

Ældre og digitale spil: En diskussion af den eksisterende forskning

Ældres brug af digitale spil forstås typisk ud fra nytte- og markedsværdi. I ældres eget perspektiv, som er underbelyst i eksisterende forskning, kan spil derimod være en leg og en nydelsesfuld aktivitet.

Det er ikke længe siden, at digitale spil i høj grad blev opfattet som medier, der hørte til på beklumrede drengæværelser. Mens denne forestilling til en vis grad var dækkende for ti år siden, spiller en stor del af befolkningen i dag uanset køn og alder digitale spil – det vil sige spil på PC, Mac, konsol, tablet eller mobil. Ifølge Kulturministeriets undersøgelse af danskernes Kulturvaner fra 2012, spiller 20 % af danskere over 60 år digitale spil dagligt, eller næsten dagligt. Et tal, der ligger en del højere end det samlede gennemsnit for hele befolkningen på 12 % [1]. De samme tendenser er dokumenterede og gør sig gældende i Sverige og Norge [2].

Ældres hverdagsbrug af digitale spil er stadig forskningsmæssigt underbelyst (se dog De Schutter & Mailliet, 2014). Derimod findes der en del studier, fordelt over felter som gerontologi, design studier, Human Computer Interaction og spilforskning, der primært forholder sig til ældre og digitale spil i institutionelle eller eksperimentelle situationer. Som al anden forskning beskriver disse studier ikke bare tingenes tilstand, men er som videnskabende autoriteter ligeledes medkonstituerende

for, hvordan emnet i det hele taget kan og bør give mening (jf. Foucault, 1982). Det er derfor vigtigt at undersøge, hvilke forståelser af ældre og deres (potentielle) forhold til digitale spil, der cementeres i den eksisterende forskning, samt hvordan disse 'sandheder' spiller sammen, eller går i clinch, med andre dominerende diskurser på området. Her vil jeg først kort skitsere nogle tilgange til digitale spil og benytte det som et grundlag for at diskutere de diskursive hovedstrømninger i den eksisterende forskning om ældre og digitale spil. Disse sætter jeg herefter i perspektiv ift. mere alment udbredte aldringsforståelser.

Det nyttige spil

Det er særligt interessant at forholde sig til digitale spil i relation til ældre, fordi brugen af disse i både design- og spilforskningen typisk forstås ud fra et fritids- og nydelsesperspektiv i tråd med den humanistiske legeforsknings insisteren på legens berettigelse i sig selv. I dette perspektiv er et godt spil fængende, udfordrende eller underholdende. Dette fokus har dog en tendens til at forskyde sig, hvis spillerne er børn, idet leg og spil i stedet ofte opfattes

som funktionelle størrelser i et udviklings- og læringsperspektiv (Sutton-Smith, 2001). Legen bliver i denne optik et middel til et højere mål frem for en aktivitet, der har sit mål i sig selv. Man kan også sige, at legen her opfattes fra en udenforståendes position frem for fra den legendes eget perspektiv. En analyse af diskurserne i forskning, der forholder sig til ældre og spil, viser, at den samme tendens til primært at nyttiggøre, og ikke forstå spilaktiviteten ud fra det levede liv, ligeledes gør sig gældende her i meget stor udstrækning (Iversen, 2014).

Med udgangspunkt i 1) begrundelserne, der gives for de enkelte studier, 2) målsætningen for forskningen, samt 3) hvordan ældre præsenteres i artiklerne, kan der identificeres to tydelige temaer i den forskning, der forholder sig til ældre og digitale spil (se Iversen, 2014 for den fulde oversigt):

- Digitale spil som et middel til øget fysisk, psykisk og mentalt velbefindende,
- Ældre som en attraktiv målgruppe for spilindustrien.

Det skal understreges, at disse ikke er de eneste perspektiver på ældre og digitale spil, som den eksisterende forskning byder på. Men da disse temaer er de mest dominerende, er det relevant at undersøge dem nærmere som diskurser, der patuljerer grænserne i forhold til, hvordan man bør og kan forstå aldring i forhold til digitale spil – ikke mindst fordi dette også siger noget om, hvordan aldring opfattes mere generelt. Her er det en vigtig pointe, at disse diskurser ikke nødvendigvis er udtryk for de involverede forskeres personlige holdninger til emnet, men at de i høj grad er et produkt af eksisterende samfundsdiskurser og af de krav, som forskellige

I forskning om ældre og spil lægges der primært vægt på spillernes nyttefunktion. Dette er ikke nødvendigvis problematisk. Dog er det vigtigt, at ældres brug af digitale spil ligeledes bliver forstået som relevant i sig selv som en nydelses- eller udfordringsorienteret kulturel aktivitet



discipliner stiller til publicérbar forskning. Dette betyder ikke, at de dominerende diskurser ikke bør problematiseres. Tværtimod er de, uanset afsenderens intention, (med)skabere af virkelighedsforståelser og sandheder.

Digitale spil som forbedringsmiddel

Den største del af den eksisterende forskning forholder sig til ældre og digitale spil ud fra en 'forbedringsdiskurs'. I disse studier måles effekten af digitale spil ift. specifikke områder, fx hukommelsestræning, udvikling af teknologiske kompetencer eller socialiseringshjælp. I andre tilfælde analyseres og evalueres et spildesign henvendt særligt til ældre, som typisk har fokus på nogle af de ovennævnte områder. Disse artikler indledes i stor udstrækning med en henvisning til det voksende antal ældre i den industrialiserede verden, og dette forhold forbindes eksplicit eller implicit med stigende udgifter. Herudover opridses problematikker som fysisk og mental nedbrydning, eller social isolation. Disse elementer gøres synonyme med aldring, som i citatet her:

Older adults face significant health care challenges ranging from age-related changes resulting in reduced cognitive performance and resilience, as well as reduced physical abilities, acute disease and age-related illnesses, such as dementia, stroke, or injury. (Smeddinck et al., 2013, p. 1).

Aldring præsenteres i hovedparten af disse artikler som årsag til kropsligt, mentalt og socialt forfald, mens digitale spil på den anden side tilbydes som et muligt forbedringsmiddel. I de fleste tilfælde knyttes både problematikker og løsninger enten eksplicit eller implicit til et samfundsøkonomisk rationale. Dermed fremstilles aldringens potentielle negative

konsekvenser som en samfundsbyrde, der kan lettes via teknologisk intervention.

Som det måske allerede fremgår af ovenstående, så fremstiller de fleste studier, der har fokus på digitale spil som forbedringsteknologi, ældre som en forholdsvis homogen gruppe, der står over for de samme forfaldsrelaterede udfordringer. Mens enkelte studier har fokus på den ældre person som menneske med mange facetter, bliver ældre i hovedparten af denne forskning til problematiske subjekter (i et foucauldiansk perspektiv) som andre må håndtere, opmuntre, træne og pleje i samfundets, hvis ikke den ældres egen, interesse (jf. Foucault, 1982). Således nævner Simon MacCallum og Costas Boletis ganske symptomatisk i deres opregning af de potentielt interesserede i spil, der kan modvirke demens, ikke personer med demenssygdomme, men derimod læger, plejere og den generelle offentlighed (MacCallum & Boletis, 2013).

Attraktive ældre spillere

Den anden dominerende tematik, ældre som en attraktivt kommerciel målgruppe, findes hovedsagligt i de forholdsvis få kvalitative studier på området. Her er de ældres egne oplevelser og meninger centrale, og de fremstilles derfor i disse studier typisk mere heterogent, ligesom der ikke er nær så stort fokus på aldring ud fra en forfaldsforståelse. Det er dog tankevækkende, at hovedparten af disse studier begrunder deres undersøgelse med en henvisning til spilindustriens behov for at forstå denne hidtil udforskede forbrugergruppe. Mens det kommercielle perspektiv sjældent er det centrale i disse studier, er det på den anden side sigende, at det åbenbart findes nødvendigt at henvise til dette aspekt, når ældres brug af

Ældres hverdagsbrug af digitale spil er stadig forskningsmæssigt underbelyst, selvom 20 % af danskere over 60 år spiller digitale spil dagligt, eller næsten dagligt, ifølge Kulturministeriets undersøgelse af danskernes kulturvaner fra 2012. I artiklen vil den eksisterende forskning, der forholder sig til ældre og digitale spil, blive diskuteret. Hensigten er at reflektere over de diskursive hovedstrømninger, der løber igennem denne forskning, og som dermed er stærkt medvirkende til at definere, hvordan vi kan og bør forstå aldring i relation til digitale spil. Især to diskurser dominerer den eksisterende forskning på området på tværs af discipliner. Den mest prominente af disse fremstiller ældre som nogen, der har brug for (spil)teknologi til at afhjælpe aldringens forfald - i høj grad, men ikke udelukkende, af økonomiske hensyn. Den anden diskurs forholder sig til ældre som en uopdyrket og attraktiv forbrugergruppe, der vil købe digitale spil, hvis bare disse medieprodukter designes og markedsføres på den rette måde. Disse diskurser problematiseres i artiklen.

Sara Mosberg Iversen er lektor ved Institut for Kulturvidenskaber på Syddansk Universitet. siv@sdu.dk

digitale spil undersøges. Det understreger, at ældres eget perspektiv på og erfaringer med digitale spil ikke opfattes som et vægtigt emne i sig selv.

Det er ligeledes interessant at se, at der i de kvalitative studier stadig er stort fokus på digitale spils nytteværdi. Således fremhæver fx Henk Herman Nap og medforskere (2009), at deres informanter understreger digitale spils nytte ift. hjernetræning. Beskriver de ældre derimod deres egen brug af spillene, fortæller de i stedet om at have det sjovt, slappe af, eller at de spiller for ikke at føle sig ensomme. Denne diskrepans mellem de ældres præsentation af digitale spils centrale egenskaber og deres egen praksis viser, at også de ældre selv tilsyneladende oplever et behov for at forstå digitale spil ud fra et snævert nytteperspektiv. Dette nyttefokus kan forstås i relation til samfundets behov for medgørlige og produktive borgere (Foucault, 1991). For ikke at blive henvist til periferien i konkurrencesamfundets fokus på produktivitet, har mange ældre måske et behov for at forstå deres brug af digitale spil som træning frem for som unyttig leg.

To aldringsparadigmer

Det er oplagt at forstå disse to dominerende diskurser ud fra to forskellige aldrings-

paradigmer. På den ene side præsenteres ældre som aktive afværgere af alderdommen gennem forbrug af digitale spil. På den anden side opfattes ældre som i forfald og afhængige af andres hjælp, mens digitale spil præsenteres som mulige midler til at vedligeholde den svækkende krop og bryde isolation. Denne opdeling svarer ganske godt til Chris Gilleard og Paul Higgs (2009) konceptualisering af den tredje og fjerde alder – en viderebearbejdning af Peter Laslett's begreber introduceret i *A fresh map of life: The emergence of the third age* (1989). De to forskere argumenterer for, at i takt med at alderdommen forstås som aktiv og forbrugsorienteret, udgrænser dette en mere skræmmende og uønsket form for alderdom, nemlig den plejkrævende og institutionaliserede, som de færreste har lyst til at forholde sig til. Det skal understreges, at Gilleard og Higgs ser begge aldersvisioner som forståelsesmæssige paradigmer, frem for en kronologisk sekvens, der indtræffer i konkrete liv. Den fjerde alder er altså i dette perspektiv at opfatte som en slags skrækversion; den gode aldrings direkte modsætning.

En stor del af den omtalte forskning præsenterer digitale spil som midler, den enkelte ældre kan (og bør?) benytte for

at udsætte eller helt afværge den fjerde alder, som den forstås af Gilleard og Higgs. Spillene skal vedligeholde, træne, forme og belære de ældre, så de kan forblive aktive og velfungerende samfundsborgere. Skulle den fjerde alder så indtræde som et uafrysteligt faktum, tilbyder forskningen digitale spil som midler til at inddæmme, eller afhjælpe, den dermed forbundne fysiske, mentale eller sociale forfald.

Nytte og nydelse

Det er ikke nødvendigvis problematisk at se digitale spil ud fra et nytteperspektiv (også) i relation til ældre. Dog er det vigtigt, at ældres brug af digitale spil ligeledes bliver forstået som relevant i sig selv som en nydelses- eller udfordringsorienteret kulturel aktivitet. Nogle ældre dyrker deres have, andre går til bridge eller løber maraton. Et stigende antal ældre spiller altså også digitale spil. Rigtigt mange ældre gør alle disse ting sideløbende. I takt med at brugen af digitale spil bliver en del af ældres hverdagsliv, er der brug for yderligere studier af de erfaringer, ældre selv gør sig med digitale spil, hvad enten de opfatter det som hjernegymnastik, tidsfordriv eller en opdagelsesrejse i spændende, digitale verdener.

Aldring præsenteres ofte som årsag til kropsligt, mentalt og socialt forfald, mens digitale spil på den anden side tilbydes som et muligt forbedringsmiddel. I de fleste tilfælde knyttes både problematikker og løsninger enten eksplicit eller implicit til et samfundsmæssigt økonomisk rationale. Dermed fremstilles aldringens potentielle negative konsekvenser som en samfundsbyrde, der kan lettes via teknologisk intervention

Noter

[1] Se Kulturministeriets seneste undersøgelse af danskernes kulturvaner: http://kum.dk/uploads/tx_templavoila/endelig_danskernes_kulturvaner_pdfa.pdf

[2] Se de seneste norske tal fra Statistiske Sentralbyrå: http://www.ssb.no/kultur-og-fritid/artikler-og-publikasjoner/_attachment/171863?_ts=14545270bb0, samt de seneste svenske tal fra Svensk Nordicom: http://www.nordicom.gu.se/sites/default/files/medieforskning-statistik/10505_mbar2013_meg2014.pdf

Referencer

De Schutter, B. & Mailliet, S. (2014). The older player of digital games: A classification based on perceived need satisfaction. *Communications*, vol. 39 part 1. Pp. 67-88

Foucault, M. (1982). The subject and power. *Critical Inquiry*, vol. 8, part 4. Pp. 777-795

Foucault, M. (1991/1977). *Discipline and punish: The birth of the prison*. (A. Sheridan, overs.). London: Penguin Books

Gilleard, C. & Higgs, P. (2009). Ageing without agency: Theorizing the fourth age. *Aging & Mental Health*, vol. 14, part 2. Pp. 121-128

Iversen, S. (2014). Play and productivity: The constitution of ageing adults in research on digital games. *Games & Culture. Advance online publication*. doi: 10.1177/1555412014557541

Laslett, P. (1989). *A fresh map of life: The emergence of the third age*. London: Weidenfeld & Nicolson

McCallum, S. & Boletis, C. (2013). Dementia games: A literature review of dementia-related serious games. I: *SGDA 2013*. Berlin: Springer-Verlag. Pp. 15-27

Nap, H., de Kort, Y. & IJsselsteijn, W. (2009). Senior gamers: Preferences, motivations and needs. *Gerontechnology*, vol. 8, part 4. Pp. 247-262

Smeddinck, J., Gerling, K. & Tiemko, S. (2013). Visual complexity, player experience, performance and physical exertion in motion-based games for older adults. I: *Proceedings of the 15th International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility*. New York: ACM. doi: 10.1145/2513383.2517029

Sutton-Smith, B. (2001/1997). *The ambiguity of play*. Cambridge: Harvard University Press