

BACHELOROPPGAVE

Virtuelt og virkelig?

En studie av funksjoner og utfordringer ved online gaming

av

Tina Hagen Mjelva
kandidatnummer: 86

Virtual and real?

A study of the functions and challenges of online gaming

Barnevern

BSV5-300

Mai 2016



Avtale om elektronisk publisering i Høgskulen i Sogn og Fjordane sitt institusjonelle arkiv (Brage)

Jeg gir med dette Høgskulen i Sogn og Fjordane tillatelse til å publisere oppgaven (Skriv inn tittel) i Brage hvis karakteren A eller B er oppnådd.

Jeg garanterer at jeg er opphavsperson til oppgaven, sammen med eventuelle medforfattere. Opphavsrettslig beskyttet materiale er brukt med skriftlig tillatelse.

Jeg garanterer at oppgaven ikke inneholder materiale som kan stride mot gjeldende norsk rett.

Ved gruppeinnlevering må alle i gruppa samtykke i avtalen.

Fyll inn kandidatnummer og navn og sett kryss:

Tina Hagen Mjelva, kandidatnummer 86

JA X NEI

Innhold

1.0 Innledning.....	1
1.1 Problemstilling.....	1
1.2 Avgrensing.....	2
1.3 Forskningsfeltet	2
2.0 Metode.....	4
2.1 Valg av metode	4
2.2 Dette gjorde jeg	5
2.2.1 Metodologiske problemstillinger	5
2.2.2 Informasjonsskriv for informanter.....	6
2.2.3 Transkribering og anonymisering.....	6
2.2.4 Validitet og reliabilitet.....	6
3.0 Analysedel.....	8
3.1 Hvilke funksjoner fyller online spilling for ungdom som spiller?	8
3.2 Hva er kjennetegnene på at online spilling er blitt problematisk for ungdommen?.....	11
3.3 Hvordan kan en sosialarbeider arbeide med utfordringer knyttet til gaming i en institusjonskontekst?.....	13
4.0 Hoveddrøfting	14
4.1 Hva betyr online spilling for ungdommer og hvordan kan en sosialarbeider arbeide med ungdommer som har et problematisk forhold til dette?.....	14
5.0 Oppsummerende avslutning	17
6.0 Litteraturliste	19
Vedlegg	21
Forespørsel om deltagelse i forskningsprosjekt	22
Forespørsel om deltagelse i forskningsprosjekt	23
Intervjuguide – miljøterapeut	24
Intervjuguide – Gamer.....	25

1.0 Innledning

«Dataspill ødelegger ungdommen» (Wiese, 2008).

«Unge benekter spilleproblem – bare 5 prosent av norsk ungdom mener de har et problem med spill på internett. Resultatet ville vært annerledes om man hadde spurt foreldrene, mener ekspert» (Aftenposten, 2008 06.11).

«Er det slik terroristen trente på å drepe? Anders Behring Breivik levde i en spillverdenen, mener hans forsvarere. De ønsker å finne ut om voldelige skytespill og spill fra eventyrverdener lærte Breivik våpen- og militærtrening og om de påvirket han til å utføre massakren 22. juli» (Hultgreen et.al, 2011).

Sitatene over er utdrag fra en knippe avisartikler hvor online-spill og ungdom er nøkkelordene. Når en søker opp avisartikler om ungdom og dataspill, er majoriteten av artiklene som nevnt ovenfor – negative til dataspill. Men har virkelig dataspill bare en negativ innflytelse på ungdom? «Dataspill reddet ungdommen: Ungdomskriminaliteten har falt kraftig. – Unge gutter spiller heller data enn å drive gatelangs» (Dagbladet, 2013, 14.08). Denne artikkelen viser til dataspill som en redning for ungdom, fordi ungdomskriminaliteten har falt. «Problembarna» sitter heller hjemme på gutterommet og spiller enn å løpe i gatene og bedrive kriminelle aktiviteter.

Det er en stemme jeg savner i mediebildet. Ungdommens egen. Hvorfor er det slik at en mener at en stadig større del av den norske ungdomsbefolkning har problematisk spillatferd? Hvem er det som bestemmer at spillatferden er problematisk? Media, foreldre, eksperter, ungdommen selv? Hvor går grensen mellom normal og overdreven bruk? Er all ungdom i like stor risiko for å utvikle problematisk spillatferd? Disse spørsmålene fører oss videre til problemstillingen jeg har valgt.

1.1 Problemstilling

Problemstillingen jeg har valgt, har også 3 underliggende spørsmål jeg vil besvare for å kunne svare på hovedproblemstillingen. Min problemstilling er som følger: *Hva betyr online spilling for ungdommer og hvordan kan en sosialarbeider arbeide med ungdommer som har et problematisk forhold til dette?*

- Hvilke funksjoner fyller online spilling for en ungdom som spiller?
- Hva er kjennetegnene på at online spilling er blitt problematisk for ungdommen?

- Hvordan kan en sosialarbeider arbeide med utfordringer knyttet til gaming i en institusjonskontekst?

1.2 Avgrensning

Målet med denne oppgaven er å finne ut hvilke funksjoner online spilling har for ungdommen, og hvordan en miljøterapeut kan arbeide med ungdom som har et problematisk forhold til dette. Jeg har derfor et barnevernfaglig perspektiv på problemstillingen, og har valgt å avgrense forskningen til å gjelde ungdom mellom 15-23 år. Jeg velger også å fokusere på dataspill online, eller MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games). Jeg har valgt å forholde meg til tidligere forskning på ungdom og spill, og da i hovedsak nordisk forskning da dette er mest relevant med tanke på kulturforskjeller til andre land.

1.3 Forskningsfeltet

Gaming er et internasjonalt fenomen, og det finnes mye forskning også internasjonalt på online spilling. Da det er kulturelle forskjeller fra land til land, har jeg valgt å se på gaming i en norsk kontekst. Derfor har jeg fokusert mest på norsk og skandinavisk forskning da jeg anser Skandinavia som et område med tilnærmet lik ungdomskultur. Jeg begrunner dette i form av kultur og relevans, da kulturen innenfor gaming blant ungdom kan være annerledes i andre land.

Karlsen (2013) ønsker å forstå hvorfor spilling er meningsfullt, gøy, sosialt og viktig for mennesker. Samtidig ønsker han også å forstå hva som skjer når spillingen kommer ut av kontroll og har alvorlige konsekvenser for menneskers liv. For å undersøke dette hadde Karlsen kvalitative intervju over en lengre periode, og har beskrevet prosessen og resultatet i sin bok. Karlsens funn viser at online spill er konstruert for å få spilleren til å spille lenge, og at dette belønnes i spillet. Samtidig er det ikke belønningen som er hovedfokuset i spillingen. Funn viser til at dedikasjon og kompetanse innenfor spillet blir høyt verdsatt av andre spillere. Han påpeker også et visst press fra andre spillere om dedikasjon fra spilleren for at gruppen i fellesskap skal oppnå suksess og progresjon i spillet. Han viser også til at overdreven spilling ikke nødvendigvis betyr at spilleren har mistet kontrollen over sitt eget liv. Karlsen beskriver at spillet også kan være intellektuelt stimulerende og ikke nødvendigvis en rute til sosial isolasjon og dårlige livsvalg.

Scott og Porter (2013) fant sammenhenger mellom både nyttige og skadelige effekter av online gaming. De vektlegger også online gaming som virkelighetsflukt og en arena for mestring i sine funn, som er publisert i en fagfelleurdert tidsskrift. Arvola og Clancy (2014)

studerer hvordan online gaming prioriteres i forhold til andre sosiale aktiviteter, hvordan ungdommen opplever foreldrenes respons på spillet og hvordan online-spillende ungdommer involverer sine foreldre i opplevelser og prestasjoner innad i spillet. Deres funn tilsa at å være gamer var en viktig del av alle informantenes ungdomsliv, og flere av de var høyt rangert innenfor spillet. Dette gav dem positive følelser og stolthet. Disse følelsene hadde ikke effekter over tid, og hadde heller ikke betydning for selvtillit i den virkelige verdenen. Alle informantene fremhevet den positive betydningen av det sosiale samspillet med medspillere, både i spillet og i den virkelige verdenen. Funn avslørte også et høyt tidsbruk blant de høyest rangerte ungdommene, over 30 timer i uken. I hovedsak opplevde ungdommene at de sløste bort tiden. De oppdaget at foreldrene gjennomgående var lite aksepterende til ungdommens gaming, og at de i liten grad skjønnte det sosiale aspektet og kompetansen ungdommen utviklet. De fant også at ungdommene i svært liten grad delte sine prestasjoner i spillet med sine foreldre. Prosessen og resultatet av forskningen er publisert som artikkel i Fokus på Familien.

Linderoth og Bennerstedt (2007) ønsket å finne ut hvordan spillerne selv ser på sin gaming og fokuserer på tidsforbruket som følger med. Resultatene, beskrevet i deres bok, tilsier at de sosiale relasjonene spillerne knytter til medspillere motiverer dem til å spille, og at overdreven spilling fort førte til konflikter med foreldre da gaming ble prioritert foran deres ønsker. Deres funn tilsier at det oppstår konflikt mellom medspillernes forventninger om tidsbruk i spillet og foreldrenes ønsker om å heller delta på andre arenaer for sosialt samliv. Flaaten et.al (2010) undersøkte hvilken funksjon og mening online rollespill hadde for ungdom, og hvilke positive og negative opplevelser ungdom og pårørende knyttet til utstrakt bruk av denne typen spill i et tidsperspektiv. Funn tydet på at kjedsomhetsfølelse var avgjørende for at ungdommene prøvde ut spillet. Spillet gav den gode opplevelser av sosial støtte, mestring og emosjonell flyt. Pårørende som forsøkte å begrense tidsbruken, oppfattet de spillende ungdommene som å være egosentrisk spillopptatt og ha lite sosial omgang og få framtidplaner. Deres forskning er beskrevet i det fagfelleverderte tidsskriftet Tidsskrift for Ungdomsforskning. Frostling-Henningssons (2009) funn pekte også på at spillerne vektla sosialt samhold, mestring og avbrekk fra hverdagen som årsak til gamingen. Hun påpeker også at det er en «frisone» for spillere, hvor en blir evaluert av medspillere for personlige egenskaper og spillestil fremfor utseende.

Min forskning innenfor dette feltet vil kunne bidra til en utvidet forståelse av funksjoner for, og avhengighet innenfor online gaming og ungdom. Jeg har et inntrykk av at tidligere

forskning har fokusert mye på selve spillingen som en årsak, ikke et symptom på problematferd. Forskningen jeg bidrar med omhandler også ungdom på institusjon, og gir et innblikk i hvordan disse ungdommene er spesielt sårbare for overdreven gaming. Sistnevnte har jeg ikke funnet tidligere forskning på, og jeg håper da at min forskning kan bidra med å utvide feltet i et barnevernfaglig lys.

2.0 Metode

2.1 Valg av metode

Når jeg skulle starte med bacheloroppgaven, hadde jeg egentlig bestemt meg for å gjøre en litteraturstudie. Jeg antok at det ville være vanskelig og uetisk å intervju ungdom innunder barnevernets omsorg om gaming. Etter hvert resonnerer jeg meg frem til at det ikke var avgjørende at jeg intervjuet en person under 18 år, eller en ungdom innunder barnevernets omsorg, for å få et innblikk i ungdoms perspektiv på gaming. Hva gaming er har heller ikke forandret seg de siste par årene. Ved å intervju en person som var ung for ikke lenge siden og som fremdeles har tett kontakt med ungdomsmiljøet regner jeg med at jeg har fått en forståelse av hvordan ungdom forstår gaming og hva det betyr. Videre valgte jeg å intervju en miljøterapeut med kunnskap om gaming og erfaring med å arbeide med ungdom som spiller mye i en barneverninstitusjonskontekst. Dermed kunne disse intervjuene sette problemstillingen min i to forskjellige perspektiv og tilføre ny informasjon til fenomenet online gaming.

Med andre ord valgte jeg å bruke en kvalitativ metode fordi jeg tok sikte på å fange opp mening og opplevelse som ikke lar seg tallfeste eller måle (Dalland, 2012, s.112). Intervju er en vanlig metode innenfor kvalitativ forskning, hvor en går i dybden og får mange opplysninger om få undersøkelsesenheter. Intervjuene er gjerne preget av fleksibilitet uten faste svaralternativer, og en kan samtidig gjøre observasjoner da datainnsamlingen skjer i direkte kontakt med feltet (Dalland, 2012, s.113). Jeg valgte semistrukturert intervju med intervjuguide da dette ikke legger begrensninger på samtalen/intervjuet i form av helt konkrete spørsmål. Intervjuguiden er ment som en liste over tema og generelle spørsmål som skal gjennomgås i løpet av intervjuet. Intervjukandidaten står da mer fritt til å svare, samtidig som den som intervjuer kan stille spørsmål etter hva intervjukandidaten forteller om. Delvis strukturerte intervjuer kan gi en god balanse mellom standardisering og fleksibilitet (Johannesen et.al, 2010, s.139).

Forforståelsen er den ryggsekken vi bringer med oss inn i forskningsprosjektet. Innholdet i denne ryggsekken påvirker måten vi samler og leser våre data. Dette er en bagasje som i beste fall kan gi næring og styrke til prosjektet og fungere som en matpakke, men som i verste fall kan bli en tung bær som gjør at vi bær avbryte reisen fordi alt handler om det vi bærer med oss, og ikke om det vi ser langs veien (Malterud, 2008, s.46). Denne bagasjen består av erfaringer, hypoteser og faglig perspektiv som vi har ved prosjektets innledning (Malterud, 2008, s.47). Min forforståelse er den forståelse av gaming og gamere som jeg hadde før jeg bestemte meg for å forske på dette, og dermed er også min forforståelse noe av grunnen til at jeg valgte å forske på dette. For rundt 4-5 år siden var jeg involvert i online gaming miljøet i en periode, hvor jeg selv spilte online rollespill som World of Warcraft og Diablo 3. I denne perioden ble jeg også kjent med andre gamere som gjerne brukte store deler av hverdagen sin på å spille. Jeg var ikke det jeg selv vil kalle for en aktiv gamer, da jeg ikke spilte mer enn et par timer per uke. Samtidig vil jeg si at jeg brukte det som en slags avkobling i hverdagen, en avkobling hvor verden utenfor ble glemt og fokuset var i verdenen i spillet. Jeg har vært inaktiv som gamer selv siden jeg startet opp med studiet ved høgskolen, av den enkle grunn at jeg ville prioritere pensum og studentaktiviteter fremfor online gaming.

2.2 Dette gjorde jeg

For å finne informanter fra spill-samfunnet googlet jeg LAN-party i Hordaland, for å finne kontaktpersoner som arrangerer dette. Et LAN-party er en samling hvor flere spillere samles på ett sted for å spille dataspill, gjerne over flere dager. Jeg kom i kontakt med HordaLAN, en større gruppe som arrangerer et av de største LAN-partyene på vestlandet. Jeg kom i kontakt med styreleder for HordaLAN, som igjen satte meg i kontakt med en annen person etter å ha fått informasjon om studien. Denne informanten er kjent innenfor spill-samfunnet. For å finne en miljøterapeut til intervju, brukte jeg «snøballmetoden». Jeg tok kontakt med kollegaer av meg for å høre om de visste om noen som hadde erfaring med ungdom som spiller mye dataspill. En miljøterapeut tok kontakt og ville gjerne stille opp i studien min som informant. Han har jobbet 7 år ved en barnevernsinstitusjon og tidligere 10 år i grunnskolen.

2.2.1 Metodologiske problemstillinger

Kvalitativ metode er særlig hensiktsmessig hvis vi skal undersøke fenomener som vi ikke kjenner særlig godt, som det er forsket lite på, og når vi undersøker fenomener vi ønsker å forstå mer grundig (Johannesen et.al, 2010, s.32). Kvalitative data samles gjerne gjennom intervju, observasjon og gruppesamtaler. Styrken ved kvalitative intervju er at en går i dybden på materialet en forsker på, med få intervjuobjekter og mange opplysninger om emnet en

forsker på. Svakheter ved bruk av denne metoden kan sies å være at det er få intervjuobjekter, så intervjuobjektets svar er ikke nødvendigvis representativt for gruppen som undersøkes.

2.2.2 Informasjonsskriv for informanter

I forkant av intervjuene utarbeidet jeg et informasjonsskriv til hver av informantene. Dette trengte ikke informantene å signere på, da de gav samtykke etter lesning av informasjonsskrivet ved gjennomføring av intervjuet. Informantene ble informert om at de når som helst kunne trekke seg fra studien, uten å måtte oppgi grunn. Informasjonsskrivet inneholdt også en beskrivelse av studien, samt informasjon om anonymisering og oppbevaring av lydopptak. Informasjonsskrivene ble laget for å forsikre meg som intervjuer om at informantene visste hva de ble med på, hvordan informasjonen ville bli brukt i studien og hvordan deres personvern ville bli ivaretatt. Informasjonsskrivet som ble gitt ut til informantene er lagt ved som vedlegg 1 – for miljøterapeut og vedlegg 2 – for gamer.

2.2.3 Transkribering og anonymisering

Intervjuene ble tatt opp på båndopptaker og senere transkribert. Transkribering er en vanlig måte å bearbeide intervju på, hvor en skriver ned ord for ord hva som blir sagt (Dalland, 2012, s.179). Ifølge Dalland (2012) er det lett å «miste» noe under transkribering, da en ikke kan skrive ned toneleie, ansiktsuttrykk og kroppsspråk. For å huske informantenes kroppsspråk, toneleie og ansiktsuttrykk har jeg skrevet notater rundt deres non-verbale kommunikasjon for å enklere huske hvordan informantene responderte til enkelte spørsmål og når de fortalte.

Jeg har også vektlagt anonymisering i forskningsprosessen. Dalland (2012) skriver at når opplysninger ikke på noe som helst vis kan identifisere enkeltpersoner i et datamateriale, verken direkte gjennom navn eller personnummer, eller indirekte gjennom bakgrunnsvariabler, da er opplysningene anonymisert. Jeg har forsikret meg om at bakgrunnsopplysningene som er gitt om informantene ikke kan spores tilbake til dem eller føre til gjenkjenning gjennom lesning av studien. Gameren Gunnar og miljøterapeuten Morten er derfor fiktive navn.

2.2.4 Validitet og reliabilitet

Innenfor forskning er det viktig å være kritisk til datamateriale som fremlegges. Hvilken relevans har data for problemstillingen? Hvor pålitelig er måten data er samlet inn på? (Dalland, 2012, s.120). Data er ikke selve virkeligheten, men representasjoner av den. Validitet er et vanlig begrep innenfor forskningslitteratur (Johannesen et.al, 2010, s.69).

Begrepsvaliditet dreier seg om relasjonen mellom det generelle fenomenet som skal undersøkes, og de konkrete dataene (Johannesen et.al, 2010, s.70). Er dataene gode (valide) representasjoner av det generelle fenomenet? Begrepsvaliditet er et typisk målingsfenomen; det dreier seg om hvorvidt det er samsvar mellom det generelle fenomenet som skal undersøkes, og målingen (Johannesen et.al, 2010, s.71).

For noen er validitet et kontinuum mellom et imaginært nullpunkt og et like imaginært topperfeksjonspunkt, mens det for andre er et spørsmål om enten – eller (Grenness, 2012, s.111). Den enkleste formen for validitet kalles «face validity», eller «overflatevaliditet», som dreier seg om man har undersøkt det man hadde til hensikt å undersøke (Grenness, 2012, s.112). Det handler om hvor tillitsvekkende en undersøkelse virker. Denne formen for validitet anses vanligvis ikke for tilstrekkelig, men gir i mange tilfeller et godt utgangspunkt. Andre former for validitet og validitetssjekk er vanligvis likevel påkrevd. Innholdsvaliditet dreier seg om hvorvidt innholdet i en undersøkelse er dekkende for det den er ment å skulle måle (Grenness, 2012, s.113). En annen type validitet er «kriterievaliditet». Denne dreier seg om hvor godt en undersøkelse korrelerer med kriteriene i testen, enten i nåtidssituasjon eller i framtidssituasjon (Grenness, 2012, s.114).

To andre former for validitet er intern og ekstern validitet. Intern validitet refererer til i hvilken grad vi kan konkludere med at resultatet av undersøkelsen gjør oss i stand til å identifisere et årsak-virkningsforhold, mens den eksterne validiteten går på i hvilken grad vi kan generalisere resultatene, det vil si hvorvidt resultatene kan gjøres gjeldende også for andre situasjoner enn den vi har undersøkt. (Grenness, 2012, s.118). Validitet og reliabilitet dreier seg om undersøkelsens troverdighet, om vi kan ha tillit til resultatene av en undersøkelse.

Et grunnleggende spørsmål innenfor forskning er datamaterialets pålitelighet, eller reliabilitet. Reliabilitet knytter seg til nøyaktigheten av undersøkelsens data, hvilke data som brukes, den måten de samles inn på, og hvordan de bearbeides (Johannesen et.al, 2010, s.40). Reliabilitet er vanligvis forbundet med i hvilken grad et måleinstrument produserer konsistente resultater. Hvordan kan en teste datamaterialets reliabilitet? En kan gjenta undersøkelsen med samme gruppe på to forskjellige tidspunkter, for eksempel med 1 måneds mellomrom. Hvis resultatene blir de samme, er dette et tegn på høy reliabilitet (Johannesen et.al, 2010, s.40). En annen framgangsmåte er at flere forskere undersøker samme fenomen. Hvis flere forskere kommer fram til samme resultat, tyder det på høy reliabilitet (Johannesen et al, 2010, s.40). Når en bruker kvalitativ forskning som empiri må en kunne godtgjøre at resultatene av

undersøkelsen er til å stole på. Dette innebærer både å sikre at undersøkelsen har blitt gjennomført på en gjennomtenkt og systematisk måte, og å overbevise andre om at det faktisk har foregått slik (Grenness, 2012, s.119). Ideelt sett skal andre ha samme mulighet som forskeren selv til å vurdere om resultatene og de konklusjonene som er trukket, fremstår som rimelige og troverdige (Grenness, 2012, s.120).

3.0 Analysedel

3.1 Hvilke funksjoner fyller online spilling for ungdom som spiller?

Da jeg utformet dette forskningsprosjektet forventet jeg å finne ulike forståelser av gaming samt hvilke funksjoner gaming har for spillerne hos de to typer informanter jeg har.

Populærlitteraturen og avisene fremmer som nevnt ofte et negativt perspektiv på gaming.

Samtidig vet vi at en stor andel av ungdomsbefolkningen spiller. I denne delen vil jeg undersøke hvilke funksjoner online spilling fyller for ungdommene.

Da jeg analyserte datamaterialet kom det frem at gaming var noe som gav avkobling og som gav et fristed i forhold til det virkelige livet.

Gunnar: «I mitt liv har det egentlig alltid vært en avslappingsmetode. Jeg har slitt med skader tidligere, og i stedet for å sitte hjemme og glo på TV og ikke få noe som helst ut av det, sitter jeg heller og spiller data og bygger relasjoner. Du får mye gode venner, møter nye folk og opplever spennende ting, i tillegg til at det blir et slags fristed da. Du kan alltså slappe av og sitte deg ned med dataen og bare drite i alt som er rundt deg”

Her skiller Gunnar mellom produktiv og uproduktiv tid. Å se på tv er uproduktivt, mens det å spille er produktiv. Det produserer relasjoner og opplevelser sammen med andre. Skillet mellom produktiv og uproduktiv tid er samtidig et skille mellom enveis og toveis kommunikasjon, og mellom å sitte hjemme og å være ute. Tv er enveis kommunikasjon der en er passiv og sitter hjemme, mens spilling er toveis og oppleves som å være ”der ute” på en annen måte. Tven stopper i stuen, mens relasjonene på pc’en strekker seg langt utover i verden.

Morten fremhever gaming som en «sosial begivenhet. Du støter på forskjellige mennesker, du har en frihet der til å være deg selv, eller være en helt annen som kanskje kan være ganske befriende for enkelte (...) Så tenker jeg at med som alt annet, det er jo ikke noe som er svart/hvitt sant. Online spill kan være bra, det er sosialt, det er utfordrende, det krever

teamarbeid, planlegging, kreativitet.»

Også Morten henter frem det sosiale ved gaming, men han vektlegger sterkt at i denne gamingen får en frihet til å være en annen enn seg selv. Så ligger det også noe uttalt i der han sier at det ikke er svart/hvitt. Det tolker jeg til å bety at dette er kompleks for ham, at noe som er bra også kan bli noe dårlig. Senere i oppgaven kommer dette perspektivet til å bli utdypet nærmere. Morten reflekterer også over de sosiale relasjonene i online gaming, og trekker frem eksempler fra eget liv. Morten beskriver også hvordan online gaming kan føre til økt forståelse for planlegging og samarbeid, noe Gunnar også utbroderer.

Gunnar: «De fleste ender opp med bedre øye-hånd koordinasjon. Ta som eksempel å sitte i kassen på Rema, du slår inn forskjellige koder og registrerer ting. Slike småting blir lettere rett og slett. Du kan bruke det i mange sammenhenger. Du sitter med et lag til enhver tid, så du blir vant til å jobbe i et lag. (...) For å jobbe må en kunne samarbeide. (...) Det er mange spillere som bruker spillene til å lære seg dagligdagse ting som enkle salgsmetoder. Økonomi generelt. Du har jo markeds plasser på disse spillene. Markeds plassene lærer deg hvordan markedet blir styrt av etterspørsel, hvem som bestemmer prisen, pruting. Alle disse tingene du bruker daglig uten å tenke over det. Være litt mer prisbevisst. (...) Da begynner de å se ting på en annen måte.»

Gunnar peker på utvikling av øye-hånd koordinasjon og hvordan gaming kan føre til økt forståelse for økonomi og salg. Her viser Gunnar hvordan dataspill kan brukes i andre situasjoner enn i selve dataspillet, og hvordan dataspill kan vise seg å være nyttig i dagligdagse situasjoner og i livet generelt. Gunnar forteller videre om hvordan gaming blir brukt som frisoner og sammenligner med andre interesser.

Gunnar: «Jeg føler at mange av de som spiller data bruker det som en frisoner. Hva er mer avslappende enn å sette seg ned og høre på musikk hvis du har levd med musikk hele livet, og bare drite i alt annet. Det samme gjelder for data. Når du har lest 10 timer i skolebøkene, så kan det være greit å ta seg en liten pause med dataen og slappe av. Det er mange som bruker det som et avbrekk i hverdagen.»

Her viser Gunnar hvordan gaming blir brukt som frisoner ved å sammenligne med andre aktiviteter, og synliggjør dataspill som likestilt aktivitet med andre aktiviteter, som TV-titting eller musikk. «Avbrekket» fra hverdagen kan være hva som helst, i noens tilfelle er dette avbrekket dataspill. På spørsmål om gaming kan brukes som en frisoner for en generasjon med

ungdom som er sykkelig opptatt av perfektjon, sier Morten seg enig. Samtidig peker han på hvor lett det er å la seg bli oppslukt av den virtuelle virkeligheten, hvordan denne enkelt kan ta overhånd for den virkelige verdenen. Han sammenligner også med sin egen «virkelighetsflukt» i ungdomsårene.

Morten: «Jeg tenker at det er helt riktig. Det er en av de positive tingene med online spill og dataspill, du kan få lov til å være en annen (...). Da har du den frisonen der. Og det kan godt være positivt. Det er ikke positivt hvis det er det som blir livet ditt. Vi trenger alle avbrekk og gjør det på forskjellige måter. Selv leste jeg 2-3 bøker i uken i ungdomsårene, det var min virkelighetsflukt. (...) Jeg vet jo det at hvis jeg hadde hatt samme tilgang så hadde nok jeg sittet og spilt mye i perioder. Men jeg tror det er lettere å komme seg ut av en bok enn et dataspill. Bøker har en slutt. Disse spillene er på mange måter uendelige.»

Her kan en igjen sammenligne med Gunnars utsagn om avbrekk i hverdagen. Bøker kan også sidestilles med dataspilling da det blir brukt som avbrekk i hverdagen, en frisone. Det kommer frem at en virkelighetsflukt er en virkelighetsflukt, uansett om det er dataspill, bøker eller tv-titting som blir brukt som virkemiddel. På spørsmål om Gunnar mener at gaming kan være en frisone for en generasjon ungdom som er sykkelig opptatt av perfektjon, peker han på nylig oppståtte streamingtjenester som Twitch og Hitbox. Dette er nettsider som lar spillerne filme seg selv mens de spiller og er med på å føre inn en bit av perfektjonismen i den virtuelle verdenen også.

Gunnar: «Dette med utseende er blitt mye mer reelt når en spiller data, på grunn av disse streamingtjenestene som har kommet nå, som Twitch og Hitbox. Det er jo gjerne de jentene som sitter og streamer og ser bra ut som får donert masse penger. Du har gutter som gjerne er mye bedre i spillet og lager mye mer liv enn disse jentene, som har det gøy og gjør det gøy for de som ser på, som gjerne ikke får en krone. (...) E-sport er mannsdominert, og mange gutter vil heller se på jenter som spiller enn gutter som spiller. Det var ikke akkurat sånn at vi var bedre når vi var yngre, vi satt jo og så på jentene som spilte håndball. Det er det samme her, bare en annen sport.»

Gunnar forklarer med dette hvordan frisonen for perfektjon er i ferd med å viskes ut. Han forklarer at det er de pene jentene som får flest sponsorer og pengedonasjoner fremfor andre, og at dette er et steg i en negativ retning. Dette produserer en forventning om å opprettholde et «perfekt» ytre, også i dataspillmiljøet hvor det tidligere ikke har vært fokus om fokus på det ytre.

Funn i datamaterialet tilsier at gaming oppfyller flere funksjoner for ungdom. En har læringsaspektet, hvor datamaterialet peker på bedring av språkevne, øye-hånd koordinasjon, økonomisk forståelse og kreativitet. Datamaterialet viser også at sosiale relasjoner og samarbeid er en stor del av gamingkulturen, hvor selve arenaen fremmer sosialt samspill, stifting av nye bekjentskap og vennskap. Samtidig viser funn i datamaterialet at gaming blir brukt som en frison, et avbrekk i hverdagen hvor en kan stenge den virkelige verdenen ute for en periode. Andre funn tilsier også at skillene mellom virkelighet og virtuell virkelighet er i ferd med å viskes ut når en ser på avatarspektet, det virtuelle selvet. Her er også gamer og miljøterapeut uenige. Med nye tjenester som lar spillere filme seg selv når en spiller, blir presset lagt på hver enkelt gamer om å ta seg godt ut, være underholdende og karismatisk når en spiller. Frisonen hvor en ikke trengte å tenke på utseende, økonomi eller andre faktorer som kan føre til sosial stigma, er i ferd med å viskes ut, også innenfor gamingmiljøet.

3.2 Hva er kjennetegnene på at online spilling er blitt problematisk for ungdommen?

Gunnar: «Det er noen som har lett for å bli avhengig, bruke for mye tid. Når du for eksempel velger vekk venner for å sitte og spille. Jeg vet ikke om avhengig er riktig å bruke, men når du vier mer tid enn du egentlig har til dataspill. Du driter i å sove før du skal på jobb fordi du sitter og spiller. (...) Når det skjer gang på gang, så er det et tegn på at du er avhengig og kanskje bør prøve å kutte ned litt. Det er ingen problem å sitte 3-4 timer om dagen hvis du ikke har noe annet å gjøre, men hvis du begynner å glemme ting du skal gjøre, bryter avtaler og ikke er opplagt når du kommer på jobb, skole og lignende. Da begynner det å gå ut over hverdagen, og da ser jeg på det som en avhengighet.»

Da jeg spurte Gunnar hva han la i begrepet å være avhengig av dataspill, vektla han andre dagligdagse gjøremål som jobb, skole, holde avtaler og nok søvn. Han uttrykker at dersom du ikke har kontroll på dagligdagse rutiner, så kan en bruke begrepet avhengig. Da jeg spurte Morten om hva han la i begrepet avhengig, gav han et svar som vektla mye av det samme som Gunnar gjorde. Det kan virke som om avhengighet er et relativt begrep i seg selv, men samtidig ser en at det er en stor grad av enighet når en diskuterer begrepet i denne situasjonen.

Morten: «For mitt vedkommende er det når det går ut over andre arbeidsoppgaver, ikke nødvendigvis noe viktig akkurat, men bare det å sette på middagen eller ta klesvasken, å sette seg ned foran dataen fremfor å gjøre mer fornuftige ting. Når det er sagt, for all del kan det være fornuftig å sette seg ned å kose seg litt, det er lov, men ikke når det går på bekostning av

andre ting. Eller når du heller vil sitte inne å spille enn å gå på trening eller gå ut og treffe venner, da begynner det å bikke litt over. (...) Når den virtuelle virkeligheten tar over for den de fleste av oss liker å se på som den virkelige verden. Når din sosiale omgangskrets kun finnes digitalt, når du velger å sitte inne og spille i stedet for å være ute i verden, det går ut over skole, jobb, nattesøvn og familieliv, da blir det vanskelig. (...) Det er ikke nødvendigvis at dataspillet er årsaken til problemene, men det hjelper heller ikke. Det kan forsterke enkelte problemstillinger.»

Morten reflekterer også over selvinnsikten til den enkelte gamer, og sammenligner det med å være avhengig av nikotin. Denne sammenligningen viser at avhengighet i alle slags former kan være farlig, uansett om det er dataspill eller nikotin. Her skiller Morten også mellom de som selv ser at de har et problem, men ikke gjør noe med det, og de som ikke innser selv at de er avhengige. For å kunne ta tak i egne problemer eller avhengighet, må en først innse at en har et problem, og deretter ha motivasjonen til å komme seg ut av det.

Morten: «De fleste har kanskje litt selvinnsikt og ser at det ble litt mye nå og da. Og det er veldig bra, men en slik selvinnsikt er null verdt hvis du ikke gjør noe med det. Det er akkurat som hvis du røyker 50 for dagen, så etter å ha røykt 40 så tenker du at du egentlig røyker for mye, så fortsetter du å røyke de siste 10, så er det ikke så mye verdt. Du kan se at du har et problem, men det har egentlig null verdi. (...) Så hvis vi skal snakke om de som har problemer, så tror jeg at de som har problemer med spillingen sin, de har og problemer med å innse at de har problemer. Det er jo da vi får problemer, for å si det på en veldig komplisert måte. Problemet blir mye mindre med en gang du innser at du har et problem. Da er du i gang med å løse det. Og det er jo det som er utfordringen.»

På spørsmål om hva som kjennetegner ungdom som har utfordringer ved å regulere egen spilletid, vektlegger Morten bakenforliggende problemer som ungdommen har, hvordan spillingen blir en virkelighetsflukt. Her blir avhengigheten tydeliggjort som virkelighetsflukt, hvor en kan sammenligne Mortens utsagn om dataspill som en «fix» for å unnsnippe virkeligheten med andre alternative metoder, som rus. En ser også at mestringsfølelsen ungdom får av å være en helt i den virtuelle verdenen kan være med på å skape avhengigheten, da den virtuelle virkeligheten gir mer mestring enn verdenen utenfor pcen.

Morten: «Jeg opplever at gleden som andre kan ha ved å spille, den spenningen – uansett om du spiller skytespill eller minecraft – det å skape, for meg virker det som om gleden forsvinner. Det blir mer en fix, det er et alternativ til å innse problemer. Jeg tror de som spiller mye, de gjør det for å komme seg vekk fra andre ting. (...) De ungdommene vi jobber med har

jo utfordringer på så mange andre områder, og det er mye lettere å sette på GTA eller minecraft og forsvinne inn i den verdenen hvor du er helten, du løser problemer, du skaper ting og er konge, enn å ta tak i virkelige utfordringer. Jeg tror selvinnsikten forsvinner inn i dataskjermen.»

Datamaterialet viser at både gamer og miljøterapeut har en samsvarende oppfatning av avhengighetsaspektet innenfor gaming. De vektlegger dagligdagse gjøremål, avtaler, søvn og kontakt med venner og familie. Den avhengige har ikke kontroll på sitt eget liv, og forsvinner inn i den virtuelle verdenen. Andre funn i datamaterialet tilsier at det ikke er selve dataspillet som er hovedårsaken til avhengigheten, men bakenforliggende problemer og utfordringer gameren har som gjør han eller henne mer sårbar for avhengighet og virkelighetsflukt.

3.3 Hvordan kan en sosialarbeider arbeide med utfordringer knyttet til gaming i en institusjonskontekst?

På spørsmål om ungdom som spiller overdrevent på institusjon skiller seg fra ungdom som spiller overdrevent i hjemmet, reflekterte Morten på bakenforliggende problemer.

Morten: «Jo mer problemer du har, jo lettere er den virkelighetsflukten inn i den digitale verdenen. Er du gamer som kommer fra normale familieforhold, har skole, kanskje noen andre fritidsaktiviteter og et nettverk rundt deg, av virkelige mennesker og ikke bare avatarer så tror jeg du håndterer slike ting. Men våre ungdommer kommer til oss med svær ryggsekk, og i stedet for å begynne å se oppi ryggsekken og begynne å rydde litt der, så er det lettere og bare sette den til side og forsvinne inn i legoland, for der har vi kontrollen på ting. Sånn som jeg ser det, er det det som er forskjellen. Våre ungdommer har et så dårlig utgangspunkt at det som kan være en helt ok interesse tar overhånd. (...) Men disse ungdommene som nå sitter på institusjon og spiller og forsvinner der, hvis ikke de hadde hatt dataspill så hadde de kanskje gått ut og rust seg istedenfor. (...) Ungdommer hadde problemer før også, men da var det ikke et alternativ å sitte inne på et rom og gjemme seg der. (...) Da tror jeg problemet fikk et mer utagerende, utadventt ansikt. De som hadde problemer før, det var de som herjet rundt i gatene. (...) Nå gjør de ikke det lenger, nå sitter de på et rom, så forsvinner de inn i en annen verden.»

Morten beskriver hvordan dataspill nå kan sees på som en form for «innagering» fremfor utagering blant unge som har problemer. Han beskriver det slik at de som før «gjemte seg i fullt dagslys» nå heller søker virkelighetsflukten inn i den virtuelle verdenen og søker tilflukt der fra sine problemer. Her viser han også hvordan risikoen for å bli avhengig av dataspill kan

være høyere blant barn som har en vanskelig livssituasjon. Mestringsfølelsen disse barna og ungdommene får i spillet kan være en erstatning for emosjonene de skulle fått i situasjoner og nære relasjoner i verdenen utenfor pc'en. På spørsmål om hvordan en miljøarbeider håndterer og arbeider med ungdom som spiller mye dataspill, belyser Morten utfordringene ved å jobbe på institusjon når det kommer til denne typen problematikk.

Morten: «De som er ansatt på institusjon er veldig bundet på hender og føtter. I denne situasjonen fordi vi egentlig ikke har noen virkemidler. Det vi kunne gjort med egne barn – som å ta fra de PCer, mobiltelefoner – det kan vi ikke gjøre sånn uten videre, vi må argumentere med liv og helse. Og den definisjonen er såpass streng at så lenge de kommer ut, spiser, går på do og dusjer innimellom, så tror jeg det er veldig vanskelig å kunne gjøre noe med det helt konkret. Vi må tillate atferd vi ikke tillater fra egne barn. (...) Det eneste vi har litt kontroll på er internett. (...) Så det vi kan gjøre tror jeg det er jo å jobbe med aktivisering, dagtilbud, rutiner, rytmer, prøve å vekke alternative interesser i de. Samtidig er det også viktig å anerkjenne at disse ungdommene som har problemer kan spille litt, det må ikke være enten eller. (...) Men vi har en veldig liten verktøykasse. Til og med Mac gyver hadde slitt med den verktøykassen vår.»

Her forteller Morten hvor frustrerende det kan være for en miljøterapeut å arbeide med ungdom som spiller mye. En må tillate atferd en ikke tillater fra egne barn. Morten og andre miljøterapeuter må jobbe med tilbudene rundt ungdommen i håp om at spillingen skal avta, som ved å tilby prososiale aktiviteter som kan interessere ungdommen. Dette igjen viser at det ikke er selve dataspillingen som må jobbes med, men utfordringene rundt og årsaken bak dataspillingen.

4.0 Hoveddrøfting

4.1 Hva betyr online spilling for ungdommer og hvordan kan en sosialarbeider arbeide med ungdommer som har et problematisk forhold til dette?

I del 3.1. analyserte jeg frem at det kan være flere funksjoner gaming innfrir for ungdom. En har læringsaspektet, med bedring av språkevne, øye-hånd koordinasjon, økonomiforståelse og kreativitet. Analysen viste også at sosiale relasjoner og samarbeid er en stor del av gamingkulturen, hvor selve arenaen fremmer sosialt samspill og stifting av nye bekjentskap og vennskap. Dette samsvarer med Flaaten et.al (2010) sin studie av sosial støtte, mestring og

flyt i gaming. Flaaten et.al (2010) skriver at chat-funksjonen på online dataspill tilbyr en ubegrenset sosial møteplass som gir mulighet til å utvikle vennskap på tvers av kultur og alder. Den sosiale delen av spillet er en forutsetning for at de i fellesskap skal lykkes, og alle ungdommene de intervjuet opplever at fellesskapet i spillet gir sterke emosjonelle opplevelser og bidrar til en følelse av å tilhøre en gruppe. Funnene mine samsvarer også med Karlsen (2013, s.133), som i sin studie fant at:

“Being a really dedicated and competent player is highly valued within the gaming community. Within hardcore raiding guilds there is also a considerable pressure on players to show dedication in order for the guild to progress successfully. (...) Understanding how the game structure and social mechanisms reinforce one another is therefore important, and more important than focusing on structure alone.”

Her forklarer Karlsen hvordan kompetente spillere er høyt verdsatt i spillersamfunnet, og hvordan ansvaret og presset økes samsvarende med kompetansen i spillet. Han påpeker viktigheten av å kunne forstå de sosiale spillereglene i spillet for å kunne forstå spilleren.

Linderoth & Bennerstedt (2007) beskriver også viktigheten av sosiale relasjoner.

Informantene i deres studie beskriver et behov for samhold med de andre spillerne som gjør at de gjerne spiller mer, samt venner de får i den virtuelle verdenen som de ønsker å omgås med.

Samtidig viste analysen i punkt 3.1. at gaming blir brukt som en frisone, et avbrekk i hverdagen hvor en kan stenge den virkelige verdenen ute for en periode. Scott & Porter (2013) har også oppdaget dette. Han skriver at online spilling (MMORPG) blant ungdom kunne kobles med en «rømning fra selvet», som de igjen forklarer som en metode for å slippe unna negative og stressende tanker en hadde i den virkelige hverdagen. Videre beskriver han dette som en moderne mestringsstrategi for unge for å unngå negative følelser og redusere avvik mellom deres virkelige selv og idealselvet. Frostling-Henningsson (2009) viser at selve spillopplevelsen var viktig for spillerne, og spillingen ble oppfattet som både altomfattende og flerdimensjonal. Dette gav spillerne en opplevelse av at spillet var «mer virkelig enn den virkelige verdenen». Å mestre denne opplevelsen gav spillerne en følelse av å ha kontroll. Frostling-Henningsson (2009) skriver også at spillingen var motivert av «escapism», som kan forklares som en virkelighetsflukt, som gav spillerne en frisone. Online spilling gav spillerne en verden hvor vanlige problemer og bekymringer kunne bli glemt eller satt til side, en verden hvor de kunne glemme hverdagens problemer.

Andre studier har også funnet at skillene mellom virkelighet og virtuell virkelighet er i ferd med å viskes ut når en ser på avatarspektet. Her er også gamer og miljøterapeut uenige. Med nye tjenester som lar spillere filme seg selv når en spiller, blir presset lagt på hver enkelt gamer om å ta seg godt ut, være underholdende og karismatisk når en spiller. Frisjonen hvor en ikke trengte å tenke på utseende, økonomi eller andre faktorer som kan føre til sosial stigma, er i ferd med å viskes ut, også innenfor gamingmiljøet.

I punkt 3.2. viste studien at gamer og miljøterapeut har en samsvarende oppfatning av avhengighetsaspektet innenfor gaming. Analysen viser at de vektlegger dagligdagse gjøremål, avtaler, søvn og kontakt med venner og familie. Den avhengige har ikke kontroll på sitt eget liv, og forsvinner inn i den virtuelle verdenen. Analysert datamateriale viser til at det ikke er selve dataspillet som er hovedårsaken til avhengigheten, men bakenforliggende problemer og utfordringer gameren har som gjør han eller henne mer sårbar for avhengighet og virkelighetsflukt. På dette temaet har Arvola & Clancy (2014) en annen oppfatning, hvor fokuset ser ut til å være på at ungdommen velger bort sosiale forpliktelser til fordel for online gaming som er «hovedproblemet». Arvola & Clancy (2014) skriver videre at holdningene til online spillere kan forstås som stigmatiserende. Opplevelse av stigmatisering i ungdomsårene kan få flere skadelige senvirkninger for ungdommen som opplever det, både opplevelse av svekket selvværd, lavere selvtillit, sosial utrygghet samt dårligere forhold til familie (Arvola & Clancy, 2014). Dette kan tolkes som at online gaming kan føre til psykiske helseplager, hvorpå mine egne funn viser motsatte tendenser. Egne funn tyder på at det kan være psykiske helseplager og underliggende traumer som fører til overdreven bruk av online spill og avhengighet. Huang et.al (2015) viser til data som kan støtte opp under mine egne funn:

«Samsykeligheten mellom ADHD og online dataspillavhengighet ser ut til å være klinisk signifikant. Nedsatt dopaminaktivitet i hjernen er funnet hos individer med ADHD, samtidig som dataspillbruk ser ut til å gi økt dopaminaktivitet, og kan således betraktes som «selvmedisinering»» (Huang et.al, 2015).

I punkt 3.3. i datamaterialet viser analysen at det ikke er gaming som er hovedproblemet til ungdommer som havner på institusjon, men bakenforliggende problemer. Gamingen blir ungdommens flukt fra det virkelige liv, en arena for mestring og sosial aksept fra andre medspillere. Funnet viser også at ungdommene som i dag flykter inn i den virtuelle verdenen, er

de ungdommene som før dataspillets æra fant likesinnede i miljøer som drev med hærverk, rusing og kriminalitet. Datamaterialet viser også funn i form av hvordan en kan adressere problemstillingen på institusjon. Da en har få virkemidler for å få ungdommen bort fra den virtuelle verdenen, må en vektlegge rutiner samt vekking av andre interesser. Man bør heller starte med bearbeiding av de eventuelle psykiske lidelser og traumer som ligger bak deres behov for omfattende virkelighetsflukt. Gaming kan sees som et symptom på, men ikke en årsak til et problem.

5.0 Oppsummerende avslutning

I denne oppgaven har jeg undersøkt hvilke funksjoner online spilling har for ungdom, og hvordan en sosialarbeider kan arbeide med ungdommer som har et problematisk forhold til dette. Jeg undersøkte hvilke funksjoner dataspill har for ungdom, kjennetegn på at spillingen har blitt problematisk for ungdommen og hvordan en miljøterapeut kan arbeide med utfordringer knyttet til gaming i en institusjonskontekst.

Jeg utførte to semi-strukturerte intervju, hvor jeg intervjuet gameren Gunnar og miljøterapeuten Morten. Jeg oppdaget at online gaming fylte mange positive funksjoner for gameren. Funn i materialet viste til en gigantisk sosial arena, et fristed hvor gamere ikke ble vurdert ut fra sosial status eller utseende, men på kvaliteten på spillingen. Spillere fant likesinnede over hele verden, på tvers av kulturer, språk og alder. Bedre språkevne, raskere øye-hånd koordinasjon og økt økonomiforståelse ble nevnt som positive ringvirkninger av spillingen. Den virtuelle verdenen ble sett på som en frisonne for ungdommen, et avbrekk fra hverdagen. Jeg har, til min overraskelse, oppdaget at gamer og miljøterapeut har en samsvarende oppfatning av avhengighet, og hvor grensen går før en kan klassifiseres som avhengig. Funn i datamateriale viste også at miljøterapeuten bør, i sitt arbeid med ungdommer som har et problematisk forhold til online spilling, se på spillingen som et symptom på fremfor årsak til for problematisk atferd. Miljøterapeuten bør hjelpe ungdommen å bearbeide årsaken til behovet for omfattende virkelighetsflukt som igjen fører til problematferden. Miljøterapeuten bør også motivere ungdommen til prososiale aktiviteter og innarbeide samt opprettholde gode hverdagsrutiner.

Videre forskning bør undersøke videre hva som ligger til grunn for problematisk spillatferd. En bør undersøke nærmere hvilke barn og unge som ligger i risikozonen for å utvikle en spillavhengighet, da mitt inntrykk er at forskning innenfor dette området er mangelfull og ofte tar for seg selve dataspillingen som et hovedproblem. Jeg etterlyser forskning som går mer i

dybden på akkurat hva som får disse barna og ungdommene til å velge å trekke seg tilbake i den virtuelle verdenen, og hvorfor de havnet der. Videre forskning bør undersøke den problematiske spillatferden som et symptom på underliggende problemer og forske videre på hva årsaken til atferden kan være. Jeg oppfordrer til og etterlyser forskning på om psykiske helseplager og underliggende traumer kan føre til overdreven spilling.

6.0 Litteraturliste

Arvola, A. K. & Clancy, A. (2014). World of Warcraft – til ungdommens begjær og foreldrenes besvær – Unge online-spillende menns opplevelse av samspillet med foreldre og medspillere *Fokus på familien*, 2014, Vol.(03), pp. 184-203

Bennerstedt, U. & Linderoth, J. (2007). *Att leva I World of Warcraft: tio ungdomars tankar och erfarenheter* Stockholm: Medierådet

Flaaten, Ø., Torp, S. & Aarseth, E. (2010). Ungdommers opplevelser med overdreven bruk av online-rollespillet World of Warcraft *Tidsskrift for ungdomsforskning*, 2010, Årg. 10, nr. 2, pp.[57]-78

Frostling-Henningsson, M. (2009). First-Person Shooter Games as a Way of Connecting to People: «Brothers in Blood» *Cyberpsychology & behavior: The impact of the internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 2009, Vol. 12, nr. 5

Grenness, T. (2012). *Hvordan kan du vite om noe er sant?* Latvia: Cappelen Damm Akademisk

Huang, K., Pallesen, S., Mentzoni, R.A., Hanss, D., Andreassen, C.S. & Molde, H. (2015) Dataspillavhengighet – en oversikt over utbredelse, måling, korrelater, og behandling *Tidsskrift for ungdomsforskning*, 2015, 15(1):33-50

Johannesen, A., Tufte, P.A. & Christoffersen, L. (2010). *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode* Oslo: Abstrakt forlag

Karlsen, F. (2008). *A World of Excesses: Online Games and Excessive playing* Surrey: Ashgate Publishing Limited

Malterud, K. (2008). *Kvalitative metoder i medisinsk forskning* Oslo: Universitetsforlaget

Scott, J. & Porter-Armstrong, A.P. (2013) Impact of Multiplayer Online Role-Playing Games upon the Psychosocial Well-Being of Adolescents and Young Adults: Reviewing the Evidence *Hindawi*, 2013, Vol. 2013

Aftenposten (2008, 06.11). Unge benekter spilleproblem. Hentet fra <http://www.aftenposten.no/nyheter/iriks/Unge-benekter-spilleproblem-6590177.html>

Dagbladet (2013, 14.08). Dataspill reddet ungdommen. Hentet fra http://www.dagbladet.no/2013/08/14/nyheter/data_og_teknologi/tekno/28686250/

Hultgreen, G., Kristiansen, A.A., Ruud, H.M.T., Meldalen, S.G., Brustad, L. & Sandli, E. (2011, 02.11). Er det slik terroristen trente på å drepe? *Dagbladet*. Hentet fra http://www.dagbladet.no/2011/11/02/nyheter/innenriks/terror/anders_behring_breivik/manifest/18849828/

Wiese, A. (2008, 02.06). Dataspill ødelegger ungdommen. *Dagbladet*. Hentet fra <http://www.dagbladet.no/kultur/2008/06/02/536937.html>

Vedlegg

Vedlegg 1: Informasjonsskriv for informanter - miljøterapeut

Vedlegg 2: Informasjonsskriv for informanter - gamer

Vedlegg 3: Intervjuguide - miljøterapeut

Vedlegg 4: Intervjuguide – gamer

Forespørsel om deltagelse i forskningsprosjekt

«Dataspill som ungdomskultur»

Bakgrunn og formål

Formålet med denne studien er å undersøke hvordan man kan forstå ungdoms online spilling og hvordan man kan arbeide med dette i en institusjonskontekst.. Jeg vil også se nærmere på hvordan en sosialarbeider som arbeider med «gamere» forstår online spilling. Studien er en bacheloroppgave ved Høgskulen i Sogn og Fjordane. Jeg spør deg om du vil la deg intervjuet til prosjektet på grunn av din bakgrunn innen arbeid med ungdom.

Hva innebærer deltagelse i studien?

Du vil delta i et intervju som vil vare i ca. 30 minutter. Spørsmålene vil omhandle ditt arbeid med «gamere», ditt syn på online-spilling og hvordan du selv mener en bør arbeide med ungdom som spiller mye dataspill. Intervjuet vil bli tatt opp på båndopptaker og blir senere transkribert til skriftlig materiale.

Hva skjer med informasjonen om deg?

Alle personopplysninger vil bli behandlet konfidensielt. Det er kun undertegnede som vil vite hvem du er og jeg og veileder som vil ha tilgang til lydopptaket. Når intervjuet blir skrevet ut vil du bli anonymisert.

Prosjektet vil bli avsluttet 25.05.2016. Etter denne datoen vil båndopptaket bli slettet og all gjenværende data vil være anonymisert. Da prosjektet ikke oppbevarer elektroniske lydfiler eller personopplysninger er det ikke meldepliktig til Personvernombudet, NSD.

Frivillig deltagelse

Det er frivillig å delta i studien, og du kan når som helst trekke ditt samtykke uten å oppgi noen grunn. Dersom du trekker deg, vil alle opplysninger knyttet til deg bli slettet og intervjuet vil ikke bli brukt i studien. Jeg trenger ikke skriftlig samtykke til deltagelse. I begynnelsen av intervjuet bekrefter du at du har lest dette skrivet, og deltagelse i intervjuet blir regnet som samtykke.

Mer informasjon?

Dersom du ønsker å delta eller har spørsmål til studien, ta kontakt med bachelorkandidat Tina Mjelva på tlf: 99317972 eller epost: tinamje@hotmail.com eller veileder Sølvi Marie Risøy på tlf 41123871 eller epost: soasv@me.com.

Forespørsel om deltagelse i forskningsprosjekt

«Dataspill som ungdomskultur»

Bakgrunn og formål

Formålet med denne studien er å undersøke online dataspill som ungdomskultur og hvilke betydninger spillingen har for spilleren. Jeg vil også se nærmere på hvordan en sosialarbeider som arbeider med «gamere» forstår online spilling. Studien er en bacheloroppgave ved Høgskulen i Sogn og Fjordane. Jeg spør deg om du vil la deg intervjuet til prosjektet på grunn av din interesse for online-spilling.

Hva innebærer deltagelse i studien?

Du vil delta i et intervju som vil vare i ca. 20 minutter. Spørsmålene vil omhandle dine spillevaner, ditt syn på online-spilling og hvordan du selv føler du blir møtt som en aktiv dataspiller. Intervjuet vil bli tatt opp på båndopptaker og blir senere transkribert til skriftlig materiale.

Hva skjer med informasjonen om deg?

Alle personopplysninger vil bli behandlet konfidensielt. Det er kun undertegnede som vil vite hvem du er og jeg og veileder som vil ha tilgang til lydopptaket. Når intervjuet blir skrevet ut vil du bli anonymisert.

Prosjektet vil bli avsluttet 25.05.2016. Etter denne datoen vil båndopptaket bli slettet og all gjenværende data vil være anonymisert. Da prosjektet ikke oppbevarer elektroniske lydfiler eller personopplysninger er det ikke meldepliktig til Personvernombudet, NSD.

Frivillig deltagelse

Det er frivillig å delta i studien, og du kan når som helst trekke ditt samtykke uten å oppgi noen grunn. Dersom du trekker deg, vil alle opplysninger knyttet til deg bli slettet og intervjuet vil ikke bli brukt i studien. Jeg trenger ikke skriftlig samtykke til deltagelse. I begynnelsen av intervjuet bekrefter du at du har lest dette skrivet, og deltagelse i intervjuet blir regnet som samtykke.

Mer informasjon?

Dersom du ønsker å delta eller har spørsmål til studien, ta kontakt med bachelorkandidat Tina Mjelva på tlf: 99317972 eller epost: tinamje@hotmail.com eller veileder Sølvi Marie Risøy på tlf 41123871 eller epost: soasv@me.com.

Intervjuguide – miljøterapeut

Fakta

1. Fortell litt om deg selv. (Alder, kjønn, utdanning, erfaring med arbeid med ungdommer)
2. Egen erfaring med dataspill
 - a. Hva betyr dataspill for deg?
 - b. Hva mener du er de mest positive sidene ved dataspilling?
 - c. Hva mener du er de mest negative sidene ved dataspilling?

Ungdommen og dataspill

3. Hvor mange timer spiller ungdommene gjennomsnittlig i løpet av en dag?
4. Vil du si at ungdommen prioriterer du dataspill fremfor andre aktiviteter?
5. Hvor mye vil du si er for mye dataspill i løpet av en dag?
6. Hvor mye tror du ungdommen syns er for mye dataspill i løpet av en dag?
7. Tror du at ungdom har gode sosiale relasjoner i nettspill?
8. Hva opplever du kjennetegner ungdom som spiller mye dataspill?

Arbeid

9. Tror du ungdommene du arbeider med skiller seg ut fra «vanlige» gamere i forhold til dataspill? I så fall, hvordan?
10. Hvordan arbeider du med ungdom som spiller mye dataspill?
 - a. Har du havnet i konflikter med ungdommer hvor dataspill har vært årsaken i konflikten?
 - b. Hvordan føler du at ungdommen oppfatter deg når de spiller dataspill?
 - c. Forteller ungdommen deg om sine triumfer i dataspill?

Dataspillkulturen

11. Føler du at en kan se på dataspill blant unge som en form for ungdomskultur?
12. Hva tror du ligger til grunn for overdreven bruk av dataspill?
13. Hvis jeg sier at online dataspill som World of Warcraft kan være en «frisone» for «sykt perfekt»-generasjonen, hva tenker du om dette?

Intervjuguide – Gamer

Fakta om deg og dataspill

1. Hvor mange år har du spilt dataspill?
2. Hvor mange timer spiller du gjennomsnittlig i løpet av en dag?
 - a. Når spiller du mer og når spiller du mindre?
3. Prioriterer du dataspill fremfor andre aktiviteter?
4. Hva tror du kan være årsaken til at man i perioder spiller mye?

Tanker om dataspill og årsaksforklaringer

5. Hva tilfører dataspill til livet ditt?
6. Hvor mye vil du si er for mye dataspill i løpet av en dag?
7. Hva mener du er de mest positive sidene ved dataspilling?
8. Hva mener du er de mest negative sidene ved dataspilling?
9. Føler du at nettspill er en sosial plattform for deg?

Hvordan omsorgspersoner og andre rundt deg ser på dataspill

10. Hvor mye tror du de rundt deg synes er for mye dataspill i løpet av en dag?
11. Hvordan føler du at omsorgspersoner ser på deg som gamer?
 - a. Har du havnet i konflikter med omsorgspersoner hvor dataspill har vært årsaken i konflikten?
 - b. Forteller du dine omsorgspersoner hvilke triumfer du oppnår i dataspill?
 - c. Hvordan tror du omsorgspersoner opplever deg når du spiller mye dataspill?

Tanker om dataspillkulturen generelt

12. Føler du at en kan se på dataspill blant unge som en form for ungdomskultur?
13. Hvis jeg sier at online dataspill som World of Warcraft kan være en «frisone» for «sykt perfekt»-generasjonen, hva tenker du om dette?