



Av: Stian Overå,  
KoRus - Øst

KoRus – Øst arbeider med en samtaleguide til hjelp i arbeidet med barn og unge som har et risikofylt forhold til dataspill

## Samtaleguide for identifisering av dataspillrelaterte problemer – et pilotprosjekt

Akkurat nå – i dette øyeblikk – er det sannsynligvis flere barn i verden som spiller dataspill enn som leser bøker (se f.eks. McGonigal 2011). For mange barn og unge – så vel som voksne – er dataspill en viktig del av hverdagen. For de fleste utgjør dataspillingen en positiv aktivitet som tilbyr spenning, underholdning, læring og atspredelse. For enkelte kan spillingen imidlertid medføre negative konsekvenser for helse og livskvalitet. I disse dager jobber Kompetansesenter rus – region øst (KoRus-Øst) med en samtaleguide ment for å identifisere eventuelle dataspillrelaterte problemer.

### **Dataspill på godt og vondt**

Dataspill har som underholdningsmedium hatt en relativt kort, men samtidig

innholdsrik historie. Over de siste tiårene har dataspill beveget seg fra spillarkadene til kjellerstua, og senest til lommene våre. Ikke desto mindre: Det er bare et tidsspørsmål når det kommersielle gjennombruddet til virtual reality-teknologien kommer. I tråd med denne utviklingen hevder samfunnsøkonomen Edward Castranova (2007) at det i nyere tid har skjedd en “masseutflukt” til digitale verdener. Også blant norske barn er dataspill svært populært. I 2014 utførte Medietilsynet en studie der ca. 2 000 barn og unge i alderen 9 til 16 år forteller om sin mediehverdag. Undersøkelsen viser at det kun er seks prosent som aldri spiller dataspill, mens omtrent halvparten spiller daglig. Fra annen forskning, slik som den landsdekkende Ungdata-studi-

en, vet vi også at gutter spiller mer enn jenter og at kjønnene foretrekker ulike typer dataspill og nettaktiviteter (se også Walkderdine 2007).

I mye av forskningen som tar for seg barn og unges forhold til dataspill er det vanlig å betrakte spillaktiviteten som en kreativ tilpasning til kulturen vi lever i (se f. eks Karlson 2013, Brus 2015).

I en studie som tar for seg det nettbaserte rollespillet *World of Warcraft*, finner antropologen Bonnie Nardie at mange unge trer inn i spillverdenen for å skape seg et fristed i en hverdag preget av mange krav, regler og forventninger. Et viktig poeng hos Nardie er at for mange barn utgjør dataspillet en trygg arena der de med uforbeholden optimisme og helt risikofritt kan prøve og feile helt til de mestrer en oppgave eller aktivitet (se også Overå 2013). Dette er en sjelden vare i dagens samfunn, og spesielt i skole og utdanning der ulike former for tester og prøver er med på å evaluere og sortere dem til ulike framtid.

Samtidig vet vi at dataspilling for enkelte kan skape negative konsekvenser som medfører at spilleren selv og/eller omgivelsene ser behov for å regulere aktiviteten. Det er en stor og pågående debatt rundt hvordan dataspillproblemer skal måles og hvilke begreper som skal brukes. Mens pengespillavhengighet har vært en diagnose siden 1980-tallet, er foreløpig ikke avhengighet av dataspill rent diagnostisk beskrevet i diagnose-systemene ICD eller DSM. Det er derfor

I en studie som tar for seg det nettbaserte rollespillet *World of Warcraft*, finner antropologen Bonnie Nardie at mange unge trer inn i spillverdenen for å skape seg et fristed i en hverdag preget av mange krav

mer vanlig å bruke begreper som problemspilling framfor spilleavhengighet når det gjelder dataspill. Likevel, hvis vi godtar at dataspillavhengighet er et gyldig begrep, antyder en kvantitativ studie utført av forskningsorganisasjonen

NOVA, at det i aldersgruppen 11-17 år er omtrent 0,9 % dataspill-avhengige i Norge (Brunborg m. fl. 2013). For disse personene og deres nærmeste medfører spillin-

gen problemer som kan gå utover helse- og livssituasjonen.

### **Pilotprosjektets bakgrunn**

Kompetansesenter rus – region øst (KoRus-Øst) er tildelt nasjonalt ansvar for fagområdet *avhengighet knyttet til pengespill og problematisk spilleatferd* på oppdrag fra Helsedirektoratet. En del av oppdraget innebærer å bistå med kompetanseoppbygging i kommunene og spesialisthelsetjenesten. Dette gjøres blant annet ved å tilby undervisning og hjelpemateriell relatert til fagområdet. Vårt mål er å øke kvaliteten i arbeidet med barn og unge som har et problematisk forhold til dataspill.

Fagpersoner har i flere år etterlyst et praktisk hjelpemiddel for bruk i møtet med spillere og deres familier/pårørende. Pilotprosjektet med tittelen *Samtaleguide for identifisering av dataspillrelaterte problemer* er utviklet for å legge til rette for et godt samarbeid rundt spilling og tilgrensende problemområder.

Med utgangspunkt i et kartleggingsverk-

tøy utarbeidet av barnevernspedagog og gestaltterapeut Hélène Fellman, nedsatte KoRus-Øst en arbeidsgruppe høsten 2013. Hensikten var å etablere en gruppe med faglig bredde når det gjelder utdanning, arbeidssted og brukergruppe som kunne ferdigstille samtaleguiden. I denne prosessen ble samtaleguiden testet i kontakt med barn og ungdom, og erfaringene derfra ble brukt i revideringen av samtaleguiden. Nå som samtaleguiden er ferdig bearbeidet i arbeidsgruppen, tester vi den ut i en større skala og i tett samarbeid med fagpersoner som har interesse for og kunnskap om tematikk knyttet til problematisk dataspilling.

### **Pilotprosjektets forløp**

Pilotprosjektet omfatter en eksperimentgruppe og en referansegruppe, med ca. femten deltakere i hver gruppe. Eksperimentgruppen skal bruke samtaleguiden i sitt arbeid med barn og unge, mens referansegruppen skal bruke den metodiske tilnærmingen de vanligvis bruker. Med denne utformingen ønsker vi å undersøke terapeutisk arbeid knyttet til problemspilling på bakgrunn av hvilken metode som brukes.

Vi har invitert tidligere års studenter ved studiet *Pengespillavhengighet og problemskapende dataspilling* (arrangert i regi av Høgskolen i Lillehammer og KoRus-Øst) til å delta i eksperimentgruppen. Studenter tilhørende 2015-kullet på studiet ble invitert til å delta i referansegruppen. Begge gruppene vil få opplæring i bruk av samtaleguiden, men på ulike tidspunkt i prosjektforløpet.

I slutten av februar fant pilotprosjektets første samling sted i Oslo. Over to dager ble eksperimentgruppen gitt opplæring i bruk av samtaleguiden. Fram til neste

samling skal gruppen teste ut samtaleguiden i kontakt med barn og unge som de møter gjennom sitt arbeid. På neste samling i mai vil både eksperiment- og kontrastgruppen være tilstede. Temaet vil da være deltakernes erfaringer med å jobbe med samtaleguiden, og å sammenligne terapeutisk arbeid med dataspillrelaterte problemer, både med (eksperimentgruppen) og uten (kontrastgruppen) samtaleguiden.

Resultatene fra pilotprosjektet vil utgjøre et viktig bidrag i ferdigstillingen av samtaleguiden. Vi vil også vurdere å publisere funn og erfaringer fra prosjektet via relevante vitenskapelige publiseringskanaler. Vi håper og tror at vi innen et par utgivelser av Rusfag kan informere dere om at samtaleguiden er ferdig.

### **Om forfatteren:**

*Stian Overå er faglig rådgiver ved Kompetansesenter rus – region øst. Han er nyutdannet sosialantropolog ved Universitetet i Oslo. Han jobber primært med tematikk knyttet til data- og pengespill og Ungdata. Blant Overås publikasjoner er doktorgradsavhandlingen "Kjønn – barndom – skoleliv: faglige og sosiale inkluderings- og ekskluderingsprosesser i barneskolen" (2013). Studiets formål er å bidra med kunnskap om kjønnet atferd blant dagens skolebarn som kan betraktes i lys av tidligere studier.*

**Litteratur:**

Brunsborg, G.S., Hansen, M.B. og Frøyland, L.R. (2013): Pengerspill og dataspill. Endringer over to år blant ungdommer i Norge. NOVA-rapport 2/13. Oslo: NOVA

Brus, A. (2015): Kampen om computertiden – om unges hørfrekvente og problematiserende bruk av computerspil. Ph.d.-afhandling. Roskilde: Forskerskolen for Livslang Læring, Roskilde Universitet

Castranova, E. (2007): Exodus to the Virtual World: How online fun is changing reality. New York: Palgrave Macmillan

Karlsen, F. (2013): A World of Excesses: Online Games and Excessive Playing. Aldershot : Ashgate publishing limited

McGonigal, J. (2011): Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. New York: Penguin Press

Medietilsynet (2014): Barn og medier 2014. Barn og unges (9-16 år) bruk og opplevelser av medier. Rapport. Oslo: Medietilsynet, Norwegian Media Authority. Nedlastet 2.02.2015 fra: <http://www.medietilsynet.no/Dokumenter/Rapporter/Barnogmedier>

Nardi, B. (2009): My Life As a Night Elf Priest™: An Anthropological Account of World of Warcraft. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press

Overå, S. (2013): Kjønn – barndom – skoleliv: faglige og sosiale inkluderings- og ekskluderingsprosesser i barneskolen. Ph.d.-afhandling. Sosialantropologisk institutt, Universitetet i Oslo, Blindern: Oslo

Walkerdine, V. (2007): Children, gender, video games. Towards a relational approach to multimedia. Basingstoke: Palgrave Macmillan

