

**Mari Erga**

# **Dataspill – når det moderne foreldreprosjektet slår sprekker**

En kvalitativ undersøkelse av bekymrede foreldres forståelse og beskrivelser av ungdoms dataspilling - og hva dataspillet gjør med familielivet

**Masteroppgave i familiebehandling**

**OsloMet – storbyuniversitetet**

**Fakultet for samfunnsvitenskap**

## Sammendrag

Dataspillenes fremmarsj har skapt nye erfaringer og utfordringer i familiehverdagen og for mange familier en kontinuerlig forhandlingsprosess om spilletid. For de fleste barn og ungdommer er dataspill en naturlig del av hverdagen, som da naturlig nok påvirker familielivet. Med dataspillets entré i familiehverdagen opplever mange foreldre bekymring. Dette vil denne studien se nærmere på.

Studien tar for seg sju bekymrede foreldres oppfatninger og opplevelser knyttet til ungdommens dataspilling, og hva dataspillet gjør med familiehverdagen. For å få innsikt i foreldrenes opplevelser benyttes en kvalitativ metode, hvor livsformintervju brukes ved innhenting av data. Studien trekker på to teoretiske tradisjoner: et modernitetsteoretisk og et domestiseringsteoretisk perspektiv.

Analysen viser at dataspillet blir et uttrykk for ulike dilemma knyttet til det moderne foreldreskapet. Spillingen skaper et spenningsforhold mellom ungdommens og foreldreskapets individualiseringsprosess. Ungdommen søker seg ut av familiens sosiale rom og inn i et virtuelt rom hvor de oppnår emosjonelle bånd gjennom teknologi. Ungdommens dreing inn i det virtuelle rommet skaper en trussel mot det moderne foreldreprosjektets intimeringsprosess, hvor dataspillet blir betegnet som et hinder for å skape og opprettholde emosjonelle bånd i familien. På mange måter kan vi betegne dette som dataspillets paradoks: Dataspillets uttrykker individualisering, men samtidig truer det den moderne familiens emosjonelle felleskap. Dataspillet setter dermed familiens kulturelle orden på prøve.

Dataspillets pulverisering av familiens kulturelle orden utløser et savn hos foreldrene. Ungdommens dataspilling presenteres av foreldrene som hemmende for relasjonsforpliktelsen. Dataspillet hemmer nærheten og dialogen som er et ideal i det moderne foreldreskapet. I et slikt perspektiv kan ungdommens dataspilling ut fra foreldrenes ståsted tolkes som et fenomen som skaper sprekker i det moderne foreldreskapet, og som skaper bekymring hos foreldre i vårt moderne samfunn.

## Abstract

The increasing popularity of computer games has created new experiences and challenges in families' everyday life, and for many this means a continuous process of negotiating the amount of gaming time. Computer games are a natural part of everyday life for most children and youth, and this naturally affects family life. Many parents worry when computer games enter their everyday life. That is what this study will take a closer look at.

The study looks into seven worried parents' perceptions and experiences connected to their youth's gaming, and what the game does to everyday family life. To gain the knowledge about the parents' experiences, a qualitative method has been used, where lifeform interviews are the means of collecting data. The study builds on two theoretical traditions: a modernity theoretical and a domestication theoretical perspective.

The analysis shows that computer games become an expression for different dilemma tied to the modern parenthood. Gaming creates a tension between the youth's and the parenthood's process of individualization. The youth seeks outside of the family's social sphere and into a virtual room where they experience emotional bonds through technology. The youth's movement into this virtual sphere, creates a threat to the intimidation process of the modern project of parenthood. The computer game is labelled as a hindrance to sustain and create emotional bonds within the family. In many ways, we can call this the paradox of the computer games: Computer games express individualization, but it threatens the modern family's emotional fellowship at the same time. Computer games then challenge the cultural order of the family.

The computer games way of crumbling the cultural order of the family, creates a feeling of loss for the parents. The parents present the youth's gaming as hampering for the commitment of relating to one another. Gaming prevents the intimacy and dialogue, which are ideals in modern parenthood. In this perspective, gaming can be interpreted by parents as a phenomenon that shatters the modern parenthood and creates worries for parents in our modern society.

## Forord

Denne oppgaven har vært fokuset mitt helt fra jeg startet på masterstudiet. Det begynte så smått høsten 2015, til nå i 2018 å være et ferdig produkt. Prosessen har vært lang og spennende, hvor jeg har møtt utrolig mange engasjerte fagfolk, ungdommer og foreldre.

Først og fremst vil jeg takke veilederen min Marit Haldar for inspirerende og lærerike veiledninger. Takk for mange spennende samtaler rundt tema.

Jeg vil takke spesielt mine informanter som satte av tid, og sa seg villig til å dele sine erfaringer. Jeg vil også takke nøkkelpersonene i kommunen, som hjalp meg å rekruttere informanter.

Til slutt vil jeg takke mine unike venninner som har lest korrektur og ikke minst hørt meg prate om denne oppgaven i snart tre år. Det samme gjelder min familie og kjæreste som har vært en utrolig støtte og hjulpet meg gjennom hele prosessen.

Oslo, mai 2018

*Mari Erga*

# Innhold

<b>1</b>	<b>Innledning</b> .....	<b>1</b>
1.1	Studiens bakgrunn, formål og problemstilling .....	2
1.2	Oppgavestruktur .....	3
<b>2</b>	<b>Metodisk tilnærming</b> .....	<b>4</b>
2.1	Kvalitativ forskningsdesign .....	4
2.1.1	<i>Utvalg, rekruttering og avgrensning</i> .....	4
2.1.2	<i>Utarbeiding av intervjuguide</i> .....	7
2.1.3	<i>Forforståelse - Fra terapeut til forsker</i> .....	8
2.2	Bearbeiding av data og analyse .....	10
2.2.1	<i>Innsamling og transkribering</i> .....	10
2.2.2	<i>Koder og kategorier</i> .....	11
2.3	Forskningsetiske hensyn og personvern .....	13
2.4	Pålitelighet, troverdighet og generalisering .....	14
<b>3</b>	<b>Tidligere forskning</b> .....	<b>17</b>
3.1	Det nye leketøyet i moderne tid .....	17
3.1.1	<i>Tidligere forskning på ungdom og dataspill i Norge</i> .....	17
3.2	Tidligere forskning på moderne familier .....	18
3.2.1	<i>Forandringer i foreldreskapet</i> .....	18
3.2.2	<i>Forhandlingsfamilien</i> .....	19
3.2.3	<i>Psykologisert barndom?</i> .....	20
<b>4</b>	<b>Teoretisk forankring</b> .....	<b>22</b>
4.1	Modernitetsteori .....	22
4.1.1	<i>Ulrich Becks individualiseringsteori</i> .....	22
4.1.2	<i>Anthony Giddens modernitetsanalyse</i> .....	24
4.2	Domestiseringsperspektivet– Dataspillings innmarsj i familiehverdagen .....	26
<b>5</b>	<b>Analyse og drøfting</b> .....	<b>28</b>
5.1	Familiens moralske økonomi .....	28
5.1.1	<i>Det sårbare og eksepsjonelle barnet</i> .....	28
5.1.2	<i>Tilleggsproblematikk</i> .....	30
5.1.3	<i>Dataspilling - en verdikonflikt?</i> .....	31
5.1.4	<i>Savnet av familiefellskapet- familiens individualiseringsprosess</i> .....	33
5.2	Dataspilletts påvirkning i familiehverdagen - Inkorporasjon – hvilken rolle spiller dataspillet i hverdagen til familien? .....	35
5.2.1	<i>Spillingen tar overhånd</i> .....	35
5.2.2	<i>Den demokratiske hverdagen</i> .....	36

5.2.3	<i>Middag – en kilde til konflikt</i> .....	38
5.3	<b>Konvensjon – hvilken personlig mening har dataspillet fått for foreldrene?</b> .....	40
5.3.1	<i>Den nye globalisert-teknologisk lekeplassen</i> .....	40
5.3.2	<i>Den refleksive forelder</i> .....	42
5.3.3	<i>Dataspilling – en farlig aktivitet?</i> .....	44
6	<b>Avsluttende refleksjoner</b> .....	47
6.1	Dataspillet – setter familiens kulturelle orden på prøve .....	47
7	<b>Litteraturliste</b> .....	49
8	<b>Vedlegg 1</b> .....	52
9	<b>Vedlegg 2</b> .....	53

# 1 Innledning

Dataspilling, forelderens nye bekymring i moderne tid? I 2014 beskriver Aftenposten det som det nye ungdomsopprøret, samtidig som klinikere beskriver det som et reelt klinisk problem (Skogstrøm 2008; Pallesen et al. 2015). På den andre siden argumenterer kritikerne for at spillavhengighet som en diagnose vil sykeliggjøre en normal atferd (Pallesen mfl, 2015).

Dataspill har blitt et medium som vekker sterke meninger, både hos fagfolk og allmennheten. For de fleste barn og ungdommer er dataspillet en naturlig del av hverdagen. Dataspillet påvirker da ikke bare ungdommens liv, men også ungdommens familie. Foreldres syn på ungdommens dataspillbruk varierer. Men sjelden har jeg som familieterapeut hørt foreldre si «*i dag skal vi i familien se sønnen våre spille kamp sammen med laget sitt i dataspillet, Star Crafts 2*». I motsetning til fortellinger om fotballkamper på familiens lokale idrettsanlegg, som jeg svært ofte hører. Det er paradoksalt, med tanke på at flertallet av ungdom spiller dataspill (Bakken 2017).

I 2008 ble da også dataspillet beskrevet som et sentralt kulturuttrykk i Norge (Kultur- og kirke departementet 2008, 6). Likevel er det å snakke om dataspill som en verdifull aktivitet, på lik linje med andre aktiviteter, neppe realiteten i Norge, uten at jeg kan si noe sikkert. Det som er sikkert, er at dataspilling er et fenomen som er i kontinuerlig endring. Sett i et historisk perspektiv er frykten og ambivalensen overfor nye media, ikke noe nytt. Det var stor skepsis da radioen kom, TVs innmarsj ble møtt med bekymring og engstelse, og som forskning viser, de fleste nye fenomener møtes med en form for skepsis (Overå og Weihe 2016, 222).

Dataspillets fremmarsj har skapt nye erfaringer og utfordringer i familiehverdagen og bringer for mange familier med seg en kontinuerlig forhandlingsprosess om spilletid. Mange foreldre opplever også bekymring for ungdommens dataspilling. Det vil jeg i denne studien se nærmere på.

## 1.1 Studiens bakgrunn, formål og problemstilling

Gjennom jobb og studier har jeg møtt flere ungdommer som er lidenskapelig opptatt av dataspill. For mange er dataspillet en del av deres identitet og en betydningsfull aktivitet i deres hverdagsliv. Fra foreldre møter jeg ofte skepsisen til dataspillet, og da med spørsmål om det er farlig på noen måte, og hvor lenge det er vanlig å spille. Flere jeg møter, beskriver en hverdag hvor de forhandler om omfanget på spilletiden, som ofte resulter i konflikt.

I terapirommet møter jeg som terapeut ulike familier med forskjellige utfordringer. Ofte er det også konflikter mellom familiemedlemmene. Sammen med dem skal vi terapeuter utforske og prøve å finne en løsning på konfliktene de opplever. Innen familierapifeltet finnes det ulike retninger og måter å forstå konflikt og utfordringer på. Felles forståelse for de ulike retningene er at problemer er noe som finnes *mellom* mennesker og ikke *i* det enkelte individ (Johnsen og Torsteinsson 2012, 15-17). «*Familieterapi handler om hvordan problemer kan forstås, mening problemene har fått, hvorfor problemer opprettholdes, og hvordan de kan løses*» (Johnsen og Torsteinsson 2012, 15). I praksisfeltet i arbeid med konflikter som gjelder spilling, ser vi ofte at barn og foreldre har ulike forståelser av konflikten, og hva de tror kan løse den. Denne forskjellen kan ofte være grunnlaget for en konflikt mellom familiemedlemmene.

I arbeidet med å løse konflikter knyttet til ungdommens spilling, blir foreldrene i terapirommet oppfordret til å snakke om spill og spille sammen med dem. Fokuset på viktigheten av å snakke og spille sammen med barna er også et av tiltakene i regjeringens handlingsplan mot spilleproblemer, og det er noe fagfolk inkludert meg selv fronter i møte med bekymrede foreldre (Kulturdepartementet 2015, 6). Jeg opplevde da stadig en form for ambivalens hos foreldrene. Jeg ble nysgjerrig på foreldrenes forståelse av dataspill, og hvorfor foreldrene ofte var så ambivalente til å spille og å snakke om spill med ungdommene sine. I sammenheng med dette og i fascinasjon for fenomenet valgte jeg følgende problemstilling: *Hvordan beskriver og forstår bekymrede foreldre ungdommers dataspilling, og hva gjør dataspillet med familielivet?* I min nye posisjon som forsker (ikke terapeut) er ikke oppgaven min å hjelpe familien til å finne løsninger, men undersøke og analysere fenomenet innenfor et vitenskapelig teoretisk rammeverk, for å få ny innsikt om dataspillets rolle i moderne familier. For å utforske min terapeutiske forståelse valgte jeg bevisst ikke å bruke rent familierapeutiske teorier i analysen. Mitt ønske med studien er å bidra til nye perspektiver til familiebehandlingsfeltet om ungdommens dataspilling og utfordringer dette skaper i familiehverdagen.



## **1.2 Oppgavestruktur**

Oppgaven er delt inn i seks kapitler. I kapittel 1 har jeg presentert studiens formål, bakgrunn og valg av problemstilling. I kapittel to vil de metodiske betraktninger og vurderinger presenteres, sammen med studiens framgangsmåte. Deretter presenteres tidligere forskning på ungdom og dataspill i Norge og tidligere forskning på moderne familier. Studiens teoretiske forankring presenteres i kapittel fire etterfulgt av oppgavens analyse og drøftingsdel i kapittel fem. Avslutningsvis, i kapittel seks, vil jeg reflektere over studiens analyse relatert til dens problemstilling.

## 2 Metodisk tilnærming

### 2.1 Kvalitativ forskningsdesign

For å kunne besvare problemstillingen som dette studiet retter seg mot vil jeg bruke et kvalitativt forskningsdesign. Formålet med studiet er å få større innsikt i, og forståelse for, hvordan bekymrede foreldre beskriver og forstår ungdommens dataspilling, samt hva dataspillet gjør med familielivet. En kvalitativ undersøkelse vil da være mest egnet for å belyse denne problemstillingen (Aase og Fossåskaret 2014, 14-15). I dette studiet definerer jeg «bekymrede foreldre» som foreldre som har søkt hjelp, på eget initiativ, grunnet ungdommens dataspilling, og som opplever konflikter i hjemmet relatert til dette.

#### 2.1.1 Utvalg, rekruttering og avgrensning

Rekruttering av informanter i en kvalitativ undersøkelse baser seg ofte på et strategisk utvalg. Forskeren er da interessert i deltakere med spesifikke egenskaper eller kvalifikasjoner (Thagaard 2013, 60).

Målgruppen i dette studiet er bekymrede foreldre som opplever konflikter i hjemmet knyttet til ungdommens dataspilling. Med dagens teknologiutvikling og dataspillenes popularitet kan man grovt sett si at konflikter i hjemmet relatert til dataspilling finnes, i større eller mindre grad, i samtlige norske hjem. Særegent for utvalget i dette studiet er at ungdommene, ifølge sine foreldre, spilte *overdrevent* mye dataspill. Samtlige av foreldrene som har deltatt i den kvalitative undersøkelsen har oppgitt at deres ungdommer minst benyttet tre timer daglig til dataspilling. Blant majoriteten av disse er det oppgitt et høyere daglig timeantall. Ungdommene i utvalget spilte på pc og playstation.

Et annet kjennetegn ved utvalget er at alle ungdommene, i følge deres foreldre, har en eller annen form for tilleggsproblematikk. Dette kan ha sammenheng med at rekrutteringen av informanter ble gjort på en temakveld for foreldre med ungdommer som slet med høyt skolefravær, og hvor fraværet kunne anses for å være av psykososial art. I tillegg til utfordringer knyttet til skolefravær hadde tre av ungdommene opplevd mobbing på skolen, og to av ungdommene slet med sykdom i form av oppkast og kvalme som det ikke fantes et somatisk svar på. To av ungdommene var diagnostisert med ADHD.

Kjennskap til temakvelden hvor rekrutteringen forekom fikk jeg gjennom et fagmiljø som jeg allerede var en del av. Fagmiljøet jobber med problemer knyttet til dataspilling. Målet med temakveldene var å gi foreldre påfyll og hjelp til å håndtere utfordringer knyttet til foreldrerollen. Det var til sammen fire temakvelder, hvor tema for den første var «*Høyt skolefravær: årsaker, når er det grunn til alvorlig bekymring, hjelpetilbud, hvordan ta vare på seg selv i en vanskelig situasjon.*» Fokus for temakveld nummer to og tre var «*Om motivasjon og endring, hvordan kommunisere med ungdom, hvordan komme videre i fastlåste situasjoner.*» Tema for den siste temakvelden var «*Spill, sosiale medier og nettbruk.*»

Innfallsvinkelen for temakveld nummer fire var å betrakte spill som en viktig hobby og mestringsarena for mange ungdommer. Samtidig er realiteten at det er en hobby som kan føre til problemer for ungdommen selv og familien. Det var på denne temakvelden jeg rekrutterte informanter til studiet. Foreldrene som var tilstede på temakvelden fikk informasjon om studiet, og ble fortalt at jeg var interessert i å prate nærmere med dem som opplever konflikt i familien knyttet til ungdommens dataspill, og hvor dataspillingen har skapt bekymringer. Jeg hadde i utgangspunktet ingen alderskriterier på ungdommene, men som en følge av at rekrutteringen ble gjort på temakvelden for elever på ungdoms- og videregående skole resulterte det i at utvalget ble gutter i alderen 12 til 19 år.

Som nevnt over består utvalget i den kvalitative undersøkelsen kun av gutter. Kjønn var imidlertid ikke et kriterium satt på forhånd. Forklaringen kan trolig hentes i at flertallet av ungdommer som spiller dataspill er gutter. Ardis Storm-Mathisen og Jo Helle-Valle viser til kjønnets betydning i unges bruk av IKT, hvor kjønn blir trukket frem som en av de viktige faktorene sammen med en rekke andre forhold. Unges tilgang på IKT vises å ikke være av kjønnets betydning, men hvilke IKT- aktiviteter som velges synes å være kjønnets (Ardis og Jo 2014).

Utvalget i dette studiet kan gi et inntrykk av at konflikter rundt dataspilling er et kjønn problem, ettersom ingen av ungdommene i den kvalitative undersøkelsen er jenter. Dette er imidlertid ikke en tematikk som behandles nærmere i studiet, da det faller utenfor temaet for studiets problemstilling. Utvalgets fravær av jenter gjorde det også umulig å analysere forskjellene og likhetene mellom kjønnene.

Et annet aspekt knyttet til spørsmål om kjønn, som vil nevnes innledningsvis, er mulige forskjeller som kjønnet, knyttet til mor og fars bekymring vedrørende ungdommens dataspill. Jeg deltok på fire temakvelder knyttet til dataspilling. På disse temakveldene kom jeg i kontakt med 35-40 foreldre. Seks familier valgte å delta i studiet. På selve temakvelden var det likevekt mellom representasjon av mødre og fedre. Fra denne likevekten kan man muligens anta at bekymring knyttet til dataspill finner sted hos både mødre og fedre i lik grad. For intervjuene, som har dannet grunnlaget for den kvalitative undersøkelsen, var derimot mødrene i flertall. Med unntak av ett intervju, hvor både mor og far deltok, var det kun én forelder som stilte.

Studiet har imidlertid ikke sett nærmere på eventuelle kjønnsforskjeller blant foreldre vedrørende dataspill og bekymringer tilknyttet dette. Den totale størrelsen på utvalget var sju foreldre, hvor to var menn og resten kvinner. Foreldrene snakket om til sammen ni ungdommer. I bearbeiding av data var kjønnets betydning lite beskrevet av foreldrene. Dette kan ha sammenheng med at spørsmål knyttet direkte til kjønn ikke ble stilt i intervjuet. Videre presenterte foreldrene seg selv ofte ut ifra et «vi». Dette med unntak av én mor som beskrev mannen sin som mindre bekymret enn henne selv. Moren forklarte forskjellen med ulik sosiokulturell oppvekstvilkår, ikke ut fra kjønn. Mødrenes beskrivelse av opplevelser og utfordringer var i stor grad sammenfallende med beskrivelsene gitt av de to fedrene som deltok. Fraværet av de store forskjellene mellom beskrivelser gitt av mødrene og fedrene førte til at kjønnets betydning for foreldrenes opplevelser og forståelser ikke er undersøkt videre i studien. Studiet fokuserer derimot på foreldrenes angivelse av opplevelser ut fra et «vi»-perspektiv.

To av familiene som har deltatt i den kvalitative undersøkelsen består av skilte foreldre. For begge familiene var det mødrene som deltok på intervjuet. Begge mødrene fortalte om situasjoner der ungdommen truet med å flytte til den andre forelderen hvis vedkommende ikke fikk spille. Begge forklarte da viktigheten av å ha samme regler i begge hushold. Det er mulig å anta at skilsmisse kan påvirke konflikten, men dette er ikke tatt opp nærmere i studiet.

En av foreldrene som er intervjuet i studiet er fra et engelsktalende land. Den øvrige del av foreldrene er etnisk norske. Overrepresentasjonen av etnisk norske kan ha sammenheng med at det i hovedsak var etnisk norske som deltok på temakveldene. En annen faktor som kan ha påvirket utvalgets etnisitet er informantenes bostedskommune. Informantene er alle bosatt i én kommune på Østlandet. I denne kommunen er innvandringsprosenten lav sammenlignet med innbyggertall. På bakgrunn av kommunens gode boligforhold og høye inntektsnivå per innbygger er dette familier som bor i et middelklassemiljø. Utvalgets sosiale klasse er ikke noe

jeg har undersøkt videre. Det utgjør kun en sosiogeografisk ramme med utgangspunkt i kommunefakta hentet fra statistisk sentralbyrå.

### ***2.1.2 Utarbeiding av intervjuguide***

Studiet er en tverrsnittsundersøkelse hvor jeg har samlet inn data på ett bestemt tidspunkt (Johannessen, Christoffersen og Tufte 2010, 75). Intervjuene ble gjennomført i tidsrommet fra våren 2016 til høsten 2017. Intervjuene bestod av et fenomenologisk design hvor jeg var opptatt av forelderens forståelse av ungdommens dataspilling. Ungdommens forståelse og opplevelser er ikke undersøkt i denne studien, da jeg bevisst var interessert i foreldrenes forståelse og beskrivelser i jakten på nye perspektiver. Foreldrene i studiet blir likevel spurt om å forsøke å sette seg inn i ungdommens perspektiv, og prøve å forklare hvordan de tror ungdommen opplever konfliktene. Dette blir en subjektiv antakelse fra foreldrenes side, men gir oss likevel informasjon om hva foreldrene tenker at ungdommen opplever som konfliktfylt og hvilke opplevelser de sitter med.

Erfaring fra terapirommet knyttet til fenomenet dataspill var at konfliktene ikke nødvendigvis startet på det tidspunktet ungdommen satt seg foran datamaskinen, men kanskje helt fra morgenen av. Jeg var opptatt av konkrete hendelser, men også viktigheten av familiens hverdagsliv. Jeg spurte derfor om de ville ta utgangspunkt i én dag hvor dataspillingen ble en konflikt, og fortelle hva som skjedde på denne dagen fra de stod opp til de gikk å la seg. Intervjuets oppbygging kunne gi meg viktig informasjon om forelderens oppfatninger og refleksjoner om hvorfor konflikten oppstod og hvordan den utviklet seg (Haavind 1987, 90). Jeg var da interessert i familiens rutiner og få en helhetsforståelse rundt konfliktene. For å oppnå en mest mulig helhetlig forståelse valgte jeg livsformsintervju som metode.

Livsforms intervjuet gir informasjon om familiens livsform, med andre ord familiens hverdagsliv og dens kontekst. Hanne Haavind (1987) beskriver livsform som et spekter av sosiale anledninger. Disse sosiale anledningene tilrettelegges av familiemedlemmene, enten alene eller sammen. Disse kan være sjeldne eller vanlige hos familien, og danner ofte et mønster. Jeg var nysgjerrig på om konfliktene var et mønster hos familiene, hva konfliktene handlet om samt forelderens opplevelse og forståelse knyttet til ungdommens dataspilling. Når foreldrene fortalte om konkrete episoder hvor dataspillingen ble en konflikt, var jeg også opptatt av beskrivelsen av hvordan familien løste konfliktene i hverdagen. Livsformsintervjuet ga meg

også informasjon om det kunne oppstå flere konflikter i løpet av en dag, og på hvilken måte konfliktene påvirket familiens hverdagsliv. Et annet viktig spørsmål i intervjuet var hvordan foreldrene ideelt sett ville hatt det hjemme og hvordan de tror ungdommen ville hatt det. Jeg var da interessert i forelderens ideelle tanker om familielivet, som kunne være et viktig perspektiv videre inn i analysen.

### **2.1.3 Forforståelse - Fra terapeut til forsker**

Forforståelse kan beskrives som de oppfatninger og meninger man på forhånd har om det fenomenet som skal undersøkes. Min forforståelse av fenomenet dataspilling er preget av den terapeutiske konteksten, som videre påvirket hva jeg ville undersøke nærmere (Johannessen, Christoffersen og Tuft 2010, 38). Gjennom profesjonsutdanning på høyere nivå får man med seg et sett av kunnskap og forståelsesmodeller. Profesjonskunnskapen og erfaringer, personlige og profesjonelle, gir oss et sett med briller som vi har på oss når vi skal prøve å forstå og tolke sosiale fenomener. Det å være bevisst på sitt eget ståsted og hvordan egen opptreden kan påvirke forskningsprosessen og være med på å forme forskningens datamateriale, er viktige refleksjoner. Cecilie Neumann og Ivar Neumann bruker begrepet «Å situere», som betyr å plassere: «Plassering er et relativt fenomen – man er plassert i forhold til noe. I samfunnsvitenskapen dreier situering om å plassere seg på tre måter; feltsituering, selvbiografisk situering og tekstsituering» (Neumann og Neumann 2012, 17). I fortsettelsen vil jeg se nærmere på feltsituering og den selvbiografiske situerings relevans for studiet.

Hvis man tar utgangspunktet i selve forskersituasjonen hvor det foretas et intervju eller gjøres en observasjon, vil det være relevant hvordan informantene og forskeren opplever hverandre og situasjonen. Dette kaller Neumann og Neumann *feltsituering*. Hvordan situasjonen oppleves kan være avgjørende for datamaterialet man får i intervjuet og rekrutteringen av informanter (Neumann og Neumann 2012, 17). I rekrutteringsarbeidet valgte jeg å si litt om meg selv som fagperson og mitt arbeid innenfor dataspillfeltet. Dette gjorde jeg for å skape tillitt hos foreldrene og anerkjenne dem som personer med innsikt i familieutfordringer som fagfolk trenger mer kunnskap om.

Fenomenet problemspilling er noe jeg har studert og jobbet med i snart fire år. Gjennom disse fire årene har jeg møtt familier som har utfordringer og konflikter knyttet til dataspilling. Dette er kunnskap og erfaringer som jeg som terapeut tar med meg inn i forskerrollen, som en *selvbiografiske situering*. Neumann og Neumann (2012) beskriver den *selvbiografiske*

*situeringen* som en sosial plassering man bærer med seg inn i forskningen. Hvilken bakgrunn, livssyn, klasse, verdier og etnisitet en har, er avgjørende for hva man velger å studere, hvilken problemstilling man velger innenfor det gitte området og hvordan man studerer dette. Forskeren er alltid sosialt plassert før vedkommende begynner å forskere. At forskeren reflekterer over sin egen sosiale posisjon vil være viktig i forskningsprosessen.

Gjennom jobb og studie har jeg som nevnt tidligere møtt familier med utfordringer knyttet til dataspilling. Hvilke typer konflikter familiene hadde og hvordan de løste dem var derfor ikke helt ukjent for meg. Forskjellen mellom forskning og terapi er at man i terapirommet skal forsøke å finne løsninger på utfordringer og konflikter, mens en forsker i «vitenskapens ånd» skal være så nøytral og tilbaketrukket som mulig. Som forsker skal primærfokuset ligge i å være nysgjerrig og undrende på det man undersøker, ikke finne løsninger. Dette har imidlertid mange likhetstegn til familierapifeltet, hvor man i en nysgjerrig posisjon bruker sirkulær spørring. Gjennom sirkulær spørring og reflektering utfordrer terapeuten den andre til å se på situasjonen og seg selv på en ny og utvidet måte, noe som kan føre til en endring (Frøyland 2017, 77) .

Som forsker spør man for å få en bedre forståelse av et fenomen, ikke nødvendigvis for at informantene skal få en utvidet forståelse. Dette opplevde jeg som en vanskelig og utfordrende posisjon å være i. I intervjuene fikk jeg høre om vanskelige utfordringer og foreldrene satt ofte med en stor avmaktfølelse. Som forsker opplevde jeg at familiene åpnet seg opp om vanskelige situasjoner de stod i, men at jeg i denne posisjonen ikke fikk gi noe tilbake. Jeg fikk ofte spørsmål som; du har ikke noen råd til oss da? Eller hva tenker du? Dette var både godt og ubehagelig. Godt på den måten at jeg opplevde at de hadde tillitt til meg og min kunnskap. Ubekvemt fordi jeg på mange måter ville komme med min kunnskap og tanker, men jeg var jo en forsker nå, ikke en terapeut. Den tanken som streifet meg mange ganger : hadde det vært bedre om jeg ikke hadde sagt noe om min kunnskap på feltet?

Etter intervjuene kom prosessen hvor jeg skulle velge hvilke teorier jeg skulle bruke for å analysere det innsamlede datamaterialet. I selve intervjuene og tidligere terapisaamtaler om problemspilling har jeg brukt systemteori og Milanomodellen innenfor familierapifeltet for å prøve å forstå, samt tidligere forskning på dataspill problematikk. Dette er forståelsesmodeller vi som familierapeuter kan bruke når vi møter fenomenet problemspilling, og som jeg tenker er nyttige verktøy. Som forsker stilte jeg meg imidlertid spørsmålet: var det noen briller jeg kunne bruke som jeg ikke hadde brukt før, for å åpne opp for en enda større forståelse, og som samtidig gjorde at vanskelighetene foreldrene stod i ble belyst?

Gjennom livsformsintervjuene var jeg opptatt av dataspillingens påvirkning på familiens hverdagsliv. Hvordan påvirker teknologien det moderne familielivet? Jeg beveget meg nå ut i et annet fagmiljø en mitt eget, medievitenskapen. I arbeidet med intervjuene så jeg et hovedmønster hvor foreldrene fortalte om hvordan dataspillingen hadde kommet inn i familiens hverdagsliv, og at de hadde et ambivalent forhold til spillings inntreden. Ut fra disse hovedmønstrene ble domenistiseringsteori og modernitetsteori sammen med tidligere forskning, rammeverket for analysen.

## **2.2 Bearbeiding av data og analyse**

### **2.2.1 Innsamling og transkribering**

Bearbeiding av data foregikk i fire faser: *innsamling, transkribering, koding og kategorisering*. I innsamlingsfasen ble intervju brukt som metode. Som nevnt tidligere var det til sammen 6 familier. Et av intervjuene ble holdt på OsloMet, mens resten foregikk på et kontor i kommunen hvor informantene bodde. Intervjuene hadde en lengde på 37 minutter til det lengste på 56 minutter. Alle intervjuene ble tatt opp på lydopptak og transkribert, som bringer oss videre til fase to.

Jeg gjorde selv alle transkripsjonene, noe som gjorde at jeg ble godt kjent med datamaterialet. I arbeidet med transkriberingen oppdaget jeg at de ulike familiene presenterte mange lignende mønstre. For å kunne bevare familiens konfidensialitet og identitet valgte jeg videre en temasentrert analyse. Dette ble også gjort på bakgrunn av at jeg ikke så det som betydingfullt for studiet å presentere funn fra hver enkelt familie systematisk. Jeg ønsker heller å gå nærmere inn i ulike tema som familiene presenterte, og gjennomgå disse temaene ut fra det teoretiske rammeverket. Et av hovedpoengene i en temasentrert analyse er å gå i dybden av de enkelte tema som blir presentert av informantene. Kritikken mot en slik temasentrert analyse er gjerne at man mister et mer helhetlig perspektiv, og tar utsagnene ut fra sin kontekst. I dette tilfelle selve familiekonteksten. For å kunne bevare det helhetlige perspektivet har jeg ansett det som viktig at informasjonen fra informantene settes inn i den sammenheng utsnittet av teksten er en del av. Analysen av sammenhenger mellom temaene vil kunne bevare en helhetlig forståelse til materialet (Thagaard 2013, 181).



Ved bruk av livsformsintervju som metode hadde jeg vært opptatt av mønster og kontekst i den enkelte familie. I bearbeidingen av materialet oppdaget jeg at mønstrene i de ulike familiene hadde mange likhetstrekk. Konteksten til de ulike familiene var naturlig nok forskjellige, men likevel ikke så ulike til at de måtte analyseres hver for seg. Dette gjorde temasentrert analyse anvendelig i dette studiet. En helhetsforståelse som likevel kan beskrive dette utvalget er at alle familiene har ungdommer med en form for tilleggsproblematikk, og at samtlige foreldre har en opplevelse av at ungdommene spiller overdrevent mye. Dette er noe alle foreldrene har et ambivalent forhold til. Transkripsjonen og sitatene som er brukt er bortimot autentisk til hvordan informantene uttrykket seg, med unntak av dialekt og omskriving av direkte tale til anvendelig skriftspråk. Anvendelsen av temasentrert analyse gjør det mulig å gjengi direkte sitat og samtidig kunne bevare informantens konfidensialitet.

### **2.2.2 Koder og kategorier**

Etter transkripsjonen av intervjuene startet jobben med å utvikle en forståelse av materialet. Jeg startet da med å lete etter mønster i materialet og lage ulike koder ut i fra forelderens beskrivelser (Thagaard 2013, 158). Gjennom grundig lesing av intervjuene var det spesielt fem sentrale tema som utpekte seg. Det første var foreldrenes beskrivelser av det jeg har valgt å kalle den sårbare ungdommen. Dette var beskrivelser av ungdommen med en form for sårbarhet og tilleggsproblematikk, noe som er nærmere utdypt i teori og analyse kapittelet.

Videre var de beskrevne konfliktene ofte relatert til måltider og legging, hvor familiemedlemmene hadde ulike behov og ønsker i hverdagen.

Foreldrene hadde også et ambivalent forhold til dataspillingen. På den ene siden mente foreldrene at dataspilling var en viktig hobby, samtidig som den også ble beskrevet som en usunn og uønsket aktivitet.

Videre ga foreldrene uttrykk for at idealet var at ungdommen skulle spille mindre data, men ikke at ungdommen skulle slutte fullstendig.

Det siste tema som utpekte seg for meg var at dataspillingen preget en så vesentlig grad av hverdagen til familiene, som resulterte i at de måtte organisere seg deretter.

De første kodene i bearbeiding av data bestod av fem ulike begreper, utarbeidet med utgangspunkt i de ovennevnte tema: *den sårbare ungdom, konkurrerende krav, ambivalens, idealhverdagen, dataspilletts plass i hverdagen*. Det videre arbeidet bestod i å finne et teoretisk rammeverk som kunne benyttes for å belyse materialet. Valget falt på modernitetsteorien, hvor jeg bruker Anthony Giddens, Ulrick Beck og Elisabeth Beck-Gernsheims sine analyser av det moderne samfunn til å belyse det jeg mener er den moderne familiekonflikt i nyere tid.

Foreldrene beskrev videre mange idealtanker om familielivet, noe som førte til at jeg også valgte å bruke tidligere forskning på moderne familier som ramme. Intensjonen var å undersøke om det inntrykket jeg fikk i intervjuene stemte: strider dataspilling mot idealet til den moderne familie? I tillegg til inntrykkene jeg fikk i intervjuene er valget på bruk av tidligere forskning på moderne familier tilknyttet min forforståelse og teoretiske bakgrunn (Thagaard 2013, 160). På bakgrunn av dette ble jeg bevisst på å ta i bruk en teori som var utenfor min teoretiske bakgrunn. I jakten på et analyseverktøy som kunne være med å belyse dataspilletts påvirkning på familiens hverdag beveget jeg meg inn i en ny fagtradisjon: medievitenskapen. I intervjuene fortalte foreldrene om en endret hverdag etter dataspilletts innmarsj i familien, og at familiene som en følge av dette måtte organisere hverdagen på nye måter. På bakgrunn av dette mener jeg domestiseringsteori er egnet til å belyse studiens problemstilling, sammen med modernitetsteori, på en god måte.

Videre i arbeidet jobbet jeg med lesing av teori opp mot intervjuene mine. Med utgangspunkt i kodene og teori, utviklet jeg ulike kategorier. Thagaard (2013) beskriver kategorisering som en interaksjon mellom forskerens forforståelse og tendenser i datamaterialet. Kategorier skal gjenspeile sentrale temaer i studien og betegnes med ulike begreper som skal representere temaer som er direkte tilkoblet studiens problemstilling, og tema som har utviklet seg i løpet av analysen. Jeg lagte da 10 ulike kategorier basert på teori og foreldres beskrivelser. De ulike kategoriene satte jeg systematisk opp i et Excel dokument. De første klassifiseringen av kategorier så slik ut:

- *Kjennetegn familien/spilletid/tilleggsproblematikk*
- *Beskrivelser av ungdommen*
- *Hva er problemet? (konkurrerende krav).*
- *Problemfaser*
- *Risikoforståelse (det refleksive vesen)*

- *Relasjonsforpliktelsen. Den postfamiliale familie.*
- *Ekspertposisjonen. Det refleksive individ.*
- *Domestiserings posisjon. Dataspillets påvirkning på familiens hverdagsliv*
- *Idealhverdagen. Sosiokulturelle kontekst. Familiens moralske karakter*
- *Forhandlingsretorikken*
- *Curlingforklaringer*

Kategoriene nevnt ovenfor bidro til at jeg enklere kunne identifisere sentrale tema og mønstre i materialet (Thagaard 2013, 160). I prosessen oppdaget jeg flere kategorier som kunne settes sammen. Dette fordi kategoriene bestod av mange av de samme utsagnene. Jeg begynte derfor å sette sammen kategorier hvor jeg hadde plassert de samme utsagnene i en kategori. Domestiseringsteori var også noe som viste seg i alle kategoriene. Dette resulterte i at domestiseringsteori ble hovedrammen for kategoriene, som bestod av tre kategorier, sammen med underkategorier. Jeg ble da stående igjen med tre kategorier ut fra domestiseringsteorien: *Familiens moralske økonomi; Inkorporasjon – hvilken rolle spiller dataspillet i hverdagen til familien; og Konvensjon – hvilken personlig mening har dataspillet fått for foreldrene.*

### **2.3 Forskningsetiske hensyn og personvern**

I henhold til studiens etiske hensyn og personvern ble beskrivelsen av prosjektet sendt til Norsk Samfunnsvitenskapelig Datatjeneste AS (NSD) for godkjenning 15.09.2016. På bakgrunn av opplysningene som ble gitt knyttet til prosjektet ble personopplysningene som ville bli behandlet i studiet vurdert som ivaretatt i tråd med personopplysningsloven og helseregistreringsloven med forskrifter.

Studiets informanter er foreldre som er bekymret for ungdommene sine og som har opplevd konflikter knyttet til ungdommens dataspilling. Gjennom temakvelden fikk foreldrene informasjon om studien, samt informasjonsskriv. Foreldrene ble informert om forskningens konfidensialitet og mulighet til å trekke seg (Thagaard 2013, 28). Under selve intervjuet ble informasjonsskjema og informasjon om studien presentert på nytt, og foreldrene fikk i tillegg ett samtykkeskjema. Samtykkeskjemaene ble oppbevart på OsloMet.

I intervjuene med foreldrene beskrev de naturligvis også ungdommene sine, som ikke hadde sagt ja til å delta i studiet. På bakgrunn av foreldrenes deltakelse ble imidlertid ungdommene passive deltakere i studiet. Med passive deltakere menes i den forstand at ungdommene ble

snakket om og beskrevet av foreldrene. Alle foreldrene beskrev ungdommene med en tilleggsproblematikk, noe jeg vurderte som viktig data. Ettersom slik informasjon er sensitiv, ble det enda viktigere å anonymisere familiene. Dette spesielt fordi ungdommene ikke hadde formelt sagt ja til å delta i studien. Dilemmaet jeg opplevde var å fremstille resultatene og på samme tid ivareta kravene om pålitelighet og etterprøvbarhet. Sett i sammenheng med etiske hensyn og betydningen for studiens funn ble datamaterialet analysert tematisk, i motsetning til personsentrert hvor kravene til anonymisering av utsagn hadde vært enda strengere (Thagaard 2013, 157). Dette er beskrevet mer detaljert i avsnittet om *Innsamling og transkribering*. Ivaretagelsen av anonymisering av foreldrene ble gjort ved å erstatte familienavn med kode, anonymisering av geografisk sted og endring av navn som ble nevnt i intervjuene. Sletting av lydopptak, transkripsjoner og informasjonslister ble utført dato 15.05.2018. Jeg mener studien har oppfylt kravet om konfidensiell behandling av opplysninger.

## **2.4 Pålitelighet, troverdighet og generalisering**

De tre kriteriene som brukes som indikatorer på kvaliteten på forskning er ofte reliabilitet(pålitelighet), validitet(gyldighet) og generaliserbarhet. Indikatorene trekkes imidlertid oftest frem i forbindelse med kvantitativ forskning. Bruken av de nevnte indikatorer i kvalitativ forskning er derimot omdiskutert, da kriterier som troverdighet, bekreftbarhet og overførbarhet oftere tas i bruk som mål i kvalitative undersøkelser (Johannessen, Tufte og Christoffersen, 2010, 229). I den videre fremstillingen av studiets kvalitet vil jeg bruke kriteriene pålitelighet, troverdighet og Agnes Andenæs (2000) framstilling av generalisering i kvalitativ forskning.

I kvantitativ forskning brukes begrepet reliabilitet om undersøkelsens data, hvor man legger fram for leseren hvilke data som brukes, hvordan de er samlet inn og hvordan de er bearbeidet. Utgangspunktet er at andre forskere skal kunne anvende de samme metodene og undersøke om man kommer frem til tilsvarende resultat. I kvalitativ forskning er dette ikke et mål i seg selv. Kvalitativ forskning har ikke som mål å generalisere. Intensjonen bak kvalitativ forskning er å gi en dypere beskrivelse av et fenomen og den konteksten det utspiller seg i. Omgivelsene fenomenet utspiller seg i er også i konstant utvikling, noe som gjør kravet om nøyaktig gjentakbarhet problematisk (Andenæs 2000, 288 og 293). Kvalitativ data utvikles også i et samarbeid mellom forsker og informant, som vil gjør det umulig å etterprøve forskningen like

nøyaktig som ved kvantitativ forskning. Dette må også ses på bakgrunn av at forskeren er et instrument i seg selv i utviklingen av data (Johannessen, Tufte og Christoffersen, 229-230).

Som forsker har man med seg sin egen erfaringsbakgrunn, og denne bakgrunnen er med på å legge grunnlaget for forskningens problemstilling og måten den blir tolket på. Forskerens forforståelse er også av betydning for den kvantitative data, men mindre sammenlignet med forskeren i kvalitativ forskning (Thagaard 2013, 202). Min erfaringsbakgrunn som terapeut er belyst i avsnittet *Forforståelse- Fra terapeut til forsker*, med utgangspunkt i Neumann og Neumanns (2012) begrep om sitering, med den hensikt å gi leseren inngående kunnskap om min bakgrunn og forforståelse og dens betydning for forskningsprosessen.

Vedrørende reliabilitetsspørsmålet i dette studiet, har jeg i dette kapitlet forsøkt å gi leseren inngående beskrivelser av fremgangsmåten i forskningsprosessen, herunder, datainnsamlingsprosessen før, under og etter. Dette for å gjøre forskningsprosessen så gjennomsiiktig som mulig, i den hensikten å gi leseren informasjon om hvilke teoretiske ståsteder som er brukt i tolkning av studiets data. Det teoretiske rammeverket som brukes i studiet er valgt på bakgrunn av et ønske om å belyse dataene på en god måte og få frem opplevelsene informantene presenterte. Det teoretiske rammeverket er imidlertid også påvirket av min egen fagtradisjon. Dataenes fremstilling vil derfor være avhengig av disse faktorene (Johannessen, Tufte og Christofferensen 2010, 38).

Min egen erfaringskunnskap i arbeid med konflikter og bekymring knyttet til ungdommers dataspilling kan på den ene siden gi meg informasjon om studiens validitet, men på den andre side kan det resultere i undersøkelse av allerede etablerte hypoteser. Bevissthet om min egen erfaringskunnskap og forforståelse var noe jeg jobbet spesielt med i veiledning, hvor jeg ble utfordret og mer bevisst på min egen forforståelse. På bakgrunn av denne erfaringskunnskapen vil jeg kunne si noe om studiets data representasjon av virkeligheten. Utfordringene som foreldrene presenterte samsvarer godt med mine erfaringer i arbeidet med fenomenet. Det nye perspektivet som studien reflekterer over er modernitetens påvirkning på fenomenet, som på mange måter var en ny analysevinkel for meg selv og som jeg mener er et viktig perspektiv i forståelsen av fenomenet. Tolkningene jeg har gjort i analysearbeidet representerer også studiens validitet. Utarbeidelsen av intervjuguiden var, som tidligere nevnt, påvirket av min erfaringskunnskap om fenomenet. Et viktig moment i intervjuene ble da vektlegging av intervjusubjektivitet mellom informantene og meg selv, og bevissthet om etterstrebing av en felles forståelse av opplevelser og situasjonstolkninger (Dalen 2011, 95). Det skjedde ved flere

anledninger i intervjuene at jeg gjentok utsagn fra foreldrene, for å få bekreftet eller avkreftet mine egne tolkninger knyttet til informantenes utsagn. Selve tolkningene i analysearbeidet er teoretisk forankret med utgangspunkt i det teoretiske rammeverket og tidligere forskning som studiet bygger på og har betydning for studiens konklusjon.

Agnes Andenæs (2000) argumenterer i artikkelen *Generalisering: Om ringvirkninger og gjenbruk av resultatene fra en kvalitativ undersøkelse* for at resultater fra kvalitative undersøkelser kan generaliseres til sannsynliggjorte kunnskapsforslag. Hun argumenterer for at i drøftingen av studiens overføringsverdi må en «*problematistere hvor de kvalitative resultatene skal hen og ikke bare hvor de kommer fra*» (Andenæs 2000, 288). Formålet med mitt studie er å få nye perspektiver til familiebehandlingsfeltet for ungdommens dataspilling og utfordringer det skaper i familiehverdagen. Resultatene i studiet gir familierapifeltet et analytisk blikk på hva dataspillet gjør med familiehverdagen og hvordan det oppleves for foreldrene i studiets utvalg. Jeg håper analysen kan være til inspirasjon for spørsmål i terapirommet, i møte med familier som opplever utfordringer knyttet til spillproblematikk. Samtidig gir analysen et innblikk i hvordan fokuset på de nære relasjonene som det moderne foreldreskapet er tuftet på, i seg selv kan være en bidragsyter til bekymring rundt dataspillet. Jeg mener at denne innfallsvinkelen er meningsfull for å forstå konteksten av dagens moderne familie, og at bevissthet omkring problematikken er viktig for terapeuter i møte med familier som opplever tilsvarende utfordringer.

### 3 Tidligere forskning

I dette kapittelet vil jeg først presentere tidligere forskning på ungdom og dataspill i Norge. Deretter vil jeg presentere tidligere forskning på moderne familier, hvor jeg vil gå nærmere inn på tidligere forskning på det moderne foreldreskapet. I fremstillingen tar jeg opp spørsmål relatert til studien. Dette for å vise forskningens relevans for prosjektet. Spørsmålene vil bli nærmere belyst og drøftet i analysen.

#### 3.1 Det nye leketøyet i moderne tid

På begynnelsen av 1980-tallet var dataspill og spilling online primært en aktivitet for mennesker på universitet, fordi de hadde tilgang til internett (Liestøl og Rasmussen 2003, 86). I 1978 kom det første tekstbaserte rollespillet *Maze War* på datamaskiner, noe som gjorde at man kunne spille og snakke sammen over internett. At dette var et leketøy kun for studenter har endret seg dramatisk de siste tiårene. De massive onlinespillene kom først på 1990 tallet, i takt med at stadig flere fikk tilgang til den virtuelle verden gjennom datamaskiner og internett hjemme (Gjesvik, Fredriksen og Fellmann 2009, 23).

##### 3.1.1 Tidligere forskning på ungdom og dataspill i Norge

I undersøkelsen til Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring (NOVA) *Uskyldig moro? Pengespill og dataspill blant norske ungdommer*, hadde 81 prosent av ungdommene datamaskin på rommet sitt og tilgang på internett hele døgnet (Frøyland et al. 2010, 198). Dataspill har blitt en viktig del av ungdoms hverdag. For de fleste uten problem, men for noen kan spillingen få negative konsekvenser. Hjelpelinjen for spillavhengighet rapporterte i 2007 at flere henvender seg og sier de eller familiemedlemmer er “hekta“ på dataspill. Hjelpelinjen melder om flere henvendelser som dreier seg om unge som sliter med overdreven databruk (Kultur- og kirke departementet 2008, 58). I statistikken til Hjelpelinjen om innkomne samtaler fra 2017 angående problemer knyttet til dataspill, er antallet samtaler redusert med 22 prosent, fra 224 til 185 (Lotteritilsynet 2017, 3). Ny forskning om omfang av dataspillproblematikk gjort av Pallesen med flere (2016) viser at det ikke har vært noen økning i omfanget av dataspillproblemer i Norge det siste to årene. Likevel er det flere faktorer som tilsier at dataspillproblematikk er et reelt klinisk problem (Pallesen et al. 2015, 473).

Dataspillavhengig har i den seneste utgaven av WHO's International Classification Diseases fått klassifikasjon som en diagnose. Lidelsen beskrives som nedsatt kontroll over faktorer som intensitet, varighet og hyppighet som er vedvarende og er et tilbakevendende mønster hvor spillet før økende prioritering sammenlignet med andre aktiviteter (World Health Organization 2018).

Det er et stort flertall av gutter som utvikler spillproblemer (Frøyland et al. 2010, 198). De fleste longitudinale studiene indikerer at problemer med dataspilling også kan være en årsak til ensomhet, angst, depresjon, sosial forbi, atferdsproblemer og skoleprestasjoner (Pallesen et al. 2015, 473).). Kanskje spillingen er et symptom, heller en selve problemet? I undersøkelsen til NOVA (2013, 86) *Pengespill og dataspill* fant forskerne ut at guttene som hadde utviklet problemspilling, tidligere hadde opplevd mobbing på skolen, sammenlignet med ungdom i referansegruppa. Undersøkelsen viste også at stabiliteten ved dem som hadde problem med spillingen var relativt lav. Det var bare en tredjedel av de som hadde dataspillproblemer i 2010 som også hadde det i 2012 (Brunborg, Frøyland og Hansen 2013).

## **3.2 Tidligere forskning på moderne familier**

Sett fra et sosialt og kulturelt perspektiv inneholder foreldreskap plikter, rettigheter, og ansvar tilknyttet barnets omsorg og oppdragelse. Foreldreskap består ifølge Alwin (2004, 14) av et sett meninger, verdier og handlinger som de tar med seg inn i relasjonen til sine barn. Hvordan man er som mor og som far er likevel ikke bare avhengig av foreldrene alene, men også av sosiale og kulturelle betingelser de er underlagt i en gitt tid.

### ***3.2.1 Forandringer i foreldreskapet***

Forandringene i den moderne familie har også skapt forandringer i foreldreskapet. Alwin og Popenoe, sitert etter Alwin (2004) går så langt at de hevder foreldrene ikke lenger styrer barnets hverdagsliv. Familiemedlemmene er mer autonome enn tidligere og er ikke like avhengige av hverandre som tidligere. Dette fører til ifølge noen teoretikere til en mer individualisert og egosentrisk familie, som gjør at foreldre i det moderne samfunn mister mer kontroll over barna sine (Alwin 2004, 151). Resultatet blir at de mister autoriteten sin som foreldre.



De nye endringene preger familielivet og setter nye premisser for oppvekst, sosialisering og identitetsdannelse (Krange og Øia 2005, 34-35). Krange og Øia (2005) uttrykker i boka *Den nye moderniteten* at moderne ungdom og familie møter helt andre utfordringer enn tidligere. De hevder at foreldre derfor ikke har innsikt, erfaringer eller kunnskap om den verdenen den moderne ungdom vokser opp i idag. I et slikt perspektiv hevder de at man kan snakke om en økt avstand mellom generasjonene (Krange og Øia 2005, 35).

### **3.2.2 Forhandlingsfamilien**

Barnet har nå fått subjektstatus med et sett rettigheter og behov; det har skjedd en demokratisering av barndommen. Barnet skal bli tatt med i avgjørelser som gjelder dem og familien deres - familien har blitt en forhandlingsarena. Dion Sommer (2003) hevder at vi de siste årene har fått en framvekst av forhandlingsfamilier. Foreldrene i forhandlingsfamilien setter færre grenser enn tidligere og de grensene som settes er ofte forhandlet frem av foreldre sammen med barn. Barna oppdras til å komme med sine egne meninger og å være kritiske, barnet er dermed en forhandlingspartner. De skal lære å stole på egne initiativer og bestemme selv. Ifølge Sommer (2003) mangler foreldrene tydelige rollemodeller for hvordan være foreldre i en demokratisk familie, noe som gjør at de mister kontroll over barna sine. Foreldrene veksler mellom ettergivenhet og manglende styring, til å være autoritære i neste øyeblikk. Denne vinklingen gjør barn utrygge. Barnas økte rettigheter og selvstendighetsprosess utfordrer dermed foreldreautoriteten. Foreldrene er selv oppdratt i en annen tid hvor forholdet mellom barn og foreldre var kanskje mer subjekt(voksne) -objekt(barn) forhold. Denne forskjellen gjør at dagens krav om forhandlinger blir vanskelig, og konflikter kan oppstå (Glaser og Bølstad 2008, 128). Er konfliktene rundt dataspilling en forhandlingskonflikt eller er det ingen forhandlinger knyttet til spill?

Samtidig som barnet har fått en subjektstatus, viser forskning at foreldre i større grad enn tidligere er med på å stimulere og koordinere barnas liv (Glaser og Bølstad 2008, 129). Anette Lareau (2003) hevder i den amerikanske studien *Unequal Childhoods*, en studie av familiepraksiser i middelklassen og arbeiderklassen, at barnets aktiviteter i middelklassen ofte er voksenstyrt, godt planlagt og organisert. Middelklassebarna blir oppdratt til at de kan forhandle og de opplever at de blir snakket til og blir hørt på av de voksne. Dette er det moderne kjennetegnet av det autonome barnet. Foreldrene i middelklassen er opptatt av barns kognitive og sosiale utvikling gjennom lek, og viktigheten av å eksponere barna for ulike former for

verdifulle erfaringer som de kan ta med seg senere i livet. Barna har ofte flere aktiviteter som blir organisert gjennom de voksne. De blir oppdratt til at de kan forhandle, og de opplever at de blir snakket til og blir hørt på av de voksne. Blir dataspillet en lek det er vanskelig å organisere og forhandle om? Er det slik at leken dataspill er en trussel mot det moderne foreldreskapet? Kari Stefansen (2008) har gjennomført en norsk studie av middelklassens foreldreskap. Her ser hun på hvordan foreldrene utformer og legitimerer egne foreldrepraksiser. Stefansen bruker to metaforer for å beskrive foreldrenes foreldreskap. Den første metaforen hun bruker er blikket for det eksepsjonelle barnet. Foreldrene er opptatt av barnets sosiale, motoriske og kognitive utvikling, og vet hvor barnet befinner seg i utviklingsstigen. Foreldrene styrker bevisst de ønskede egenskapene i en tanke om å få ut det beste i barnet (Stefansen 2008, 34). Truer leken dataspill oppdragelsen av det eksepsjonelle barnet?

Den andre metaforen kaller Stefansen for kroppslig beredskap. Foreldrene er hele tiden på alerten og det er konstant fokus på hva barnet trenger. Det handler om å legge til rette for at barnet skal utvikle seg optimalt og utvikle sitt potensial til det fulle (Stefansen 2008, 28). Ifølge Lareau (2003) sin studie kan man si at middelklassen er den moderne familie hvor foreldrekontrollen og hierarkiet er mer flytende i motsetning til den autoritære voksne.

Alwin (2004) poengterer i artikkelen *Parenting Practies* at hvis vi skal ta utgangspunkt i antakelsen om at foreldre ikke lenger styrer og har kontroll over barnets hverdagsliv, er det viktig at foreldre oppnår kontroll igjen. Dette fordi familieforskning viser at lite kontroll og observasjon av barnets hverdagsliv er linket til problematferd. I forskningen er god foreldrepraksis beskrevet som kjennskap til barnets hverdagsliv og aktiviteter. Relasjonen er tuftet på en solid relasjon hvor tillitt hos begge parter er noen av nøkkelordene (Alwin 2004, 151).

### **3.2.3 Psykologisert barndom?**

I 2000 lanserte Bent Hougaard begrepene *curlingforeldre* og *servicebarn*. Han mente at mønsteret i dagens barneoppdragelse var preget av at autoriteten til de voksne var så godt som avskaffet, og at barn ikke lenger hadde respekt for den voksne. Foreldrene var tjenesteytere for barna sine og gjorde alt for å legge til rette for at barna skulle komme seg smertefritt gjennom livet. Dette mye på grunn av samfunnets politikk og forskningens fokus på individualisering og demokratisering. Hougaard (2004) mener, satt på spissen, at det i dag hersker en forståelse om

at man gjennom likeverdighet, kjærlighet, demokrati, materialisme og opplevelser unngår konflikter mellom barn og foreldre. Han mener dette bygger på en romantisk og dermed urealistisk illusjon. Hougaard (2004) kommer med et eksempel fra skolen hvor barn ofte sier «*Du bestemmer ikke over meg*», dette er ikke medfødt, men innlært. Han stiller spørsmål ved om vi har oppnådd ønskede resultater med vårt moderne syn på barn preget av individualisering, forhandlingsmetoder og demokratisering til tross symptomene på ubalanse i barn-foreldre relasjonen i vårt samfunn. Har de moderne forandringene gjort at vi har havnet i grøften? Er det slik at vi har forandret oss og kastet for mange spilleregler mellom barn og foreldre? Har vi blitt så psykologiserte at den sunne fornuft har forsvunnet? Er det moderne barnet pålagt et for stort ansvar i sin vei mot å bli voksen? Og til slutt, hvordan kan voksne være en trygg og autoritær voksen i møte med barnet i en betryggende relasjon? Hougaard understreker likevel viktigheten av å høre, samarbeide og se barnet. Det er viktig å diskutere hva barnet kan bestemme selv og hva barnet ikke skal være med å forhandle om med tanke på alder og modenhet. Svaret hans er å gjøre curlingforeldrene om til samarbeidsforeldre. Er dette tendenser i studiets datamaterial? Har foreldrene ingen autoritet igjen og har ikke ungdommen respekt for foreldrene lenger? Opplever foreldrene at dataspilling er noe de kan samarbeide om sammen med ungdommen?

## 4 Teoretisk forankring

I dette kapitlet vil jeg presentere studiens teoretiske forankring som utgjør det analytiske rammeverket for studien. Jeg vil først redegjøre for modernitetsteori med utgangspunkt i Anthony Giddens, Ulrich Beck og Elisabeth Beck-Gernsheims teorier om hvordan det er å leve i det moderne samfunn, og da med hovedvekt på teorier om familielivet. Deretter vil jeg redegjøre for domestiseringsteori, som utgjør hoveddrammen i kategoriene i studiens analyse.

I fremstillingen av teori tar jeg opp spørsmål relatert til studien. Dette for å vise teoriens relevans for prosjektet. Spørsmålene vil bli nærmere belyst og drøftet i analysen.

### 4.1 Modernitetsteori

Modernitetsteori forsøker å si oss noe om hvilke forhold vi lever under i det moderne samfunn. Fra et mer kollektivistisk samfunn preget av religion, tradisjoner og overtro, har moderniteten åpnet opp for et samfunn preget av globalisering, sekularisering, differensiering og rasjonalisering (Beck 1992; Giddens 1997). Samfunnsendringene har også skapt forandringer i familielivet. Familien som institusjon har gjennomgått et radikalt skifte ifølge flere modernitetsteoretikere. Familien er ikke lenger en institusjon bygget på arbeidsmessige forpliktelser som tidligere, men baserer seg nå på emosjonelle bånd. Svekkelsen av de arbeidsmessige forpliktelsene i familien, gjør familiemedlemmene mer uavhengige av hverandre. Sagt på en annen måte: hvert familiemedlem handler på vegne av seg selv. Dette resulter i at familien, i større grad enn tidligere, er knyttet sammen gjennom emosjonelle bånd og ikke forpliktelser. Det har skjedd en intimisering av familien (Giddens 1992; Beck og Beck-Gernsheim 2001).

#### 4.1.1 Ulrich Becks individualiseringsteori

Den tyske sosiologen Ulrich Beck er en av Europas fremste representanter for sosiologiens samtidsdiagnostiske revitalisering og oppbruddet fra industrisamfunnet. I Becks beskrivelse av det moderne samfunn er teorien om individualisering en av Becks grunnpilarer (Aakvaag 2008, 264). Individualiseringsteorien består av to elementer. Først en påstand om de omfattende endringene i industrisamfunnets institusjonelle struktur, samt en påstand om konsekvenser disse får for det enkelte samfunnsmedlemmets identitet og livsløp. En av de institusjonelle endringene som Beck var spesielt opptatt av er *globalisering*. Verden består nå av mangfold og åpenhet, og de territorielle grensene er ikke så tydelige som tidligere. Teknologien gir det

moderne mennesket et mangfold av muligheter. Ungdommen spiller ikke bare med Jens i nabogata, men med ungdommer rundt om i hele verden. Ungdommen har fått en ny lekeplass som er så stor at ingen kan ha helt oversikt over den. Det samme gjelder klassesamfunnene som tidligere var mer standardiserte og stabile, mens de nå er mer utydelige og uforutsigbare (Aakvaag 2008, 268). Individene er ikke lenger bundet opp til tradisjoner, klasser og det tradisjonelle (Beck 1992, 90). På hvilken måte påvirker dette familiens hverdagsliv? Er ikke ungdommen bundet opp til den tradisjonelle familie middagen lenger?

Individualiseringen består både av omkostninger og muligheter for individet. Tapet av samfunnets stabilitet og forutsigbarhet fører til en opplevelse av usikkerhet, håpløshet og selvopptatthet. Tapet av samfunnets stabilitet gjør at individene er mer avhengig av tilhørighet i de nære relasjonene, som i familien. Individet har i det moderne samfunn fått bestemte rettigheter og ansvar. Dette fører også med seg valgmuligheter individet tidligere ikke hadde. Beck poengterer da at individet er dømt til å velge i et uforutsigbart sosialt landskap hvor individene ikke lenger har noen ledestjerner i sin identitetsdannelse og sitt livsløp (Beck 1992, 88). Resultatet av individualisering gjør at individet ikke lenger har klare forventninger eller klare roller i sine sosiale omgivelser. Dette resulterer i at det stilles nye krav til emosjonell kompetanse for individet. Hva gjør individualiseringen med de nære relasjonene og hvilke konsekvenser har dette for den moderne familien?

#### **4.1.1.1 Den postfamiliale familie**

Familien er en institusjon som endrer seg kraftig i den nye moderniteten. Mulighet for utdannelse for kvinner, sammen med velferdsordninger, har endret familiepraksisene og de tradisjonelle kjønnsrollene. Nye samlivsformer har kommet, og hva som betegnes som en familie kan være så mangt (Beck 1992, 103-104). Kjernefamilien har blitt erstattet med det Beck kaller den *postfamiliale familie* (Beck-Gernsheim 1998). Familien består nå av flere nyanser og individene er ikke like avhengige av familien som insitusjon som tidligere. Beck og Gernsheim (1998) kaller dette for samfunnets behov for valgte relasjoner, som gir familiene en annen form enn tidligere. Familiemedlemmene er betydelig mer uavhengig av hverandre og har flere personlige mål enn kollektive mål sammen med familien sin. I takt med det moderne samfunn er familien også individualisert. Livene til familiemedlemmene består av ulike rytmer som gjør at hverdagslivet til den moderne familie ofte er godt planlagt og organisert. Beck og Gernsheim (1998) mener at familien har blitt en fabrikk hvor medlemmene har konkurrerende krav som må koordineres og planlegges. En idealsituasjon for familien vil da ifølge Beck og

Beck-Gernsheim (2001, 22) være at familiemedlemmene har et fellesskap som baserer seg på at de har en forståelse for hverandres ønsker om å følge sine livsprosjekter. Er konflikten rundt dataspillet en konsekvens av familiemedlemmenes konkurrerende krav, og har ikke familien noen kollektive mål lenger?

#### **4.1.2 Anthony Giddens modernitetsanalyse**

Giddens er kjent for sin strukturasjonsteori og hans analyse av det moderne samfunn. I 1990 utviklet han en modernitetsanalyse som hadde som mål å se nærmere på konsekvenser det moderne samfunnet har for individet. Hvordan samspillet ble forandret mellom samfunnets institusjoner og det enkelte individ, var viktige tema i analysen til Giddens. Hovedvekten i Giddens analyse var på individet og hvilke påvirkninger det moderne samfunnet har på selvet og identitetens utvikling (Kaspersen 2001, 19).

Dagens samfunn er i kontinuerlig forandring, og forandringene skjer dramatisk fort. Ifølge Giddens er samfunnets *dynamiske karakter* er dette et av de største kjennetegnene ved det moderne samfunn. Forandringer er ikke noe nytt, men det er forandringens hastighet, dybde og intensitet som er unikt for det moderne samfunn (Kaspersen 2001, 121). For å prøve å forklare og forstå hva det er som skaper denne dynamikken har Giddens sammenfattet de dominerende dynamikker i tre punkter: 1) *atskillelse av tid og rom*. 2) *utleiringen av sosiale systemer* og 3) *modernitetens reflekssive karakter* (Giddens 1997, 21). De sosiale interaksjonene kan i det moderne samfunn finne sted i samme tid, men behøver ikke være i samme rom. Tiden har blitt standardisert og globalisert, mye på grunn av ny teknologi. De menneskelige interaksjonene i det moderne samfunn løsriver nå fra deres tidligere forankring og er ikke lenger begrenset til lokalsamfunnet. De sosiale interaksjonene blir løftet ut av deres tidligere interaksjonskontekst og restruktureres, dette ved hjelp av det Giddens kaller utleiringsmekanismer (Giddens 1997, 24-25). Giddens skiller mellom to utleiringsmekanismer som er med å påvirke utviklingen av de moderne institusjonene. Det ene er *symbolsk tegn* som er en mekanisme som utgjør et selvstendig system som eksisterer mellom individene og institusjonene, eksempelvis penger.

Det andre er *ekspertsystemer*. Menneskene i det moderne samfunn er i dag avhengig av ekspertsystemer og tillitt til disse. For eksempel på sykehuset er man avhengig av at journalene lagres på maskinene slik at pasienten får rett behandling. Dette er tillitten til de tekniske systemene, men et av kjennetegnene til det moderne samfunn er at vi har faglige ekspertsystemer i det sosiale miljøet vi er en del av. Menneskene får kontinuerlig informasjon

om hva som er usunt, sunt, farlig og ufarlig. Dette ved hjelp av forskning og ekspert kunnskap. På grunn av samfunnets kontinuerlige endring blir mennesket avhengig av ekspertkunnskapen, og strømmen av viten forutsetter refleksivitet hos individet (Kaspersen 2001, 123-125). Refleksivitetsprosessen eksisterer både i institusjonene og på individuelt plan, og har betydning for de moderne systemene. Giddens definerer refleksivitet som individets og institusjonenes kontinuerlige bruk av viten. Globalisering og massekommunikasjon gjør at informasjonen blir lett tilgjengelig for det refleksive individet. Individet kan nå i større grad reflektere over sine handlinger og handlingsmuligheter på bakgrunn av kunnskap og informasjon. Mennesket er ikke lenger styrt av tradisjon, men kan handle ut fra egne ønsker, som forutsetter en større grad av refleksivitet enn tidligere. Refleksiviteten medfører også en usikkerhet om vitenskapens sannhet. Ny forskning og kunnskap gjør at vitenskapen er dynamisk og ikke en statisk sannhet. Det som var sann kunnskap et år kan ha endret seg året etter. Dette medfører større refleksivitet hos individet enn tidligere og blir derfor avhengig av ekspertsystemene som informasjonskanaler til ny kunnskap (Giddens 1997, 33-34). På den andre siden medfører denne usikkerheten om vitenskapens sannhet en trussel for eksperten i det moderne samfunn. Informantene i studien blir rekruttert fra en temakveld hvor to psykologer opplyser om dataspill, hvor innfallsvinkelen deres er at dataspill er en viktig hobby for mange, men som også kan skape problemer for enkelte. Er dette noe foreldrene blir påvirket av? De har selv oppsøkt ekspertkunnskapen, og har de tillitt til ekspertene?

#### **4.1.2.1 Intimitetskompetanse**

Globalisering, differensiering og tilgang på kunnskap gjør at individet står overfor hundrevis av valg. Individet er ikke lenger underlagt tradisjonene og lokalsamfunnets normer og koder, men er selv med å bestemme ut fra mer globale preferanser (Kaspersen 2001, 139). Dette får også konsekvenser for individets relasjoner. Individets individualisering åpner opp for det Giddens (1992) kaller *rene relasjoner*. Relasjonens emosjonelle karakter og dens gjensidighet, er modernitetens nye intimitetsform. Som følge av den uforutsigbare verdenen og fraværet av de tradisjonelle rollene, tydeliggjøres individets behov for tilhørighet og intimitet i mellommenneskelige relasjoner. Det er i de nære relasjonene i kommunikasjon med andre at man blir bedre kjent med seg selv og andre. Dette forutsetter en psykologisk selvrefleksivitet hos individet. Gjennom disse nære relasjonene utvikler man det Giddens (1992) kaller *intimitetskompetanse*. I denne sammenheng blir foreldre-barn relasjonen forklart som en viktig relasjon for foreldres egen selvutvikling.

## 4.2 Domestiseringsperspektivet– Dataspillingens innmarsj i familiehverdagen

Dataspillet har blitt det nye leketøyet i moderne tid, både for barn, ungdom og voksne. Dataspillet har for mange blitt en stor del av hverdagen. I utvalget for min studie er dataspillet en viktig fritidsaktivitet for ungdommen. At dette har blitt en viktig fritidsaktivitet for ungdommen påvirker også foreldrene og familiens hverdag. Så på hvilken måte forandrer dataspillet og den nye teknologien hverdagen vår? Hvordan tilpasser ungdommen og foreldrene dataspillet i deres hverdagsliv? «*Domestiseringsperspektivet handler om hvordan ny teknologi tilpasses brukeren og sosiale forhold*» (Helle-Valle 2007, 6). Videre i dette kapitlet skal jeg ta utgangspunktet domestiseringsperspektivet slik det er presentert av Roger Silverstone (1992), med supplement fra Jo Helle-Valle (2007).

Domestiseringsperspektivet ble utviklet på slutten av 1980 tallet med Roger Silverstone i spissen. Perspektivet var et blikk på mediebruk, og et viktig prinsipp var at mediebruk alltid involverte tre elementer. Et subjekt, altså mediebrukeren, et objekt medieteknologien, og et sosialt aspekt, altså den sosiale konteksten forbruket skjer i. Hovedbudskapet var at for å kunne analysere mediebruk er det ikke tilstrekkelig å bare forholde seg til medier som funksjonelle teknologier, men at mediene er meningsbærende objekter som brukeren på en meningsfull måte må integrere i den sosiale konteksten de inngår i (Helle-Valle 2007, 15-17). Teknologien går ifølge Silverstone fra å være fremmed, kompleks og spennende til å bli naturlig og nær i hverdagen. Prosessen består av fire deler. *Appropriering* er den delen hvor husholdningen kjøper et teknologisk produkt og dermed gjør det til et objekt. *Objektivisering* handler om hvordan brukeren identifiserer seg med teknologien, for eksempel hvordan det blir fremvist i husholdet. *Inkorporasjon* tar for seg hvordan brukeren lar teknologien få plass i hverdagen, men også hvordan brukeren må tilpasse hverdagen for teknologien. Er dette noe som viser seg i mitt utvalg? Må foreldrene tilpasse dataspillet's plass i deres hverdag? I så fall, på hvilken måte? Til slutt i prosessen er *Konvensjon* hvor teknologien får en personlig mening for brukeren, og man ser på hvordan teknologien kan danne relasjoner utenfor hjemmet. Hvilken personlig mening har dataspillet fått for foreldrene? Dette er noe jeg vil komme nærmere inn på i analysen (Silverstone 1992, 21-26).



For å kunne forstå dataspilling som fenomen vil det å forstå konteksten den utspiller seg i være av betydning utfra et domestiseringsperspektiv. Til grunn for denne tenkningen, ligger antagelsen om at mennesket er et kulturelt vesen som trenger å skape orden og mening i omgivelsene. Mediene må klassifiseres og aksepteres innfor den kulturelle orden for å klassifiseres som medier i en funksjonell forstand. Familiene i studien har alle en felles forståelse av hva en datamaskin er og er en akseptert del av hjemmet. I de fleste hjem finner vi en datamaskin, om ikke flere, de er en akseptert media i familiens hverdagsliv. Konfliktene dreier seg om situasjoner knyttet datamaskinen, som spillinger på maskinen. Hvor mye skal barna få spille? Sitter de for mye stille? Blir de aggressive av å spille? Blir de avhengige? Slik kan bekymringene fortsette. Vurderingene og tankene rundt dataspillingen er preget av den sosiokulturelle konteksten ungdommen og foreldrene er en del av og er ifølge domestiseringsperspektivet et viktig element i analysen for å forstå mediebruk (Helle-Valle 2007, 15-17). Sentralt i Silverstone (Silverstone 1992, 16) sin analyse er begrepet hushold, også kaldt den moralske økonomi av husholdet. Husholdet er en moralsk økonomisk og kulturell enhet med et sett av verdier og interesser som familien handler utfra. Begrepet moralsk økonomi karakteriserer familiens ideologi. Familiens moralske karakter er preget av kjærlighet, intimitet og solidaritet. Samtidig som familien er en kulturell enhet. Er dataspillet en trussel mot familiens ideologi og familiens kulturelle orden?

Et annet viktig element i analysen er skillet mellom det offentlige og private. Det offentlige vil i denne sammenhengen være teknologien, og husholdet som det private. Moderne samfunn er nå preget av et svakere skille mellom det offentlige og det private. Det offentlige invaderer den private affære i større omfang enn tidligere. Denne invaderingen gjør at husholdet må vokte de private grenser (Helle-Valle 2007, 19). Og det er dette domestiseringsbegrepet legger vekt på. Silverstone beskriver det slik; *“objects in from the wild: the public place. The transition, which is also a translation, of objects across the boundary the separates public and private spaces is at the heart of what I mean by domestication”* (Silverstone 1992, 98). Domestiseres betyr altså at medieteknologi som dataspillet i denne sammenheng må temmes, altså tilpasses i den kulturelle konteksten den skal være en del av. Er dataspillet en viktig del av husholdets hverdag, og skaper den en form for trivsel, kan vi snakke om en vellykket domestisering. En mislykket domestisering er når dataspillet skaper en trussel mot familiens ideologi (Helle-Valle 2007, 18). Er dataspillet på vei til å bli en del av familiens hverdagsliv eller vil familien ha en hverdag uten? Og snakker vi da om en vellykket eller mislykket domestisering i denne studien?

## 5 Analyse og drøfting

I dette kapitlet skal jeg redegjøre for undersøkelsens funn, samt drøfte disse ved å knytte data opp mot tidligere forskning og teori. Fremstillingen er en kombinasjon av teori, meningsfortetting og direkte sitat. Kategoriene er de overordnede temaene som ble utviklet i analyseprosessen.

### 5.1 Familiens moralske økonomi

Hvilke sett av verdier og interesser foreldrene handler ut ifra kan tolkes ut fra ulike utsagn i intervjuet. Det er spesielt gjennom spørsmålene om dataspilletts rolle i familien, hva de tenker er positivt og negativt med spilling og hvordan de ville hatt det ideelt sett, at familiens moralske økonomi blir beskrevet. Foreldrene i studien blir spurt om å beskrive familien sin, og beskriver da også ungdommen. Gjennomgående skildringer av ungdommen er beskrivelse av det jeg har valgt å kalle det *sårbare og eksepsjonelle barnet*.

#### 5.1.1 Det sårbare og eksepsjonelle barnet

Alle foreldrene beskrev ungdommen sin med en sårbarhet. Enten var de sårbare for avslutninger som å avslutte i spillet, at de var slitne eller at de slet sosialt. Foreldrene beskrev det slik:

*Så ja jeg skjønnte nok ikke heller, hvor vondt han hadde det(...)Også tenkte jeg at han hadde jo slitt veldig og vært gjennom mange vonde ting.*

*Han ene har opplevd mye mobbing. Og det har vært ganske traumatisk for han tror jeg. Han har nok også vært ensom i perioder. Og så har han ikke noen venner som han har hatt veldig lenge.*

*Han er redd for ting. Leste ikke før en eksamen fordi han var redd. Så når eksamen kom så lå han bare i sengen med dynen over hode.*

I sammenheng med beskrivelsene av ungdommens opplevelser og sårbarhet uttrykte alle foreldrene, unntatt i én familie, at de trodde dataspillet var en flukt fra virkeligheten. Flere foreldre sa at de ville at ungdommen skulle være mer sosial, og samtlige uttrykte et ønske om mer fysisk aktivitet hos ungdommen. Foreldrene beskrev det slik:

*Han hadde jo trengt og komme seg inn i et annet miljø. Fått litt flere venner, fått litt sosial trening. Sånn ansikt til ansikt(...)Så har jeg ikke noe tro på at du utvikler deg selv når du sitter på gutterommet alene all din tid. Jeg tror ikke du blir sosialt flink og klok av det.*

*Altså det som er, er at det er så passivt og sitte stille sånn foran pcen(...)Ja altså jeg skulle jo sett at han var mer ute og gjorde noe annet.*

*Jeg skulle ønske meg litt mer fysisk aktivitet i stedet og lest litt mer bøker.*

Med bakgrunn i utsagnene til foreldrene kan det tolkes som foreldrene var opptatt av barnets sosiale, motoriske og kognitive utvikling og kan tolkes opp mot det Stefansen (2008) kaller, blikket for det eksepsjonelle barnet. I utsagnene beskrev foreldrene at de ikke tror man utvikler seg foran skjermen, samt at man ikke blir klok av det. Spørsmålet jeg da stiller meg er om leken dataspilling truer oppdragelsen av det eksepsjonelle barnet? Forskning på moderne foreldrepraksis viser at middelklasseforeldre i dag bevisst styrker de ønskede egenskaper med tanke på å få fram barnets beste. Ut fra det moren i den ene familien beskriver, om at man ikke kan bli klok av å spille, kan det tolkes som dataspilling forstås som et hinder for foreldreprosjektet om å legge til rette for barns optimale utvikling. Det kan virke som dataspillet i disse utsagnene ikke blir betegnet som utviklingsstøttene aktivitet med tanke på ungdommens utvikling. I sammenheng med dette beskrev en annen mor en opplevelse av å mislykkes:

*Altså det har vært så mye snakk om at de ikke bra å sitte sånn foran en skjerm. Man føler jo at man mister kontrollen eller mister taket eller lurer på, hva skal jeg si da. Du føler deg mislykket da.*

I opplevelsen av å miste kontroll, beskriver moren en opplevelse av å mislykkes. Ut fra dette utsagnet kan det tolkes som det moderne foreldreprosjektets oppgave om å oppdra det eksepsjonelle barnet slår sprekker, som resulterer i en opplevelse av å ikke mestre foreldrerollen. I beskrivelsene av ungdommene kan utsagnene ses i sammenheng med at foreldrene var redde for barnas psykiske helse. Redselen for dataspillets påvirkning på ungdommens psykiske helse, kan trolig henge sammen foreldrenes beskrivelser av ungdommens tilleggsproblematikk.

### 5.1.2 Tilleggsproblematikk

Alle ungdommene i undersøkelsen, utenom én har hatt utfordringer knyttet til skolefravær. Dette har sammenheng med at rekrutteringen av informanter ble gjort på en temakveld knyttet til skolefravær. De fleste longitudele-studiene indikerer at dataspilling kan være en årsak til dårlige skoleprestasjoner (Pallesen et al. 2015, 473). I tillegg til utfordringer knyttet til skolefravær hadde tre av ungdommene også opplevd mobbing på skolen. To av ungdommene slet med sykdom, som oppkast og kvalme, som man ikke fant noe somatisk svar på. To av ungdommene var også diagnostisert med ADHD. For to av ungdommene som hadde blitt mobbet, og for begge som opplevde fysiske plager, hadde spillingen økt i kjølvannet av dette. En mor beskrev det slik:

*Han ble grusomt mobbet på barneskolen. Så han ble totalt utfrosset på sitt trinn. Så han hadde ingen på skolen å være sammen med. Og da ble spillet alt han hadde på en måte(...) Så det var vel en flukt.*

Foreldrene til to av de som hadde blitt mobbet, beskrev ungdommene som ensomme og deprimerte. En mor beskrev det slik:

*Han slet veldig med depresjoner på den tiden. Så det var gleden i livet hans. Så hvis jeg tok fra han det, da var det tomt.*

Mye av faglitteraturen trekker frem problemer som mobbing og ensomhet som mulige årsaker til problemer knyttet til dataspill. Spørsmålet jeg da stiller meg er om dataspillet er et symptom, heller enn å være selve problemet som dataspillet ofte beskrives som? På bakgrunn av datamaterialet i denne undersøkelsen og undersøkelsen gjort av NOVA (2013, 86) *Pengespill og dataspill* blir min tolkning at ungdom som opplever mobbing, og en form for utenforskap, har lettere for å bruke dataspillet som en flukt sammenlignet med andre ungdom. Foreldrene beskrev det slik:

*Han fikk nok ingen mestringsfølelse sånn sosialt. Da var det bare pcen igjen.*

*Han ene har opplevd mobbing. Mye og det har vært ganske traumatisk for han tror jeg. Han har nok også vært ensom i perioder. Og så har han ikke hatt noen venner. Så da er nok spillet et sted du flykter til vil jeg tro.*

En annen mor fortalte om forståelse for sønnens flukt inn i den virtuelle verden. Hun beskrev det slik:

*I dataspillet kan de liksom hoppe ut av livet, hvor de kan gå inn i spillverden og være et annet menneske. Slik som sønnen min som ikke går på skolen, han er redd for ting og ligger bare i sengen. Og tenk det og da komme i den virtuelle verden hvor du har kontroll, hvor du kan greie ting og mestre ting. At man vil hoppe ut av virkeligheten, sånn som det, det forstår jeg veldig godt.*

Ut fra foreldrenes beskrivelser av ungdommens flukt inn i den virtuelle verden, kan det tolkes som dataspillet blir en mestringsarena og et sted hvor ungdommen føler tilhørighet. Sett på en annen måte kan det hende dataspillet har vært redningen for noen av ungdommene som har opplevd utenforskap. Alle foreldrene fortalte også at ungdommene hadde venner i spillverdenen og hadde en forståelse for at dataspillet var en viktig hobby og mestringsarena. Til tross for denne forståelsen kan det virke som om foreldrene og ungdommene verdsetter dataspillingen forskjellig.

### **5.1.3 Dataspilling - en verdikonflikt?**

I spørsmålet om de snakker om spill hjemme, uttrykte flertallet at de syntes det var vanskelig å prate om. Det var i hovedsak noe ungdommen interesserte seg for, og ikke foreldrene. Flere av ungdommene spilte skytespill, og samtlige foreldre uttrykte bekymring rundt innholdet i disse spillene. Flere uttrykte at de synes det var vanskelig å sette seg ned sammen med ungdommen for å se dem spille. De beskrev det som ubehagelig for seg selv. To av mødrene beskrev det slik:

*Nei jeg har ikke veldig lyst å sitte å se på skytespillene. Så det gjør jeg ikke. Også snakker vi ikke så mye om det heller. Litt, men vi forstår jo ikke helt dette her. Så de føler sikkert at dette er noe vi ikke er interessert i og ikke synes noe om. Det kan jo være at, at det skaper litt sånn ekstra avstand eller. Men nei jeg klarer ikke sitte å synes at dette er festlig å se på. Jeg synes rett og slett det er deskusting.*

*Jeg er totalt imot våpen og slåssing og alt. Og du vet jeg har to gutter som ja. Jeg liker ikke å se de spiller de krigspillene. Jeg tenker liksom når de skyter at det er noen sin sønn, noen sin mor. Jeg synes det er vanskelig å se at de spiller sånt krigspill.*

Alle foreldrene fortalte at dataspillet var en viktig hobby for ungdommen, men var likevel ambivalente til det selv. En hypotese er at foreldregenerasjonen, som ikke har vokst opp med spill, har vanskelig for å sette seg inn i ungdommens verden og verdsette aktiviteten på lik linje med andre aktiviteter. En av mødrene beskrev det slik:

*Det er kanskje konfliktfullt for mange på min alder fordi vi ikke helt har erfart det selv. Jeg tror at man må ha erfart det selv, vokst opp med det selv. For å klare å sette inn deg i det.*

Som moren i utsagnet beskriver «kanskje det er konfliktfullt for mange på min alder, fordi vi ikke har vokst opp med det selv». Krange og Øia (2005) stiller spørsmålet i boka *Den nye modernitet*, om vi i vårt moderne samfunn nå ser en økt avstand mellom generasjonene. De mener at foreldre mangler innsikt, erfaringer og kunnskap om den verdenen ungdommen vokser opp i. Samtlige foreldre uttrykte dette, men uttrykte samtidig et håp om å kunne forstå bedre. Håpet om å kunne forstå bedre, kan tolkes som et uttrykk for det Beck og Beck-Gernsheim (2001,22) betegner som idealsituasjonen i den moderne familie, hvor familiemedlemmene har en forståelse for hverandres ønsker. Foreldrene uttrykte at de forstod at dataspillet var en viktig hobby på lik linje med andre aktiviteter, men skjønnte likevel ikke hvorfor ungdom vil bruke så mye tid på det. I den forstand kan man si at foreldrene ikke oppnår idealsituasjonen som Beck og Beck-Gernsheim beskriver. Tre mødre uttrykte det slik:

*Jeg skjønner jo at det er fasinende, uansett om jeg aldri hadde giddet og brukt så mye tid på disse tingene, ikke såne spill.*

*Det er liksom ikke noe man blir kvitt, det dataspillet. Man kan ønske seg det vekk igjen, men nei det går ikke.*

*Dataspill i vår familie er en hat greie. Verken min datter eller jeg har roen til å sette oss ned å spille på en pc. Det hadde vel vært pedagogisk å bruke litt tid sammen med han. Men det har jeg ikke gjort. Det er liksom hans greie(...)Jeg er jo ikke glad når han spiller. Jeg er jo mer glad når han skrur av.*

Sett i lys av mangel på forståelse for ungdommens dataspilling, og da fravær av idealsituasjonen i den moderne familie, er det mulig å anta at ungdommen og foreldrene gir dataspillet ulik verdi. På bakgrunn av dette kan det tolkes som dataspillet blir en verdikonflikt, hvor foreldrene ikke verdsetter dataspillet på samme måte som ungdommen. En av foreldrene stilte selv spørsmålet i intervjuet, hvor hun spør om andre aktiviteter blir regnet som høy-verdi hobby, mens dataspillet ikke blir definert slik. Hun uttrykte det slik:

*Hvorfor er spilling en sånn aktivitet som har mindre verdi enn andre aktiviteter. Jeg hadde jo ikke tenkt at det at de sitter mer hjemme og aldri var ute og sånn type ting hvis dem holdt på og malte på sånne figurer eller spilte i korps? Elle samlet på frimerker liksom.*

På spørsmålet om hvordan familien ville hatt det idealt sett, uttrykte alle at de ville at ungdommen skulle spilt mindre. De så ikke for seg at de skulle slutte å spille, men redusere spilletiden. Foreldrenes ønske om redusert spilling, kan ha sammenheng med savnet av familiefellesskapet.

#### **5.1.4 Savnet av familiefellesskapet- familiens individualiseringsprosess**

Flere av foreldrene beskrev også savnet av familiefellesskapet. Tre av foreldrene beskrev det slik:

*Altså han må gjerne sitte litt hver dag, men ikke hele tida fra han kommer hjem til han legger seg. Han spiller jo mens han spiser frokost. Jeg skulle ønske at han kunne vært en større del av vår familie. At vi kunne hatt mer felleskap sammen.*

*Fordi jeg følte at kjernefamilie, den kontakten er borte. Den er borte fordi de spiller så mye. Og jeg føler at de ikke er noe vennlige når de kommer inn for å spise middag og se på tv. Fordi de er i sin egen verden(..)Altså hvis du står på kjøkkenet og lager mat i 40 min og gir advarsel og så blir du sittende alene fordi de bare spiller. Det var den eneste tiden vi hadde sammen som en familie, det var det største problemet jeg hadde. Jeg kunne jo heller bare satt en pizza i ovnen, fordi er det noe poeng i at jeg lager middag? Jeg var ensom. Ingen å snakke med og de var alle opptatt med deres egne ting, de ville ikke komme ut.*

*Dataspillingen påvirket i den forstand at vi ble en mer splitta familie. Altså liksom for det rakner jo litt sånn, når folk isolerer seg på den måten.*

Disse utsagnene kan knyttes opp mot individualiseringsbegrepet til Beck. Ut fra utsagnene ovenfor kan det tolkes som familien har blitt mer individualisert. Ungdommen i dagens samfunn har fått større frihet og mulighet til selv bestemme sin identitet, og hva en vil drive med. Ungdommene i utvalget har valgt dataspill. Og sett fra generasjonsprespektivet kan det være utfordrende fordi dette er en ukjent aktivitet for mange av foreldrene. Ut fra utsagnene til foreldre kan man tolke det som at foreldrene mener dataspillet skaper større avstand mellom dem og ungdommen. At dataspillet skaper denne avstanden kan trolig både handle om foreldrenes manglende interesse og bekymring for spillings påvirkning på ungdommen.

Bekymringen retter seg ikke bare mot dataspillets påvirkning på ungdommen, men også påvirkningen den har på familien. Som hun ene moren påpeker; *Dataspillingen påvirket i den forstand at vi ble en mer splitta familie*. Det er mulig å anta at individualisering av familien gjør relasjonsforpliktelsen i familien svakere. En tolkning kan være at svekkelsen av relasjonsforpliktelsen i familien skaper større avstand mellom familiemedlemmene. Som den ene moren beskrev; *Fordi jeg følte at den kjernefamilie, den kontakten er borte*. Dette utsagnet kan knyttes opp mot Becks (1992) begrep om emosjonell kompetanse hos foreldrene, samt Giddens (1992) begrep om intimitetskompetanse. Sett i lys av Becks og Giddens begreper kan forelderens opplevelse av kjernefamiliens oppløsning tolkes som redsel for tap av forelderrollen og familiens emosjonelle bånd. Avstanden foreldrene beskriver skaper også et savn hos foreldrene; som en annen mor uttrykte; *Jeg var ensom. Ingen å snakke med og de var alle opptatt med deres egne ting*. Ved hjelp av dataspillet retter ungdommen sin sosialitet ut i en global teknologisk sosialitet og bort fra familien som skaper et savn hos foreldrene.

Følger vi teoriene om modernitetens nye krav om emosjonelle bånd og viktigheten av foreldre-barn relasjonen for foreldres egen selvutvikling, kan ungdommens dataspilling forstås som et hinder for utvikling av de emosjonelle båndene i foreldre-barnrelasjonen. Relasjonens emosjonelle karakter blir beskrevet av Giddens (1992) som modernitets nye intimitetsform, der de emosjonelle båndene blir styrket gjennom gjensidig kommunikasjon mellom individene. Mangel på denne gjensidige kommunikasjonen mellom foreldrene og ungdommen var et mønster som i større eller mindre grad ble beskrevet i intervjuene. Kommunikasjonen mellom ungdommen og foreldrene ble ofte beskrevet gjennom fortellinger om familiens hverdagsliv, som bringer oss videre til neste avsnitt.



## **5.2 Dataspilletts påvirkning i familiehverdagen - Inkorporasjon – hvilken rolle spiller dataspillet i hverdagen til familien?**

Felles for familiene i undersøkelsen var at de opplevde at aktiviteten dataspilling var en trigger til konflikt. Ifølge foreldrene var dataspillingen en stor del av hverdagen til ungdommen, noe som preget familiehverdagen negativt. Flertallet av ungdommene hadde datamaskinen på rommet og alle spilte fra 3- 6 timer hver dag. Hvis de hadde mulighet til å spille mer, gjorde de det. Felles for alle var at de synes ungdommen spilte overdrevent mye, og dette var hovedbekymringen. I denne delen vil jeg analysere hvordan dataspillingen får plass i familiens hverdag (inkorporasjon) og hvilken personlig mening dataspillingen har fått (konvensjon).

### **5.2.1 Spillingen tar overhånd**

Spillteknologiens innmarsj i familien, ble ofte av foreldrene beskrevet som harmløs og ufarlig. Det hadde ofte startet med en liten Nintendo med ufarlige spill, til å nå være en datamaskin med utallige og ofte uforståelige spill for foreldrene. En gjennomgående beskrivelse fra foreldrene, var at dataspillet nå hadde fått for stor plass i familiens hverdag. For mange hadde spillingen tatt overhånd samtidig med ungdommens skolevegring, som nevnt tidligere. Flere beskrev at dataspillet i seg selv ikke var problemet, men omfanget. Flere foreldre beskrev det slik:

*Altså dataspillet i seg selv er ikke bekymringen. Bekymringen er at det tar sånn overhånd. At han ikke regulerer det på noen måte.*

*Han ville være hjemme fra skolen, ville ikke gå på skolen, han ville bare spille. Og da opplevde vi det som veldig problematisk, og følte at spillingen liksom tok overhånd.*

*Men, hva skal jeg si, det er alt oppslukende for han, eller ja, for litt av konflikten når det gjelder før da og for så vidt nå også, kan bli dette med at han legger så mye i det. At kanskje det ikke blir nok tid til skolearbeid for eksempel.*

Ut fra disse utsagnene ser man at foreldrene var bekymret for tidsbruken ungdommen brukte på spillingen og ikke aktiviteten i seg selv. På tross av disse utsagnene uttrykte også foreldrene bekymring rundt selve spillingen som aktivitet, som jeg vil komme nærmere inn på senere i analysen. Dataspillingen ble beskrevet av alle foreldrene som hovedaktiviteten i ungdommens

liv, og det vekker ekstra bekymring når dette går utover skolearbeidet. At dette vekker ekstra bekymring kan tolkes i sammenheng med *familiens moralske økonomi* nevnt tidligere i kapitlet med samme navn. Ungdommens overdrevne spilling preger også familiemedlemmene, og foreldrene må tilpasse dataspillingen til familiehverdagen. Dette bringer oss videre til neste avsnitt.

### 5.2.2 Den demokratiske hverdagen

Flere av foreldrene beskrev spillingen som en aktivitet som var vanskelig å begrense og sette regler for. Alle foreldrene uttrykte likevel viktigheten av å lage regler sammen med ungdommen. Det var spesielt en familie som var opptatt av dette. De beskrev det slik:

*Jeg tror jo tydeligere vi klarer å være på hva som er dealen liksom, hva er spilledealen. På hverdagene så vet de at de har tre timer på å spille. Og så, hvis vi er flinke til å følge opp, noe vi er flinke til, men og samtidig ansvarliggjøre de litte granne og sier okei, nå er klokke tre, nå kan du begynne å spille. Og at vi er sammen om det på en måte, at det ikke bare blir jeg som bestemmer hele tiden ja eller nei. Men at de og er med på, okei dette er min spilletid, det er mitt ansvar, hvor lenge har jeg spilt nå. Rekker jeg å spille en runde til. Altså at det er mer en sånn, samarbeid om det da (...) Det er liksom ikke kompliserte regler. Men det er lett å gjennomføre det fordi vi har blitt enige. Når de kommer hjem fra skolen, før de begynner å spille, da må de gjøre noe husarbeid. Vi har sånne husoppgaver og hvis ikke de har gjort det, så får de ikke lov å spille. Hvis de begynner å spille alene uten å ha gjort det, da blir vi irriterte(...) Men så lenge vi er flinke, og er i dialog med dem og samarbeider, så synes jeg at det går bedre.*

En annen familie uttrykte det slik:

*Det er viktig å varsle hverandre på forhånd slik at vi kan tilrettelegge litt etter hverandre. Og at han får mulighet til å innrette seg eller gi beskjed på forhånd da, at det går ikke. Da kan jeg ikke for da har vi en kamp. Ikke sånn vi kommer 10 min før, nå er det middag. Selvfølgelig kan han ikke bryte mitt i en kamp da. Han har lagkompiser som også må lide for det. Ellers selvfølgelig og, det blir respektløs av oss også da(...) Nå skjønner vi bedre og passer på å ha en kalender. Prøve å plote inn. Sånn at når de avtaler ting så kan han se i kalenderen. Sånn at han skal ha kontroll på når vi avtale ting eller har planer som gjelder hele familien, som han må være med på. Så han må ta hensyn til det.*

Disse utsagnene kan tolkes som en forhandling- og dialogretorikk. Forelderens utsagn kan knyttes opp mot demokratiseringsbegrepet og barnet som subjekt. Ungdommen blir tatt med i avgjørelsene og foreldrene beskriver viktigheten av ungdommens stemme. Dion Sommer(2003) kaller det en forhandlingsfamilie og mener dette er kjennetegnet på den moderne familie i vår tid. Denne ene moren trakk spesielt frem viktigheten av at ungdommen måtte være med å hjelpe til i hjemmet og ta ansvar, hvor hun trakk fram viktigheten av å gjøre

husoppgaver før de fikk spille, noe andre familier også påpekte. Dataspillet blir slik moren beskriver, brukt som belønning. Dataspillet som belønning kan belyses som svekkelse av de arbeidsmessige forpliktelsene i familien. Ungdommens arbeidsmessige fravær i familiehverdagen, medfører at foreldrene gjør dataspillet om til en premie, som ungdommen kan vinne. Denne forhandlingen mellom husarbeid og spilletid gjøres likevel til et samarbeid.

Forhandlingene baserer seg på de emosjonelle båndene i motsetning til de arbeidsmessige forpliktelsene. Dette beskriver foreldrene med utsagn om viktigheten av å ikke være autoritær i slike situasjoner, men heller være i dialog med ungdommen. Det er gjennom dialogen man utvikler de nære relasjonene, som beskrives som kjennetegnet til den moderne forelder (Giddens 1992). Foreldrene var opptatt av at ungdommen selv skulle være med å bestemme, det skulle være en demokratisk familie hvor alle stemmer skulle bli hørt, hvor alle skulle være med å bidra. Det som kan bli utfordringen for foreldre i en demokratisk familie ifølge Sommer (2003) er at foreldrene mangler rollemodeller for et slikt foreldreskap. Foreldrene er selv oppvokst i en annen tid hvor forholdet var mer subjekt (voksne) og objekt (barn) - relasjon. Dette medfører at foreldrene veksler mellom ettergivenhet og manglende styring til å være autoritær, som kan resultere i at de mister sin autoritet som foreldre. Et slikt mønster der foreldrene hadde gått fra å prøve å ha en dialog, til å bli autoritære, og til slutt hadde gitt opp, var middagsmåltidet. En far beskrev det slik:

*Sånn vi har jo vært strenge før. Men det nyttet liksom ikke. De blir så stor konflikt. Og sånn jeg skjønner det er jo midt i en kamp sammen med andre. Så nå lar vi han som bor hjemme komme å spise når han vil. Vi sier fra, det er fint om du kommer. Og så gjør han ikke det, og da kommer han etterpå. Så nå har det blitt sånn.*

Utsagnet kan tolkes som foreldrene hadde prøvd å ha autoritet, men opplevde at det resulterte i store konflikter. På bakgrunn av de store konfliktene hadde foreldrene gitt opp. Ut fra Sommers (2003) perspektiv resulterte det i en svekkelse av foreldreautoriteten knyttet til middagsmåltidet. Middagsmåltidet ble ofte beskrevet som en kilde til konflikt, hvor foreldre autoriteten hadde blitt svekket.

### 5.2.3 Middag – en kilde til konflikt

Flere av foreldrene hadde prøvd å lage regler sammen med ungdommen, noe ungdommen ikke hadde klart å holde ifølge foreldrene. Dette var ofte regler om at foreldrene skulle si ifra i god tid i forveien når det var middag og at ungdommen da viste når de måtte begynne å avslutte. Samtlige foreldre uttrykte forståelsen for at ungdommen var i en spillekamp sammen med andre og at de derfor ikke kunne avbryte når det var middag. Det var derfor viktig å forberede ungdommen i god tid. Alle hadde også en tid på kvelden når de måtte avslutte. Med andre ord hadde flere av foreldrene prøvd å tilpasse seg ungdommens spilling, men med dårlig resultat. Beskrivelsene av konfliktene var ofte at disse reglene ikke ble holdt. De resulterte i at mange av familiene stengte nettet, som ofte skapte stor konflikt. Ofte en så stor konflikt at flere av foreldrene beskrev det som forgjeves. Mange av familiene hadde derfor gitt opp familieaktiviteten middag. Konflikter knyttet til middagsmåltidet var noe alle beskrev som utfordrerne. To familier beskrev det slik:

*Vi prøvde jo å spise sammen sant, og vi kunne sitte ved middagsbordet å vente i det lange løp og måtte hale og dra. HALLO, nå vil vi gjerne at du skal komme ned å spise. Så kunne det bli konflikt ut av det.*

*Altså det typiske som jeg husker godt, det var disse kranglene om å ikke komme å spise, å ikke kunne forholde seg til familien når du skal. Og det å sette seg rett på pcen og ikke være tilgjengelig på en måte. Så vi hadde nok en god del frustrasjon, irritasjon og sinne kanskje over det å sitte der med middagsbordet og uten at han kom ned(...). Han kunne spist alle måltider foran den pcen hvis han fikk lov. Og noen dager gjør han jo det i praksis og. Og helst mørkt rom.*

Ut fra utsagnene kan det å spise sammen tolkes som en viktig familieverdi for foreldrene. Dette kan ha sammenheng middagsmåltidet i norske hjem tradisjonelt sett har blitt sett på som en viktig familietradisjon. Middagen ble av foreldrene beskrevet som et samlingspunkt for familien hvor alle skulle være tilstede, men ut fra ungdommens atferd kan man anta at ungdommen ikke så dette som viktig. Disse perspektivene kan knyttes opp mot det Beck og Gernsheim (1998) kaller den postfamiliale familie. Middagen blir ikke lenger regnet som en kollektiv handling. Familiemedlemmene har ulike rytmer og behov i hverdagen som er vanskelige å koordinere. Beck og Gernsheim (1998) beskriver den moderne familie som en fabrikk, hvor familien har konkurrerende krav. De konkurrerende kravene kan forstås som foreldrenes og ungdommens ulike interesser knyttet til ønsket om å spise sammen.

Ungdommen ville helst spise foran pcen, mens foreldrene ville at hele familien skulle spise sammen. At ungdommen ikke kom ned for å spise sammen med dem, forårsaket en opplevelse av frustrasjon og sinne hos foreldrene. Med andre ord kan konflikten rundt middagsmåltidet oppstå på grunn av foreldrenes opplevelse av ungdommens uakseptable atferd. Foreldrene beskrev det som en av hovedkonfliktene, og flere hadde gitt opp kampen om et felles måltid. Avkallet på fellesmåltidet beskrev en mor slik:

*Men konfliktene er vel at de ikke kommer inn til middag. At de, det sosiale liv du vil ha med din tenåring, hvor du sitter med bordet, spør hvordan har dagen vært i går, de bare, de bare hopper over det(..).I begynnelsen banket jeg på døren på rommet deres, eller skrek eller ble irritert, og til slutt spiste jeg bare middagen alene. De kommer ned senere tar middag fra bordet og inn på rommet for å spille mens de spiser.*

Noen foreldre beskrev at maten ble som regel stående, og ungdommen kunne selv spise når han ville. I faglitteraturen går Alwin (2004) så langt og hevder at foreldrene ikke lenger styrer barnas hverdagsliv og at familiemedlemmene er mer autonome enn tidligere. De mener at den moderne familie nå er mer individualisert og egosentrisk. At foreldrene hadde gitt opp middagsmåltidet som en felles familiepraksis kan ifølge Alwin syn tolkes som at foreldrene ikke styrer hverdagen lenger og at de har mistet sin autoritet. To av familiene sa i intervjuene at ungdommene nok var sjefene i familien, mens resten av foreldrene sa at det var de som bestemte. Dette bringer meg tilbake til Beck (1992) som mener at et resultat av individualiseringen, er at individet ikke lenger har klare forventninger eller klare roller i sine sosiale omgivelser. Sett i lys av denne påstanden kan utsagn som at ungdommen bestemmer, tolkes som at rollene i familien er uklare og ungdommen er øverst i familiehierarkiet. Likt for alle foreldrene enten de sa at ungdommen bestemte eller de sa at de som foreldre bestemte, uttrykte samtlige at det var vanskelig å ha kontroll over ungdommens spilling. Ungdommen befant seg i en ny globalisert-teknologisk lekeplass, som for foreldrene opplevde som ukjent og uoversiktlig.

## 5.3 Konvensjon – hvilken personlig mening har dataspillet fått for foreldrene?

### 5.3.1 Den nye globalisert-teknologisk lekeplassen

Flere av foreldrene beskrev dataspillingen som noe som var vanskelig å ha helt oversikt over. Når foreldrene fikk spørsmål om hvilke spill ungdommene spilte, uttrykte flere at det var så mange spill og ulike verdener som var vanskelig å huske. Ungdommene spilte også sammen med flere, og mange spilte med andre ungdommer utenfor Norge. Beck beskriver dette som et av kjennetegnene til det moderne samfunn, hvor han bruker begrepet *globalisering*. Verden består ikke lenger av territorielle grenser (Aakvaag 2008, 268). Ungdommene i undersøkelsen spilte ofte med personer fra andre land, som befant seg i andre tidssoner enn Norge. Noen foreldre beskrev da episoder hvor ungdommene hadde sittet oppe på natta for å spille. Ungdommene befant seg på en ny globalisert-teknologisk lekeplass, som foreldrene opplevde som uoversiktlig. Flere kom også med eksempler fra når ungdommen skulle gjøre skolearbeid og foreldrene trodde de satt og jobbet, hvor det viste seg at de spilte i stedet. Leken i den globaliserte-teknologisk verden er mindre synlig for foreldrene, da det forgår på en skjerm, i motsetning til fotball på løkka. Foreldrene får heller ikke innsyn i hvem ungdommen er sammen med på den nye lekeplassen, og man kan på mange måter si at det kan være en av grunnene til at de opplever å miste oversikt. I den forstand kan man si at den nye lekeplassen stiller større krav til kommunikasjon mellom foreldrene og ungdommen, da det er vanskelig å få innblikk visuelt som foreldrene tidligere gjorde da det tittet ut av kjøkkenvinduet eller dro ned på «løkka». Flere foreldre beskrev denne nye lekeplassen som en arena som var vanskelig å ha oversikt over. To mødre i forskjellige familier beskrev det slik:

*Men så vet jeg jo at han sitter foran pcen og gjør skolearbeid også, så det er umulig for meg og på en måte ha helt oversikt over hva han driver med.*

*Det går ikke an for oss å kontrollere ting som sådan. Vi prøvde jo til og med IP blokking en gang, for å blokkere ting. Men vi kan jo ikke sitte å IT administrere alt.*

I et domestiseringsperspektiv kan utsagnene tolkes som at det offentlige, altså teknologien og spillet, invaderer den private sfære. Denne invaderingen oppleves for foreldrene som ukontrollerbar, og de mister oversikten. Det er mulig å anta at ønsket om redusert spilling handler om at foreldrene prøver å vokte de private grensene i familien i håp om å oppnå mer kontroll og oversikt over ungdommens aktivitet og hverdagsliv. En metode foreldrene prøvde for å oppnå mer kontroll, var å stenge internettet i perioder da ungdommen ikke fulgte reglene. Dette resulterte ofte i store konflikter. Mange av ungdommene klarte likevel å skru på internettet igjen eller få tak i internett på en annen måte. En far beskrev det slik:

*Vi har jo blitt lurt noen ganger. Da har de sittet på badet og koblet seg på nettet til naboen og sånn. De ligger jo foran oss i forståelsen av teknologien.*

Flere foreldre uttrykte det samme, at ungdommen alltid lå et steg foran dem. Giddens (1997) bruker begrepet samfunnets *dynamiske karakter*. Det moderne samfunnet endrer seg dramatisk fort og er i kontinuerlig endring. I dette tilfellet gir den raske utviklingen en fordel for ungdommen, siden foreldrene ikke tilpasser seg endringen like fort, som resulterte i en opplevelse av at ungdommen alltid lå foran dem. Dette medførte en avmaktsfølelse hos foreldrene, ved at de følte seg lurt. Et tiltak foreldrene hadde gjort for å få mer innsikt i spillkulturen var å delta på temakvelden, som alle beskrev som nyttig. Et trekk som gikk igjen og som nevnt tidligere var at foreldrene ikke var så kjent med spillkulturen, og snakket sjelden om spilling hjemme. Ved å velge å delta på temakvelden kan det virke som flere av foreldre ville ha informasjon og kjennskap til spillkulturen, men da ikke gjennom sin egen ungdom, men fra ekspertsystemet. Det kan tolkes som foreldrene fortrekker informasjon fra ekspertsystemet, heller en sin egen ungdom, i jakten på å redusere bekymringen sin. Dette er et kjennetegn ved det moderne mennesket ifølge Giddens (1997) hvor mennesket er avhengig av ekspertsystemet i innhenting av ny kunnskap. Sett i lys av Giddens (1997) teori kan selve temakvelden tolkes som et modernitetsfenomen, hvor foreldre deltar for å få kunnskap om hvordan være bekymrede foreldre til ungdom som spiller, ifølge dem, overdrevent mye. På bakgrunn av avhengigheten av ekspertkunnskapen i det moderne samfunn forutsetter det i dagens samfunn reflekssive foreldre.

### 5.3.2 Den reflekssive forelder

Fagmiljøet som jobber med problemspilling legger vekt på viktigheten av å lage regler sammen med ungdommen og snakke om spill på samme måte som man gjør med andre aktiviteter (Kulturdepartementet 2015, 6). Temakvelden var også preget av en slik tilnærming. På spørsmål om hva de synes om kurset og forståelsen som ble presentert, var utsagnene preget av noe jeg har valgt å kalle reflekssive utsagn. Foreldrene uttrykte det slik.

*Altså jeg vet ikke om min indre holdning har endret seg så forferdelig, men jeg fortalte om hvilke impulser jeg hadde fått der(..) Men så sitter jeg igjen med min historie likevel*

*De ble jo veldig ufarliggjort og så tror jeg ikke heller det er farlig men jeg tenker det ikke er bra når det blir mye og det er ikke alle de spillene som er så veldig bra.*

*Det har vært en modningsprosess dette her, og så er det noe med at du føler jo fort at du kommer litt sånn i forsvarsposisjon i forhold til foreldre som kanskje fortsatt har disse holdningene, om at dette er helt fyfy. Men jeg vil jo kanskje fortsatt si at jeg fortsatt synes at det er for mye.*

*Det var litt rart sånn vi fikk presentert det på temakvelden hvor vi skulle være involvert i hva de spiller. Bli mer interessert.*

Noen foreldre beskrev det som en tankevekker og andre uttrykte skepsis til å ufarliggjøre det, da de tenkte at dataspill ikke bare var positivt. En tolkning kan være at dette kan ha sammenheng med media og fagmiljøets påvirkning på foreldrenes forståelse. Som den ene moren påpeker i utsagnet ovenfor i avsnittet om dataspill – en verdikonflikt: *Det handler jo og om hva samfunnet rundt oss propper oss med.* Innen fagmiljøene er det ulike oppfatninger om dataspill som avhengighet. Flere mener det er et reelt klinisk problem, mens kritikerne mener det vil sykeliggjøre en normalatferd (Pallesen et al. 2015, 473). Det er mulig å anta at ambivalens i fagmiljøet kan skape usikkerhet hos foreldrene. Det var spesielt en far som beskrev usikkerheten knyttet til dette. Han beskrev det slik:

*Mange ute i systemet tror at gutten min er spillavhengig. Men på temakvelden presenterte dem det på an annen måte. Om han er spillavhengig eller ikke det vet jeg ikke. På en måte er det en trøst for meg fordi jeg tror ikke han er spillavhengig. Er det noe som heter spillavhengighet?*



Gjennom temakvelden ble foreldrene presentert for gjeldene kunnskap om ungdom og dataspill som ble presentert av to psykologer betegnet som ekspertsystemet, ifølge Giddens (1997) teori om samfunnets dynamiske karakter. Foreldrene får gjennom ekspertsystemet tilgang på ny vitenskapelig sannhet. På grunn av samfunnets dynamiske karakter vil også foreldrene være avhengig av disse ekspertsystemene, fordi vitenskapen er dynamisk. Det som var en sannhet i går, kan være en annen sannhet i morgen. Om overdreven dataspilling skal bli en diagnose er omdiskutert, men som i 2018 ble en realitet, og som mange i fagmiljø har påpekt, dataspilling er et reelt klinisk problem. Dette beskriver også faren i utsagnet ovenfor. Han opplevde at mange i hjelpeapparatet mente gutten hans var spillavhengig, men hvor de på temakvelden presenterer det mer som en viktig hobby og ikke noe man kan bli avhengig av.

Denne ambivalensen hos fagmiljøet som faren beskriver, forutsetter refleksivitet hos den moderne foreldre, som hele tiden må reflektere og ta stilling til ulik kunnskap og informasjon de får fra ekspertsystemene. Jeg stiller meg da spørsmålet om ambivalensen i fagmiljøet kan skape usikkerhet hos foreldrene knyttet til ekspertenes kunnskap. Med utgangspunkt i et slikt perspektiv kan ambivalensen og usikkerheten om den vitenskapelige sannhet tolkes i hvorvidt det skaper en trussel for eksperten i det moderne samfunn. På den ene siden forutsetter moderniteten kunnskapsformidling gjennom ekspertsystemet, samtidig som samfunnet fokuserer på brukermedvirkning og individets egen kunnskap om hva som er best for en selv. I farens beskrivelse reflektere han med seg selv i samtalen om gutten er spillavhengig eller ikke, hvor det kan virke som han ikke blir helt enig med seg selv. Og hvor det også er fravær av konsensus i ekspertsystemene han er i kontakt med. Slik faren i utsagnet presenterer kan det tolkes som ekspertkunnskapen som skal hjelpe og gi svar bidrar mer til usikkerhet enn hjelp. Det var spesielt denne ene faren som snakket mye om avhengighetsspørsmålet, et annet kjennetegn som hadde mange likhetstrekk, var spørsmålet som dataspill var farlig på noen måte som bringer meg videre til neste avsnitt.

### 5.3.3 Dataspilling – en farlig aktivitet?

Samtlige foreldre trakk fram bekymringen rundt at ungdommen hadde få venner, og hva det gjør med en. Foreldrene beskrev det slik:

*Så han hadde jo trengt og kommet seg inn i et annet miljø, fått litt flere venner, fått litt sosial trening. Sånn ansikt til ansikt.*

*Men jeg føler de ikke er sosiale i det hele tatt. Når de blir eldre kommer de ikke til å kunne lese ansiktsuttrykk. De kan ikke se hvis folk er ærlige. For alt de ser er på en skjerm.*

*De synes jo det er sosialt, så synes jo vi at det er litt rart at det er sosialt. Men de opplever det som sosialt.*

På tross av dette så de at ungdommen hadde venner i spillverden, men som ikke alltid ble beskrevet som sosialt. Som hun ene moren påpekte, sosialt sånn 'ansikt til ansikt'. Vi er da i kjernen av det moderne samfunn. Ved hjelp av ny teknologi og globalisering blir de sosiale interaksjonene ifølge Giddens (1997) rekonstruert. De menneskelige interaksjonene trenger ikke lenger være i samme tid og rom. Ut fra utsagnet om bekymring for lite sosial kontakt er det mulig å anta at dataspillet ikke oppleves som sosialt for foreldrene. Det kan tolkes som foreldrene forstår sosialt som noe som foregår i samme rom og ikke virtuelt på tvers av (tid og) rom. Et annet mønster som gikk igjen var bekymring for dataspilletts påvirkning på ungdommens fysiske og psykiske helse. To foreldre uttrykte det slik:

*Han har holdt på med Mario, men man blir jo ikke syk av det(..) Han fikk ikke lagt seg, sov ikke. Hvis han fikk styre selv så sov han 3-4 timer. Og så skulle han opp og ha en full skoledag etterpå. Det gikk jo ikke det. Jeg så jo at han ødela skolenhverdagen sin og ødela det sosiale liv sitt (..) Det gikk bare rett ned med alt. Og dette stod jeg og så på, jeg kunne ikke bare se på det. Gutten ble og mer og mer ulykkelig. Han la på seg på den tiden rundt 30 kg. Det er jo heller ikke noe.*

*Og en sånn spillesituasjon hvor de har sittet og est seg opp i mange timer og blitt veldig sinte og frustrerte og ikke fått til noe i spillet og det liksom bare bygger seg opp. Det kunne fint ha vært starten på en veldig alvorlig utagering hvis vi i den situasjonen måtte sette en grense, da kunne det bare poff liksom(..) Så det var veldig mye sånn, uro i familien da når vi opplevde at den spillingen ble veldig negativ da.*

Foreldrene beskriver her bekymringer rundt spillets påvirkning på ungdommene, og familien sin. Det var spesielt dataspillet påvirkning på sinne og ungdommenes rutiner som foreldrene var bekymret for. Det var spesielt en mor som trakk fram bekymringen rundt sønnens skolesituasjon og fysiske og psykiske helse. Hvor spillet gjorde det vanskelig for ungdommen å opprettholde en normal døgnrytme. Opplevelsene foreldrene fortalte, kan tolkes i lys av Stefansen (2008) sin metafor om kroppslig beredskap. Stefansen (2008) forklarer det med at de moderne middelklasseforeldrene er på alerten og har et konstant fokus på hva barnet trenger. At ungdommen ikke får den søvnen og fysiske aktiviteten han ut fra mors forståelse trenger, skaper da en bekymring hos mor, sett i lys av en slik metafor.

Som tidligere nevnt hadde foreldrene også en forståelse for at spill kunne være positivt, men hadde også en opplevelse av redsel. Det kan tolkes som at foreldrene står i et krysspress, hvor de på den ene siden opplever dataspillet som positivt, men på den andre siden har en opplevelse av frykt for dataspillingens påvirkning. Redselen og frykten forklartes ofte i sammenheng med omfanget på spillingen og barnets sårbarhet. Det var spesielt et utsagn som beskrev fryktens ytterpunkt. En mor uttrykte det slik:

*Brevik brukte jo også disse spillene. Men det er ikke det at jeg ser for meg det, at ja(..)Jeg tror jo ikke de blir mordere, men jeg tror jo ikke egentlig heller at det skaper et bedre menneske iallfall.*

I rettsaken om terroren 22 juli, kom det frem at den terrordømte Anders Behring Breivik hadde vært en aktiv gamer. Selv oppga han at han hadde brukt spillene til å trene seg opp mentalt for å tåle den mentale belastningen (Overå og Weihe 2016, 337). Det var bare den ene moren som trakk fram Breivik. Utsagnet sier oss likevel noe om morens store frykt for dataspillet påvirkning. På tross av opplevelsene av bekymring uttrykte samtlige foreldre at de også så at dataspillet kunne ha en positiv påvirkning. Spesielt nevnte foreldrene språkkunnskap, organisering og lederskap. En mor beskrev det slik:

*Så jeg ser det positive med at dem lærer seg det med å organisere avtaler, at du er avhengig av hverandre, dialog også mye strategi da. Planlegging og en arena for mestring ikke minst. Glede av å gjøre noe sammen.*

Et trekk som går igjen i utsagnene i materialet er sirkelresonnementer. Foreldrene uttrykte seg i en runddans mellom hva som forårsaker hva. Er det dataspillet som skaper sosiale problemer eller er det sosiale problemer som medfører overdreven spilling. Dette mønsteret finnes også i utsagnene om ambivalens til selve aktiviteten dataspilling, er dataspillet farlig eller er det sosialt. I sammenheng med forelderens ambivalens stiller jeg meg spørsmålet om hvorvidt dataspillet har blitt legitimt i familiens kulturelle orden. Som jeg vil drøfte i analysens avsluttende refleksjoner.

## **6 Avsluttende refleksjoner**

### **6.1 Dataspillet – setter familiens kulturelle orden på prøve**

I dette studiet har fokuset vært rettet mot bekymrede foreldres beskrivelser og forståelser av ungdommers dataspilling, hvor domestiseringsperspektivet og modernitetsteori er brukt som analytisk rammeverk. Sett i lys av domestiseringsperspektivet må forelderens beskrivelser og forståelser ses i lys av den sosiokulturelle konteksten som familien er en del av. Den sosiokulturelle konteksten som presenteres av informantene i studien er gjennomgående skildringer knyttet til det moderne foreldreskapet. Gjennomgående i materialet uttrykte foreldrene en form for bekymring knyttet til spillingen. Bekymringene dreier seg om for lite fysisk aktivitet, spillets påvirkning på ungdommens sosiale, kognitive og motoriske utvikling, lite tid sammen som familie samt innholdet i spillet. Foreldrene fortalte likevel også om positive opplevelser med spillet, og ønsket ikke å be ungdommen om å slutte. Dette kan tolkes dithen at dataspillet er blitt en akseptert del av hjemmet, samtidig som at det fortsatt utgjør en trussel for familielivet sett fra foreldrenes perspektiv. Dersom vi knytter det opp mot domestisering kan det tolkes som, fra ungdommens perspektiv, at dataspillet har blitt temmet inn i hjemmet i motsetning til foreldrene. For ungdommen er dataspilling noe naturlig og nært i hverdagen, mens for foreldrene oppleves spillingen som kompleks og fremmed på mange måter. Ut fra et foreldreperspektiv kan datamaterialet i denne studien tolkes som et uttrykk for en mislykket domestisering (Jo Helle -Valle 2007, 18).

Dataspilletts mislykkede domestisering kan ha sammenheng med modernitetens påvirkning på familiens moralske økonomi og foreldreskap. Den moderne familie har gjennomgått et skifte fra en kollektivistisk til en mer individualisert familie. Familien er nå bundet sammen av emosjonelle bånd og ikke forpliktelser. Familiens individualisering resulterer i at det settes nye krav til emosjonell kompetanse, og idealsituasjonen for familien er at familiemedlemmene har et felleskap som baserer seg på at de har en forståelse for hverandres ønsker om å forfølge sine livsprosjekter. I den forstand kan man si at informantene i studiet representerer et fravær av dette, da samtlige foreldre uttrykker at de ikke forstår hvorfor ungdommen vil bruke så mye tid på dataspilling. Dataspill kan således tolkes som en verdikonflikt. Dette ved at modernitetens individualisering skaper et spenningsforhold mellom ungdommens og foreldreskapets individualiseringsprosess. Ungdommen søker seg ut av familiens sosiale rom og ut i et virtuelt sosialt rom hvor de kan oppnå emosjonelle bånd gjennom teknologi. Ungdommens dreining ut i det virtuelle rom skaper en trussel for det moderne foreldreprosjektets intimeringsprosess,

hvor dataspillet blir betegnet som et hinder i oppnåelsen av de emosjonelle båndene i familien. På mange måter kan vi betegne det som dataspillet paradoks: Dataspillet uttrykker individualisering, men samtidig truer det den moderne familiens emosjonelle fellesskap. Dataspillet setter dermed familiens kulturelle orden på prøve.

Dataspillet pulverisering av familiens kulturelle orden utløser et savn hos foreldrene. Ungdommens dataspilling presenteres av foreldrene som hemmende for relasjonsforpliktelsen i familien, ved at dataspillet hemmer nærheten og dialogen som er et ideal i det moderne foreldreskapet. I et slikt perspektiv kan ungdommens dataspilling, ut fra foreldrenes ståsted, tolkes som et fenomen som skaper sprekker i det moderne foreldreskapet og som skaper bekymring hos de moderne foreldrene i vårt moderne samfunn.

Det er likevel et spørsmål om hvorvidt dette har sammenheng med foreldrenes deltakelse på temakvelden. Foreldres deltakelse på en slik temakveld kan handle om opplevelsen av å ikke mestre foreldreskapet, som en følge av ungdommens dataspilling, og søket etter ekspertkunnskapens viten. Sagt på en måte; når de emosjonelle båndene er truet, søker foreldrene ut av familien i jakten på å styrke de emosjonelle båndene. Ekspertsystemet vektlegger samarbeid og dialog i arbeidet med å styrke de emosjonelle båndene. I arbeidet med spillproblematikk er fokuset rettet mot å bli kjent med ungdommens virtuelle verden, og en tanke om at man ved å snakke om og verdsette dataspillet kan bidra til å styrke de emosjonelle båndene i familien, i stedet for at dataspillet utgjør en trussel mot disse båndene. Gjennomgående i materialet er foreldrenes ambivalens til denne tilnærmingen. Foreldrene sa at de sjelden satt seg ned for å se ungdommen sin spille. Det ble beskrevet slik at dataspill var noe ungdommen drev på med, ikke foreldrene. Samtlige foreldre forklarte dette med utgangspunkt i generasjonsperspektivet. Dataspillet opplevdes som noe ukjent som foreldrene ikke hadde kjennskap til, og som de i utgangspunktet ikke interesserte seg i. Dataspillet ble da trukket frem som et fenomen som skapte avstand mellom generasjonene. Hvorvidt dette er en problemstilling som – ved de nye generasjoner - vil utvikle seg på en slik måte at dataspillet blir et fenomen som vil styrke familiens fellesskap i stedet for å skape konflikt, er en mulig antakelse. Man kan se for seg at den generasjonen som selv har vokst opp med dataspill vil ha en annerledes opplevelse og forståelse av dets plass i familiehverdagen. På denne bakgrunn kan det antas at foreldres forståelse av dataspillet vil gjennomgå et paradigmeskift i fremtiden, med det utfall at dataspillet blir like temmet inn i familiens kulturelle orden som dagens tv.

## 7 Litteraturliste

- Aakvaag, Gunnar C. 2008. *Moderne sosiologisk teori*. Oslo: Abstrakt forl.
- Aase, Tor Halfdan og Erik Fossåskaret. 2014. *Skapte virkeligheter: Om produksjon og tolkning av kvalitative data*. 2. utg. utg. Oslo: Universitetsforl.
- Alwin, D. F. 2004. "Parenting Practices." I *The Blackwell companion to the sociology of families*, redigert av Jacqueline Scott, Jacqueline L. Scott, Judith Treas og Martin Richards. Malden, MA: Blackwell Pub.
- Andenæs, Agnes. 2000. "Generalisering: Om ringvirkninger og gjenbruk av resultater fra en kvalitativ undersøkelse" I *Kjønn og fortolkende metode : metodiske muligheter i kvalitativ forskning*, redigert av Hanne Haavind. Oslo: Gyldendal akademisk.
- Ardis, Storm-Mathisen og Helle-Valle Jo. 2014. "IKT-bruk i skolen og familien - en praksisteoretisk studie av kjønn." *Tidsskrift for kjønnsforskning* (02): 149-167.
- Bakken, Anders. 2017. *Ungdata : nasjonale resultater 2017*. NOVA-rapport 10/17. Oslo: Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring.  
<http://www.hioa.no/content/download/142592/4031475/file/Opprettet-Ungdata-rapport-2017-4-august-2017-web-utg-med-omslag.pdf>.
- Beck-Gernsheim, Elisabeth. 1998. "On the Way to a Post-Familial Family." *Theory, Culture & Society* 15 (3-4): 53-70.
- Beck, Ulrich. 1992. *Risk society : towards a new modernity*. Risikogesellschaft. London: Sage.
- Beck, Ulrich og Elisabeth Beck-Gernsheim. 2001. *Individualization: Institutionalized Individualism and its Social and Political Consequences*. Published in association with Theory, Culture & Society. London: London : SAGE Publications.
- Brunborg, Geir Scott, Lars Roar Frøyland og Marianne Bang Hansen. 2013. *Pengespill og dataspill : endringer over to år blant ungdommer i Norge*. 2/2013. NOVA-rapport (trykt utg.). Oslo: Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring.
- Dalen, Monica. 2011. *Intervju som forskningsmetode*. 2. utg. utg. Oslo: Universitetsforl.
- Frøyland, Lars Roar, Marianne Bang Hansen, Mira Sletten, Leila Torgersen og Von Tilmann Soest. 2010. *Uskyldig moro? Pengespill og dataspill blant norske ungdommer*. 18/2010. NOVA-rapport (trykt utg.). Oslo: Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring.

- Frøyland, Liv. 2017. *Systemisk samtale : Psykososialt samarbeid med barn, ungdom og foreldre*. Systemisk samtale. Bergen: Fagbokforl.
- Giddens, Anthony. 1992. *The transformation of intimacy : sexuality, love and eroticism*. Oxford: Polity Press.
- . 1997. *Modernitetens konsekvenser*. Oversatt av Are Eriksen. The consequences of modernity. Oslo: Pax.
- Gjesvik, Kalle, Alexander Fredriksen og Hélène Fellmann. 2009. *Lek eller alvor? Online rollespill og virtuelle verdener*. Bergen: Fagbokforl.
- Glaser, Vibeke og Jan Bølstad. 2008. *Moderne oppvekst : nye tider, nye krav*. Oslo: Universitetsforl.
- Haavind, Hanne. 1987. *Liten og stor : mødres omsorg og barns utviklingsmuligheter*. Kvinnens levekår og livsløp. Oslo: Universitetsforlaget.
- Helle-Valle, Jo. 2007. "Kontekstualiserte medier, kontekstualiserte mennesker - et annet blikk på mediebruk " I *Personlige medier : livet mellom skjermene*, redigert av Rasmussen Terje. Oslo: Gyldendal akademisk.
- Hougaard, Bent. 2004. *Curlingföräldrar och servicebarn*. Curling-forældre & service-børn och pisen eller guleroden. Stockholm: Prisma.
- Johannessen, Asbjørn, Line Christoffersen og Per Arne Tuft. 2010. *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode*. 4. utg. utg. Oslo: Abstrakt.
- Johnsen, Astri og Vigdis Wie Torsteinsson. 2012. *Lærebok i familieterapi*. Oslo: Universitetsforl.
- Kaspersen, Lars Bo. 2001. *Anthony Giddens: Introduktion til en samfundsteoretiker*. 2. rev. udg. utg. København: Hans Reitzel.
- Krange, Olve og Tormod Øia. 2005. *Den nye moderniteten: Ungdom, individualisering, identitet og mening*. Oslo: Cappelen akademisk forl.
- Kultur- og kirke departementet. 2008. *Dataspill*. St.meld. nr 14 (2007-2008). Oslo: Kultur- og kirke departementet. <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/stmeld-nr-14-2007-2008-/id502808/sec1>.
- Kulturdepartementet. 2015. *Handlingsplan mot spilleproblemer: 2016- 2018*. Oslo: Kulturdepartementet. [https://www.regjeringen.no/contentassets/2b4b872673364d5a986164dca96b54c8/handlingsplan\\_mot\\_spilleproblemer\\_2016-2018.pdf](https://www.regjeringen.no/contentassets/2b4b872673364d5a986164dca96b54c8/handlingsplan_mot_spilleproblemer_2016-2018.pdf).
- Lareau, Annette. 2003. *Unequal Childhoods : Class, Race, and Family Life*. Berkeley: University of California Press.



- Liestøl, Gunnar og Terje Rasmussen. 2003. *Digitale medier: En innføring*. Oslo: Universitetsforl.
- Lotteritilsynet. 2017. *Hjelpelinjen for spillavhengige - er spill blitt et problem*. Samtalestatistikk 2016. Oslo. <https://lottstift.no/wp-content/uploads/2017/03/Hjelpelinjen-samtalestatistikk-2016.pdf>.
- Neumann, Cecilie Elisabeth Basberg og Iver B. Neumann. 2012. *Forskeren i forskningsprosessen: En metodebok om situering*. Oslo: Cappelen Damm akademisk.
- Overå, Stian og Hans-Jørgen Wallin Weihe. 2016. *Spillavhengighet: Gaming og gambling*. Stavanger: Hertervig forl.
- Pallesen, Ståle, Helge Molde, Bjørn Bjorvatn, Rune Mentzoni, Daniel Hanss, Kristin Huang og Cecilie Schou Andreassen. 2015. "Behandling av dataspillavhengighet ; en systematisk oversikt." *Tidsskrift for Norsk psykologforening* 52 (6): 471-478.
- Pallesen, Ståle, Helge Molde, Rune A. Mentzoni, Daniel Hanss, Arne Magnus Morken og samfunnspsykologi Universitetet i Bergen Institutt for. 2016. *Omfang av penge- og dataspillproblemer i Norge 2015*. Bergen: Universitetet i Bergen, Institutt for samfunnspsykologi.
- Silverstone, Roger. 1992. *Consuming technologies: Media and information in domestic spaces*. London: Routledge.
- Skogstrøm, Lene. 2008. "Dataspilling er det nye ungdomsopprøret." *Aftenposten*, 28 august <https://www.aftenposten.no/norge/i/OnBpV/--Dataspilling-er-det-nye-ungdomsopproret>.
- Sommer, Dion. 2003. *Barndomspsykologi: Udvikling i en forandret verden*. 2. rev. udg. utg. København: Hans Reitzel.
- Stefansen, Kari. 2008. "Et uendelig ansvar. Om foreldreskap i middelklassen." I *Utfordrende foreldreskap: Under ulike livsbetingelser og tradisjoner*, redigert av Bente Puntervold Bø og Bennedichte C. Rappana Olsen, 27-49. Oslo: Gyldendal akademisk.
- Thagaard, Tove. 2013. *Systematikk og innlevelse: En innføring i kvalitativ metode*. 4. utg. utg. Bergen: Fagbokforl.
- World Health Organization. 2018 "ICD-11 Mortality and Morbidity Statistics." Hentet 4. mai 2018. <https://icd.who.int/dev11/1-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2f1448597234>.

## 8 Vedlegg 1

# Er du villig til å stille til et intervju i forskningsprosjektet ”Når dataspillet skaper konflikt i familien”?

### Bakgrunn og formål

Studien er en masteroppgave i familiebehandling ved Høgskolen i Oslo og Akershus, Institutt for sosialfag. Formålet med studien er å få mer kunnskap om hvilke typer konflikter familier opplever når barnet/ungdommen spiller dataspill og hvordan familien løser det.

Fordi dere sitter med viktige erfaringer og kunnskap om temaet, ønsker jeg dere som informanter i prosjektet mitt. Målet er å øke forståelsen for utfordringene familier møter ved spilling.

### Hva innebærer deltakelse i studien?

Studien er en kvalitativ undersøkelse hvor intervju vil bli brukt som metode for innsamling av data. Spørsmålene vil omhandle konfliktene familien opplever rundt dataspillet og forelderens opplevelse av disse. Intervjuet vil finne sted i april/mai. Intervjuet vil vare i cirka 45 min og vil bli tatt opp på lydopptak.

### Hva skjer med informasjonen om deg?

Alle personopplysninger vil bli behandlet konfidensielt.

Prosjektet skal etter planen avsluttes i juni 2018 og lydopptak og intervjuene vil da bli slettet.

### Frivillig deltakelse

Det er frivillig å delta i studien, og du kan når som helst trekke deg uten å oppgi noen grunn.

Dersom du ønsker å delta eller har spørsmål til studien, ta kontakt med Mari Erga (student): 97064918 eller veileder ved Høgskolen i Oslo og Akershus Marit Haldar: 97740392

Studien er meldt til Personvernombudet for forskning, NSD - Norsk senter for forskningsdata AS.

Jeg har mottatt informasjon om studien, og er villig til å delta

-----  
(Signert av prosjektdeltaker, dato)

## 9 Vedlegg 2

### Intervjuguide

*«Når dataspillet skaper konflikter i en familie».*

#### **Fakta spørsmål:**

- Hvem består familien av?
- Hvor mye tid cirka bruker ungdommen på spill?
- Hvilket type spill spiller hun/han?
- Hvis dere kort skulle beskrevet dere som familie hva ville dere sagt da
- Hvilken rolle har dataspillet hjemmet hos dere?

#### **Spørsmålene knyttet til konfliktene foreldrene opplever:**

- Jeg vil at dere skal tenke tilbake på en dag før dere startet på kurset hvor det ble konflikt hjemme hos dere knyttet til dataspillet. Hvor dere starter fra dere stod opp. Kan dere fortelle meg om den episoden, hvordan den startet, hva den handlet om og hvordan det endte? Når dere nå forteller kommer jeg noen ganger til stoppe dere for å stille noen spørsmål til det dere sier.

Eks når familien kommer inn på konflikten

- Hva tenker dere krangelen handler om?
- Hva tenker dere det er som skaper konflikten?
- Hva tenker dere ungdommen ville svart på spørsmålet om hva krangelen handler om og hva som skaper konflikten?
- Hvordan løser dere det?
- Er en slik episode dag vanlig hjemme hos dere?
- Ser dere noe positivt rundt spillingen?

### **Spørsmål til hvordan konfliktene er nå etter kurset.**

- Hvordan er det hjemme hos dere nå med hensyn til dataspilling etter avsluttet kurs?
- Er konfliktene de samme, eller er det mindre eller mer konflikt enn før kurset?
- Hvis konfliktene har dempet seg eller økt, hva tror dere er grunnen til dette?
- På hvilket måte har kurset vært nyttig for dere som familie?
- Kan du prøve å beskrive hvordan dere ideelt sett kunne ønske at det var hjemme hos dere?
- Hvordan tror dere ungdommen ideelt sett skulle ønske det var hjemme?