om virtuelle verdener



Boken er skrevet av fagpersoner som alle har mye erfaring fra feltet de skriver om, noe man også raskt får inntrykk av i teksten.

Boken skal ifølge forlaget gi en innføring i spilleverdenen, og vise hvordan online rollespill og virtuelle verdener kan være arenaer for sosialisering så vel som en plattform for kulturutveksling, høyere utdanning, teknologiutvikling med mer. Bokens annen visjon er å ta for seg fungerende behandlingsopplegg og gi anvisninger for virksomme intervensjoner dersom noen får problemer med å håndtere spillingen sin.

### Oppleves relevant

Innholdet oppleves som meget relevant i en tid da stadig flere ungdommer blir fanget i virtuelle verdener. Forfatterne lykkes godt med ikke å bli moraliserende overfor denne type aktivitet, men balanserer fint mellom å formidle fagkunnskap og informere om faresignalene. Boken bygger på ny tilgjengelig faglitteratur fra tusenårsskiftet og frem til i dag, men er ikke imponerende i sin bredde eller lengde. Dette kan fortelle noe om at fagfeltet er relativt nytt. Mye av forskningen går dessuten for seg i asiatiske land.

Forfatterne er av den oppfatning at antall spillavhengige er sterkt overdrevet gjennom media. De skiller mellom avhengige spillere og problemspillere. Slik jeg leser boken, setter de likhetstegn mellom denne formen for aktivitet og andre former for aktiviteter, for eksempel fotball, og mener at forskjellene er marginale. De oppfordrer oss som foreldre til å ta mer del i barnas spillverden, også for å komme i posisjon til å sette de nødvendige grensene for spilletid.

## WoW

Kapitlet om online rollespill er svært informativt og nyttig for alle foreldre som har barn som spiller, men som selv ikke spiller. Forfatterne har gjort klokt i å gi god plass til «spillenes spill» *World of Warcraft* (WoW), som ble lansert i 2001 og kom til Norge i 2005. Her omtales rasene i WoW, Horden, de ulike klassene, primæryrkene og samlerne med en slik innlevelse at jeg får inntrykk av at forfatterne selv bruker en del tid med dette spillet. De forsøker hele tiden å fortelle leseren hvilke muligheter som ligger i onlinespillverdenen, og virker i mindre grad opptatt av å problematisere sider ved spillingen. Boken omtaler også andre spill, som Everquest I, Anarchy Online, Guild Wars, Lord of Rings, Age of Conan, Warhammer Online og Counter-Strike. Men disse blir mer overflatisk presentert.

## Motivasjon og spillertyper

Forfatterne behandler ulike situasjonsrelaterte og individuelle faktorer som motiverer til spilling. Ubegrenset tilgang til Internett, lave kostnader og nye vennskapsbånd er med på å opprettholde lysten til spilling.

Spillerne deles inn i tre typer: den *prestasjonsorienterte spilleren* som er opptatt av makt, progresjon og status, den *sosiale spilleren* som er opptatt av hverdagslig prat og å hjelpe andre og venner, og *fordypningsspilleren* som er opptatt av oppdagelsesreiser, tradisjoner og det å finne eller lete etter ting. Gjennom dette kapitlet opplever jeg at de lykkes med å vise hvordan og hvorfor Massively Multiplayer Online Games som WoW (MMORG) når så mange brukere. Det finnes mange ulike spill som er skreddersydd for ulike spillere og deres ønsker for spenning og utforskning.

## Avhengighet

Det mest spennende for oss psykologer er kapitlet om avhengighet kontra problemspilling. Forfatterne definerer avhengighet som gjentakende og vant atferd som øker risikoen for sykdom og/eller personlige og sosiale problemer. Her mener jeg de i større grad kunne valgt å diskutere avhengighet opp mot kriteriene som ligger for avhengighet i ICD-10. I stedet velger de en egen nivåinndeling der nivå 1 er uproblematisk spilling, nivå 2 mulig problematisk spilling. På nivå 3 opplever spilleren tap av kontroll og er avhengig. Korrekt nok skriver de at det er stor grad av uenighet blant fagfolk når det gjelder alvorligheten og omfanget av denne type spillavhengighet. Kanskje er det som med alkohol, de fleste har stort sett glede av det, noen har et problemfylt forhold til det, og for mindretallet har det fatale følger.

Forfatterne har god kjennskap til hvilke følger overdreven spilling kan ha. De tar problemet på alvor, samtidig som de sier at dette gjelder et fåtall spillere av den totale massen.

## Intervensjon

I kapitlet om intervensjon er hovedbudskapet at man må få til et samarbeid mellom spilleren og foreldrene på et tidlig stadium. For å få til dette er det viktig å høre alle parter i saken, og forstå hvem som har hvilke behov. De skriver at foreldrene må gå inn i en slags «forhandlingsposisjon» med barna, og at alt kan forhandles om: som spilletid, klokkeslett på døgnet, bidrag til hjemmet og fellesskapet, skolearbeid versus spilling. Dette kapitlet er rett og slett en god oppskrift til mange foreldre som fortviler over hvordan de skal komme i gang med en «reguleringsavtale» mellom seg og barna. Hovedbudskapet er samhandling og forhandling, ikke kamp og krangling.

Boken er i hele tatt lett tilgjengelig og lettlest, og kombinerer på en balansert måte gode råd med opplysning om farer.

*Anmeldt av Espen Idås*