

Ældre mennesker og digitale spil – en diskursanalyse af danske avisartikler

Digitale spil bliver opfattet som et træningsredskab frem for en underholdningskilde når de relateres til ældre mennesker.

Digitale spil – spil på mobil, computer, tablet, og spillekonsoller – er i stigende grad en del af ældre danskeres hverdag. Således viser den seneste undersøgelse af danskeres kulturvaner, at 20% i aldersklassen 60 år og opefter spiller digitale spil dagligt eller næsten dagligt (Bak et al., 2012: 131). Digitale spil er dog længe blevet opfattet som primært rettet mod børn og unge. I det lys er det interessant at undersøge, i hvilken grad ældre mennesker og digitale spil kobles i danske avisartikler, samt hvad der sker, når ældre mennesker forbindes med en aktivitet, som overvejende har været forbundet med børn og unge. Dette sker ud fra en antagelse om, at ældre mennesker og digitale spil bliver del af en diskursiv forhandling af, hvordan begge kan og skal forstås, når de sammenstilles. Helt konkret undersøges følgende spørgsmål:

Hvordan fremstilles ældre mennesker og digitale spil i danske avisartikler, når de sættes i forbindelse med hinanden, og hvordan medkonstituerer de to betydningsenheder hinanden i disse tilfælde?

Grundlaget for at beskæftige sig med de ovenstående spørgsmål er den præmis, at nyhedsmedierne ikke bare beskriver verdens tilstand, men derimod via deres fremstilling er med til at bestemme, hvordan verden kan og bør give mening for offentligheden og den enkelte (Foucault, 1982). Materialet, der analyseres her, består af avisartikler, fundet via Infomedia, som er udgivet mellem 1990 og 2013 i danske nationale og regionale/lokale dagblade samt ugeaviser. Hvordan emnerne 'ældre

mennesker' og 'digitale spil' formidles, når de optræder sammen i avisen, er ikke før blevet undersøgt. Brian McKernan (2013) har analyseret dækningen af digitale spil i New York Times i tidsperioden 1980-2000, dog ikke med fokus på ældre mennesker eller ud fra en diskursiv tilgang. Denne artikel vil først kort præsentere det teoretiske grundlag efterfulgt af metodologiske overvejelser. Herpå følger en analyse.

Diskurs og medietekster

Diskursbegrebet er centralt for denne analyse og forstås med udgangspunkt i Michel Foucaults arbejde som 'relations between statements' og 'rules that make possible the appearance of objects during a given period of time' (2010: 37, 38).

Diskurser er således sociale procedurer for betydningsdannelse, der muliggør, at visse udsagn fremstår som meningsfulde og sande, mens andre forbliver udtalelige. Dermed fungerer diskurser ikke bare som beskrivelse af 'virkeligheden derude', men er grundlaget for, hvad vi kan opfatte som virkeligt og sandt på et givent tidspunkt. Samtidig etableres der i den praktiserede sprogbrug relationer mellem begreber, hvilket kaldes diskursformationer:

[...] the accumulated and interlinked statements about a topic, which between them compromise a particular way of talking and thinking that shapes how we understand that topic, and which sets the terms for more statements on the topic. The term, then, describes how repeated language use constructs social realities. (Matheson, 2005: 178)

Disse 'sociale realiteter', som sprogbrugen er med til at forme og fastholde, er knyttet til forestillinger om, hvem man som menneske kan og bør være på baggrund af so-

ciale kategorier som køn, etnicitet og alder. Derfor navigerer den enkelte kontinuerligt imellem en række af subjektpositioner – i dette tilfælde kunne det være den 'aktive' eller 'svagelige ældre' – som konstitueres diskursivt og igennem praksis (Laclau, 1992). Mens der er en vis grad af forhandlingsmulighed, vil subjektet i sin positionering på den anden side også have behov for i sin ageren at fremstå genkendelig og forståelig for andre. Ligeledes finder der i samfundet en stærk socialisering sted, som medvirker til at naturalisere bestemte subjektpositioner i forhold til andre. Stuart Hall foreslår, at subjektpositioneringen særligt kommer til udtryk i markeringen af 'os i forhold til dem' samt af 'os i historien' (1990).

Metodisk tilgang

De avisartikler, som analyseres her, er fundet via Infomedia ved brug af søgetermerne 'ældre', 'gammel' samt 'computerspil'. 'Computerspil' er benyttet som søgeterm frem for 'digitale spil', fordi den sidste er en forholdsvis faglig term, der stadig ikke er generelt udbredt. Søgningen, som inkluderede alle nationale og regionale dagblade samt ugeaviser, resulterede i 9003 fund. Dog handlede hovedparten af disse artikler ikke om ældre mennesker, men derimod om ældre børn, hardware eller software. En sortering ift. relevans reducerede korpus til 114 artikler. Af disse er 30 udgivet mere end én gang med identisk eller næsten ens ordlyd. Derfor består det endelige korpus af 84 unikke artikler (se figur 1).

Hovedparten af artiklerne er bragt i tre af de store dagblade; 14 i *Berlingske Tidende*, 13 i *Jyllands-Posten* og 15 i *Politiken*. De større regionale og lokale dagblade har typisk en til fire artikler om emnet. Der er tale om alt fra nyhedsartikler og portrætartikler til anmeldelser, mindeord og en enkelt 'ledende artikel', som avisen kalder det. Dog er der en overvægt af nyhedsar-



Hvis du troede, at computerspil kun er noget for teenagedrenge i mørklagte drengeværelser, så kan du godt tro om. Snart spiller farmor på plejehjemmet også computerspil



tikler, idet 64 ud af de 84 unikke artikler har en nyhedsvinkel.

De 84 unikke artikler er kodet induktivt (Miles, Hubermas & Saldana, 2014: 77) med fokus på, hvordan ældre mennesker og digitale spil er formidlet i relation til hinanden. På denne baggrund er der blevet formuleret tre analytiske temaer, nemlig:

- Ældre mennesker som antitese, overraskende eller selvfølgelig spillere
- Økonomiske rationaler relateret til ældre mennesker og digitale spil
- Digitale spils funktion i ældre menneskers liv.

Diskursformationer i relation til digitale spil

For at sandsynliggøre, hvordan digitale spil indgår i bestemte diskursformationer, er det inden den egentlige analyse relevant at se på, hvilke andre termer digitale spil forbindes med i de danske avisartikler mellem 1990 og 2013. Derfor er der foretaget søgninger i Infomedia på 'computerspil' sammen med en række søgeord (se figur 2). Disse søgninger kan kun sandsynliggøre, at bestemte begreber har en tendens til at optræde sammen, idet en mere sikker dokumentation kræver mere sofistikerede søgeværktøjer og procedurer.

Som figur to viser, så er børn meget hyppigt koblet til computerspil i den danske avisdækning. De to indgår altså i en diskursformation, hvor relationen mellem termerne fremstår givent og naturlig. Digitale spil er også i høj grad forbundet med 'sjov' og 'konkurrence'. Hverken 'træning' eller 'læring' benyttes hyppigt i relation til digitale spil.

Ældre mennesker som antitese, overraskende eller selvfølgelig spillere

Den hyppigste beskrivelse af ældre mennesker i avisartiklerne, er som nogen, der benytter digitale spil. Disse fremstillinger

fokuserer enten på ældre mennesker som *overraskende spillere* (16 artikler) eller som *selvfølgelige spillere* (23 artikler), hvor aktiviteten ikke fremhæves som udsædvanlig. Disse tematiseringer står i modsætning til italesættelsen af ældre mennesker som antitese (14 artikler), hvor de fremstilles som en naturlig modsætning til digitale spil.

Artiklerne, der beskriver ældre mennesker som brugere af digitale spil, er de mest forskelligartede både i forhold til genre og fremstillingen af emnet. I forhold til det samlede korpus er det primært i disse artikler, at ældre mennesker selv kommer til orde som aktive subjekter med meninger, holdninger og handlingsmuligheder. Det sker ligefrem, at de ikke først og fremmest opfattes som 'ældre', men derimod inddrages pga. relevante erfaringer. Fx i en portrætartikel fra B.T., hvor Keld Hillingsø i kraft af sine mange år som militærmand bliver bedt om at afprøve et krigsspil (Riedel, 2006: 12).

Det gælder for lidt under halvdelen af de artikler, der forholder sig til ældre mennesker som brugere af digitale spil, at de understreger det overraskende eller usædvanlige i dette (fx Bech-Jessen, 2010; Kjærsgaard, 1992; Thorhauge, 2007):

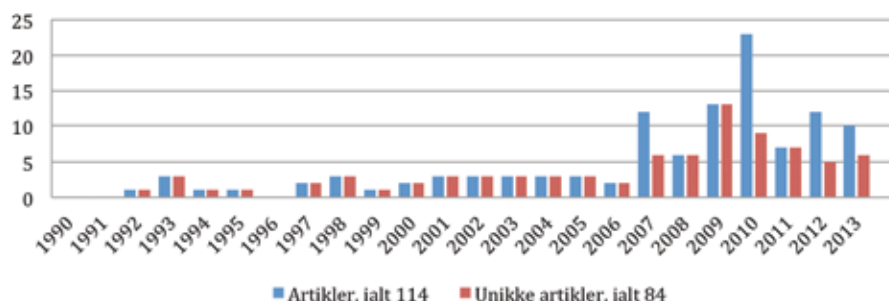
Hvis du troede, at computerspil kun er noget for teenagedrenge i mørklagte drengeværelser, så kan du godt tro om.

Digitale spil, der ofte opfattes som børne- og ungdomsmedier, spilles i stigende grad også af ældre mennesker. Artiklen undersøger på et diskursteoritisk grundlag, hvordan de to betydningsenheder 'ældre mennesker' og 'digitale spil' med- og rekonstruerer hinanden, når de sammenstilles i danske avisartikler fra 1990-2013. Analysen viser, at der ikke opstår nogle klare diskursformationer omkring ældre mennesker og digitale spil før omkring 2008, hvor digitale spil præsenteres som mulige træningsredskaber i ældres menneskers egenomsorg og velfærdsstatsens omsorgsarbejde. Dermed forskydes den almindelige forståelse af digitale spil som underholdningskilde, når de kobles til ældre spillere, hvor den træningskrævende krop i stedet kommer i centrum.

Sara Mosberg Iversen

er lektor på Institut for Kulturvidenskaber – Medievidenskab, Syddansk Universitet. Hendes forskning falder inden for krydsfeltet af medievidenskab, kulturgerontologi samt lege- og spilforskning. siv@sdu.dk

Fig. 1: Avisartikler om ældre og digitale spil 1990-2013



Snart spiller farmor på plejehjemmet også computerspil. (Schmidt, 2008: 13)

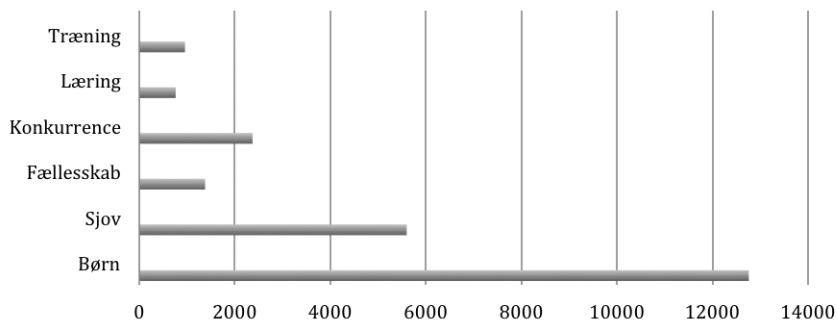
Beskrivelsen i dette eksempel lægger indirekte op til, at læseren er eller bør være forundret over udviklingen. Desuden benyttes et modsætningsfyldt motiv, hvor teenagedrenge stilles over for en kvinde på et plejehjem. Hvad enten ældre menneskers brug af digitale spil beskrives som noget særligt eller selvfølgeligt, står disse fremstillinger i modsætning til de tilfælde, hvor ældre mennesker artikuleres som direkte antitese til digitale spil. Her sker det sidste i en anmeldelse fra 1993, hvor Jonna Gade ikke er synderligt begejstret for teateropsætningen *Dr Dantes Elektroniske Komædie*, der udfolder sig som i et computerspil:

Ældre personer, som aldrig har rørt en computer, og som ikke kender til koder, regler og figurer i de livagtige computerspil, vil næppe klaske lårene flade af grin. De vil nok finde handlingen ret forvirrende, højtrøstet og pjanket. Men de er s'gu meget gamle og indtørrede, hvis de stot ikke griner af de frække replikker og skøre indfald. (Gade, 1993: 15)

Gade udtrykker i citatet sin misfornøjelse ved at sidestille digitale spil med noget, som kun unge kender til, mens ældre mennesker derimod ikke kan forventes at have forstand på disse 'livagtige' teknologier. Her fremhæves ældre mennesker altså som en distinkt gruppe, der adskiller sig fra unge mennesker i forhold til teknologibeheerskelse, ligesom ældre mennesker placeres i historien som nogen, der er fra før de digitale spils tid. Dermed skabes der en antitetisk subjektposition til ældre mennesker i relation til digitale spil. (Hall, 1990; Torrönen, 2001)

Fremstillingen af ældre mennesker som antitese findes typisk i debatindlæg og kronikker (fx Hall, 2004; Nielsen, 2012; Walther, 2006), om end det også fore-

Fig. 2: Forekomsten af centrale termer i relation til "digitale spil"



kommer i nyhedsartikler, der formidler kulturstof (Nielsen, 2007). I de tilfælde hvor ældre mennesker selv fremstiller sig som antitese til digitale spil, kommer spillene til at stå som symptomer på ungdommens overfladiskhed og excessdyrkelse. Fremstilles ældre mennesker derimod som antitese af nogen, der ikke selv identificerer sig som 'ældre', sker det først og fremmest for at forklare, hvorfor digitale spil (stadig) ikke opfattes som kulturelt signifikante:

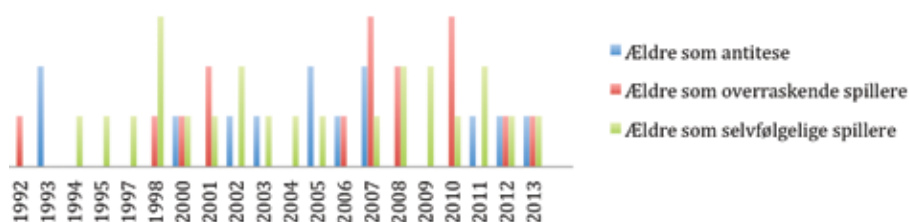
Mange af den ældre generations eksperter ser på spillene med dyb mistænksomhed og advarer med dommedagsrøst. I alt for mange tilfælde bygger mistænksomheden på et helt overfladisk kendskab til spillene. En generation, der aldrig kommer på omdrejningshøjde med de unges computer-fortrolighed, risikerer at forarges over egne fordomme. (N.N., 2004: 2)

Fælles for de artikler, der omtaler ældre mennesker som antitese til digitale spil, er altså markeringen af forskellighed – hvad enten denne beror på smag, viden, kompetencer eller adfærd. På trods af, at der er mange forskellige faktorer involveret, fremstilles alder som den primære kilde til forskellighed. På den måde tilbyder artiklerne letgenkendelige subjektpositioner som 'ældre' og 'yngre', der dybest set ikke handler om kronologisk alder, men derimod om divergerende opfattelser af, hvad der er vigtigt og værdifuldt.

Man kunne forestille sig, at det ville være muligt at spore en udvikling i de tre fremstillinger i takt med, at digitale spil bliver mere udbredt og dermed også spilles af flere uanset alder og køn. Som det er illustreret i figur 3, er dette dog ikke tilfældet.

Bemærk, at fremstillingen af ældre mennesker som henholdsvis eller selvfølgelige spillere umiddelbart ikke har noget

Fig. 3: Udvikling over tid





I artiklerne, der omtaler ældre mennesker som antitese til digitale spil, bliver alder gjort til den primære kilde til forskellighed.

med det faktuelle grundlag for artiklerne at gøre, idet der i begge tilfælde trækkes på tilgængelig statistik, ældre menneskers egne erfaringer eller eksperterets udsagn om udviklingen. Dækningen afspejler heller ikke nødvendigvis den faktiske forekomst af ældre mennesker, som spiller digitale spil, idet denne er steget gennem tidsperioden. Derfor er der grund til at antage, at forskellene i fremstillingerne beror på de enkelte skribenter og avisers forståelser af emnet eller et behov for at vinkle stoffet på bestemte måder.

Økonomiske rationaler relateret til ældre mennesker og digitale spil

I de mindst hyppige italesættelser af ældre mennesker i relation til digitale spil fremstilles de enten som kommerciel målgruppe eller en økonomisk samfundsburde. Disse to forståelser optræder ikke sammen, selvom de begge er udtryk for forskellige typer af økonomisk rationale. Når ældre mennesker fremstilles som (potentiell) målgruppe, er det typisk i rapporter fra spilindustrien eller i forbindelse med andre nyheder fra spilindustrien. Denne omtale finder sted fra 2000 (Mundt) og frem. Omtalen af ældre mennesker som en økonomisk byrde er sjælden og finder kun sted ifm. nyhedsorienteret formidling af forskningsprojekter:

Det er dyrt, både økonomisk og helbreds-mæssigt, hver gang en ældre havner på skadestuen på grund af en faldulykke. Men der er ny forebyggende indsats på vej. Ph.d.-studerende Martin Grønbech Jørgensen, bruger den moderne spillemaskine Nintendo Wii i et projekt på Aalborg Sygehus. Spillet skal hjælpe ældre til at forbedre balanceevnen for derved at undgå faldulykkerne. (Ditlev, 2009: 1)

Selvom disse udsagn ikke tilskrives forskerne direkte, er de symptomatiske for den eksisterende diskurs inden for

forskningen i ældre og digitale spil, hvor økonomiske rationaler er centrale (Iversen 2016).

Digitale spils funktion i ældre menneskers liv

Som det fremgik af figur 2, relateres digitale spil i høj grad til underholdning i den generelle avisomtale. Dette er dog ikke tilfældet, når ældre mennesker bliver en del af billedet. Derimod italesættes digitale spil i relation til ældre mennesker overvejende som træningsredskaber (31 artikler) og velfærdsteknologier (15 artikler). I den forbindelse fremstilles ældre mennesker ofte som enten forfaldstruede (otte artikler) eller som havende behov for at blive motiveret og aktiveret (11 artikler). De to diskurser, som primært optræder i nyhedsartiklerne, har det til fælles, at ældre mennesker sjældent selv kommer til orde. Derimod bliver de via interviewfokus, ordvalg og grammatik gjort til objekter for andres handlinger. Under overskriften 'Computerspil til gamle hjerner', er det fx det digitale spil, som tildeles en aktiv rolle:

En ny spillekonsol, ElderGames, skal hjælpe ældre mennesker med at holde gang i pæren, når hjernen begynder at knirke. Systemet, som er udviklet af europæiske forskere, består af 20 spil, som træner alle de vigtigste mentale funktioner, der rammes af alderdommen. Samtidig bliver de gamle spillehæjers hjernehelbred nøje overvåget. (N.N., 2009b: 23)

Ældre mennesker kan ifølge denne artikel ikke blot være sikre på, at hjernen 'begynder at knirke', men de gøres også til hjælp- og overvågningskrævende subjekter. På trods af at den ældre person typisk ikke fremstilles som aktiv i disse artikler, udtrykker teksterne, at ansvaret for at standse det truende mentale forfald primært er den ældre persons eget. Dette

sker enten ved at henvende sig direkte til læseren med råd, eller ved at fremstille den mulige brug af digitale spil til hjernetræning som noget, der hovedsagligt finder sted i hjemmet (fx Andersen, 2013; Langer, 2011). Dermed understreger disse fremstillinger det ofte kritiserede aspekt af aktiv-aldnings-paradigmet. Nemlig det, at det bliver det ældre individ, som forventes at bære ansvaret for at vedligeholde sig selv for at undgå at ligge samfundet til last (Pike, 2011).

I de artikler, der omtaler ældre mennesker som nogen, der skal aktiveres og motiveres (fx Bech-Jessen, 2010; Meister, 2013; N.N., 2009a), er hjemmet og hjernen sjældent i fokus. Her er der typisk tale om nyhedsartikler, som formidler forskningsprojekter eller fokuserer på brugen af spillekonsoller i institutioner for ældre mennesker, hvor fx motorik og balanceevne er centrale:

Kommunens plejehjem og aktivitetscentre for ældre skal udstyres med elektroniske spillekonsoller, som skal aktivere de ældre på flere fronter. Sådan lyder et af de nye tiltag, der skal styrke de ældres motorik og bidrage til mere livskvalitet. (N.N., 2010b: 5)

Som i tilfældet her, er det i disse artikler det offentlige eller frivillige Danmark, der på forskellig vis træder til som ansvarlige for, at ældre mennesker tilskyndes fysisk træning. Dermed er det aldrende legeme indirekte fremstillet som en modvillig krop, som andre må tage ansvar for at aktivere og disciplinere (Katz, 2000).

Ud over et enkelt tidligt tilfælde (N.N., 1998) optræder forståelsen af digitale spil som træningsredskaber eller velfærdsteknologier i relation til ældre mennesker først i avisartiklerne fra 2008 og frem. En omtale, der til dels falder sammen med kommunalvalget i 2009. Således handler flere nyhedsartikler fra 2009 om, hvilke typer af digitale teknologier forskellige po-

litiske partier lover at anskaffe til de lokale plejehjem og ældrecentre:

Dansk Folkeparti foreslår robotsæler, robotstøvsugere og computerspil på Gribskov Kommunes plejehjem og i private boliger. (N.N., 2009a: 13)

Her sidestilles digitale spil med andre typer af velfærdsteknologier, der alle har det til fælles, at de skal være billigere, men samtidigt lige så effektive, som omsorgsarbejde udført af mennesker. Både den politiske interesse og den pludselige opdukken af spilteknologier i institutioner for ældre mennesker indikerer, at digitale spil på dette tidspunkt er blevet en synlig del af lokale sundhedspolitikker.

I relation til fremstillingen af digitale spil som træningsredskaber og velfærdsteknologier er det ganske tydeligt, hvordan sammenstillingen med ældre mennesker genforhandler spillenes betydning fra et fokus på morskab og konkurrence til en optagethed af træning og sundhed. Emanuelle Tulle-Winton (2000) argumenterer for, at alderdommen er blevet forstået primært i relation til dens kropslige udtryk, og at den aldrende krop hovedsagligt optræder som et lægevidenskabeligt anliggende eller som defekt, hvis den da ikke bare gemmes væk. Dette er netop tydeligt, når ældre mennesker og digitale spil kobles. Her forrykkes fokus fra den almene kobling til 'sjov' (jf. figur 2) til et primært kropsligt perspektiv. Det er ikke en hvilken som helst krop, der kommer i forgrunden her – fx en krop til nydelse, udforskning eller kreativ aktivitet. Derimod er der i disse sammenstillinger en tendens til at opfatte den ældre krop som forfaldsramt eller som modstræbende i forhold til at opretholde en 'acceptabel' stand.

På trods af træningsaspektets dominans, forstås digitale spil i forhold til ældre mennesker også som kilde til underholdning, samvær eller oplevelse af mestring (16 artikler). Disse perspektiver optræder

ofte samtidig med et fokus på de digitale spil som træningsredskaber:

Spillekonsollerne skal øge livskvaliteten ved at give de ældre mulighed for i fællesskab at more sig med computerspil samt supplere den traditionelle ergo- og fysioterapeutiske træning. (N.N., 2010a: 6)

Der er altså i ældresektoren, som den formidles i artiklerne, et udtalt dobbelt blik på ældre mennesker i relation til digitale spil. På den ene side opfattes den ældre person som en, der skal aktiveres og motiveres. Samtidig optræder der en forståelse af, at den ældre person ikke bare er en træningskrævende krop, men også har lyst til og behov for samvær og morskab.

Det er ikke kun institutionernes talspersoner, der i artiklerne citeres for et fokus på morskab og fællesskab. Fremhævelsen af digitale spil som underholdende, udfordrende eller en måde at kunne genoptage gamle interesser på er ligeledes det primære fokus i de artikler, hvor ældre mennesker får taletid. Når de selv kommer til orde, har ældre mennesker tilsyneladende ikke noget problem med at se digitale spil som en kilde til underholdning og morskab – heller ikke når de primært møder spillene i en trænings-sammenhæng. Dog udtaler en hyppigt brugt 'ældre' kilde, Elsebeth Østergaard, at hun 'hellere vil være skør end kedelig' (Thorhauge, 2007). Det er påfaldende, at det for Elsebeth kun forekommer muligt at vælge imellem subjektpositionerne 'skør' eller 'kedelig' i forbindelse med sin åbenbare passion for digitale spil. Dette udsagn kan opfattes som udtryk for en tvivl om det passende i at spille digitale spil som ældre kvinde, men det kan også ses som en diskursiv prøveballon – et oplæg til forhandling af mulighedsbetingelserne for betydningsdannelse. I det sidste tilfælde kan udsagnet tjene til at undersøge, hvilke mulige subjektpositioner, der kan accepte-

res af andre som meningsgivende i forhold til hendes køn og alder.

Digitale spil og den aldrende krop

Analysen viser, at 'ældre mennesker' og 'digitale spil' som betydningsenheder genforhandler hinanden, når de kobles i avisartiklerne. Det er især det kropslige perspektiv på ældre mennesker med dets fokus på forfald og mangler, der virker modificerende i forhold til digitale spil. Således forbindes digitale spil ellers i høj grad med morskab, men præsenteres her først og fremmest som træningsredskaber. Dog står forståelsen af spil som træningsredskaber ikke alene i avisomtalen, som den mere eller mindre gør i den eksisterende forskning om ældre mennesker og digitale spil (Iversen, 2016). Artiklerne omtaler også digitale spil som kilder til samvær og underholdning. Dette viser, at selv om forskningen bibeholder en vis definitionsret med hensyn til emnet i form af træningsperspektivet, så er der i avisdækningen og hos de personer og institutioner, der kommer til orde her, en åbenhed for andre forståelser. Hermed bliver den populære dækning af emnet, måske noget overraskende, mere holistisk og kompleks end forskningens.

Frekvensen af dækningen af ældre mennesker og digitale spil i relation til hinanden er overraskende stabil hen over årene, men fordobles dog i 2007 og frem. Fremstillingerne ændrer sig heller ikke meget over tid, når det gælder forståelsen af ældre mennesker som antitese, overraskende eller selvfølgelige spillere. At alle disse tre perspektiver forekommer forholdsvist ligeligt fordelt igennem hele materialet viser, at ingen af disse forståelser har formået at overskygge de to andre og krystallisere sig til en dominerende diskursformation. Med træningsdiskursens fremkomst øges omtalen af ældre mennesker i relation til digitale spil dog markant. Det er altså først, når spillene begynder at blive opfattet som redskaber med en



Alderdommen forstås ofte i relation til dens kropslige udtryk, og dette bliver tydeligt når digitale spil for ældre ikke primært opfattes som underholdning, men derimod har et kropsligt formål.

distinkt funktionalitet rettet mod hjerne og krop, snarere end underholdningsteknologier, at det for alvor bliver muligt, at koble disse til ældre mennesker på en meningsfuld måde i den offentlige diskurs. Dette understreger netop Tulle-Wintons pointe (2000) omkring den kropslige dimensionen fortsatte centralitet i forhold til at definere, hvad ældrelev er, og hvordan aldring skal forstås. Mens forestillingen om den træningskrævende, defekte og modstræbende krop stadig er dominerende her, kan man håbe, at koblingen til digitale spil måske kan være med til at forrykke fokus til andre typer af kropslig væren. Til en legende og eksperimenterende krop, hvor glæde og fællesskab er centrale dimensioner.

Referencer

Bak, L., Madsen, A., Henrichsen, B., & Troldborg, S. (2012). *Danskernes kulturvaner 2012*. København: Kulturministeriet.

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

Foucault, M. (2010/1972). *The archaeology of knowledge and the discourse on language*. New York: Vintage Books.

Hall, S. (1990). Cultural identity and diaspora. I: J. Rutherford [Ed.]. *Identity, community, culture, difference*. London: Lawrence & Wishart, s. 222-237.

Iversen, S. (2016). Play and productivity: The constitution of ageing adults in research on digital games. *Games & Culture*, 11(1-2), s. 7-27.

Katz, S. (2000). Busy bodies: Activity, aging and the management of everyday life. *Journal of Aging Studies*, 14(2), s. 135-152.

Laclau, E. (1992). Universalism, particularism, and the question of identity. *October*, 61, s. 83-90.

Matheson, D. (2005). *Media discourse: Analysing media texts*. Maidenhead: Open University Press.

McKernan, B. (2013). The morality of play: Video game coverage in *The New York Times* from 1980-2000. *Games and Culture*, 8(5), s. 307-329.

Miles, M., Huberman, M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. Los Angeles: Sage Publications.

Pike, E. (2011). The active aging agenda, old folk devils and a new moral panic. *Sociology of Sport Journal*, (28), s. 209-225.

Tulle-Winton, E. (2000). Old bodies. I: P. Hancock, red. *Body, culture and society: An introduction*. Buckingham: Open University Press, s. 64-83.

Törrönen, J. (2001). The concept of subject position in empirical social research. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 31(3), s. 313-329.

Avisartikler

Andersen, M. (2013). Et godt spil kan holde hjernen i form. *Politiken*, sektion Viden, s. 7.

Bech-Jessen, F. (2010). Boksekamp uden blå mærker. *Kristeligt Dagblad*, s. 10.

Ditlev, K. (2009). Holder balancen med Wii. *Nordjyske Stiftstidende*, s. 1.

Gade, J. (1993). Strøm på Dr Dante. *Ekstra Bladet*, s. 15.

Hall, E. (2004). De ældre? Dem ydmyger man da! *Politiken*, s. 4.

Kjærgaard, J. (1992). Rejse i fantasiens riger. *Berlingske Tidende*, sektion 4, s. 20.

Langer, J. (2011). Undgå demens. *Ekstra Bladet*, s. 35.

Meister, B. (2013). Ensomhed er en trussel mod det sunde ældrelev. *Kristeligt Dagblad*, s. 9.

Mundt, P. (2000). GDC: Spil for milliarder. *Politiken*, sektion Computer, s. 6.

Nielsen, R. (2012). Farvel og tak til den moralske panik. *Berlingske Tidende*, s. 23.

Nielsen, S. (2007). På vej mode oldetopia. *Politiken*, sektion Kultur, s. 1.

N.N. (1998). Austronaut-olding hygger sig i rummet. *Flensborg Avis*, s. 22.

N.N. (2004). Ledende artikel: Værdifulde PC spil. *B.T.*, s. 2

N.N. (2009a). DF: Robotter til ældre borgere. *Frederiksborg Amts Avis*, s. 13.

N.N. (2009b). Computerspil til gamle hjerne. *Søndagsavisen*, s. 23.

N.N. (2010a). Teknologi skal give de ældre bedre livskvalitet. *Frederiksborg Amts Avis*, s. 5.

N.N. (2010b). Ældre skal bowle foran tv-skærmen. *Helsingør Dagblad*, s. 6.

Riedel, S. (2006) Interview: Keld Hillingsø. *B.T.*, sektion 3, s. 12.

Schmidt, M. (2008) Snart spiller vi alle sammen. *Information*, s. 13.

Thorhauge, C. (2007) Kvinder spiller. *Frederiksborg Amts Avis*, s. 7

Walther, B. (2006). Computerspil er vor tids medie-sorteper. *Berlingske Tidende*, sektion 2, s. 25.