



Høgskulen
på Vestlandet

BACHELOROPPGAVE

Hvordan gaming kulturen kan påvirke utviklingen av
sosial kompetanse

How gaming culture can influence the development
of social competence

Kandidatnummer: 243

Bachelor i barnevern

Fakultet for helse- og sosialvitenskap

Institutt for velferd og deltaking

15.05.2023

Antall ord: 8000

Jeg bekrefter at arbeidet er selvstendig utarbeidet, og at referanser/kildehenvisninger til alle kilder som er brukt i arbeidet er oppgitt, jf. *Forskrift om studium og eksamen ved Høgskulen på Vestlandet, § 12-1.*

Forord

Denne bacheloroppgaven er skrevet i forbindelse med barnevernsutdanningen ved Høgskulen på Vestlandet. Denne oppgaven utforsker hvordan gaming kulturen kan påvirke utviklingen av sosial kompetanse og hvordan profesjonsutøvere og voksne kan bidra med tiltak og tilretteleggelser. Jeg ønsker å takke alle informantene som tok seg tid til å være med på intervjuene og bidro med mange gode refleksjoner og innspill. Jeg ønsker også å takke veilederen som har bistått med god veiledning. Til slutt vil jeg takke mine foreldre som ga meg gamingutstyr i ung alder og har sett på gaming som et fint verktøy i oppveksten.

Abstract

The purpose of this paper is to find out (a) how gaming culture can influence the development of social competence among children and (b) discuss how professionals can contribute with measures to create a safer environment. To shed some light on this topic, I have chosen a qualitative study. 3 interviews have been conducted with relevant informants within organizations that work with this matter. By using thematic analysis, I have categorized the findings into following categories: (1) *Social competence*, (2) *the difference between genders* and (3) *measures and facilitation*. The gaming culture offers a social arena where you can meet like-minded people and share interests. It is an arena that can facilitate good conversations and strengthen the development of social skills. Although the gaming culture has a lot of good to offer, it is important to be aware of the disadvantages that can arise with the gaming experiences. The gaming culture can have a negative impact on the social competence if gamers experience (a) consistently negative comments, (b) expulsion from both the digital and physical platform or (c) only play solo games. It is hard to find out exactly how professionals can help to contribute to create a safer environment when there is little to no research on this matter. It is then important to focus on the measures that children and the youth themselves believe works.

Innholdsfortegnelse

Forord	1
Abstract	2
1.0 Innledning.....	1
1.1 Tema	1
1.2 Relevanse for barnevernsfeltet	2
1.3 Problemstilling.....	3
2.0 Teori og begrepsavklaring	4
2.1 Teoretisk grunnlag	4
2.1.1 Sosial kompetanse	4
2.1.2 Sosial identitetsteori	5
2.2 Begrepsavklaring	6
2.2.1 Gaming	6
2.2.2 Dataspillkultur og gaming kultur.....	6
2.2.3 Ikke-binære	7
3.0 Metode.....	7
3.1 Valg av metode	7
3.2 Valg av informanter og rekruttering	7
3.3 Intervjuguide	8
3.4 Transkribering og analysering	9

3.5 Forskningsetiske prinsipper	9
4.0 Resultater.....	10
4.1 Sosial kompetanse.....	10
4.1.1 Positive aspekter med gaming kulturen.....	10
4.1.2 Negative aspekter med gaming kulturen	12
4.1.3 Forskjeller hos de ulike kjønn	13
4.2 Identitetsutvikling	15
4.3 Tiltak og tilretteleggelse.....	16
5.0 Diskusjon.....	17
5.1 Hvordan kan gaming kulturen påvirke utviklingen av sosial kompetanse?.....	17
5.2 Påvirker gaming kulturen utviklingen av sosial kompetanse annerledes hos de ulike kjønnene?	19
5.3 Hvilke tiltak og tilretteleggelser kan skape tryggere rammer i gaming kulturen?.....	21
6.0 Avslutning	22
7.0 Litteratur.....	23
Vedlegg 1	26
Vedlegg 2	29

1.0 Innledning

1.1 Tema

For at barn og unge skal kunne handle i en sosial virkelighet er det viktig å styrke den sosiale kompetanse. Den sosiale kompetanse utvikles fra vi er små og skjer gjennom gjensidig interaksjon. Denne generasjonens ungdommer vokser opp og etablerer vennskap gjennom et digitalt samfunn, eller mer spesifikt dataspillkulturen. Gjennom årene har det vært både positive og negative studier som tar for seg dataspill og barnets utvikling med et større fokus på de negative konsekvensene.

I studien utført av Hygen et al (2020) om tid brukt i spilling og sosial kompetanse, var et av de store funnene at gaming var mer integrert i guttekulturen enn i jentekulturen. For guttene hadde gaming en større rolle i deres sosialisering fordi det var mer integrert i kulturen deres. Blant jentene var det midlertidig ikke like aksepterende med gaming. En konsekvens av dette var at jentene som gamet hadde en tendens til å føle seg mer ekskludert fra omgangskretsen blant jentene. Videre kom det frem i rapporten «The Princess is not in any Castle» en signifikant forskjell mellom jentene og guttene når det gjaldt trivsel på skolen (KORUS øst, 2021). De fant at en stor del av jentene som gamet mye ikke trivdes på skolen, bar en følelse av å ikke passe inn eller gruet seg til å gå på skolen. En tolkning av slike funn kan fortelle at jenter som gamer mye har en tendens til å føle seg utenfor i større grad enn det gutter eller andre jenter som gamer lite gjør. I lys av det som kommer frem av disse undersøkelsene har det vekket en interesse hos meg å utforske hvorvidt gaming kan påvirke utviklingen av sosial kompetanse på tvers av kjønnene.

Annen forskning forteller videre at jenter som gamer er utsatt for hat og trusler gjennom dataspillkulturen, noe som kan føre til at de føler seg alene foran skjermen og i den fysiske sosiale verdenen. I studien til Kaye og Pennington (2016) utforsket de effekten av stereotypiske truslers av kvinnelige prestasjoner i spill. De konkluderte med at funnene deres var bekymringsfulle, og at mer forskning var nødvendig. Funn som dette tyder på at det er et behov for å innføre tiltak og legge til rette for å skape et tryggere og mer inkluderende miljø i

dataspillkulturen. Mye av forskningen som finnes på gaming har hatt et rettet fokus mot jenter og kvinner og hvordan de opplever å bli møtt med hets og trakassering. Det betyr imidlertid ikke at bare jenter opplever negative tilbakemeldinger. Hvordan gaming kulturen kan påvirke den sosiale kompetanse viser seg å være ulikt for jentene og guttene da de kan få ulike spillopplevelser knyttet mot kjønnnet. I tillegg vil jeg sette et søkelys mot ikke-binære personer. Dette er et relativt nytt begrep i samfunnet i Norge, og dermed finnes det lite til ingen forskning om ikke-binære personer sin opplevelse av dataspillkulturen. Som noen av informantene fortalte så kan ikke-binære personer oppleve mye av de samme opplevelsene som jentene kan erfare. Som for eksempel at en føler at en må underkommunisere hvem en er og skjule en viktig del av sin identitet for å få en god spillopplevelse. All referering til ikke-binære personer i denne teksten vil være basert på egen empiri.

1.2 Relevanse for barnevernsfeltet

Gaming har fått en sentral rolle i dagens ungdommers liv. Ifølge studie til Hygen et al (2020) viser det seg at 96% av gutter og 76% av jenter mellom alderen 9-18 år gamer. Hvorfor ungdommer gamer vil være forskjellig fra person til person. Det kan være fordi gaming oppleves som en sosial arena, at det fremmer mestringfølelse eller at det blir brukt som en «escape» fra virkeligheten. Jeg har valgt å ta for meg gaming som tematikk for bacheloren fordi dette er noe jeg selv driver med på egen fritid og ser på som aktuell kompetanse for barnevernspedagoger. Gjennom oppveksten opplevde jeg å danne gode vennskap gjennom den digitale verden. Jeg kjenner til mange personer som gamer av ulike grunner, og har også møtt noen ungdommer i praksis i barneverntjenesten som gamer på fritiden sin. Det var spesielt i praksis jeg opplevde hvilke potensiale gaming kan ha som et verktøy i møte med barn og unge. Jacobsen (2021) forklarer at når enkelte skal starte et forskningsprosjekt, så blir det gjerne innenfor en tematikk som forskeren selv har en tilknytning til og interesse for. Det kan være positivt fordi en vet hvor en skal gå for å søke etter informasjon, men det kan også skape ulemper ved at en kan slite med å ta kritisk avstand til det forskeren står ovenfor (s. 29, 2021). Jeg opplever at min forforståelse til temaet kan bli en styrke i arbeidet med oppgaven, men at en også må være observant over fallgruvne.

Jeg synes det er viktig at barnevernspedagoger, og andre profesjonsutøvere som jobber med

barn, setter seg inn i gaming tematikken og har kunnskap om problematikken som kan oppstå i dataspillkulturen. Med tanke på hvor populært gaming er blitt gjennom årene vil det være en stor sannsynlighet for at barnevernspedagoger vil møte på barn og unge som driver med gaming. Dette kan være både i institusjonsarbeid og kommunal barneverntjeneste. Gaming kan da være et verktøy en kan bruke for å blant annet styrke den sosiale kompetansen dersom det blir brukt på en god måte.

Før dataspillkulturen ble stor, lekte gjerne majoriteten av barn og unge ute i det åpne. På skoleplassen, fotballtrening, hjemme hos en kompis eller ute i hagen til en venninne. Da var det mulighet for de voksne, lærerne eller trenere å observere og fange opp problematikk dersom det oppstod noe mellom barna. De voksne kunne gripe inn, hjelpe dem og veilede dem videre. Men i dag sitter mange barn og unge på rommene sine foran skjermen med lukkede dører. Dette kan skape et problem for mange voksne da de ikke lengre «ser» like lett hva som pågår i barnets liv. Spesielt blir det vanskelig dersom voksne og profesjonsutøvere ikke har kunnskap om dataspillkulturen. Som barnevernspedagog skal en jobbe kunnskapsbasert. Barne- ungdoms- og familiedirektoratet (Bufdir) definerer kunnskapsbasert praksis som en «i sin fagutøvelse skal ta beslutninger skal man basere disse på den beste tilgjengelige forskningsbaserte kunnskapen, integrere dette med egne erfaringer samt brukernes verdier og preferanser (Barne- ungdoms- og familiedirektoratet, sitert i Nordstoga, 2018, s.233). Det vil si at profesjonsutøveren aktivt skal holde seg oppdatert, innhente og vurdere informasjon og forskning som baserer seg på det som er aktuelt i en gitt situasjon. Som tidligere nevnt viser forskning at gaming er en stigende trend, og da tenker jeg at det faller et ansvar overfor barnevernspedagoger å interessere seg og engasjere seg ovenfor de ulike aktivitetene og interessene barn og unge har.

1.3 Problemstilling

Problemstillingen for bacheloren er «Hvordan gaming kulturen kan påvirke utvikling av sosial kompetanse og hvordan profesjonsutøvere kan bidra til å skape tryggere rammer for barn og unge».

2.0 Teori og begrepsavklaring

2.1 Teoretisk grunnlag

2.1.1 Sosial kompetanse

Hygen et al (2020) definerer sosial kompetanse som en «effektiv sosial interaksjon». Å utvikle den sosiale kompetanse er noe som starter i barndommen ved gjensidig interaksjon og er en kontinuerlig prosess gjennom livet. Når barn vokser opp vil det oppstå ulike stadier i livet som krever at en må ha implementert et sett med atferd som kalles for «sosiale ferdigheter». Videre definerer Odgen (2019) sosial kompetanse som ett sett med «kunnskaper, ferdigheter og holdninger som gjør det mulig å etablere og vedlikeholde sosiale relasjoner. Den fører til en realistisk oppfatning av egen kompetanse, og er en forutsetning for sosial mestring og for vennskap» (s.27). Slike ferdigheter kan være evnen til å samarbeide, selvkontroll og empati. Evnen til å vise empati går ut på å vise omtanke ovenfor andre og vise respekt ovenfor andre sine meninger og følelser. Dersom en har utviklet god empati evner en til å se ut ifra andre sitt ståsted og forstå hva den enkelte føler. Samarbeid handler om evnen til å hjelpe, dele og ta beskjeder fra andre. Et eksempel på dette kan være i lek. Selvkontroll går ut på evnen til å kontrollere hvordan følelsene våre kommer til uttrykk. Et eksempel kan være dersom en er blitt frustrert eller sint, så evner den personen til å kontrollere hvordan disse følelsene kommer til uttrykk (Ogden, 2012). Etter hvert som vi vokser opp og skal etablere kontakt med andre mennesker, så er det den sosiale kompetansen som gjør oss i stand til å samhandle og kommunisere med andre. Typiske arenaer hvor en tilegner og trener disse ferdighetene opp er i barnehagen, på skolen, gjennom fritidsaktivitetene sine og i hjemmet. Til tross for at voksne og profesjonsutøvere legger til rette for å utvikle den sosiale kompetanse i barnehagen, skolen eller på fotballtrening kan det oppstå situasjoner der enkelte faller utenfor. En av risikoene med å ha manglende sosial kompetanse kan være følelsen av utenforskap. Med utenforskap kan det være det at barnet eller ungdommen synes det er vanskelig å knekke «vennskapskoden», noe som kan medføre at ungdommen sliter med å få venner og eventuelt beholde dem.

I de siste årene har den digitale plattformen vokst, og dataspillkulturen er blitt større. I den forstand er dette blitt en stor og viktig sosial arena for mange barn, unge og voksne. Gjennom de ulike spillene kan både barn, unge og voksne trekke på de sosiale vekslene. Eksempler på

spill som kan fremme sosial interaksjon er *Fortnite*, *Minecraft* og *World of Warcraft*. I *fortnite* så finnes det ulike «game modes», altså spillmoduser, der en av dem heter «fortnite». Der er en nødt til å være 4 spillere som spiller som et team. Teamet må blant annet samle på objektiver, bygge baser og finne resurser. Ved å spille på denne måten ligger det et potensiale for å fremme læring fordi en er nødt til å samarbeide og tenkte strategisk.

2.1.2 Sosial identitetsteori

Slik Eklund og Roman (2016) definerer sosial identitetsteori, handler det om at en sammenligner og søker selvbekreftelse hos andre. Det gjør at en har en tendens til å foretrekke venner som er lik en selv. Dette kan skyldes et medfødt ønske om likhet (s.285). Etter hvert som vi vokser opp, kommer vi i ulike stadier i livet der en danner grupper. Et eksempel på en gruppe kan være en vennegruppe. På grunn av det menneskelige ønske om likhet kan det føre til at barn og unge får sterkere kjemi med de som har lik interesse (Eklund & Roman, 2016; Carter & Nutbrown, 2016). Når en slik gruppe blir etablert kan en få følelse av tilhørighet. Det vil si at en føler at en hører til eller passer inn blant de andre. Når barn og unge vokser opp, blir de kjent og danner vennskap med andre samtidig som den sosiale identiteten dannes.

I forskningen til Eklund og Roman (2016) studerer de hvordan dagens ungdommer vokser opp og danner vennskap i et digitalisert samfunn. I studien kom det blant annet frem at med tiden som barn og unge blir kjent med hverandre og etablerer vennskap, blir de kjent med interessene til hverandre. Når en får slik informasjon, forekommer det en tendens til å «sortere», «plukke ut» og prioritere utvalget av venner. Et av funnene foreslo at de ungdommene som selv gamet foretrakk å danne vennskap med andre som gamet i skolen (Eklund & Roman, 2016, s.287). Sett i lys av sosial identitetsteori kan slike funn fortelle oss noe om hvordan gaming, eller digitale aktiviteter, kan påvirke det sosiale livet til barn og unge. Et eksempel på en annen setting kan være barn og unge som spiller håndball, fotball eller instrument sammen. Poenget er at det foreligger en tendens hos mange barn og unge som driver med de samme interessene å danne vennskap innad i den spesifikke aktiviteten og utenfor.

2.2 Begrepsavklaring

2.2.1 Gaming

Gaming blir definert som dataspill bak en skjerm ved hjelp av elektroniske utstyr. Skaug et al (2020) forklarer at «i motsetning til [...] en film, som kommer «ferdig oppbygget», er mange dataspill mer som et IKEA-møbel. Vi må gjøre noe av jobben selv» (s.13). Det vil si at det finnes spill som har ulikt innhold, fremgangsmåter og mål. En må aktivt jobbe i spillet og ta ulike beslutninger som kan fremme læring. Eksempler på dette kan være *Minecraft* som kan fremme samarbeidsevnen, *The Walking Dead* som kan fremme læring i møte med etiske dilemmaer og *Civilization* som handler om strategitenkning.

2.2.2 Dataspillkultur og gaming kultur

I denne teksten har jeg valgt å skille mellom dataspillkultur og gaming kultur. Med dataspillkultur menes det miljøet som oppstår rundt dataspillet.

Dataspill er en aktivitet og uttrykksform som lar mennesker dele opplevelser, historier og inntrykk. Bruk av spill er utbredt blant både barn, ungdom og voksne og bidrar til å knytte bånd mellom mennesker på tvers av nasjonale grenser og kulturer.

(Regjeringen, 2022, s.15)

På denne måten kan dataspillkulturen tilby et fellesskap og skape en arena for sosial interaksjon. Det kan være fysiske arrangementene som LAN og cosplay. LAN står for «local area network» og betyr at flere spillere treffes for å spille sammen på et lokalt nettverk. Dette kan skje i store lokaler eller hjemme hos en venn. I et LAN-arrangement møtes flere likesinnede mennesker for å spille sammen og diverse andre aktiviteter. Da kan en veksle mellom å mingle med andre, spille sammen og høre på artister dersom det holdes konsert også. Begrepet dataspillkultur tar altså for seg både de fysiske og digitale plattformene.

Gaming kulturen derimot handler om det miljøet som oppstår innad i dataspillene. Som for eksempel miljøet som oppstår i *World of Warcraft*, *League of Legends* eller *Fortnite*. På grunn av begrensingene for oppgaven er det ikke rom for å utforske alle aspektene ved

dataspillkulturen. Dermed har jeg valgt å begrense meg til gaming kulturen.

2.2.3 Ikke-binære

Med ikke-binære personer menes de som «identifiserer seg som både mann og kvinne, identifiserer seg som et annet kjønn enn mann eller kvinne, eller ikke identifiserer seg som et kjønn overhodet» (Skeiv kunnskap, 2021).

3.0 Metode

3.1 Valg av metode

Metode er et verktøy en bruker når en skal lete eller søke seg frem til ny kunnskap eller etterprøve den kunnskap vi har fra før. Det finnes ulike problemstillinger innenfor ulike temaer, og dermed trenger en ulike metoder for å tre frem (Dalland, 2020, s. 53). I denne oppgaven har interessen min vært å utforske hvordan gaming kulturen kan påvirke utviklingen av sosial kompetanse. For å innhente informasjon om hvordan et forhold eller fenomen oppleves for informantene, vil kvalitativ metode være best egnet (Jacobsen, 2015, s. 55). Det ville vært aktuelt å intervju barn og ungdom som driver med gaming på fritiden sin, men på grunn av rammene for bacheloroppgaven kan jeg ikke det. Dermed har jeg kontaktet relevante organisasjoner som fokuserer på blant annet dataspillkulturen.

3.2 Valg av informanter og rekruttering

Når en skal utføre kvalitative intervjuer er det sentralt at forskeren gjør et strategisk valg av utvalget (Dalland, 2020, s.79). Med dette så menes det at jeg velger ut informanter jeg tenker vil bidra med den informasjonen jeg er ute etter for å best svare på problemstillingen min. Jeg kontaktet organisasjoner som jobber med dataspillkultur fordi de kan sitte på kunnskapsrik informasjon som kan være relevant for min problemstilling. Med hjelp av veileder fant jeg mange ideelle organisasjoner å kontakte.

Til tross for at dataspillkulturen er stor, er det ikke mange som sitter på kunnskap om dette. Dermed vil det være verdifullt å få høre om erfaringene og hvilke kunnskap som fagpersonene og ekspertene sitter på (Dalland, 2020, s.80). Med tanke på tidsrammene for oppgaven og anbefaling fra Høgskulen på Vestlandet, ble jeg oppfordret til å forholde meg til 2 informanter, men jeg valgte å gå over anbefalingen. På bakgrunn av tematikken jeg tar for meg, så jeg det som hensiktsmessig å intervjuere personer fra forskjellige organisasjoner som jobber med blant annet dataspillkulturen slik at jeg skulle få flere synspunkter. Jeg kontaktet originalt 5 relevante organisasjoner da det finnes lite forskning på problemstillingen min. Det lå også en risiko for at noen av de jeg ønsket å intervjuere kanskje ikke kunne delta på intervjuene grunnet hektiske arbeidshverdager. Når jeg skulle rekruttere informantene sendte jeg ut en formell e-post med informasjonsskriv og samtykkeskjema. Etter etablering av kontakt med informantene endte jeg opp med å intervjuere 3 personer.

Originalt skulle oppgaven ta for seg en inkluderende dataspillkultur med fokus på jenter og ikke-binære personer, og dermed ble det sendt ut et informasjonsskriv med en annen problemstilling. Etter analysering av intervjuene og veiledning så jeg behov for å justere på problemstillingen. Jeg lagde intervjuguiden på en slik måte at det var rom for justering i problemstillingen dersom det ble et behov.

3.3 Intervjuguide

For å utforske problemstillingen min valgte jeg å bruke en åpen intervjuguide. Jacobsen (2017) definerer det som «en samtale mellom intervjuer og den intervjuende der innholdet i liten grad er strukturert» (s.86). Det kan forklares på en annen måte ved at i intervjuet, så snakkes det åpent og fritt om et tema. Det er viktig å huske at dersom intervjuguiden er åpen, så foreligger det en sjanse for at den intervjuende kan gi spontane og uventede svar (Dalland, 2020, s.83). Siden dataspillkultur er et stort og komplekst tema var jeg nødt til å strukturere det til en viss grad slik at jeg kunne sikre å få frem det jeg ønsket å få svar på til problemstillingen min. Før intervjuene tok sted ble spørsmålene lagd på en slik måte at det var rom for endring av problemstilling. For å gjøre dette forberedte jeg en intervjuguide som ligger som vedlegg. Spørsmålene mine tok for seg ulike undertemaer der jeg satte fokuset på fagpersonens erfaringer og refleksjoner. Jeg prøvde å la samtalen flyte så langt det gikk og

vinklet inn spørsmålene på en naturlig måte.

3.4 Transkribering og analysering

Intervjuene ble gjennomført digitalt og tatt opp med lydopptak. Etter gjennomføringen av intervjuene må en først transkribere samtalen slik at en kan behandle den. Ved transkribering så noterer en ned ord for ord slik samtalen skjedde (Dalland, 2020, s.95). Ved å arbeide slik fikk jeg bedre oversikt og kunne enkelt finne frem til informasjon jeg skulle bruke i oppgaven. Når transkriberingen var ferdig, gikk jeg over til å utføre en analyse av svarene. Vi bruker analyse som verktøy når vi vil finne ut av hva intervjuene har fortalt oss (Dalland, 2020, s.94). Høgskolen på Vestlandet har bedt oss om å bruke en tematisk analyse når vi skal analysere svarene. Når en følger en tematisk bearbeiding av intervjuene som har blitt gjennomført er det sentralt at en har fulgt spørsmålsguiden med alle informantene slik at alle temaene blir berørt (Dalland, 2020, s.98). Ved den tematiske analysen systematiserer jeg intervjuene og deler innholdet i ulike temaer. Etter kodingen og kategoriseringen fikk jeg en snevret oversikt over innholdet i intervjuene. Dataspillkulturen er et stort og komplekst tema, og på grunn av rammene for bacheloroppgaven presenterer jeg de temaene som forekom hyppigst i intervjuene.

3.5 Forskningsetiske prinsipper

I utførelsen av forskning er det et viktig prinsipp å ivareta personene som har samtykket til å delta i prosjektet. I en bacheloroppgave kan det være vanskelig å garantere anonymitet til informantene, og dermed vil informasjonen som blir gitt bli behandlet med konfidensialitet. Ved konfidensialitet så behandler en personopplysningene på en måte slik at de ikke skal havne i å feile hender eller forsvinne (Jacobsen, 2021, s.32). For å ivare ta mine informanter best mulig, kommer jeg til å anonymisere alder, kjønn og organisasjon. Når jeg garanterer informantene konfidensialitet vil det si at jeg ikke bruker informasjonen på en annen måte enn det som er blitt avtalt. I transkriberingsprosessen har jeg sørget for å ikke navngi organisasjonene eller hvilke kommuner jeg har kontaktet.

Før intervjuene ble gjennomført, fylte jeg ut et skjema gitt av Høgskulen ved Vestlandet med

informasjon og et samtykkeskriv. Dette ligger som vedlegg. Der kommer det frem informasjon om hva oppgaven skal ta for seg, hvordan informasjonen vil bli behandlet og at det er en frivillig deltakelse. Det vil si at informantene kan velge å trekke seg ut av prosjektet når de ønsker.

4.0 Resultater

I dette kapittelet presenteres empirien som kom frem av de kvalitative intervjuene med informantene som jobber innad i organisasjoner som jobber med blant annet gaming tematikk.

4.1 Sosial kompetanse

4.1.1 Positive aspekter med gaming kulturen

En av informantene påpekte at ungdommer selv føler at gaming arenaen potensielt kan styrke utviklingen av sosial kompetanse. Gjennom arbeid med ungdommer kommer det frem at gaming kulturen kan tilby en sosial arena som er annerledes enn tradisjonelle arenaer.

«Det gir jo en ny mulighet til å ha gode samtaler. Også tror jeg jo også at sosial kompetanse har mykje å seie at man spiller sammen, og en ting er at du skal forholde deg til mange» - Informant

Informanten forteller videre at gaming ikke bare kan være en styrke i utviklingen av sosial kompetanse, men at gaming kan bli brukt som et verktøy for snakke sammen.

«[...] at det er en sånn unik del at de kan ha gode samtaler ... som ikkje er så intens som å sitte foran noken og ha skarp øyenkontakt og nokon spør «Ja, kos har du det?» Så er det lettare og sei at man har det bra selv om man ikke har det bra enn ka det er hvis du holder på med noko annet tror eg. Så tror eg det kan være en sånn fin måte å lære seg å snakke om kordan man har det [...].» - Informant

Informantene fortalte at de selv har hatt en fin erfaring med gaming i sin oppvekst. En av informantene sa var gamingen en viktig del av det sosiale fellesskapet da hen var mindre. En

av informantene fortalte at:

«det kan være veldig viktig og bra tenker jeg, og hvertfall for en gruppe mennesker som kan være litt, ja, sosial tilbakeholdene i andre kontekster! At de føler at de kan slippe skuldrene litt ned» - Informant

En av informantene trakk sammenligninger mellom gaming og en sosial simulator. Det ble eksemplifisert at i gaming arenaen, for eksempel i online spill, så kan en eksperimentere og fordele egenskaper som en ønsker at de hadde.

«at du liksom, ikke tørr kanskje å være morsom i skolegården eller det kan være en risiko for at de andre ikke ler, mens i spillene så er det litt mer anonym. Hvis du har et mål om å være litt mer utgående og fleipete og humørfyllt så kan du liksom teste ut det da, og kanskje trene deg litt opp i det» -Informant

Som nevnt har informantene egne positive erfaringer med gaming, og på grunn av den sosiale arenaen som gaming kan tilby var noen av informantene glade for at deres barn drev med denne aktiviteten. En av informantene delte at:

«hvis min gutt ikke hadde opplevd, eller aldri spilt among us liksom, så hadde han jo gått glipp av mange altså ... den leken ... de har hatt så mye lek rundt among us, det er jo en ting som vi på en måte, ja, tar med seg ut i verden og det er liksom en sånn referanse man har da! Og det kan oppriktig oppstå i sosiale sammenhenger».
- Informant

Oppsummert var det felles for informantene at det finnes en del gode aspekter ved gaming knyttet opp til sosial kompetanse. Gaming kulturen er en digital fritidsinteresse som potensielt kan tilby mye sosialt. Den kan tilby en sosial arena for alle, og gjerne mer for de som er litt sosial tilbakeholden. En av informantene sa at en kan se på gaming med et ressursperspektiv. Altså å se at gaming kan tillate nye måter å være sosial på. Det kan være en mulighet for å etablere nye vennskap, pleie vennskap som er og dele interessene sine med noen en har

fellesinteresse med.

4.1.2 Negative aspekter med gaming kulturen

Selv om gaming kulturen kan tilby en sosial arena, finnes det noen ulemper som kan oppstå. Noen av informantene ga uttrykk for at gaming kulturen ikke nødvendigvis påvirker utviklingen av sosial kompetanse negativt, men at den sosiale kompetansen ikke alltid skinner i settinger hvor en gamer. Informanten uttrykte at:

«Eg tror også at man, dette språklige miljøet som det har vært mye snakk om i media og som man kjenner seg igjen i er veldig sånn uheldig. Mhmm ... hva skal eg sei? [...] altså sånn stygg språkbruk i spill». – Informant

Videre forteller informanten at:

«men (eg) tror ikkje at man blir noe mindre sosial kompetent av å spille, men jeg tror at i de spillsituasjonene så oppfører de seg mindre sosial kompetente på grunn av miljøet som er i dataspillkulturen da. Det er jo veldig uheldig fordi at du har de positive konsekvensene og effektene, men det kommer litt an på hvem du treffer tilfeldigvis i et spill [...]. - Informant

Det språklige miljøet i gaming kulturen som informantene trekker frem er mye snakket om i medier. Det språklige miljøet er også kjent som *toxicity*. En av informantene påpeker at dersom en blir eksponert for mye negative kommentarer, så kan en konsekvens være at det kan gå utover hvor mye en tørr å vise seg selv i spillet. En annen informant forteller videre at:

«det kan virke litt negativt inn på sosiale ferdigheter, men kanskje også gjøre at du, i verste fall, legger fra deg interessen helt eller trekker deg tilbake liksom. At en mister en lidenskap» - Informant

Toxicity er et stort problem som rammer alle gamere på et tidspunkt uavhengig av hvilke online spill en bruker. Informanter gjenforteller fra en av sine egne informanter at:

«en amerikansk studie viste noe sånn at, eg tror det var 75% av alle gamere har blitt utsatt for toxicity, også sa den ene informanten at ja, «vi ble helt sjokkert over det tallet. Det burde vært 100% fordi at alle som spiller jevnlig har blitt utsatt for det

liksom»» - Informant

Videre forteller noen av informantene at en skal ha et bevisst forhold til tiden som blir brukt til spilling. Dersom barn og unge sitter alene for seg selv og spiller, kan det være lurt å sette noen grenser. Selv om spill kan tilby en sosial arena, kan noen ungdommer også isolere seg gjennom gaming. Som en av informantene fortalte er det viktig å huske at ikke alle spill nødvendigvis tilfredsstillende alle sosiale behov. Da er det sentralt at en balanserer de fysiske og digitale fritidsaktivitetene sine. En av informantene fortalte at:

«men så er det en sårbar gruppe som kanskje finner for mye behovstilfredsstillelse i spillene hvor det kan bli en litt sånn negativ spiral da. Hvor det kan være en del av psykososiale vansker og utfordringer utenfor spillet, som ja, du ikke våger eller klarer å konfrontere da. Spillet blir på en måte din arena da» - Informant

Informanten fortalte videre at dersom barn og unge opptrer på en slik måte, kan en ende opp med å isolere seg over tid, og at dette kan være problematisk. Da får en ikke konfrontert problemene sine på en ordentlig måte.

4.1.3 Forskjeller hos de ulike kjønn

En av informantene fortalte det at forskjellene som oppstår kan ha å gjøre med det sosiale fellesskapet.

«Jentene ikke er like integrert i spillkulturen som guttene er. [...] De skiller jo seg mye fra gutter som spiller mye på stort sett alle negative mål som du kan komme på. Alt fra skoletrivsel til forholdene i hjemmet [...] at de kanskje spiller mer isolert, alene og ja, trekker liksom ikke veksler på de sosiale gevinstene som gutter gjør» - Informant

Videre trekker informanten inn toxicity som oppstår i spillene og at det er et problem som oppstår for både jenter og gutter, men at det kommer til uttrykk på litt forskjellige måter.

«At jenter får det rettet mot kjønnnet sitt da, ikke sant? At du får sånn «Ja kom deg tilbake til kjøkkenet og lag meg en sandwich» og bitch og hore. Mens guttene får

veldig mye på, når de underpresterer da, at det er mer sånn ferdighetbaserte tilbakemeldinger. Du hører jo aldri sånn «jævla gutt» - Informant

Informanten uttrykte det at begge er ille, men dersom en får mye negative tilbakemeldinger knyttet mot hvem du er som person så kan det kanskje ramme litt hardere. I tillegg så viste det seg at mange av jentene som spiller, ofte bruker strategier for å skjule hvem de er ved å bruke mannlige gamertags og tar forhåndsregler for å ikke bli identifisert.

«Det er jo naturlig å tenke at det også går utover spillopplevelsen når du må liksom tenke veldig nøye gjennom, ja, sånn og sånn må jeg opptre for å ikke bli, på en måte, ja ... avdekket som jente» - Informant

Noe annet som ble trukket fram var hvilke forventninger som kan ligge til kjønnene, spesielt hos jentene. Det hang sammen med seksualisering.

«De er veldig eksotiske i spillet og veldig mange gutter kan ha lyst til å spille med dem og legge dem til i ventelister og at ... at det kan være noen forventninger da hvis jentene oppfører seg hyggelige og ler og smiler, og er ja, sosialt omgjengelige. At mange gutter kan tenke direkte at «Jammen da er de interessert» og hvis jentene ikke dukker opp igjen så kan de få tyn på en måte». – Informant

En annen informant fortalte det at jenter ofte avtar eller slutter tidligere med gaming, noe som var veldig interessant.

«Det var på et punkt kult hvis du var jente som spilte spill, for da var du må en måte annerledes ikke sant. Og det kan jo være kult i enkelte miljø. [...] Så tror jeg det har endra seg sånn trendmessig. At jentene blir sett litt annerledes på av andre jenter» -Informant

Informanten påpekte også at selv om forskning viser en ting, så må en tenke helhetlig. Gaming kulturen kan tilby et miljø der du kan dele interessen din med andre som har samme interesse. Det kan være en fin måte å utvikle den sosiale kompetanse på, og at det å ha det gøy er helsefremmede i seg selv. Noen av informantene gikk inn på det at det finnes ulikheter

blant kjønnene og deres tilknytning til gaming kulturen, men at en må stille seg kritisk til forskningen som er. En del av forskningen som allerede finnes om denne tematikken tar kanskje ikke for seg alle faktorene. Gaming kulturen kan påvirke den sosiale kompetanse ulikt mellom jentene og guttene, men det kan finnes nok flere årsaker til det.

4.2 Identitetsutvikling

Som informantene forteller, er ungdomsårene til for å utforske seg selv. Det kan være flere barn og unge som føler at ingen er lik seg selv, og da kan gaming kulturen tilby en digital møteplass for likesinnede. I de ulike spillene kan en enten velge mellom eller lage en karakterer. En av informantene fortalte at gaming arenaen kan bli ansett som viktig for mange fordi:

«[...] rett og slett fordi det er en viktig arena også for identitetsbygging da. At man liksom kan leke litt med ulike uttrykk på bakgrunn av kjønn og fysisk utseende, og hele repetoaret rett og slett» -Informant

Det finnes enkelte spill som har stor bredde av spill karakterer og noen spill med et lite utvalg. Noen av informantene poengterer at for jentene sin del så blir en stor del av de kvinnelige karakterene seksualisert. Når det gjelder de mannlige karakterene blir de ofte fremstilt som muskuløse menn som ikke viser følelser. En annen informant presiserte at dette ikke er noe som nødvendigvis er skadelig i seg selv, men at den samlede summen kan være uheldig. For ikke-binære personer kan det oppleves som veldig dumt å måtte velge en karakter som er gutt eller jente da de ikkje ofte blir representert gjennom sin karakter. En informant fortalte at:

«På «The Sims» går det an å customize karakterer på en måte som ikke-binære personer liker. The Sims er et bra eksempel. «De aksepterer oss de som har lagt The Sims» var det en som sa». - Informant

Oppsummert fra informantene så kan gaming kulturen være en viktig faktor for identitetsbyggingen for noen gamere da de kan eksperimentere med karakterene. Ulempen derimot oppstår når det er manglende representasjon i spillene.

4.3 Tiltak og tilretteleggelse

Informantene ble spurt om det er noen tiltak eller tilretteleggelser det er de har tenkt på som kan skape en endring. Da var det en variasjon i hva de enkelte tenkte kunne bidra for å skape en tryggere ramme for barn og unge som gamer. En ting som gikk igjen hos de fleste var at selve gamingen ikke nødvendigvis måtte være digital hele tiden, men at en kan bidra til å skape fysiske plattformer. Voksne og profesjonsutøvere kan legge opp til arrangementer slik at de unge kan enten holde på med gaming eller andre aktiviteter sammen i en fysisk setting. Det kan være aktiviteter som cosplay, perle, lage figurer, spise mat sammen eller LAN.

Når en skal ta ansvar for å danne fysiske møteplasser slik at likesinnede kan møtes, var det en informant som påpekte at det kunne være lurt å samle de som føler seg ekskludert. Et eksempel kunne være å prøve å samle jentene. En kan opprette et arrangement for unge slik at de kan spille dataspill sammen, som for eksempel jentekveld. En ulempe med slike tiltak som en annen informant fortalte var at:

«Hvilke positive effekter har det å sette de sammen med sårbare gruppe da? Eg vil ikke ha et tiltak som bare er at «nå skal jentene spille sammen med jenter fordi det er trygt. Fordi det er på en måte guttene her som er de farlige» eller at «alle ikke-binære skal spille sammen» fordi at det er på en måte, at man begynner å gruppere etter kjønn. Det tror jeg ikke er løsningen i lengden» -Informant

Informanten påpekte at en konsekvens av slike tiltak kan skape gode spill kulturer i lukkede grupper, og da kan gaming bli en kjønnnet aktivitet. Men dersom dette er det eneste alternativet til et punkt så er det bedre enn ingenting. Informanten fortalte videre at det kan være viktig å fokusere videre på å forsterke de positive trykghetsfaktorene som en vet fungerer.

Et annet godt tiltak som en av informantene forklarte var å innføre *code of conduct*. Dette var noe som e-sport utøvere lærer som en del av sin undervisning. Det går ut på å lære om hvordan en skal fremstå som spillere og hvordan en kan håndtere ulike vanskelige situasjoner.

«Så er det jo, både guttene og jentene som opplever at, spesielt jentene da, som liksom

sier ifra at fra 12 år så har det vært veldig rart å få so mye kommentarer på kjønnet sitt, og liksom fra eldre menn da som liksom seksualiserer deg, altså at du blir utsatt for en type kommunikasjon fra gutter og menn. Det er liksom alt for tidlig å bli utsatt for, at det er ubehagelig og at de ikke visste hvordan de skulle håndtere det»

-Informant

Det er slike tilfeller som dette som gjør at det kan være aktuelt å innføre code of conduct blant alle spillere og ikke bare e-sport utøvere.

Et annet interessant innspill fra informantene var ansvaret som ligger hos spillutviklerne. En av informantene trakk frem at:

«Spillkarakterene er jo ofte kjønna [...] Mange jenter har på seg veldig seksualiserende antrekk og blir fremstilt som enden søte eller sexy med lite klær på [...] og for de som er ikke-binære så er det jo veldig dumt å måtte velge en karakter som er gutt eller jente [...] Og dette ligger jo ikke på en måte på kulturen, det ligger jo på spillutviklerkulturen egentlig». – Informant.

Noen av informantene påpekte blant annet at spillutviklerne har mulighet til å legge til rette for mer inkluderende spilldesign. Det kan innebære at det skapes en bredere representasjon av spillkarakterer og mindre seksualisering av både kvinner og menn

5.0 Diskusjon

I dette kapitlet kommer jeg til å drøfte tre spørsmål for å besvare problemstillingen min i lys av hva som kom frem i intervjuene og tidligere forskning. Etter jeg har diskutert de ulike spørsmålene kommer jeg til å oppsummere i neste kapittel for å svare på problemstillingen min.

5.1 Hvordan kan gaming kulturen påvirke utviklingen av sosial kompetanse?

Dagens ungdommer vokser opp og danner vennskap, ikke bare gjennom tradisjonelle

aktiviteter, men også gjennom et digitalisert samfunn. På grunn av denne utviklingen i samfunnet har det ført til utførelse av forskning på hvorvidt gaming påvirker barn, unge og voksne med ulike fokusområder, som blant annet sosial kompetanse. Dataspillkulturen og gaming kulturen kan, på lik linje med fysiske sosiale aktiviteter, tilby en sosial arena for barn og unge.

Utviklingen av den sosiale kompetansen starter i barndommen og utvikles gjennom gjensidig interaksjon med andre. For å kunne etablere vennskap eller relasjoner til andre mennesker innebærer det at en har god sosial kompetanse (Ogden, 2019; Hygen et al, 2020). Som tidligere nevnt betyr det å ha god sosial kompetanse at en har et sett med ferdigheter som blant annet evnen til å samarbeide, selvkontroll og empati (Ogden, 2012). Hvor og hvordan barn kan tilegne seg slike ferdigheter kan være forskjellig. Tradisjonelt sett tenker en gjerne på arenaer som barnehage, skole, fotball, svømming eller kunst. Listen er lang. En annen aktivitet som er viktig å trekke inn i bildet er bruk av gaming. Gaming kan på en måte sammenlignes med fotball. Det er et antall personer som er nødt til å samarbeide, kommunisere og tenke strategisk. Forskjellen er at den ene metoden skjer digitalt mens den andre skjer fysisk. Noen av informantene har påpekt av ungdommer selv har uttrykt at gaming kan styrke utviklingen av sosial kompetanse. Det er derimot viktig å skille mellom gode spill, dårlige spill, solo games og multiplayer games. Solo games vil si at en spiller alene, mens multiplayer games er når en spiller to eller flere personer sammen. Dermed er det rimelig å tenke seg at dersom barn og unge spiller med hverandre, på lik linje som en gjør i fotball, at det foreligger et potensiale for at de utvikler den sosiale kompetanse.

Dersom barn og unge hovedsakelig spiller solo games foreligger det en risiko for at gamingen kan svekke utviklingen av den sosiale kompetansen. Dette kan sees i lys av forskningen til Chak og Leung (2004) som rapporterte at barn og unge som sliter med å samhandle med jevnaldrende trekker seg til online aktiviteter (s. 863). Da kommer diskusjonen om høna eller egget som en av informantene påpekte. Er det online aktiviteter som fører til at barn og unge kan slite med å samhandle med jevnaldrende? Eller er det mistriivsel eller en kompleks livssituasjon som har utløst overdreven gaming?

Noen opplever å finne venner gjennom skolen, fotballtreningen, musikk eller gaming. Det er ulikt hos de enkelte barn og unge. Enkelte kan oppleve en følelse av tilhørighet på flere arenaer som på skolen og i fritidsaktiviteten, mens andre kan slite med å finne et sted der en føler seg hjemme. I studier gjennomført om gaming har det vært et mer negativt fokus på gaming og hvilke effekter det har på utviklingen av barn og unge, men det er også viktig å se på verdiene gaming kulturen kan tilby. Et eksempel på dette er hvilken betydning gaming hadde for Mats Steen. Mats (25) hadde Duchennes muskeldystrofi som er en «alvorlig, sjelden og fremadskridende muskelsykdom som nesten bare rammer gutter. Sykdommen skyldes en feil i muskelcellene, som fører til gradvis tap av muskelfunksjon» (Helse Norge, 2021). Mens de andre jevnaldrende var ute og spilte fotball undret foreldrene seg over hva Mats kan gjøre på sin fritid. Da kom det en tanke om at spill på PC kunne vært ideelt for Mats. Årene gikk og fra utsiden kunne det virke som om Mats var ensom da han brukte mange timer foran skjermen sin. Det var han tvert imot. Mats spilte mange spill, og blant dem var World of Warcraft (WoW). «Der fant Mats flokken sin. En vid krets av gode venner (NRK, 2019). I lys av sosial kompetanse (Hygen et al, 2020) og sosial identitetsteori (Eklund & Roman, 2016) kan en se at gaming kan tilby en sosial arena for alle. En trenger ikke nødvendigvis å utføre aktiviteter i en fysisk setting, som for eksempel fotball, for å danne vennskap eller utvikle den sosiale kompetanse. Gaming kan på lik linje som andre fysisk aktiviteter skape en arena for vennskap, noe som videre kan styrke den sosiale kompetanse.

Dataspillkulturen og gaming kulturen er stor og kompleks, og det foreligger mange faktorer som spiller en viktig rolle i hvorvidt gaming og sosial kompetanse henger sammen. Den forskningen som finnes tar ikke for seg alle aspektene, og dermed blir det vanskelig å konkludere med noe. I den videre forskningen på gaming og sosial kompetanse blir det viktig å utforske flere faktorer og finne fellesnevneren. Som en av informantene påpekte finnes det flere individuelle forskjeller som ville vist et større aspekt av årsakssammenhenger.

5.2 Påvirker gaming kulturen utviklingen av sosial kompetanse annerledes hos de ulike kjønnene?

Tidligere gjorde jeg kort rede for hva som kom frem av KORUS øst (2021) sin rapport. Dersom en sammenligner slike funn med blant annet Hygen et al (2020) sine resultater, kan

en tolkning av slike funn fortelle oss at jenter som gamer har en tendens til å føle seg utenfor i større grad enn det gutter eller andre jenter som gamer lite gjør. En av informantene påpekte at jenter kanskje spiller mer isolert og alene, noe som kan resultere i at de ikke trekker på de sosiale vekslene i like stor grad som guttene gjør. Som vi ser i forskningen til Hygen et al (2020) viste det seg at dataspill var mer integrert i kulturen hos guttene enn det er hos jentene. Siden dataspill ikke var like integrert i jentekulturen kunne det føre til at det var dataspill ble sett på som en mindre «aksepterende» aktivitet. På grunn av dette kan jenter (a) ha færre jenter å spille med og (b) i større grad bli utelukket fra sosialiseringen med andre jenter. På grunn av denne forskjellen som oppstår blant jentene og guttene kan det være vanskelig å forske på gaming og hvilken effekt den har på utviklingen av sosial kompetanse. Da stiller en seg spørsmålet om hvorfor det er slik. Hvorfor foreligger det en forskjell hos jentene og guttene? Da kan toxicity være en av forklaringene.

I gaming kulturen i enkelte spill så kan det oppstå et såkalt «toxic miljø». Direkte oversatt til norsk blir det et giftig miljø. «Å være toxic innebærer mye. Hovedsakelig går det på språkbruk mot andre spillere, men det kan også handle om at man bare er ubehagelig eller irriterende, frekk og respektløs» (Breistøl, 2018). Et viktig poeng som trekkes frem av informantene er at toxicity kan komme til uttrykk på forskjellige måter hos de ulike kjønnene. Som tidligere nevnt påpekte informantene at jenter kan oppleve å få kritikk rettet mot kjønnnet sitt, mens gutter i hovedsak får negative tilbakemeldinger på spill prestasjonen sin. Det finnes lite forskning på ikke-binære sitt forhold til gaming kulturen, men en av informantene påpekte at de kanskje føler på det samme som jentene. Altså at ikke-binære personer kan føle at de er nødt til å underkommunisere sin identitet. Det informantene forteller stemmer overens med Kelly et al (2022) sin studie som utforsker forholdet mellom sexisme og kjønne oppfatninger av kompetanse i spill. Deltakerne i undersøkelsen ble vist seks videoklipp. I spillet var det en kjønnsnøytral karakter som ble redigert av voiceovers av mannlige, kvinnelige og nøytrale ytringer. Funnene indikerte at kvinnelige og nøytrale klipp ble oppfattet som mindre kompetente enn mannlige klipp på både nybegynner og ekspert nivå. I lys av det som kommer frem i forskning og intervjuene kan en diskutere hvorvidt menn har en høyere status innenfor spillrommet, noe som resulterer i at mannlige spillere kan bli oppfattet som mer kompetente enn kvinnelige spillere. Det er rimelig å tenke at dersom jenter og ikke-binære personer (a) møter på hets og kritikk i gaming kulturen og (b) føler ekskludert fra sosialiseringen i de fysiske miljøene, at det legger et dårlig grunnlag for utviklingen av sosial

kompetanse. Dette kan også sees i lys av sosial identitetsteori. Barn og unge har en tendens til å foretrekke venner som har like interesser. Etter hvert som barn vokser opp blir det dannet vennsgrupper ut fra disse interessene (Eklund & Roman, 2016; Carter & Nutbrown, 2016). Så oppstår det en problematikk dersom barn og unge ikke finner en gruppe eller personer som er likesinnede. Ut fra den forskningen som finnes, kan en diskutere og reflektere rundt det at jenter og ikke-binære personer som gamer er en risikogruppe. Det vil si at det foreligger en risiko for at de faller utenfor sosialiseringen, kan få en manglende følelse av tilhørighet, og har et dårligere grunnlag for utvikling av den sosiale kompetanse. En kan derimot ikke fastslå dette da det ikke finnes nok forskning på dette feltet som utforsker alle aspektene rundt gaming og sosial kompetanse.

5.3 Hvilke tiltak og tilretteleggelser kan skape tryggere rammer i gaming kulturen?

På bakgrunn av de negative sidene ved dataspillkulturen og gaming kulturen, ønsket jeg også å utforske hvorvidt voksne og profesjonsutøvere kan bidra med tiltak for å skape tryggere rammer for barn og unge. Noe annet som var interessant var de ulike meningene knyttet opp til digitale møteplasser. På den ene siden kan det være positivt å samle likesinnede mennesker, gjerne de som føler seg ekskludert, slik at de kan finne andre mennesker med like interesser. Dette kan også sees i lys av sosial identitetsteori (Eklund & Roman, 2016) da det blir skapt en arena der barn og unge med like interesser kan danne vennskap. På den andre siden så vil det ikke være et godt langsiktig tiltak da det kan skape god spillkultur i grupper. Som en av informantene understrekte, så vil en konsekvens være at gaming blir en kjønnet aktivitet. Det kan være rimelig å tenke at en slik løsning ikke nødvendigvis vil «fikse» miljøet som oppleves som toxic i gaming kulturen i lengden.

Hvilke tiltak og tilretteleggelser profesjonsutøvere kan bidra med er vanskelig å svare på da det finnes lite til ingen forskning som fokuserer på dette. Et av eksemplene som ble nevnt var blant annet innføring av *code of conduct* på et tidligere og bredere nivå. For å trekke det inn i en barnevernkontekst kan dette være aktuelt å lære det enkelte individet *code of conduct*, dersom gaming blir brukt som et verktøy, slik at barnet kan opptre på en fin måte ovenfor andre i gaming kulturen.

6.0 Avslutning

Hensikten med denne oppgaven var å utforske hvordan gaming kulturen kan påvirke utviklingen av sosial kompetanse. For å besvare dette spørsmålet vil jeg si at gaming både kan ha positiv og negativ påvirkningskraft. Empirien hentet fra de kvalitative intervjuene står i samsvar med forskningen som finnes i dag. Til tross for at det finnes noe forskning på denne tematikken, er det fremdeles nødvendig med mer forskning som utforsker flere faktorer som kan spille inn.

Dataspill- og gaming kulturen har vokst og flere barn og unge driver med gaming på fritiden sin. Ved å gjenkjenne styrkene og svakhetene gamingen har, kan barnevernspedagoger finne en kreativ måte å bruke gaming på som et verktøy i arbeidet med barn og unge. Da kan for eksempel barnevernspedagoger enten bruke gaming som et tiltak for å styrke den sosiale kompetanse eller bruke gaming som en måte å kommunisere med barna på. Å skape en tryggere ramme i gaming kulturen er ikke bare en oppgave for profesjonsutøvere, men en samfunnsoppgave. Både barn, voksne, profesjonsutøvere og spillutviklere er nødt til å bidra. Ved å lese forskning og undersøkelser kombinert med å få snakke med fagpersoner som engasjerer seg for gaming, har dette bidratt til å utvide min forståelse for dataspill- og gaming kulturen.

I forhold til veien videre er det viktig å (a) erkjenne at ikke bare kvinner blir utsatt for hets, men menn og ikke-binære personer også. Da kan det være behov for å utforske hvorvidt menn og ikke-binære blir utsatt for toxicity og deres opplevelse av det. Videre må en forske på hvilke tiltak og tilretteleggelser som kan gjøre en forskjell. Som en av informantene påpekte blir det viktig å fokusere på hva barn og unge selv sier fungerer.

7.0 Litteratur

- Breistøl, B. (2018, 12. november). *Hvor fiendtlig er League of Legends-miljøet egentlig?*
Gamer. <https://www.gamer.no/artikler/hvor-fiendtlig-er-league-of-legends-miljoet-egentlig/448740>
- Carter, C. & Nutbrown, C. (2016). A pedagogy of friendship: Young children's friendships and how schools can support them. *International Journal of Early Years Education*, 24(4), 395-413. <https://doi.org/10.1080/09669760.2016.1189813>
- Chak, K., & Leug, L. (2004). Shyness and locus of control as predictors of internet addiction and internet use. *CyberPsychology & behavior*, 7, 559-570. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.559>
- Eklund, L. & Roman, S. (2016). Do adolescent gamers make friends offline? Identity and friendship formation in school. *Computers in Human Behavior*, 284-289. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.035>
- Helsenorge. (u.å.). *Duchennes muskeldystrofi (DMD)*. Hentet 11. mai 2023 fra <https://www.helsenorge.no/sykdom/sjeldne-diagnoser/nevromuskulare-sykdommer/duchenne-muskeldystrofi/>
- Hygen, B. W., Belsky, J., Stenseng, F., Skalicka, V., Kvande, M. N., Zahl-Thanem, T., & Wichstrøm, L. (2020). Time spent gaming and social competence in children: Reciprocal effects across childhood. *Child development*, 91(3), 861-875. <https://srcd-onlinelibrary-wiley-com.galanga.hvl.no/doi/pdfdirect/10.1111/cdev.13243>
- Jacobsen, D. I. (2015). *Forståelse, beskrivelse og forklaring: Innføring i metode for helse- og sosialfagene* (2. utg). Høyskoleforlaget.
- Jensen, D. (2022). *Vitskapsteori i sosialt arbeid: tilnærmingar og normative spørsmål*. Det Norske Samlaget.

Kaye, L. K. & Pennington, C. R. (2016). "Girls can't play": The effects of stereotype threat on females gaming performance. *Computers in human behavior*, 58, 202-209.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.020>

Kelly, D., Brona, N, G, E & Castillo, P. (2022). "You game like a girl": Perception of gender and competence in gaming. *Sage Journals*, 18(1), 62-78.

<https://doi.org/10.1177/15554120221077730>

Kultur- og likestillingsdepartementet. (2019). *Spillerom – Dataspillstrategi 2020-2022*

Regjeringen.

<https://www.regjeringen.no/contentassets/42ac0925a3124828a2012ccb3f9e80c9/spillerom---dataspillstrategi-2020-2022.pdf>

Nordstoga, S. (2018). Kunnskapsbasert praksis: et tilstrekkelig begrep i barnevernet? I T.A.

Ask & S.B. Eide (Red.), *Barnevernets begreper - i bevegelse*. (s. 233-249). Gyldendal norsk forlag.

Norsk rikskringkasting AS. (2019, 27. januar). *Først da Mats var død, forsto foreldrene*

verdien av gamingen hans. NRK. https://www.nrk.no/dokumentar/xl/forst-da-mats-var-dod_-forsto-foreldrene-verdien-av-gamingen-hans-1.14197198#authors--expand

Ogden, T. (2012). *Sosial kompetanse og sosial læring hos barn og unge*. Forebygging.

<https://www.forebygging.no/Artikler/2014-2012/Sosial-kompetanse-og-sosial-laring-hos-barn-og-unge/>

Ogden, T. (2019). *Sosial kompetanse og problematferd blant barn og unge*. (1. utg, 4.

oppslag). Gyldendal Norsk Forlag AS.

Skaug, J.H., Husøy, A., Staaby, T. & Nøsen, O. (2020). *Spillpedagogikk: Dataspill i*

undervisning. Fagbokforlaget.

Skeiv kunnskap. (2021, 16. april). *Om trans, cis, binær og ikke-binær*.

<https://skeivkunnskap.no/1%C3%A6ringsressurser/kjonnportalen/kjonnidentitet/3-1-om-transkjonn-og-cispersoner/>

Talberg, N. (2021). *The princess is not in any castle* (Rapportnavn/nr). Korus Øst.

https://www.rusost.no/uploads/2021_ThePrincessIsNotInAnyCastle_Korus%20%C3%98st%20rapport%20DIGITAL_33afa95b-27f5-4e88-8239-caafeb32e3e4_orig.pdf

Vedlegg 1

Vil du delta i studentprosjektet
«En inkluderende spillkultur:

Hvordan skape tryggere rammer for jenter og ikke-binære i spillkulturen»

Dette er eit spørsmål til deg om å delta i eit studentprosjekt der føremålet er å få meir kunnskap om korleis ein kan jobbe med (førebygging/støtte/hjelp) til barn, unge/familiar som lever med (ein vanskeleg livssituasjon) I dette skrivet gjev vi deg informasjon om måla for prosjektet og om kva deltaking vil innebære for deg.

Føremål

Prosjektet er del av mitt arbeid med bacheloroppgåva i Bachelor i barnevern ved Høgskulen på Vestlandet, sjå <https://www.hvl.no/studier/studieprogram/emne/BARN390>

Bacheloroppgåva skal vere ei fagleg fordjuping i eit tema som er godkjent av høgskulen og omfanget skal vere på 8000 ord. Problemstillingane i prosjektet er «Hvordan profesjonsutøvere og andre voksne kan skape tryggere rammer i spillkulturen for jenter og ikke-binære».

Kven er ansvarleg for forskingsprosjektet?

Høgskulen på Vestlandet er ansvarleg for prosjektet.

Kvifor får du spørsmål om å delta?

Du blir kontakta fordi du jobbar med relevant tematikk og eg/me ønsker å få dine erfaringar og høyre meir om kva du opplever som utfordringar og mogelegheiter i dette arbeidet

Eg/me har fått kontaktopplysningar frå din arbeidsgjevar etter førespurnad.

Kva inneber det for deg å delta?

Dette blir et kvalitative intervju: Å vere med i undersøkinga vil seie at du deltek i eit intervju (anten digitalt via zoom/Teams eller fysisk) som tek 45-60 minutt. Vi kjem til å spørje om korleis du jobbar og dine erfaringar med jobben du gjer. Det finst ikkje

riktig eller feil svar, eg/me ønsker di meining og erfaring. Samtalen blir teke opp på lydband slik at det som blir sagt blir gjengitt riktig når det blir transkribert. Lydband blir sletta når prosjektet er avslutta, 15.mai.

Det er frivillig å delta

Det er frivillig å delta i prosjektet. Dersom du vel å delta, kan du når som helst trekkje samtykket tilbake utan å gje nokon grunn. Alle personopplysingane dine vil då bli sletta. Det vil ikkje føre til nokon negative konsekvensar for deg dersom du ikkje vil delta eller seinare vel å trekkje deg.

Ditt personvern – korleis vi oppbevarer og bruker opplysingane dine

Vi vil berre bruke opplysingane om deg til føremåla vi har fortalt om i dette skrivet. Vi behandlar opplysingane konfidensielt og i samsvar med personvernregelverket. Det er berre studenten som vil ha tilgang til lydbandopptaka. Min rettleiar ved Høgskulen på Vestlandet vil ha tilgang til det transkriberte materialet. Namn og kontaktopplysningar vil bli erstatta med ein kode som blir lagra på ei namneliste skild frå resten av data. Alle transkripsjonar av lydbanda vil bli anonymisert.

Datamaterialet vil bli lagra på ein kryptert minnepinne som er innelåst ein stad ingen andre har tilgang. Berre opplysningar som ikkje kan knytast til den enkelte deltakar i prosjektet vil bli nytta i den publiserte bacheloroppgåva

Kva skjer med opplysingane dine når vi avsluttar forskingsprosjektet?

Opplysingane blir anonymiserte når prosjektet er avslutta/oppgåva er godkjend, noko som etter planen er 15.05.2022. Personopplysningar/lydband blir sletta prosjektslutt. Bacheloroppgåva vil ikkje bli tilgjengeleg for andre enn rettleiar og sensorar. Dei er plikta å makulere oppgåva etter sensur. Du kan få ein kopi av den ferdige oppgåva dersom du ønsker.

Kva gjev oss rett til å behandle personopplysningar om deg?

Vi behandlar opplysingar om deg basert på samtykket ditt.

På oppdrag frå Høgskulen på Vestlandet har personverntenestane ved Sikt – Kunnskapssektorens tenesteleverandør vurdert at behandlinga av personopplysningar i dette prosjektet er i samsvar med personvernregelverket.

Dine rettar

Så lenge du kan identifiserast i datamaterialet, har du rett til:

- innsyn i kva opplysingar vi behandlar om deg, og å få utlevert ein kopi av opplysingane,
- å få retta opplysingar om deg som er feil eller misvisande,
- å få sletta personopplysingar om deg,
- å sende klage til Datatilsynet om behandlinga av personopplysingane dine.

Dersom du har spørsmål til studien, eller om du ønskjer å vite meir eller utøve rettane dine, ta kontakt med:

- Høgskulen på Vestlandet [REDACTED]

Dersom du har spørsmål knytt til vurderinga av prosjektet frå Sikts personverntenester kan du ta kontakt via:

- e-post (personverntjenester@sikt.no) eller telefon: 53 21 15 00.

Venleg helsing

[REDACTED]

Samtykkeerklæring

Eg har motteke og forstått informasjon om prosjektet [*set inn tittel*] og har fått høve til å stille spørsmål. Eg samtykker til:

- å delta i *kvalitativt intervju*
- at studenten kan gje opplysingar om meg til prosjektet – dersom det er aktuelt*
- at opplysningene som blir gitt av meg til prosjektet kan bli brukt i en eventuell offentliggjørelse av prosjektet*

Eg samtykker til at opplysingane mine kan behandlast fram til prosjektet er avslutta.

(Signert av prosjektdeltakar, dato)

Vedlegg 2

Intervjuguide

Spørsmål 1

Når du hører ordet «Dataspillkultur», hva tenker du på da?

- Hva betyr det for deg?

Spørsmål 2

Med tanke på din erfaring og hva du har opplevd i praksis, føler du at gaming kan være en styrke i utviklingen av sosial kompetanse? I så fall på hvilken måte?

Spørsmål 3

Med tanke på din erfaring og hva du har opplevd i praksis, føler du at gaming kan negativt påvirke utviklingen av sosial kompetanse? I så fall på hvilken måte?

Spørsmål 4

I forskningen til Hygen et al (2020) kom det frem at gutter bruker mer tid på spill enn jenter. Dette er fordi at spill er mer integrert i kulturen hos gutter, noe som kan føre til at spill/gaming kan spille en viktigere rolle for gutters sosialisering. Hos jenter derimot er ikke spill like integrert i kulturen som hos gutter, noe som kan føre til at det blir mindre «akseptert». En konsekvens av dette er at jenter (a) har færre jenter å spille med og (b) i større grad kan bli utelukket fra sosialiseringen med andre jenter.

- Har du noen tanker og refleksjoner rundt dette?
- Har du/kjenner du noen som har opplevd noe lignende?
- Erfart eller observert dette i praksis?

Spørsmål 5

I rapporten utgitt av KORUS øst i 2021, var et av funnene at det var en signifikant forskjell mellom jentene og guttene når det gjaldt trivsel på skolen. Funnene fant at jenter som gamer mye ikke på skolen, bærer en følelse av å ikke passe inn og gruer seg til skolen. Sammenlignet med andre studier, deriblant Hygen sin, kan disse funne fortelle oss at jenter som gamer har en tendens til å føle seg utenfor i større grad enn det gutter eller andre jenter som gamer lite gjør.

- Har du noen refleksjoner rundt slike funn?

Spørsmål 6

I studien til Kaye og Pennington (2016) utforsket de effekten av stereotypiske trusler av kvinnelige prestasjoner i spill. Et av funnene i studiet var at ved bruk av en annen sosial identitet så eliminerte de den stereotypiske trusselen relativt fort. De konkluderte med at funnene deres var bekymringsfulle og at det er behov for mer forskning.

- Etter din erfaring, er det noen tiltak du har opplevd å være nyttig for å eliminere trakassering og trusler?

Spørsmål 7

I forhold til vinklingen på oppgaven min, så har jeg fokusert på jenter og ikke-binære sitt forhold til dataspillkulturen. Etter å ha gjort søk i databaser, finner jeg lite forskning på ikke-binære sitt forhold til dataspillkultur. Er det noe informasjon, tanker eller refleksjoner du sitter på knyttet til ikke-binære personers forhold til dataspillkulturen?

Spørsmål 8

- I forhold til veien videre, er det noe du tenker vi bør sette et ekstra søkelys om?
- Er det noen tilrettelegginger eller tiltak du selv har tenkt på som kan skape en endring?

Spørsmål 9

- Er det noe du sitter igjen med av tanker eller refleksjoner som du ikke fikk uttale deg om?