



Eksamen i BV3900, kandidat 808

Dataspill i et nyttesperspektiv



Innhold

1.0 Innledning.....	2
1.1 Tema.....	2
1.2 Metode.....	3
1.3 Kildekritikk.....	3
1.4 Forforståelse.....	4
1.5 Definisjoner.....	4
2.0 Dataspill som kulturuttrykk.....	4
2.1 Barnekonvensjonen.....	5
2.2 Barnevernsinstitusjon.....	5
2.3 Miljøterapi.....	6
2.4 Den profesjonelle relasjonen.....	8
2.5 Salutogenese.....	9
2.6 Overgangsobjekt.....	10
2.7 Dataspillavhengighet.....	11
2.8 Voksnes holdninger til dataspill.....	12
2.9 Negative konsekvenser av dataspilling.....	13
2.10 Positive konsekvenser av dataspill.....	14
3.0 Funn.....	15
4.0 Drøfting.....	16
4.1 Rammene på institusjonen.....	16
4.2 Dataspill i miljøterapien.....	17
4.3 Passiv skjermbruk.....	18
4.4 Dataspill i relasjon.....	19
5.0 Avslutning.....	21
6.0 Litteraturliste.....	22

1.0 Innledning

Jeg har så lenge jeg kan huske vært interessert i å spille dataspill. For meg var det en interesse som beroliget meg, ga meg en følelse av mestring, utfordret meg intellektuelt og skapte nye vennskapsbånd. Jeg kan si at dataspill var en stor del av min hverdag som barn og ungdom, men ikke uten negative sider. I mange familier er dataspill sett på som en kilde til irritasjon, spesielt hvis omsorgspersonene ser på dataspilling som en usosial og inaktiv aktivitet (kulturdepartementet 2019, s. 17). Min familie var intet unntak. Foreldrene mine mente jeg måtte gå ut for å være med venner istedenfor å visne bak pc-skjermen. I dag viser de siste tallene fra Medietilsynet (2022) at 76% av alle barn mellom 9-18 år spiller dataspill (s.4). Rapporten viser at for barn mellom 9-18 år spiller 92% av alle gutter og 59% av alle jenter (Medietilsynet, 2022, s. 4). Tallene fra Medietilsynet viser at dataspill har potensialet til å være en sosial arena for barn til å møte 76% av jevnaldrende. Det gjør at vi må tenke nytt når det kommer til barn og unge i dagens samfunn.

1.1 Tema

På det andre året av studiet fikk jeg mitt første møte med Gamingkontakten. De jobber med å følge opp barn som isolerer seg helt eller delvis gjennom gaming (Gamingkontakten, u.å.). Gjennom opplegget fikk jeg oppleve hvordan barnevernspedagoger kunne jobbe forebyggende i miljøet. Barn og unge kunne komme til fritidsklubben og fritt spille sammen med de ansatte og sammen skape en relasjon. Jeg husker godt mitt første møte med en sjenert ungdom som satt stille med hettegenseren trukket over hodet. Etter at jeg introduserte meg og spurte hva slags spill han likte å spille, svarte han smilende og med hetta trukket tilbake. En tilsynelatende tilbaketrukket ungdom, ble til en ivrig engasjert gutt, som ikke klarte å slutte å prate når han først ble spurt om noe han var interessert i. Det møtet har jeg hatt med meg inn i arbeid på institusjoner og gjort at jeg har blitt nysgjerrig på om det kan brukes på flere arenaer. Dette var med på å forme problemstillingen min for denne oppgaven:

Hvordan kan dataspill brukes som verktøy til å bygge relasjon i det miljøterapeutiske arbeidet på barnevernsinstitusjoner?

Det styrende grunnlagsdokumentet for barnevernspedagoger stadfester at alt sosialfaglig arbeid skal ta utgangspunkt i klientenes egne verdier, kunnskap og ressurser. Videre står det at sosialfaglig arbeid forutsetter respekt ovenfor klientenes verdier og livsvalg

(Fellesorganisasjonen 2019, s. 3). Derfor vil det være til faglig interesse for meg som fremtidig barnevernspedagog i tillegg til personlig interesse, å utforske hvordan dataspill kan bringes inn i det sosiale arbeidet med barn og unge.

1.2 Metode

Denne teksten er skrevet som en litteraturstudie i henhold til oppgavens kriterier. En litteraturstudie tar for seg å belyse et tema ved å bruke eksisterende fagkunnskap, forskning og teori (Dalland, 2020, s. 14). Når jeg startet å skrive denne oppgaven, hadde jeg allerede en forforståelse av emnet. Forforståelsen min sammen med mine verdier, erfaringer og målsettinger, har vært med på å forme denne oppgaven og det resultatet jeg har endt opp med. Dette kaller Bergsland (2021) for en refleksiv forskningsposisjon (s. 45). Bergsland (2021) mener at ved å være bevisst sin forforståelse, personlige preferanser, begreper og teorier, vil det kunne bidra til å skille mellom subjektive og objektive funn (s. 46).

I mine søk har jeg brukt hovedsakelig gaming, dataspill, videospill for seg selv og i kombinasjon med miljøterapi, miljøarbeid, terapi og sosialt arbeid. Siden dataspilling er et nytt tema i stadig endring, har det vært vanskelig å finne fagstoff som var direkte relatert til dataspill som verktøy til relasjonsbygging på institusjoner. Dette kan være en svakhet med oppgaven, ettersom den ikke tar for seg konkrete pensumkilder knyttet til artikler om dataspill som er brukt i relasjonsarbeid innenfor barnevern. Jeg har prøvd å gjøre opp for denne svakheten med å se på andre pensumkilder som er forsket på norske forhold og relevant pensum for barnevern. Jeg har tatt i bruk flere forskjellige søkeverktøy som ORIA, ODA og Google scholar. Videre har jeg sett etter styringsdokumenter og politiske føringer som kan ha betydning for alle som jobber med sosialt arbeid.

1.3 Kildekritikk

Mens jeg jobbet med oppgaven, evaluerte jeg kildene mine ved å vurdere om de var relevante og pålitelige. Videre så jeg om litteraturen oppga ryddige kilder som var lette å finne igjen. Når jeg vurderte påliteligheten så jeg etter fagbøker av anerkjente forfattere eller om de var fagfellevurderte. Jeg søkte også etter data i form av styringsdokumenter fra forskjellige departementer, som helsedepartementet, kulturdepartementet og bufdir, da jeg vurderer dette som trygge kilder. Jeg har også brukt engelsktalende pensumkilder som Granic et al. (2014), noe som kan være problematisk hvis vesentlige nyanser forsvinner under oversettingen. Jeg har prøvd å bygge opp under denne svakheten ved å lese teksten nøye.

1.4 Forforståelse

Dalland (2020) hevder at hvis jeg er bevisst på min førforståelse om emnet, bidrar det til at jeg ikke lar mine fordommer påvirke konklusjonen av oppgaven (s. 11). Jeg har mange gode minner med dataspilling og ser på det som en ressurs. Jeg har også i eldre alder innsett at jeg kunne ha godt av å ha foreldre som var flinkere til å regulere hva jeg spilte og når jeg spilte. Jeg har opplevd at de voksne rundt meg, og andre ikke har engasjert seg i dataspilling fordi de ikke forstår seg på det, samtidig som jeg ikke har følt de engang prøvde. Jeg har et førforstående inntrykk av at dataspill blir sett på som en lav form for kulturuttrykk og fritidsaktivitet og kanskje derfor ikke blir like godt akseptert av foreldre som eksempelvis sjakk og puslespill. Min opplevelse er at jeg har lettest en gjensidig samtale med barn, spesielt gutter, hvis jeg prater om noe koblet til dataspill. For å sørge for å få et balansert syn på temaet, har jeg også søkt etter kilder som retter fokus mot negative sider med dataspill. For de som skal jobbe miljøterapeutisk med unge kan det være viktig å se på dataspill som en balansert helhet fremfor å bare få en side av saken.

1.5 Definisjoner

Dataspill – Jeg har valgt å bruke kulturdepartementets definisjon av dataspill ettersom jeg føler det beskriver temaet på en måte som belyser dens betydning for oppgaven. «Dataspill er interaktive og digitale opplevelser hvor spilleren prøver å løse utfordringer og oppgaver innenfor spilllets rammer» (Kulturdepartementet, 2019, s. 13).

Barn – Jeg har valgt å bruke folkehelseinstituttets målgruppe i min definisjon for barn og unge i alder 13-18 år. Grunnen er at folkehelseinstituttet hevder dette er målgruppen som de statlige institusjonstilbudene er rettet mot i Norge (Folkehelseinstituttet, 2020, s. 14).

Hjelpere – yrker som jobber terapeutisk med barn og unge, f.eks barnevernspedagoger, sosionomer, psykologer, og vernepleiere.

2.0 Dataspill som kulturuttrykk

Jeg ønsker å starte denne oppgaven med å se litt nærmere på hva dataspill egentlig er. Kulturdepartementet (2019) definerer i sin dataspillstrategi 2020-2022 dataspill som en ung form for kulturuttrykk, som burde løftes mer i samfunnet (s.7). Videre definerer kulturdepartementet kultur som å uttrykke og tolke samfunnet vi lever i, bearbeide kulturelle fenomener, historiske begivenheter og sosiale konflikter på en engasjerende, utfordrende,

underholdende og begeistrende måte (s. 7). Noen plattformer en kan bruke til dataspill, kan være x-box, playstation, Nintendo Wii, Nettbrett, mobiltelefon eller PC (Kulturdepartementet, 2019, s. 13).

2.1 Barnekonvensjonen

Videre nå, når jeg skal ta for meg en oppgave om barnevernets miljøterapeutiske oppgaver, kan det være hensiktsmessig å se hva slags juridisk rammeverk som ligger til grunn for dette arbeidet. En av de mest sentrale lovene om barn og unge er barnekonvensjonen (1989). Artikkel 31 i barnekonvensjonen sier at barn har rett til hvile og fritid, samt til å delta i lek og passende fritidsaktiviteter i henhold til deres alder. Videre har de også rett til å delta fritt i kulturlivet og kunstnerisk virksomhet. Partene i konvensjonen forplikter seg til å respektere og fremme disse rettighetene, og oppmuntre til like muligheter for alle barn når det gjelder kulturelle, kunstneriske, rekreasjons- og fritidsaktiviteter (Forente nasjoner, 1989, artikkel 31).

Barn som befinner seg på institusjoner har rettigheter beskrevet i barnevernsloven (2021) §10-2. Rettighetene som er beskrevet tar for seg barns rett til medvirkning, tilpasset informasjon, kunne gi uttrykk for sine meninger og skal kunne bestemme i personlige spørsmål. Rettighetene loven beskriver kan innskrenkes, så lenge det er nødvendig for institusjonen for å gi barnet forsvarlig omsorg ut fra barnets alder og modenhet, i tillegg til å ivareta trygghet og trivsel for alle på institusjonen (Barnevernsloven, 2021, § 10-2, tredje ledd). Alle valg gjort i barnevernets mandat har et krav til forsvarlighet (barnevernsloven, 2021, §1-7). Institusjonen har også et krav om å journalføre alle vesentlige faktiske opplysninger og barnevernsfaglige vurderinger som kan ha betydning for senere tiltak (barnevernloven, 2021, §12-4).

2.2 Barnevernsinstitusjon

Barnevernloven er med å regulere barnevernets arbeid og arbeidsplasser, men for noen er ikke barnevernsinstitusjoner en arbeidsplass, men heller et sted å kalle hjem. Når det oppstår situasjoner i hjemmet som gjør at barn ikke får god nok omsorg og hjelpetiltak ikke er tilstrekkelig, kan barn bli plassert utenfor hjemmet. Plasseringer utenfor hjemmet kan være bolig med oppfølging, fosterhjem eller barnevernsinstitusjon. Slike plasseringer er hjemlet i lov etter blant annet akutt (Barnevernloven, 2021, §4-4), omsorgsplassering (§5-3) institusjon for atferdsvansker enten med samtykke eller uten (§§6-1, 6-2). Det er et

overordnet mål å plassere barn i fosterhjem fremfor institusjoner. Institusjoner skal være en siste utvei (Folkehelseinstituttet, 2020, s. 14).

I 2020 bodde omtrent 1200 barn og unge på forskjellige institusjoner, noe som tilsvarte 8% av alle barn plassert utenfor hjemmet (folkehelseinstituttet, 2020, s. 14). Folkehelseinstituttet (FHI) (2020) hevder at på tross at plassering av barn og unge utenfor hjemmet, har plasseringer på institusjoner holdt seg stabilt de siste årene. FHI hevder at de norske institusjonstilbudene i hovedsak er rettet mot barn i alder 13-18 år, mens yngre barn blir som oftest plassert i fosterhjem eller beredskapshjem (Folkehelseinstituttet, 2020, s. 14).

Folkehelseinstituttet (2020) deler barnevernsinstitusjoner inn i fire kategorier.

«ungdomsinstitusjoner, institusjoner for ungdom med alvorlig atferdsvansker, akutt- og utredningsinstitusjoner og rusplassering» (s. 14). Jeg har valgt å se nærmere på ungdomsinstitusjoner, eller såkalte omsorgsinstitusjoner (Bufdir, u.å.), siden tematikken er nært den type institusjons omsorgsoppgave.

Omsorgsinstitusjoner definerer Bufdir som den mest vanlige typen institusjon. Årsaker til at barn plasseres på omsorgsinstitusjoner er fordi omsorgen ikke har vært bra nok hjemme. Kommunen har fattet en vurdering og tatt over omsorgen, eller så har foreldrene samarbeidet med kommunen for å få til en frivillig plassering (Bufdir, u.å.). En omsorgsinstitusjon har som oppgave å utøve det samme foreldreansvaret som alle foreldre har til sine barn.

Ifølge norsk lovgivning skal omsorgsinstitusjoner gi barn forsvarlig omsorg og behandling, og møte dem hensynsfullt og med respekt for deres personlige integritet (barnevernloven, 2021, §10-1). Forarbeiderne utdyper begrepet forsvarlig omsorg med å vise til tydelige rammer for å sikre god utvikling og at barnet skal følges opp på fritidsaktiviteter. Videre viser forarbeiderne til stabil og god voksenkontakt og at barnet skal få opplevelse av å bli sett og hørt. Et viktig poeng som trekkes frem er at omsorgen skal tilpasset det enkelte barnets behov, noe som avhenger av barnets modenhet og alder (prop.133-L, 2020-2021).

2.3 Miljøterapi

På en barnevernsinstitusjon vil det kunne oppstå situasjoner der barn og de ansatte vil komme i en konfrontasjon og sterke følelser kan vekkes. En slik situasjon kan føre til utagering hos barna som er på institusjonen, og kan gjøre at personalet må ty til makt og

tvang for å avverge skade (Westby, 2019, s. 171). Slike situasjoner vil være uønsket både for barna og personalet siden det kan føre til krenkelser og mistillit, som kan skade relasjonen (Westby, 2019, s. 171). Westby (2019) hevder at for å forebygge slike situasjoner må det foregå et langsiktig, daglig miljøterapeutisk arbeid som fokuserer på viktigheten av det relasjonelle (s. 171). Slik jeg forstår Westby, vil ett av fokusområdene til barnevernsinstitusjoner være å avverge utagering og tvangsbruk, ved bruk av en kontinuerlig relasjonsorientert miljøterapi.

Miljøterapi synes å være et omfattende tema, noe som gjør at det utfordrende å finne en dekkende definisjon. Lillevik og Øien (2015) peker på at det kan være hensiktsmessig å se på miljøterapien som en fagideologisk tenkning som tar for seg et sett med prinsipper, heller enn å se på det som en spesifikk metode (s. 60). Landmark og Olkowska (2016) peker på to fellestrekk som går igjen i mange av definisjonene, nemlig tilrettelegging og systematikk (s. 26). I hensyn til oppgavens omfang ønsker jeg i hovedsak å ta for meg tilrettelegging og ikke systematikk. Dette er fordi jeg mener tilretteleggingen er mer relevant å drøfte på generelt nivå enn hvordan systematikken blir utført lokalt.

Slik jeg forstår Landmark og Olkowska, handler tilretteleggingen om å bruke de forskjellige miljøene som enhver tid befinner seg rundt individet. Miljøet i miljøterapien tar for seg forskjellige områder av livet som handler om de fysiske, psykologiske og sosiale omgivelsene vi lever i (Landmark & Olkowska, 2016, s. 25). Sånn jeg forstår begrepet miljø handler det om det vi må forholde oss til og som påvirker oss. Når et barn flytter inn på en institusjon vil det komme inn i et nytt miljø, nemlig institusjonsmiljøet. Miljøet vil kunne ha konflikter mellom to barn, rom for aktivitet ved å ha leker eller aktiviteter tilgjengelig, eller være preget av omsorg ved å ha voksne som passer på å ivareta barnas behov. Nye miljøer vil kunne oppstå og påvirke hverandre, som familiemiljø, skolemiljø og fritidsmiljø. En miljøterapeut vil måtte ta for seg alle miljøene og tilrettelegge for at de samspiller på en positiv måte.

Et annet viktig poeng er at endringen skal komme fra individet selv (Landmark & Olkowska, 2016, s. 26). Et eksempel fra en institusjon kan være at et barn sitter oppe lenge om natten og spiller dataspill. Neste dag er barnet så trøtt og sliten at hen ikke ønsker å stå opp til skolen. Barnet går glipp av viktig skolegang og institusjonen blir bekymret. Et miljøterapeutisk tiltak for å få barnet til å gå på skole, kan være å samarbeide med barnet og spørre om hvilke refleksjoner hen gjør seg om konsekvensene av å ikke dra på skole. Hvis en av drømmene til

barnet er å ha en jobb som krever videregående utdanning eller høyskoleutdanning, kan barnet selv skape refleksjoner om nytten av å stå opp om morgnen for å gå på skole. Slik jeg forstår det, kan miljøterapeuten ved å bruke relasjonen mellom barn og terapeut, og konteksten i øyeblikket, skape refleksjoner som taler til barnets indre motivasjon.

Lillevik (2020) hevder at formålet med miljøterapien er å bidra til «fysisk, psykisk, sosial og åndelig vekst» (s. 119) Landmark og Olkowska utdyper formålet med å si at «Miljøterapiens oppmerksomhet er blant annet rettet mot trening på ferdigheter, og at ferdighetene skal kunne overføres til livet «der ute»» (Landmark & Olkowska, 2016, s. 25). Det er hensiktsmessig for å belyse problemstillingen at jeg velger å bruke Lillevik (2020) sin definisjon av miljøterapi: å tilrettelegge miljøet for å bidra til fysisk, psykisk, sosial og åndelig vekst (s. 119).

2.4 Den profesjonelle relasjonen

I det miljøterapeutiske arbeidet kommer man ikke foruten å måtte forholde seg til en annen. Hvordan vi forholder oss til hverandre til vanlig kan variere, derfor kan det være lurt å ha noen konkrete mål å jobbe etter. Jeg skal derfor ta for meg en teori som forklarer relasjonen som oppstår på barnevernsinstitusjoner. Når hjelpere går inn i en relasjon med et barn, er det fordi det er hjelperens mandat som profesjonsutøver. Relasjonen har et annet premiss i miljøterapien i motsetning til sosiale settinger på fritiden. Landmark og Stokvold (2016) kaller dette fenomenet for den profesjonelle relasjonen (s. 71). Kjentegn ved den profesjonelle relasjonen er at den er mer avgrenset til formålet og har elementer av blant annet empati, ekthet og kongruens (Landmark & Stokvold, 2016, s. 72).

Den profesjonelle relasjonens empati handler om å ta inn over seg barnets følelser uten å ta imot dens intensitet og styrke (Landmark & Stokvold, 2016, s. 72). Hjelperen skal ikke oppleve barnets følelser som sine egne, men likevel forstå hvordan barnet har det. I motsetning til en privat relasjon der begge parter yter bistand til hverandre har den profesjonelle relasjonen en skjevhet. Skjevheten går ut på at det kun er barnet som trenger hjelp fra hjelperen og ikke motsatt. I en privat relasjon vil behovet for empati være viktig i begge parter, mens i den profesjonelle kreves det kun i hjelperen og ikke i barnet. Den nødvendige balansen mellom å forstå barnets følelser og ikke ta inn over seg dens intensitet og styrke kan være vanskelig. Likevel er det viktig å innrette seg etter denne balansen for å kunne ivareta barnets behov og ønsker (Landmark & Stokvold, 2016, s. 72-73).

Ekthet handler om at hjelperen i møte med barn er åpen for alle følelser i seg selv som angår barnet, og at hjelperen søker en interesse for barnet og dens verden, som oppleves varm og nær (Landmark & Stokvold, 2016, s. 73). Å ha en anerkjennende holdning kan bidra til denne ektheten, så lenge den oppleves av barnet som ekte og trygg. Da gjelder det å være i kontakt med sine egne og barnets følelser. Det er det ikke alltid like lett å gjøre. Spesielt i situasjoner der du som hjelper personlig ikke liker den andre, eller føler du ikke har noe til felles med den andre. Selv om oppmerksomheten skal være rettet på barnet og ikke dine egne følelser som hjelper, er det viktig å være ærlig med deg selv om disse vanskelige følelsene. Ved å anerkjenne dette ovenfor deg selv og kunne prate med kollegier, kan du legge disse til side og bidra til at de ikke overskygger behovene til de du skal hjelpe (Landmark & Stokvold, 2016, s. 74).

En måte å beskrive kongruens på er å opptre på en måte som samsvarer med de følelsene som er på innsiden (Landmark & Stokvold, 2016, s. 75). For at barnet skal kunne åpne seg opp om sine følelser og opplevelser, må barnet føle at hjelperen har evnen til å gjøre det samme. Det er ikke uvanlig for hjelperer å ikke kunne være i kontakt med sine egne følelser til enhver tid. Noen ganger tar følelsene overhånd og hjelperen kan bli irritert eller utålmodig. Det som er viktig da for å fremstå som kongruent er å beklage til barnet ovenfor atferden sin. På den måten viser hjelperen en respektfull holdning til barnet (Landmark & Stokvold, 2016, s. 75).

Når Landmark og Olkowska (2016) prater om de forskjellige prinsippene som miljøterapien er bygget på, trekker de frem det relasjonelle prinsipp (s. 28). Prinsippet tar for seg viktigheten av hvordan barnet selv opplever relasjonen mellom barn og terapeut, ved å kalle det for «avgjørende for miljøterapiens effekt» (Landmark & Olkowska, 2016, s. 28). Slik jeg forstår Landmark og Olkowskas (2016) relasjonelle prinsipp handler det om å bygge en tillit mellom barn og terapeut, for å kunne være sårbar nok til å dele ekte følelser. Hvis barnet ikke tror på at terapeuten kjenner dem og ønsker dem vel, kan det være med på å skape mistillit til institusjonen. På den måten vil aktivitet, samtaler eller rutiner kunne bidra til mer misnøye, enn positiv endring.

2.5 Salutogenese

Når det jobbes miljøterapeutisk på en barnevernsinstitusjon er det flere faglige teorier og metoder som preger arbeidet. En måte å jobbe miljøterapeutisk på, kan være å bidra til at

barn på institusjonen har god helse. En teori som kan belyse dette arbeidet er salutogenese. Barnevernets mandat er blant annet å sikre at barn som lever under forhold som kan skade deres helse får nødvendig hjelp, omsorg og beskyttelse til rett tid (barnevernloven, 2021, §1-1). Sosiologen Aaron Antonovsky satte ikke fokus på hva som bidro til dårlig helse, men så heller på hva som fremmer god helse, gir mestring og velvære. Et slikt syn, kaller vi i dag for salutogenese (Enoksen 2020, s. 228). Antonovsky (2000) oppdaget at ved å fokusere på de tingene som bidrar til god helse, kunne livskvaliteten øke, uten å ha et for stort fokus på uhelse. Ett av funnene til Antonovsky (2000) var at mennesker som opplevde hverdagen sin som forståelig, håndterbar og meningsfull, fikk en sans for opplevd sammenheng og mestret stress bedre enn de som ikke opplevde sammenheng i virkeligheten (sitert i Enoksen, 2020, s. 228).

De som mestret stress bedre enn andre på tross av stor motgang i livet, hadde mer tilgang på såkalte motstandsressurser. Motstandsressurser beskrives som blant annet økonomi, personlige egenskaper, sosial støtte, kultur og erfaringer (Enoksen, 2020, s. 228). De som nyttiggjorde seg av sine motstandsressurser opplevde en større opplevelse av sammenheng og bedre helse (Enoksen, 2020, s. 228). Barn som kommer til barnevernsinstitusjoner, kan ha forskjellig grad av evne til å utnytte seg av deres potensielle motstandsressurser. Hvis barna opplever stress og utfordringer, men ikke klarer å utnytte sine motstandsressurser, kan de ansatte på institusjonen bidra med å bevisstgjøre dem om, og skape sine motstandsressurser (Enoksen, 2020, s. 229). Ved å fokusere på ressursene i et individ og ikke utfordringene, hevdet Antonovsky (2000) at man kan bidra til å hjelpe mennesker med å oppnå mestring i sin tilværelse (sitert i Enoksen, 2020, s. 229).

2.6 Overgangsobjekt

En annen måte å forstå seg på de barna som bor på institusjonen er å se på hva det er som kan trygge dem i en ny og skummel situasjon. Winnicott (1971) har forsket mye på dette. Når vi starter i barnehagen er det vanlig at vi tar med oss en gjenstand hjemmefra som er ment for å berolige oss. Det kan være en bamse, sutteklut, leke, bok eller lignende som vi har en spesiell tilknytning til. En slik gjenstand kaller Winnicott (1971) for et overgangsobjekt. Winnicott (1971) mente at det foregår et samspill mellom vår indre og ytre verden, og at dette overgangsobjektet representerer deler av begge. Selv om Winnicott (1971) tar for seg de yngste barna i 1-2 års alderen, hevder han at behovet for overgangsobjekter er noe som

varer hele livet (sitert i Overå, 2016, s. 148). Slik jeg forstår det så er et overgangsobjekt noe kjent og trygt som kan virke regulerende. Det kan være en gjenstand, men også musikk eller video. Hva som er et overgangsobjekt, vil også utvikle seg i samsvar med vår oppfattelse av egen identitet (Overå, 2016, s. 148).

I et ph.d prosjekt kalt «kjønn – barndom – skoleliv» setter Overå (2016) ut for å finne ut hvordan barn i alder 6-12 år bruker og integrerer dataspill i lek og andre aktiviteter i skolehverdagen (s. 145). Han hevder at dataspilling kan være et overgangsobjekt for mange ungdommer i alderen 10-12 år (Overå, 2016, s. 148). Ved å følge en skoleklasse observerte Overå (2016) at barn brukte elementer fra dataspilling inn i samtale og fysisk lek (s. 159).

2.7 Dataspillavhengighet

Når vi snakker om dataspill er det ikke bare positive sider, men også sider som kan påvirke negativt. World health organization (WHO) skapte mange nyhetsoverskrifter når de i 2018, foreslo å klassifisere dataspillavhengighet som en mental lidelse (Medietilsynet, 2019). I 2019 vedtok WHO forslaget, som kom i effekt året 2022. For å oppnå kravene til diagnosen dataspillavhengig, er det tre krav du må oppfylle i en periode på over 12 måneder. 1. At du ikke har kontroll på hvor mye, lenge og intensiviteten på spillingen, samt ikke klarer å slutte. 2. Spillingen har prioritet fremfor andre normale aktiviteter og interesser i livet. 3. Du fortsetter å spille, eller øker spillingen selv om du ser at det påvirker deg negativt (Medietilsynet, 2019).

Den amerikanske foreningen for psykiatere har allerede i 2000 definert spillavhengighet som en egen diagnose som bidro til utviklingen av diagnosesystemet DSM-IV (Nordkvelle, Haugsbakken & Fritze, 2016, s. 222). Lemmens, valkenburg & Peter (2009) bruker denne definisjonen på spillavhengighet «Excessive and compulsive use of computer or videogames that results in social and/or emotional problems: despite these problems, the gamer is unable to control this excessive use” (Sitert I Nordkvelle, Haugsbakken & Fritze, 2016, s. 222). De samme kjennetegn blir også brukt til å identifisere avhengighet av alkohol, medikamenter og narkotika (Nordkvelle, Haugsbakken & Fritze, 2016, s. 222).

I en analyse gjort i samarbeid med institutt for samfunnspsykologi og institutt for klinisk psykologi ved Universitetet i Bergen og Bergensklinikkene, så de på vitenskapelige studier om dataspillavhengighet (Huang et al, 2015, s. 39). Studiene tok for seg tre norskbaserte studier.

Det første studiet tok for seg 1320 åttendeklassinger med snittalder på 13,6 år. Ved å bruke måleinstrumentet Game Addiction Scale for Adolescents (GASA) var funnet at antall barn med problematisk spilling var på 12,9% men dataspillavhengighet var på 4,2% (Huang et al, 2015, s. 39). I det andre studiet gjort av Lotteritilsynet, ble 9.864 personer mellom 16 og 74 år kartlagt med GASA, med en forekomst av problemspilling på 3,0% og dataspillavhengighet på 0,3% (Huang et al, 2015, s. 39). Den siste studien var en metaanalyse basert på 30 internasjonale artikler og tre doktorgradsavhandlinger, utgitt mellom 2001 og 2011. Funnene fant en utbredelse på 6,0% på tvers av all dataen, og studier som tok for seg sentrale deler av avhengighet så en andel av 3,1% (Huang et al, 2015, s. 39)

Hvor lenge et barn spiller, blir ofte assosiert med negative konsekvenser som psykiske problemer (Huang et al, 2015, s. 36). Jo mer barn spiller jo mer bekymring er det knyttet til at barnet skal få negative konsekvenser i sin utvikling. Likevel er det i psykologifeltet et skille mellom hvor mye tid som er brukt på en aktivitet og faktisk avhengighet. Mer tid brukt på dataspill trenger ikke å bety avhengighet hvis ikke det oppstår faktiske negative konsekvenser (Huang et al, 2015, s. 36).

2.8 Voksnes holdninger til dataspill

Overskrifter av dataspillavhengighet er ikke de eneste som har preget samfunnets syn på dataspill. Eva Liestøl (2005) hevder at når det kommer til bekymring knyttet til dataspillings effekt på barn, virker det som at alt er mulig (s. 187). Liestøl (2005) mener dataspilling har blitt malt som en fare for barn og unges fantasi og utvikling, og i de verste tilfellene noe som oppfordrer til umoralsk og kriminell atferd (s. 187). Når det kommer til dataspill blir ikke barn lenger sett på som demokratiske og autonome, men maktesløse og motstandsløse. Frykten for spillavhengighet, negativ sosial atferd og uønskete holdninger har skapt en mistillit til dataspill i samfunnet. I stedet for å bli med i barnets spilling, har det vært oppmuntret til å regulere og begrense tiden brukt på spill (Liestøl, 2005, s. 178-188).

Spørreundersøkelser gjort i Norge viser at 73% av alle foreldre bekymrer seg at barna deres bruker for mye tid på dataspill, mobilen eller internett (Elvestad et al., 2021, sitert i Moberg & Vogt, 2022, s. 172). I en 2020-studie kalt EU kids online, satte forskere ut for å finne mer ut av barns vaner på nett. Studiet fant at rundt halvparten av norske foreldre (51%) var bekymret for at barna sine spilte for mye dataspill. Spesielt fremtredende var foreldre av gutter med 72 % (Moberg & Vogt, 2022, s. 174).

I tidsskriftet Fokus på Familien, skriver barnevernspedagogene Øverbø og Ruud (2023) om deres møte med «sårbare unge gamere» (s. 49) og støtteapparatet rundt. I begrepet ung sårbar gamer legger Øverbø og Ruud (2023) denne definisjonen til grunn: «ungdommer som står i krevende livssituasjoner, og som forblir alene med gaming som eneste mestringsarena, er sårbare for å utvikle problematisk spillatferd på sikt»(s. 49). I artikkelen argumenteres det for at støtteapparatets bruk av merkelapper som dataspillavhengig, spillelegal og problemspiller kan bidra til å stigmatisere barn de er ment til å hjelpe. Når hjelpere stempler et barn som dataspillavhengig eller problemspiller oppstår det en fare for å ikke komme i posisjon til å ta tak i den underliggende problematikken (Øverbø & Ruud 2023, s. 49).

2.9 Negative konsekvenser av dataspilling

I takt med bekymringene knyttet til dataspill, har forskere sett mer på de faktiske sammenhengene knyttet til dataspill. I en forskningsrapport skrevet utgitt av NOVA, trekker forskeren Karolin Moberg (2023) inn fire forskjellige aspekter knyttet til foreldres bekymring til dataspilling. Disse er psykisk helse, fysisk helse, tidsbruk og sosial isolering (Moberg, 2023, s. 12). Moberg (2023) hevder at bekymring knyttet til dårligere psykisk helse som følge av dataspill kan kobles til medias fremstilling av dataspilling som noe farlig. Moberg peker på at media tidligere har trukket paralleller mellom terrorhandlinger og personens fasinasjon av dataspill (s. 12). I tillegg har forskning i stor grad vært preget av et fokus på negative sider ved dataspill. Et eksempel er hvor stor grad den psykologiske forskningen er fokusert på utviklingen av en avhengighetsdiagnose (Moberg, 2023, s. 12-13).

Helsedirektoratet ga i 2022 ut generelle helseråd for barn og unge når det kom til skjermtid. Direktoratet skriver: «Stillesittende aktivitet, som passiv skjermbruk på fritiden, som går utover sosial og/eller fysisk aktivitet bør begrenses.» (Helsedirektoratet, 2022). I rådene poengterer direktoratet at det må skapes en balanse mellom skjermbruk og fysisk aktivitet. Passiv stillesittende skjermbruk kan kombineres med et sunt liv, så sant det ikke går ut over en sosialt og aktiv fritid, eller barns evne til å hvile (Helsedirektoratet, 2022). Moberg (2023) mener det er viktig å ta for seg dataspillingens stillesittende karakter, og peker på en positiv trend i e-sport miljøet der de prøver å skape en bevissthet rundt denne balansen mellom aktiv og stillesittende (s. 13).

En bekymring blant foreldre er at barna tilbringer for mye tid med dataspilling. Bekymringen går ut på at dataspillingen tar plass ovenfor andre mer produktive aktiviteter som f.eks

skolearbeid (Moberg, 2023, s. 13). Moberg (2023) viser til en studie som tok for seg sammenhengen mellom tid brukt på skole og dataspilling. Studiet fant en sammenheng mellom tid brukt på dataspilling og negative prestasjoner på skolen i norsk og matematikk. Samtidig fant studiet en sammenheng mellom tid brukt på dataspilling og positive prestasjoner i engelsk (Sletten, Strandbu & Gilje, 2015, s. 334).

Sosial interaksjon er også en bekymring knyttet til dataspill. Tidligere var en vanlig oppfatning av dataspill at det var en ensom aktivitet. Bekymringen var knyttet til at barna satt inne og spilte for seg selv og gikk glipp av viktige sosiale erfaringer med andre barn (Moberg, 2023, s. 14). Moberg (2023) viser til funn i nyere forskning som hevder at dataspill kan være en kilde til maskuline felleskap der en kan snakke ut om følelser (s. 14).

Medietilsynet har gitt ut noen pekepinner som foreldre bør være obs på, for å se om dataspilling kan være et problem. At barnet slutter med andre aktiviteter, kutter ut sosialt samvær med venner og familie, skulker skolen og dropper lekser, prøver og eksamener. Videre nevner de at barna spiller om natta og sover om dagen, prøver å slutte eller trappe ned uten å få det til, krangler med familien om spillinga og får nye, usunne matvaner, eller spiser mer eller mindre enn tidligere (Medietilsynet, 2021)

2.10 Positive konsekvenser av dataspill

I likhet med negative sider med dataspill, har også positive sider med dataspill blitt forsket på. Granic et al. (2014) har i sin artikkel *The Benefits of Playing Video Games* forsket på hvordan dataspill kan ha en positiv påvirkning på de som spiller. Ved å se på en rekke forskjellige sjangere av spill, har forskerne av artikkelen funnet flere sammenhenger. Granic et al. (2014) har funnet at dataspill kan bidra til økt kognitiv kompetanse ved å f.eks klare å bedre filtrere ut irrelevant informasjon. Bruk av dataspill blir i artikkelen koblet til høyere forekomst av egenskaper som problemløsning og kreativitet (s. 68).

Teamet har også funnet sammenhenger mellom tid brukt på dataspill og tid brukt på oppgaveløsning. I en studie gjort av Ventura et al. (2013) ble deltakerne tildelt i oppgave å løse vanskelige anagrammer. Funnene fra studiet viser at de deltakerne som brukte mest tid på dataspill, holdt lengst ut med oppgaveløsningen (sitert i Granic et al., 2014, s. 71). Granic et al. (2014) peker på at dataspill kan være en kilde til glede for mange, og en arena for å mestre ikke bare positive følelser, men også negative. Ved å oppleve negative følelser i et

kontrollert miljø og i kombinasjon med positive opplevelse kan de som spiller utvikle sunne mestringsstrategier (s. 72). Granic et al. poengterer at dataspilling har en naturlig evne til å engasjere spilleren og de som lager spill vet hvordan å fremme dette (s. 70).

Granic et al. (2014) hevder dataspilling er en kilde til opplevelser som får spilleren til å føle velbehag (s. 72). Fredrickson et al. (2001) hevder at å oppleve positive følelser kan bidra til å utvikle et handlingsrom som virker både mulig og motiverende og kan bygge sosiale relasjoner, som bidrar til støtte for måloppnåelse og å håndtere nederlag (sitert i Granic et al, 2014, s. 72). Videre viser Fredrickson et al. (2001) at positive følelser kan dempe negative konsekvenser av negative følelser og opplevelser. Positive følelser er på den måten selve grunnsteinen for velbehag og en kilde for inspirasjon og forbindelser (sitert i Granic et al, 2014, s. 72)

Til slutt hevder Granic et al (2014) at dataspillingens sosiale natur bidrar i utviklingen av sosial kompetanse (s. 73). De som spiller dataspill sammen med andre lærer å ta beslutninger over hvem de skal stole på, hvem de skal unngå og hvordan lede en gruppe. Studier peker på at dataspill, der de som spiller blir belønnet for å jobbe sammen, kan bidra til at den som spiller utvikler viktig sosial kompetanse (s. 73).

3.0 Funn

I mitt litteratursøk har jeg funnet litteratur som hevder at barn har en rett på fritid og hvile (Forente Nasjoner, 1989). Jeg har også funnet litteratur som hevder at enhver form for passiv skjermbruk burde begrenses (Helsedirektoratet, 2022). Vi har sett at flesteparten av norske foreldre bekymrer seg over hvor mye tid barna deres bruker på dataspill (Moberg & Vogt, 2022). Samtidig er tid brukt på dataspilling ingen indikator på noe negativt i seg selv (Huang et al, 2015). Videre har vi sett at flesteparten av barn i dagens samfunn spiller dataspill (Medietilsynet, 2022), samtidig er det et større fokus på de negative sidene med dataspill enn de positive (Moberg, 2023). Jeg har funnet at tid brukt på dataspill kan kobles til dårligere prestasjon i norsk og matematikk (Sletten, Strandbu & Gilje, 2015) på den andre siden kan det kobles til bedre prestasjoner i engelsk (Sletten, Strandbu & Gilje, 2015) og i utholdenhet når det kommer til problemløsning (Granic et al., 2014). Videre har vi sett at ved å fokusere på de tingene som skaper god helse, bidrar vi til å forebygge uhelse (Antonovsky,

2000). Likevel hevder Moberg (2023) at vi som samfunn er mest opptatt av diagnoseringen av dataspillavhengighet.

4.0 Drøfting

Jeg skal nå drøfte relevant litteratur som har blitt lagt frem i oppgaven, med utgangspunkt i det relasjonelle i miljøterapien, Antonovskys teori om salutogenese og hvordan hjelpere på barnevernsinstitusjoner kan bruke dataspill til å skape en relasjon.

4.1 Rammene på institusjonen

Barn som blir plassert på institusjoner har hatt mangler ved sin omsorg i hjemmet. Dette gjør barna sårbare for å ikke ha utviklet seg i takt med sine gjenvaldrende. For å ivareta disse barna har barnevernloven (2021) gitte rammer, som hjelpere må forholde seg til. FNs barnekonvensjon (1989), gir barn og unge en rett til å leke og ta del i fritidsaktiviteter som er tilpasset deres alder og modenhet. Kulturdepartementet (2019) peker i sin dataspillstrategi 2020-2022, på at dataspill kan være en form for lek (s. 13). Siden Kulturdepartementet (2019) hevder dataspill er en form for lek, vil dette kunne falle inn under barnekonvensjonens (FN, 1989) artikkel 31.

Barn som kommer til barnevernsinstitusjoner, har ifølge barnevernloven (2021) like mye rett til lek og ta del i fritidsaktiviteter som barn som befinner seg hjemme. Kanskje en enda større rett enn barn som befinner seg hos sine foreldre, siden det stilles høyere krav til institusjoner enn hjemme. Institusjoner har et ekstra krav til begrunnelse når det kommer til avgjørelser. Alle rettigheter som blir innskrenket skal ifølge barnevernloven (2021) dokumenteres. Å fjerne barns datamaskiner fordi omsorgspersonene opplever barnas spilling som bekymringsfullt, kan i hjemmet føre til konflikt, men på institusjoner være et brudd på norsk lov.

Kravet til forsvarlighet i barnevernet gjør at ansatte på institusjoner må være mer bevisst på hvordan sine handlinger påvirker barna på institusjonen, enn når de kommer hjem til sine egne barn. Diskusjonene på personalrommet må være gjennomsyret med faglig litteratur og være i tråd med norsk lov og internasjonale traktater. Når det kommer til den faglige diskursen om dataspilling, føler jeg vi fremdeles har et stykke å gå når det kommer til å koble begrunnelsene som er tatt, til relevant litteratur. Dette støttes blant annet av kilder som Liestøl (2005), Moberg (2023) og Øverbø & Ruud (2023).

4.2 Dataspill i miljøterapien

Lillevik (2020) sin definisjon av miljøterapi samsvarer i stor grad med kriteriene for forsvarlig omsorg i barnevernsloven (2021). Noe som går igjen i lovteksten og miljøterapien, er å se barnet og tilpasse tiltakene i henhold til barnets behov. Ved å tilrettelegge miljøet kan miljøterapeuten bidra til å skape en positiv utvikling i barnet på et fysisk, psykisk, sosialt og åndelig nivå. Skal vi tro på tallene fra Medietilsynet (2022) så er ett av de største miljøene for dagens barn knyttet til en pc, konsoll eller mobil.

Dagens yrkesetiske grunnlagsdokument (2019) peker på at alt sosialfaglig arbeid skal ta utgangspunkt i barns verdier og livsvalg. Respekt for barns livsvalg innebærer å være nysgjerrig på hva barn velger å bruke tiden sin på. Tall fra medietilsynet viser at barn velger å bruke tiden sin på dataspill. Innenfor et salutogent perspektiv handler respekt for barns livsvalg å se etter de positive mulighetene som ligger i spillingen deres, samtidig som vi er klar over de negative sidene ved spilling. Ved å vise barnet at du genuint er interessert i å lære mer om hans interesser, kan du vise en ekthet som beskrevet av Landmark og Stokvold (2016). Dette vil kunne bidra til å skape en relasjon mellom hjelper og barn.

Landmark og Olkowska (2016) poengterer at miljøterapien skal trene ferdigheter som skal kunne overføres til det hverdagslige livet. Slik Antonovsky (2000) peker på henger dette henger sammen med salutogenese perspektivet. Ved å fokusere på det med dataspill som bringer god helse, kan vi i samarbeid med barn, bygge ferdigheter de kan ta med seg ut i det hverdagslige livet. Eksempelvis kan hjelpere gå vekk fra et diagnoseorientert syn på dataspill, som nevnt av Huang et al (2015) og se på mulighetene til vekst, som poengtert av Granic et al (2014).

Når barn kommer inn på barnevernsinstitusjoner kan det oppstå som en ny og skremmende opplevelse. Barnet kjenner nok verken de som jobber på institusjonen, eller de andre barna. I en slik situasjon kan kjente elementer fra barnets liv, eksempelvis spillkonsollen på fellesarealet, være en form for regulerende. Winnicott (1971) hevder at behovet for et overgangsobjekt er konstant, men endrer form og fasong i henhold til alder og modenhet. Når barnet blir eldre, kan også minnet av overgangsobjektet være nok til å være regulerende. Overå (2016) så at skolebarn som tok med kjente elementer fra spill brukte disse i en ny og ukjent situasjon. Dette kan bidra til at nye situasjoner ikke virker like skumle og følelser som barnet har kjent tidligere, i assosiasjon med objektet, kan barnet føle på igjen.

4.3 Passiv skjermbruk

Helsedirektoratet (2022) ønsker å begrense passiv skjermbruk til fordel for fysisk aktivitet. Moberg (2023) peker også på at dataspill er en stillesittende aktivitet, som det må tas stilling til. Dette kan være hensiktsmessig å tenke på i miljøterapien, ettersom det skal bidra til fysisk vekst. I tillegg til fysisk vekst skal miljøterapien ta for seg psykisk, sosialt og åndelig vekst. Her må flere hensyn veies opp mot hverandre. Ved å ta for seg kun det fysiske perspektivet, risikerer vi å forsømme de andre. Ved å putte restriksjoner på dataspill for å få barn med på fysiske aktiviteter, risikerer vi å prioritere fysisk vekst fremfor alt annet. Det vil være mot sin hensikt å fysisk fjerne datamaskinen og tvinge barn til å holde på med fysisk aktivitet, hvis det fører til mer misnøye og mistillit til institusjonen. Tilsvarende vil det være uheldig å kun ha fokus på den psykiske og sosiale tilretteleggingen, uten å ta med den den fysiske utviklingen i det miljøterapeutiske arbeidet.

I tillegg har Institusjonen barnet befinner seg på, en plikt til å utføre forsvarlig omsorg i henhold til barnevernsloven (2021). Hvis institusjonen finner det nødvendig kan barnets rettigheter begrenses for å oppnå forsvarlig omsorg. Å sitte stille hele dagen og spille datamaskin har helsedirektoratet (2022) vurdert som helseskadelig. I tillegg hevder Medietilsynet (2022) at hvis barnet slutter med alle andre aktiviteter, ikke klarer å slutte og krangler med familie om spillingen, kan det være tegn på avhengighet. I dette tilfelle vil en omsorgsinstitusjon fungere som barnets familie.

Det kan være hensiktsmessig å dvele litt på begrepet passiv skjermtid. Helsedirektoratet (2022) hevder at passiv skjermtid innebærer lite eller ingen form for samhandling, mens aktiv skjermtid innebærer blant annet spill hvor man utforsker omgivelsene eller som virker kognitivt utfordrende. Jeg tror helsedirektoratet (2022) begrep passiv skjermtid er knyttet sammen med deres anbefaling om fysisk aktivitet og bruk av kroppen. Hvis vi ser på kulturdepartementet (2019) sin definisjon av dataspill, klassifiseres det som en interaktiv digital opplevelse som kan oppmuntre til kreativitet, nysgjerrighet, samarbeid, læring og planlegging (s, 13). Begrepet dataspilling vil da ikke kunne ses i sammenheng med passiv skjermtid, men heller aktiv skjermtid. Aktiv skjermtid vil ifølge Helsedirektoratet (2022) ikke falle inn under anbefalingen om begrensning.

4.4 Dataspill i relasjon

På spørsmålet om dataspill kan brukes til å bygge relasjon på omsorgsinstitusjoner, må vi ta for oss hva relasjon er og hvordan den bygges. Landmark og Stokvold (2016) tar for seg begrepet profesjonell relasjon. For det er nettopp denne relasjonen som oppstår på institusjoner. Hjelperen på institusjonen bruker relasjonen til barnet for å utføre sitt mandat. I den profesjonelle relasjonen peker Landmark og Stokvold (2016) på kriterier som empati, ekthet og kongruens. Ved å bringe inn empati, ekthet og kongruens i det miljøterapeutiske arbeidet, kan hjelperen bidra til at relasjonen føles genuin. Det følger av Landmark & Olkowskas (2016) argument, at først når barnet selv opplever relasjonen som god, kan miljøterapien bidra til positiv endring.

Landmark og Stokvold (2016) nevner at empati handler om å ta inn over seg barnets følelser uten å ta imot dens intensitet og styrke. Ekthet nevner Landmark og Stokvold (2016) som at hjelperen søker en interesse for barnet og dens verden, som oppleves varm og nær. Til slutt betegner Landmark og Stokvold (2016) kongruens som å opptre på en måte som samsvarer med de følelsene som er på innsiden. Hjelpere på omsorgsinstitusjoner kan ha en empatisk holdning til dataspill ved å være nysgjerrig på hvordan følelser oppstår under spillingen og i ettertid. I likhet kan hjelpere bruke denne nysgjerrigheten til å være interessert i barnets verden og forstå seg på hva det er barnet interesserer seg for. På den måten kan barnet oppleve at hjelperen ønsker å være sammen med dem i aktiviteten. Samtidig kan du som hjelper være interessert i de følelsene som oppstår i deg selv, kanskje har du ikke lyst å være med å spille dataspill fordi det er nytt og skummelt. Kanskje ditt behov for å ikke dumme deg ut påvirker hvordan du møter barnet.

I dataspill kan det oppstå stressende situasjoner. Det kan være mye stimuli som må analyseres og prosesseres før du tar valg. Er du for treig kan det hende at du taper spillet. Dette er en måte å vise barnet at det er greit å si hva du føler. Er du stresset kan du nevne «nå ble jeg skikkelig stresset av å måtte ta et valg så fort». Med å sette ord på hvordan det er du fremstår kan du vise det som Landmark og Stokvold (2016) kaller for kongruens. Barnet kan da se at du virker stresset og oppleve at du tør å åpne deg opp om det.

Landmark & Stokvold, (2016) hevder i sin definisjon av den profesjonelle relasjonen, at det finnes en skjevhet i relasjonen. Skjevheten kommer av at hjelperen skal inn i relasjonen med en hensikt om å yte bistand og ikke ha behov for hjelp tilbake. Dette skaper en maktbalanse

mellom hjelper og barn. En måte å utjevne denne balansen på, kan være å gå inn på en arena der barnet er den trygge. Fra egen erfaring i arbeid med barn på institusjon, er barn mer oppdatert på spillkultur og nyere spill enn hjelpere. Ved å møte barnet i dataspillmiljøet kan barnet være læremester til hjelperen. Dette skaper en positiv rollereversering der barnet er ekspert og hjelperen er den som får hjelp. På den måten er det mulig for barnet å føle øyeblikket som forståelig, håndterbar og meningsfull. Det Antonovsky (2000) kaller for opplevd sammenheng, eller sense of coherence (SOC).

I dagens samfunn peker både Liestøl (2005) og Moberg (2023) på at media har bidratt til at dataspill har fått et dårlig rykte, ved å komme med påstander som ikke har blitt konkludert. Siden dataspill er et nytt fenomen, har ingen av litteraturkildene jeg har funnet, kunne konkludere noe konkret om dataspillingens effekt. Dette er noe som poengteres av både Moberg (2023) og Granic et al (2014). Liestøl (2005) har gått så langt som å si at spekulasjonen om dataspillingens negative konsekvenser virker endeløs. Henholdsvis kan det samme argumentet rettes mot dataspillingens positive sider. Når ingenting er sikkert, oppstår det et problem om hva vi som samfunn skal velge å fokusere på. På dette emnet taler Moberg (2023) for at foreldres frykt for dataspillavhengighet, har fått fokus i forskning. På tross av tall fra Huang et al (2015) som viser en forekomst mellom 0,3% og 4,2%.

Der samfunnet får et problem om hvor fokuset skal ligge mellom positive og negative konsekvenser av å spille, får hjelperne et faglig dilemma for hvor deres fokus skal ligge. Skal de innta en posisjon der dataspill er noe negativt eller en posisjon der dataspill er noe positivt. Innenfor et salutogent perspektiv kan hjelperen velge å se på dataspill som noe positivt ved at det kan gi barn en følelse av opplevd sammenheng, mestring og gode opplevelser. Hjelperen kan også i sin vurdering av omsorgsoppgaven se på dataspilling som noe negativt, ved at det kan være en kilde til avhengighet, bidra til en stillesittende livsstil og ta fokus vekk fra skolearbeid. Hjelperne har ifølge sitt yrkesetisk grunnlagsdokument (2019) en etisk plikt til å ta stilling til de verdiene og holdningene som den personen de skal bistå har, og ikke samfunnet sine.

Ett av poengene til Øverbø og Ruud (2023) er å se dataspill, ikke som en risikofaktor, men en styrke. Unge sårbare gamere eller barn som har dataspill som eneste mestringsarena, kan trenge hjelperne som ser deres styrker. Hjelperne kan i samspill med de unge, som Landmark & Olkowska (2016) påpeker, finne ut hvordan styrkene deres kan ha overførbart verdi til livet der

ute. For at dette skal skje må hjelperne skape en relasjon til barnet som oppleves trygg, se muligheten i øyeblikket og tilrettelegge miljøet for å skape vekst.

5.0 Avslutning

I denne oppgaven har jeg startet med å ta for meg kulturdepartementets satsing på dataspill som et kulturuttrykk. Videre har jeg valgt å beskrive noen juridiske rammeverk for barnevernsinstitusjoner som barnekonvensjonen artikkel 31 og barnevernloven §§ 1-7, 10-2 og 12-4, for å kunne belyse noen rettigheter barn har knyttet til dataspill. Videre har jeg valgt å fokusere på hva en barnevernsinstitusjon er og hva slags institusjoner som finnes. Jeg valgte å fokusere mer på omsorgsinstitusjoner og deres oppgave, fordi problemstillingen hører tett med på omsorgsansvaret og det er nok der flere kan kjenne seg igjen. Deretter definerte jeg miljøterapi og hva dette innebærer, for å kunne drøfte betydningen av dataspill for den miljøterapeutiske relasjonen i det siste delen av oppgaven. Innenfor relasjon har jeg valgt å kun fokusere på den profesjonelle relasjonen, siden det er den nærmeste beskrivelsen på den faktiske tilstanden som oppstår på omsorgsinstitusjoner. Videre har jeg tatt for meg salutogenese, dataspill som overgangsobjekt og positive sider med dataspill for å se hva slags muligheter som finnes ved å bruke dataspill som verktøy i relasjonsbygging. Jeg forsøkte å belyse både positive og negative sider med dataspill med å ta med forskning på dataspillavhengighet og negative sider med dataspill. Til slutt drøftet jeg problemstillingen ved hjelp av barnekonvensjonen ved å se på juridiske implikasjoner, og definisjonen av miljøterapi som å bidra til fysisk, psykisk, sosial og åndelig vekst. Avslutningsvis drøftet jeg helsemyndighetenes begrep av passiv skjermbruk og dataspill sin betydning på relasjonsbygging.

Målet med oppgaven er ikke å se på dataspilling som en konsekvensløs aktivitet å gjøre med barn og unge, men å skape en bevisst holdning til dataspill i tråd med de miljøterapeutiske prinsippene. Ved å øke kunnskapen om dataspillets muligheter og konsekvenser, kan dataspill bli brukt som et verktøy i arbeid med barn og unge, istedenfor en kilde til bekymring.

6.0 Litteraturliste.

Barnekonvensjonen. (1989). *Konvensjon om barnets rettigheter* (20-11-1989 nr 1 Multilateral). Lovdata. <https://lovdata.no/traktat/1989-11-20-1>

Barnevernloven. (2021). Lov om barnevern (LOV-2021-06-18-97). Lovdata. <https://lovdata.no/pro/lov/2021-06-18-97>

Bergsland, M. D. (2021). Refleksivitet i empirisk kvalitativ forskning på symbolske maktrelasjoner. *Norsk pedagogisk tidsskrift*, 105 (1), 42-54. <https://doi.org/10.18261/issn.1504-2987-2021-01-05>

Bufdir. (u.å.). *Barnevernsinstitusjoner*. Bufdir. <https://www.bufdir.no/barnevern/institusjoner/>

Dalland O. (2020). *Metode og oppgaveskriving* (7. utg.). Gyldendal.

Enoksen, M. (2020). Helsefremming og førebygging i barnevernsinstitusjoner. I O. G. Lillevik, B. Landmark & Ø. Stokvold (Red.) *Miljøterapi i barnevernsinstitusjoner: Juridiske, teoretiske og praktiske perspektiver* (225-242). Fagbokforlaget.

Fellesorganisasjonen. (2019). *Yrkesetisk grunnlagsdokument for barnevernspedagoger, sosionomer og vernepleiere*. (12 s.) Hentet fra <https://www.fo.no/yrkesetiskgrunnlagsdokument/fo-yrkesetisk-grunnlagsdokument-2019-2023-article6951-3644.html>

Folkehelseinstituttet. (2020). *Gode barnevernsinstitusjoner: en systematisk kartleggingsoversikt*. Folkehelseinstituttet. <https://munin.uit.no/bitstream/handle/10037/22434/article.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Granic, I., Lobel A., Engels R. C. M. E. (2014). The Benefits of Playing Video Games. *The American psychologist*, 69(1), 66-78. <https://doi-org.ezproxy.oslomet.no/10.1037/a0034857>

Helsedirektoratet. (2022 09. mai). *Barn og unge – generelle råd*. Helsedirektoratet.no. <https://www.helsedirektoratet.no/faglige-rad/fysisk-aktivitet-i-forebygging-og-behandling/barn-og-unge>

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

Kulturdepartementet. (2019). Spillerom - Dataspillstrategi 2020-2022. Kulturdepartementet. <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/spillerom---dataspillstrategi-2020-2022/id2667467/>

Landmark, B. & Olkowska, A. (2016). Hva gjør miljøterapi til terapi?. I B. Landmark & A. Olkowska (Red.), Miljøterapi: prinsipper, perspektiver og praksis (23-34). Fagbokforlaget.

Landmark, B. & Stokvold, Ø. (2016). Den profesjonelle relasjonen i den miljøterapeutiske organisasjonen. I B. Landmark & A. Olkowska (Red.), Miljøterapi: prinsipper, perspektiver og praksis (71-86). Fagbokforlaget.

Liestøl, E. (2005). Dataspill – forspilt tid?. I R. Säfvenbom (Red.). Fritid og aktiviteter i moderne oppvekst: grunnbok i aktivitetsfag (187-200)). Universitetsforlaget.

Lillevik, O. G. & Øien, L. (2015). Hva er miljøterapi?. *Sykepleien forskning* (5), 60-63. <https://doi.org/10.4220/Sykepleiens.2015.54066>

Lillevik, O. G. (2020). Miljøterapi: rammeverk for omsorg og behandling. I O. G. Lillevik, B. Landmark & Ø. Stokvold (Red.) Miljøterapi i barnevernsinstitusjoner: Juridiske, teoretiske og praktiske perspektiver (105-130). Fagbokforlaget.

Medietilsynet. (2019, 30. mai). Dataspillavhengighet er nå en offisiell diagnose.

Medietilsynet. <https://www.medietilsynet.no/nyheter/nyhetsarkiv/aktuelt-2019/dataspillavhengighet-ny-diagnose/>

Medietilsynet. 2022. Spillfrelste tenåringsgutter og jenter som faller fra. Medietilsynet.

https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2022/221109_gamingreport.pdf

Moberg, K. (2023). Foreldreskap og dataspill. Foreldres håndtering av dataspill i hverdagen (NOVA-notat;2023: 1. NOVA/Oslomet. <https://oda.oslomet.no/oda-xmlui/handle/11250/3052985>

Moberg, K. E. & Vogt, K. C. (2022). Gutters tidsbruk på dataspill og skolearbeid. *Nordisk tidsskrift for ungdomsforskning*, Årgang 3, (2), (171-189). <https://doi.org/10.18261/ntu.3.2.3>

Nordkvelle, Y., Haugsbakk G. & Fritze, Y. (2016). Dataspill i familien. I S. Overå & H.-J. W. Weihe (Red.). *Spillavhengighet: Gaming og gambling* (219-231). Hertervig forlag.

Overå, S. (2016). Dataspill, læring og identitet – barneskoleelevers bruk av erfaringer med dataspill. I S. Overå & H.-J. W. Weihe (Red.). *Spillavhengighet: Gaming og gambling* (145-166). Hertervig forlag.

Prop. 133 L (2020–2021). *Lov om barnevern (barnevernsloven) og lov om endringer i barnevernsloven*. Barne- og familiedepartementet.

<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/prop.-133-l-20202021/id2842271/>.

Sletten, M. A., Strandbu, Å. & Gilje, Ø. (2015). Idrett, dataspilling og skole – konkurrerende eller «på lag»? *Norsk pedagogisk tidsskrift*, 99(5), (334-350).

<https://doi.org/10.18261/ISSN1504-2987-2015-05-03>

Westby, L. C. L. (2019). Makt og tvang – skjult maktutøvelse i barnevernsinstitusjon. I I. Studsrød, V. Paulsen, I. Kvaran & K. Mevik (Red.), *Barnevernspedagog: en grunnbok* (171-182). Universitetsforlaget.

Øvrebø, J. & Ruud, M. (2023). I møte med den sårbare unge gameren. *Nordisk tidsskrift for familie- og relasjonsarbeid*, årgang 51(1), (47-58)