

Gaming – en kvalitativ studie av familierapeuters
tilnærming til barn og ungdom med dataspillproblematikk

Elisabeth Hvam

VID vitenskapelige høgskole

Campus Oslo, Fakultet for sosialfag

Masteroppgave

Master i familierapi og systemisk praksis

Antall ord: 24 660

14.08.2020

Sammendrag

I denne studien har jeg hatt til hensikt å belyse familieterapeuters beskrivelse av deres terapeutiske tilnærming til barn og ungdommer med dataspillproblematikk. Studiens problemstilling er «*Hvordan beskriver familieterapeuter i psykisk helsevern sin terapeutiske tilnærming til barn og ungdom med dataspillproblematikk?*». Jeg har formulert tre forskningsspørsmål knyttet til problemstillingen:

- 1) Hvilke muligheter ser familieterapeutene i sin tilnærming til barn og ungdom med dataspillproblematikk?
- 2) Hva utfordrer familieterapeutene i sin tilnærming til barn og ungdom med dataspillproblematikk?
- 3) Hvordan kan den nye diagnosen Gaming disorder påvirke forløpet i behandlingen av barn og ungdom i psykisk helsevern (WHO, 2018)?

For å besvare forskningsspørsmålene relatert til studiens problemstilling har jeg benyttet meg av kvalitative, semistrukturerte livsverdenintervju når jeg har intervjuet de fire informantene (Kvale & Brinkmann, 2015). Informantenes arbeidskontekst har vært at de arbeider som familieterapeuter i spesialisthelsetjenesten i Barne- og ungdomspsykiatrisk poliklinikk (BUP), eller har minst 2 års erfaring med arbeid fra spesialisthelsetjenesten for barn og unge. Studien er skrevet fra et fenomenologisk og hermeneutisk vitenskapelig ståsted. Jeg har benyttet Interpretative Phenomenological Analysis (IPA) som metode, inspirert av Smith, Flowers & Larkin i dataanalysen (Smith, Flowers & Larkin, 2009). Dataanalysen har resultert i fire hovedfunn, med totalt ni tilhørende underfunn. De fire hovedfunnene er som følger:

- 1) Nysgjerrighet og anerkjennelse hos terapeuten møter forventninger om å fikse et problem
- 2) Dataspillproblematikk, et uttrykk for en mer sammensatt problematikk
- 3) Tverrfaglig samarbeid med skole og barnevern kan være utfordrende i arbeidet med dataspillproblematikk
- 4) Diskurser som dominerende rettesnor

Funnene i studien viste til familieterapeutenes vektlegging av en nysgjerrig og åpen holdning i møte med barna eller ungdommene, og deres omsorgspersoner i møte med dataspillproblematikk. Utfordringer knyttet til forventninger om terapeutene som eksperter, og tidsbegrensninger i forhold til å skulle løse et problem, ble belyst. Funnene viste også kompleksitet i problemhistoriene, der flere, ulike problemstillinger trådte frem. Tverrfaglig samarbeid med faginstansene skole og barnevern bød på utfordringer, i forhold til profesjonenes ulike tilnærminger til de aktuelle barna og ungdommene. Funnene viste til diskurser som dominerende rettesnorer for familienes praksis i forhold til barnas dataspilling. Funnene ble drøftet i forhold til empiri og relevant teori knyttet til fagfeltet, samt nyere forskning relatert til fenomenet dataspilling.

Emneord: Dataspilling, Barne- og ungdomspsykiatrisk poliklinikk (BUP), Gaming disorder, kvalitativ, fenomenologisk, hermeneutisk, tverrfaglig samarbeid, diskurser.

Summary

In this study, my intention has been to illuminate family therapists' descriptions of their therapeutic approach towards children and youth with computer gaming problems. The study's main question is "How do family therapists in Mental Health Care describe their therapeutic approach towards children and youth with computer gaming problems?"

Related to the main question, I have formulated the three following research questions:

- 1) Which possibilities do the family therapists find in their approach to children and youth with computer gaming problems?
- 2) Which difficulties do the family therapists find in their approach to children and youth with computer gaming problems?
- 3) How can the new diagnosis, Gaming disorder impact the development of treatment of children and youth in Mental Health Care (WHO, 2018)?

To answer the research questions I have used qualitative, semistructured, lifeworld interviews when interviewing the four informants (Kvale & Brinkmann, 2015). The informants working context has been working as family therapists in the Mental Health Care for children and youth (BUP) or at least 2 years of experience working with children and

youth in Mental Health Care. The study is written from a phenomenological and hermeneutical perspective. I have used Interpretative Phenomenological Analysis (IPA) as method, inspired by Smith, Flowers and Larkin (Smith, Flowers & Larkin, 2009). The data analysis has resulted in four main findings, with a total of eight associated under sections related to them. The following four main findings are:

- 1) Curiosity and recognition from the therapist meet expectations about solving a problem
- 2) Computer gaming problem; an expression of a more complex problem
- 3) Interdisciplinary cooperation with school and child welfare can be challenging in working with computer gaming problems
- 4) Discourses as dominating guidelines

The findings showed the family therapists emphasizes on adopting a curious and open attitude in meeting children or youth, and their caregivers, facing computer gaming problems. Challenges related to expectations of the therapists as experts, and time limits related to solving a problem, were illuminated. The findings also showed complexity in the problem stories, where more problems were revealed. Interdisciplinary cooperation with the academic institutions school and child welfare were described as challenging, due to the different approaches to the children and youth by the professionals. The findings illuminated discourses as dominating guidelines for the families' practice related to their children's computer gaming. The four findings were discussed related to empiricism and relevant theory, and newer research related to computer gaming as a phenomenon.

Key words: Computer gaming, Children and Youth Health Mental Care, Gaming disorder, qualitative, phenomenological, hermeneutical, interdisciplinary collaboration, discourses.

Forord

Snart er fire års utdanning ved veis ende. Det har vært en begivenhetsrik og spennende reise. Denne studien har blitt til ved hjelp av et rikt samarbeid. Tusen takk til min gode familie, Martin, Alexander og Alida. Takk for vilje til fleksibilitet, og oppmuntring, slik at jeg har kunnet skrive oppgaven ferdig. Jeg kan nesten ikke vente med å få mer tid sammen med dere igjen.

Tusen takk til øvrig familie, som har støttet meg og vist engasjement igjennom prosessen. En ekstra takk til mamma, som alltid har en hjelpende hånd, og heier hele veien til målet. Takk til vennene mine, som har måttet vente på meg i en stund nå; og som har tilbudt husly under studieukene. Jeg ser virkelig frem til nye, begivenhetsrike møter med dere.

Tusen takk til Anne-Berit Østvik som har vist stort engasjement og fleksibilitet i veiledningen av denne oppgaven, dine konstruktive tilbakemeldinger og effektivitet har vært gull verdt for meg i prosessen.

Takk til gode medstudenter, i veilednings- og PPU-gruppene. Spesielt takk til Tove, som har vært en kjær og god samtalepartner hele veien. Hospiteringsuken på Modum Bad ble innholdsrik og givende sammen med deg.

Takk til gode kolleger for fellesskapet, nysgjerrighet og humor - og for tilrettelegging og oppgaver i tråd med utfordringene jeg ønsket, fra arbeidsgiver.

Takk til inspirerende personer i fagfeltet som har satt av tid til samtaler og utveksling av kunnskap i arbeidet med denne studien.

Sist, men ikke minst – tusen takk til informantene. Takk for at dere satte av tid og var villige til å dele av deres erfaringer. Denne oppgaven har blitt til på grunn av dere.

Tønsberg, 26.07.20

Elisabeth Hvam

Innholdsfortegnelse

Sammendrag	2
Summary	3
1.0 Innledning.....	9
1.1 Bakgrunnen for valg av problemstilling.....	9
1.2 Presentasjon av problemstilling	11
1.3 Hensikt med studien.....	11
1.4 Avgrensninger og eventuelle svakheter ved studien	12
1.5 Begreper til diskusjon	12
1.6 Studiens oppbygning	13
1.7 Litteratursøk	14
2.0 Teori.....	15
2.1 Familierapeutenes samtaler med barna og ungdommene i psykisk helsevern.....	15
2.2 Introduksjon av Massively Multiplayer Online Role-Playing Games.....	15
2.2.1 Dataspillings rolle som fritidsaktivitet.....	16
2.2.2 Gaming disorder	17
2.2.3 Diagnoser og sykeliggjøring i den vestlige verden	18
2.3 Systemisk perspektiv	19
2.3.1 Systemteoriens opprinnelse.....	19
2.4 Postmodernisme og sosialkonstruksjonisme	20
2.4.1 Språkssystemisk tilnærming.....	22
2.4.2 Selvrefleksjon og reflekterende prosesser	22
2.4.3 Narrativ praksis.....	23
2.4.4 Den moderne makt.....	24
2.4.5 Skam og skyld	26
2.5 Diskurser i et tidsperspektiv	26
2.6 Frustrerende nettverksmøter.....	28
2.7 Aktuell forskning.....	30
2.7.1 Dataspillings rolle i utvikling av sosial kompetanse	30
2.7.2 Dataspilling på kollisjonskurs med etablerte verdier	32
2.7.3 Unge spilleres forståelse av dataspillet Fortnite	33
2.7.4 E-sport som idrettsfag i skoler.....	33
3.0 Metode.....	34
3.1 Vitenskapsteoretisk ståsted	34
3.1.1 Fenomenologi og hermeneutikk	34
3.1.2 Epistemologi	35

3.2	Forforståelse.....	36
3.3	Kvalitativ tilnærming	37
3.4	Utforming av intervjuguide og gjennomføring av intervjuene	38
3.5	Interpretative Phenomenological Analysis (IPA).....	39
3.6	Rekruttering og utvalgsriterier	40
3.7	Dataanalysen, seks steg.....	41
3.7.1	Lesing og re-lesing.	41
3.7.2	Notater i venstre og høyre marg av transkripsjonene	42
3.7.3	Leting etter sammenhenger i de valgte temaene	43
3.7.4	Gjøre seg ferdig med analysen for en informant, for å gå videre til neste	43
3.7.5	Leting etter mønstre mellom informantene, og ferdigstille temaer til analyse.....	44
3.8	Studiens validitet, reliabilitet og overføringsverdi/overførbarhet.....	45
3.9	Etiske problemstillinger.....	47
4.0	Presentasjon av funn	49
4.1	Nysgjerrighet og anerkjennelse hos terapeuten møter forventninger om å fikse et problem 50	
4.1.1	Nysgjerrighet, anerkjennelse og interesse i samskaping av dialog	50
4.1.2	Fiks barnet mitt, er forventninger til terapeuten	51
4.2	Dataspillproblematikk, et uttrykk for en mer sammensatt problematikk	52
4.2.1	Skolefravær, en del av problemet	52
4.2.2	Prosjekt foreldre har mislyktes.....	53
4.2.3	Gaming; en flukt?	54
4.2.4	Diagnosen gaming disorder – en potensiell fallgruve	55
4.3	Tverrfaglig samarbeid med skole og barnevern kan være utfordrende i arbeidet med dataspillproblematikk.....	55
4.4	Diskurser som dominerende rettesnorer.....	56
4.4.1	Idrett omtales som en motvekt til gaming	57
4.4.2	Historien om Mats.....	58
4.5	Oppsummering av funn.....	59
5.0	Diskusjon	60
5.1	Tabelloversikt over funn.....	60
5.2	Nysgjerrighet og anerkjennelse hos terapeuten i møte med ekspertrollen	61
5.3	Dataspillproblematikk; et komplekst bilde	64
5.3.1	Skolefravær, bekymringsfullt fravær, skolevegving?.....	65
5.3.2	Skammens mange ansikter.....	65
5.3.3	Hva flykter de fra?	66

5.3.4	Diagnosen gaming disorder – en merkelapp?	68
5.4	Tid som mangelvare i det tverrfaglige samarbeidet	70
5.5	Diskurser i familielivet, og foreldres autonomi satt på prøve.....	72
5.5.1	Vinnere og tapere.....	74
5.5.2	Historien om Mats – en motdiskurs	76
5.6	Implikasjoner for klinisk praksis og videre forskning i fagfeltet.....	77
6.0	Avslutning.....	78
	Litteraturliste.....	80
	Vedlegg.....	84

1.0 Innledning

Dataspilling som fenomen har for meg vært et utforsket felt. Jeg har kjent på en følelse av motstand mot dataspilling. I takt med et ønske om å følge med i utviklingen, og på veien til å bli familierapeut, følte jeg imidlertid på behovet for å utfordre følelsen min. Med et barn i den aktuelle målgruppen så jeg det som nødvendig og nyttig å lære mer om dataspilling. Hvordan terapeuter snakker med barna og ungdommene der dataspillingen har blitt definert som et problem så jeg som spesielt nyttige observasjoner for utvidelse av kunnskap i dette feltet. Ettersom jeg hadde oppdaget et nytt behov for å utfordre min motstand mot dataspilling, og lysten til å lære mer, ble jeg nysgjerrig på familierapeuters refleksjoner og ideer om temaet.

1.1 Bakgrunnen for valg av problemstilling

I studieforløpet til master i familierapi og systemisk praksis valgte jeg fordypningen systemisk terapi med par og familier. I den forbindelse har jeg hatt praksis ved en familieseksjon i BUP (Barne- og ungdomspsykiatrisk poliklinikk) i to perioder. Familiene som kommer hit, kan bo på området under hele behandlingsperioden, og får behandling i tråd med et systemisk perspektiv.

Min personlige interesse for dataspillproblematikk og gaming vokste gradvis i takt med et ønske om å vise mer engasjement for hva sønnen vår bruker mye av fritiden sin på. Som mamma hadde jeg forsøkt diverse tilnærminger til denne problematikken, uten å lykkes i så stor grad. Mine fremgangsmåter gikk fra å sanksjonere, til å gradvis forsøke å interessere meg for dataspillingen. Det slo meg hvor stor forskjell det utgjorde da jeg, ved å anstrenge meg mer enn jeg syntes var behagelig, begynte å spørre sønnen vår om spillingen ved middagsbordet. Fra å ekskludere dataspillfenomenet allerede fra starten av, begynte jeg å få et gradvis innblikk i hva denne verdenen kunne handle om. Dette gjorde noe med samtalene, og med kontakten mellom sønnen vår og meg. Det kunne beskrives som en følelse av å ønske å komme nærmere ham, fra et fenomenologisk perspektiv, å komme inn i hans verden. Grunnleggende handlet det også om å oppnå en dypere kontakt igjen, etter noen år der han hadde måttet være mer i bakgrunnen, på grunn av lillesøsters utfordringer med sykdom.

Valget av problemstillingen for studien handler dermed om mitt engasjement for hvordan vi samtaler med barn og ungdommer om dataspillproblematikk, som et fenomen. Allerede i valget av ord i problemstillingen har fenomenet denne negative merkelappen festet til seg, det er problematikk det er snakk om her. Så er det også problematikk som er selve grunnlaget for denne studien, at systemet har definert fenomenet som problematisk. Studien viser at dataspillproblematikk ikke er hovedproblemet, men heller et symptom på en videre, oftest kompleks problematikk.

Jeg hadde dette engasjementet med meg da jeg fulgte en familie i praksis på en familieseksjon i BUP. Jeg deltok i samtalene med familien. Problemene var mange og komplekse, men to av dem handlet om definert dataspillavhengighet og sosial tilbaketrukkethet. Under et hjemmebesøk ble jeg nysgjerrig. Fantest det noen positive virkninger av all spillingen? Da jeg spurte foreldrene om dette, opplevde jeg at de ble overrasket, og at det førte til et brudd i samtalen. Foreldrene begynte å fortelle om at barnet deres hadde skrevet et langt brev på engelsk, til en spilleverandør, og koordinert kontakt med de andre spilldeltakerne. Da mor fortalte at barnet hadde fått svar tilbake på engelsk, var det med tydelig stolthet i stemmen. Vi kom i fellesskap frem til flere egenskaper dette barnet var i besittelse av, god i engelsk, løsningsorientert, samarbeidende og målrettet. Der og da vokste engasjementet videre i meg.

Hvordan snakker vi med barna og ungdommene, og foreldrene, der dataspilling har tatt kontroll over det strukturerte, aktive livet der de møter andre fysisk? I media er det nesten daglig artikler som omhandler fenomenet dataspilling. Dataspilling har kommet for å bli. En ønskelig diskurs i samfunnet kan være å oppnå en slags balanse, en balanse mellom den virtuelle og den fysiske verden.

1.2 Presentasjon av problemstilling

Jeg ønsket i dette prosjektet å undersøke følgende:

«Hvordan beskriver familieterapeuter i psykisk helsevern sin terapeutiske tilnærming til barn og ungdom med dataspillproblematikk?»

På bakgrunn av denne problemstillingen, formulerte jeg følgende tre forskningsspørsmål:

- Hvilke muligheter ser familieterapeutene i sin tilnærming til barn og ungdom med dataspillavhengighet?
- Hva utfordrer familieterapeutene i sin terapeutiske tilnærming til barn og ungdom med dataspillavhengighet?
- Hvordan kan den nye diagnosen Gaming disorder påvirke forløpet i behandlingen av barn og ungdom i psykisk helsevern (WHO, 2018)?

1.3 Hensikt med studien

Hvorfor er dette temaet relevant og viktig? Fenomenet dataspilling er meget aktuelt i dagens samfunn. Det er noe man må ta stilling til, som foreldre, barn og ungdommer, personlig og faglig. Min oppfatning er at fenomenet har stor innflytelse på samfunnsnivå så vel som på et personnivå, og at alle de parallelle prosessene foregår kontinuerlig. Begrepet dataspillavhengighet defineres her ut fra faglige vurderinger basert på bestemte kriterier i ICD-11-manualen (WHO, 2018). Når dataspillingen prioriteres foran andre interesser og daglige aktiviteter, og personen kan utvikle symptomer på depresjon, økt uro og aggressivitet over en periode på vanligvis 12 måneder eller mer, kan diagnosen dataspillavhengig benyttes (WHO, 2018). Ut fra en sosialkonstruksjonistisk forståelse er begrepet dataspillavhengighet også konstruert ut fra en diskurs. Diskursen skapes gjennom sosial praksis mellom mennesker på et person- og samfunnsnivå (Jensen, 2009). Det internasjonale klassifiseringssystemet ICD av diagnoser kan også henge sammen med et positivistisk vitenskapssyn (Thomassen, 2006). Jeg mener at det kan være til nytte for barn og ungdommer å få presentert et nyansert bilde av dataspillproblematikken, som kan romme mer enn det å tilbringe mye tid i den virtuelle verden. I denne terapeutiske konteksten viser dataspillproblematikken seg som en del av et større bilde, et komplekst

bilde, med flere, definerte problemer. Nye problemer kan oppstå, og også oppløses i relasjonen (Anderson, 2003). Likeledes kan det fremmes en diskusjon om de ulike diskursene som til enhver tid omgir, og påvirker oss (Jensen, 2009). Gjennom å utforske kvalitativt hvordan familierapeuter gikk frem i samtalene, håpet jeg å finne ideer og synspunkter som kunne gi nye perspektiver, og kanskje også generere ny kunnskap om temaet.

1.4 Avgrensninger og eventuelle svakheter ved studien

En del ord og uttrykk som er relevante for faget forklares ikke nærmere, da det forutsettes at leseren forstår betydningen av disse.

Eksempler som informantene velger å fortelle om i studien handler hovedsakelig om gutter, bortsett fra noen unntak i mer generelle skildringer av problemstillinger og temaer. Det kan diskuteres om dette er en svakhet, da det representerer en sannhet for den aktuelle informant, og dermed blir representativt for resultatet av studien (Kvale & Brinkmann, 2015). Et dilemma kan likevel være at de jentene det gjelder, blir mindre synlige. Det kan da føre til mindre åpenhet i forhold til å snakke om dette i de familiene det gjelder. En annen, mulig svakhet ved studien er at to av informantene fikk tilsendt intervjuguiden med spørsmålene på forhånd. Det forelå dermed en mulighet for at de kunne forberede svarene sine, og således velge ut svar på en annen måte enn de to andre. Informasjonsskrivet ble sendt ut med bruk av ordet «dataspillavhengighet» i problemstillingen. Jeg presiserte muntlig til deltakerne i studien før intervjuet foregikk at ordet var forandret til «dataspillproblematikk» på grunn av fare for uklar kontekst, at ordet «dataspillavhengig» kan gi assosiasjoner til en allerede stilt diagnose basert på aktuelle kriterier (WHO, 2018). Jeg endret også på rekkefølgen av forskningsspørsmålene, i forhold til at det første forskningsspørsmålet i informasjonsskrivet ble plassert som siste spørsmål videre i studien, og i intervjuene.

1.5 Begreper til diskusjon

Jeg brukte i min opprinnelige problemstilling ordet «dataspillavhengighet». Jeg kjente det umiddelbart, at begrepet dataspillavhengighet kunne assosieres med en fastsatt diagnose.

Dette ville jo ikke favne målgruppene like bredt, da diagnosen dataspillavhengig ikke har blitt anvendt slik enda. ICD-11 ble godkjent av WHO (World Health Organization) i mai 2019, som nytt internasjonalt kodeverk. Tidspunktet for når ICD-11 skal anvendes i Norge er enda ikke bestemt (Direktoratet for e-helse, 2020). Min mening med å bruke begrepet avhengighet, var opprinnelig å bruke et begrep som anvendes i dagligtalen, da dette også er tilfellet. Uttrykk som: «Han er helt avhengig av å spille,» eller «Vi ser jo at hun blir avhengig av dataspillingen;» er uttrykk som eksisterer i dagligtalen blant foreldre, parallelt med forståelsen av at dataspillavhengighet er en fastsatt diagnose. Det ble likevel synlig for meg at jeg måtte forandre begrepet *dataspillavhengighet* til begrepet *dataspillproblematikk* da jeg skulle rekruttere informanter. I konteksten i BUP fikk jeg først tilbakemeldinger på at det ikke var aktuelt for noen å være informanter, da de ikke hadde noen familier til behandling der *diagnosen* dataspillavhengighet var til stede. Jeg valgte da å omformulere, og bruke ordet *dataspillproblematikk* i stedet.

Det engelske ordet *gamer* brukes synonymt med begrepene barn og ungdom som spiller dataspill. Dette er fordi jeg opplever at ordet brukes av norske barn og ungdommer i dagligtalen, som et mer presist begrep. Ettersom dataspillene i stor grad foregår på engelsk, ser jeg ordet *gamer* som en naturlig del av hverdagstalen. Jeg har valgt å bruke ordet i tittelen på oppgaven nettopp på grunn av dette.

1.6 Studiens oppbygning

Kapittel en er innledningskapittelet, der presenteres bakgrunn for valg av tema, problemstillingen for studien og de tilhørende forskningsspørsmålene. Deretter belyses avgrensninger og svakheter ved studien, og begreper til diskusjon. Kapittel to er teorikapittelet, der teori fra pensum og selvvalgt teori presenteres i henhold til studiens problemstilling, og funn. Avslutningsvis i teorikapittelet nevnes aktuell forskning på feltet. I kapittel tre presenteres tilnærmingen til aktuell metode for studien. Det gjøres rede for studiens vitenskapsteoretiske ståsted, og min faglige tilnærming. Forforståelse er et begrep som beskrives spesifikt. Deretter presenteres valget av kvalitativt forskningsintervju for datainnsamlingen, og kriteriene for forskningsintervjuene. Studiens validitet, reliabilitet og overføringsverdi vil bli drøftet. Avslutningsvis vurderes etiske problemstillinger i forbindelse

med studien. I kapittel fire presenteres studiens fire hovedfunn, med tilhørende åtte underpunkter. Funnene ble identifisert ved hjelp av dataanalyse inspirert av de seks stegene i forskningsmetoden IPA (Interpretative Phenomenological Analysis) (Smith, Flowers & Larkin, 2009). Kapittel fem er diskusjonskapittelet, der de fire hovedfunnene og underpunktene drøftes, i samsvar med presentert teori i kapittel to. Funn fire vil jeg drøfte med et skråblikk i nåtiden, da verden nå står ovenfor en pandemi, og det den 12. mars 2020 ble iverksatt de mest omfattende samfunnstiltakene siden andre verdenskrig, i Norge. For meg ville det virke som om vesentlig drøfting mangler, dersom ikke dette nevnes i denne delen av studien. Avslutningsvis drøftes studiens implikasjoner for videre forskning og relevans for praksis og fagfeltet. Kapittel seks er avslutningskapittelet for studien, med en kort oppsummering av studiens funn, og en avsluttende kommentar.

1.7 Litteratursøk

Jeg har brukt søkeord som «gaming disorder», «ICD-11», «dataspilling», «dataspilling fenomenologisk» og «dataspillavhengighet» i google-søk på internett.

Videre har jeg benyttet meg av databasen Orio på VID bibliotek sin nettside for å søke etter relevante fagartikler. NRK hadde artikkelen om Mats, som har blitt liggende som en referanse til ettertanke og refleksjon i bakhodet mitt igjennom hele skriveprosessen (Schaubert, 2019). Jeg har videre brukt søkeordene «skolefravær», «Utdanningsforbundet» og «Bufdir» (Barne-, ungdoms- og familiedirektoratet) i arbeidet med studien. For å søke opp aktuell forskning om populære dataspill, søkte jeg med søkeordene «Fortnite» og verdensmester i Fortnite, «Emil Bergquist Pedersen».

2.0 Teori

I dette kapitlet belyser jeg aktuell teori som er relevant for forskningsprosjektet. Først vil jeg beskrive kort mitt formål for studien, og dataspilling sett i kontekst av MMORPG-begrepet. MMORPG står for «Massively Multiplayer Online Role-Playing Games», en spillsjanger der mange tusen deltakere spiller sammen i en vedvarende spillverden, på en internettbasert spillplattform. Spillkarakterer med bestemte evner og muligheter representerer deltakerne (Flaaten, Torp, Aarseth, 2010, s. 57-58). Jeg vil komme inn på diagnosen gaming disorder, skildre WHO's diagnosesystem, og Brinkmanns ideer om økt sykeliggjøring i den vestlige verden. Deretter vil jeg redegjøre for noen hovedpunkter innenfor systemteoretisk tenkning som jeg mener er sentrale for å innta et systemisk perspektiv. Jeg vil belyse aktuell litteratur som bygger på systemisk tilnærming og sosialkonstruksjonisme. Den språkssystemiske og narrative tilnærmingen i familierapi presenteres i forhold til hvordan man kan samtale om det definerte problemet. Diskursbegrepet og den moderne makt, samt teori om frustrerende nettverks møter blir presentert. Jeg vil avslutningsvis presentere forskning som er aktuell for problemstillingen.

2.1 Familierapeutenes samtaler med barna og ungdommene i psykisk helsevern

Mitt formål med studien er å utforske hvordan familierapeuter beskriver sine muligheter og utfordringer i samtaler med barn og ungdom med dataspillproblematikk. Fokuset mitt ligger i det som skjer mellom deltakerne i systemet, det vil si i relasjonen mellom terapeut og barnet, eller ungdommen og det tilhørende systemet (Anderson, 2003). Jeg vil understreke at det hele tiden er mine fortolkninger som ligger til grunn for hva jeg oppfatter og vektlegger som vesentlig kunnskap, gjennomgående i studien. Dette er i tråd med min oppfattelse av meg selv som en systemisk terapeut.

2.2 Introduksjon av Massively Multiplayer Online Role-Playing Games

Det virkelig store gjennombruddet for rollespill på internett, kalt MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, Flaaten et al., 2010, s. 57) kom med online-spillet World of Warcraft som ble utviklet av Blizzard Entertainment og introdusert i 2004 (Flaaten

et al., 2010, s. 58). Spillet går ut på å utvikle en spillkarakter, en såkalt avatar ut fra byggesteiner i spillet, og målet er å oppnå høyeste nivå, såkalt level. Avataren bør få respekt fra de andre deltakerne, og inneha en stor styrke, og det mest effektive for å utvikles er å samarbeide med andre spillere. Det er dermed lagt opp til at lagene er lojale mot hverandre, og relativt faste i lagsammensetningen. Handlingen i spillet foregår i en fiktiv, visuell verden som heter Azeroth, og den er inspirert av Tolkien, og «Dungeons and dragons»- rollespillene som ble laget i 1974 (Flaaten et al., 2010, s. 58; Adams, 2013, s. 69). Kommunikasjonen foregår via chat, og det brukes i stor grad engelske ord i chat'en, for å organisere samarbeidet i lagene. Handlingen i World of Warcraft går ut på å ta del i kampen mellom de «gode» og de «onde», og å utforske de ulike landskapene og utføre oppgaver. Ut fra spillernes atferd utvikles handlingen som en klatring i et hierarki, sosialt, så vel som teknisk. Når en spiller har blitt medlem av et lag, kreves det mye tid og jevnlig innsats for å bli værende i laget (Flaaten et al., 2010, s. 58). Et av de mest populære dataspillene blant 12åringer i dag er online-spillet Fortnite Battle Royale (Arnfinsen, 2019, s. 7). Spillet kalles for Fortnite blant gamere og andre som refererer til det, og jeg velger derfor å benytte dette begrepet videre i studien. Dette dataspillet går ut på at 100 deltakere skal overleve på en øy som de blir visuelt sluppet av på. Øya inneholder hus og byer, fjell og innsjøer, og spillerne kan utforske andre steder. Spillerne må lete etter våpen, og andre ressurser som kan hjelpe dem i kampen mot de andre deltakerne. Den siste som overlever, vinner runden. Fortnite kan spilles alene, eller i duo med to, eller i såkalt squad, som betyr en gruppe på tre til fire personer (Arnfinsen, 2019, s. 10-11, s. 28).

2.2.1 Dataspillings rolle som fritidsaktivitet

Dataspilling har kommet for å bli. Dataspilling som fenomen er mangfoldig og høyaktuelt i dagens samfunn. Ut fra en statistisk undersøkelse utført av medietilsynet i Norge, spiller 96 % av guttene og 63 % av jentene i aldersgruppen 9-18 år dataspill på PC, nettbrett, mobil eller Playstation. Undersøkelsen viser at gutter bruker generelt mer tid på spilling enn jenter, og at foreldre i liten grad har kunnskap om spillene, for både gutter og jenter fra 12 år og oppover (Engelstad, A., Medietilsynet, 2018). Grunnen til at flere gutter spiller dataspill enn jenter, kan ligge i at dataspilling tilnærmer seg mer gutters måte å leke på, sett ut fra et kulturelt perspektiv. På denne måten kan dataspilling nå fortiden utgjøre en viktig del av

gutters sosialisering. Jenter har også tendens til å ha færre og nærmere venns­kaps­relasjoner enn gutter (Rose-Krasnor, 1997, gjengitt i Hygen et al., 2019). Jenter som gamer kan være mer sosialt isolerte, og stå i fare for å utvikle en svakere sosial kompetanse, fordi de har mindre muligheter for å øve seg i spillverdenen med andre jenter (Hygen et al., 2019).

E-sport har vokst seg stor som toppidrett. E-sport er en ny toppidrett ved idrettsfag ved flere ulike skoler i Norge. I følge Åmodt stiller e-sport nye krav til lærere ved de aktuelle skolene som tilbyr dette som toppidrettsfag, og det oppstår moralske utfordringer i forhold til blant annet kommersialisering og kjønnsperspektiver (Åmodt, 2020, s. 3). I 2019 vant da 16 år gamle Emil Bergquist Pedersen VM i Fortnite, sammen med sin makker; noe som ga han en premie på 13 millioner kroner (Munthe, 2019). Selv om Norge ikke har markert seg på lik linje som nabolandene i Skandinavia i e-sportssammenheng, markerer dette en stor begivenhet for e-sporten og gamingmiljøet i Norge (Åmodt, 2020, s. 14-15).

2.2.2 Gaming disorder

18. juni 2018 lanserte WHO (The World Health Organization) sin The International Classification of Diseases, ICD-11, som inneholder flere nye diagnoser, deriblant gaming disorder. Den nye versjonen av diagnoseverktøyet vil effektueres først 1. januar 2022 (WHO, 2018). Diagnosen gaming disorder viser til et mønster av såkalt spilleatferd, der dataspillingen har tatt kontroll over andre interesser og daglige aktiviteter. Gaming disorder innebærer en signifikant svekkelse av en rekke funksjonsområder i forhold til personlighet, familiestruktur og sosialt liv, i skolesammenheng og i andre relaterte sammenhenger. Funksjonsendringene må vanligvis ha vært tilstede i minst 12 måneder (WHO, 2018). WHO eier og publiserer ICD-kodeverket, og alle WHOs medlemsland skal benytte seg av dette kodeverket i forhold til statistikk om sykdom og død (Direktoratet for e-helse, 2020). De ulike medlemslandene har behov for å tilpasse kodeverket på noen områder, deriblant Norge. I Norge benyttes fortsatt den 10. versjonen av ICD-kodeverket, ICD-10. ICD-10 har vært benyttet i over tjue år, og endringene i det nye kodeverket er store. ICD-11 er også utviklet for digital bruk. Det er Direktoratet for e-helse som drifter, vedlikeholder og utvikler ICD-kodeverket i Norge. Direktoratet ønsker å gjennomføre en utredning av strategier for innføringen av ICD-11 i Norge, ved hjelp av dialog med Sverige, Danmark og Island.

Tidspunktet for gjennomføringen av denne utredningen er ikke bestemt (Direktoratet for e-helse, 2020).

2.2.3 Diagnoser og sykkeliggjøring i den vestlige verden

Svend Brinkmann skriver om vår tendens i den vestlige verden til å overdiagnostisere menneskelige lidelser, ved at flere og flere sider ved det å være menneske, sykkeliggjøres (Brinkmann, 2010, s. 17). Han snakker videre om en såkalt superdiskurs, i vårt samfunn, sykdomsdiskursen. I følge han påvirkes vi alle av den, tar selv del i den, eller er med på å påvirke den. Fra en tidligere vinkling i den medisinske diskursen om motsetningsbegrepene frisk-syk, er det nå begrepene sunn-usunn som ser ut til å dominere den medisinske diskursen. Det pekes på en interessant dreining, i forhold til at det er mulig å være usunn uten å være syk (Brinkmann, 2010, s. 18). Sykdoms- og helsediskursene i rike, vestlige samfunn mobiliseres ifølge Brinkmann av politikere, forskere, behandlere, borgere og interesseorganisasjoner for å oppnå bestemte mål. Det handler om målrettet helseinnsats på individnivå, og dette har erstattet sosial deltakelse og inkludering som sosialpolitisk mål i vestlige land som Danmark. Veien til det såkalte gode liv, blir målt og veid i det å være sunn, og bare hvis man er sunn, får man ta del i det gode selskap. WHO's klassifiseringer viser til at halvparten av alle voksne mennesker i Europa er overvektige på en måte som truer sosial og økonomisk utvikling (Mik-Meyer 2008, sitert i Brinkmann, 2010, s. 18-19). Det eksisterer også noen spesifikke forestillinger om psykisk helse og sykdom, og også her regjerer den avvikende oppførselen i forhold til trekk og egenskaper som truer helsen og driftigheten. Det foregår ifølge Brinkmann en voldsom innsnevring av grenser for psykisk normalitet, spesielt i skolesystemet, der det henvises mange flere barn til PPT (pedagogisk-psykologisk rådgivning) enn tidligere. Generelt anses psykiske lidelser å være i kraftig vekst i den vestlige verden, der særlig stress, angst og depresjon har økt i antall tilfeller. Også mer spesifikke lidelser som ADHD, autismspekterforstyrrelser og PTSD (posttraumatisk stressyndrom) får økende oppmerksomhet i forhold til å være i kraftig vekst (Brinkmann, 2010, s. 18-20). Avhengighetsdiagnoser får også økt oppmerksomhet, i forhold til at gaming disorder ble lagt til som ny diagnose i ICD-11-utgaven (WHO, 2018). Jeg ser her bort fra avhengighetsdiagnoser i forhold til rusmidler, og vektlegger avhengighetsdiagnoser i forhold til pengespill og dataspill. Diagnosen spilleavhengighet benyttes tradisjonelt i forhold til

pengespill (WHO, 2019). Spilleavhengighet skildres her som patologisk spillelidenskap (IWHO, 2019, s. 129). Diagnosens kriterier er hyppige, gjentatte spilleepisoder som dominerer pasientens liv slik at sosiale, yrkesmessige, familiære og materielle forhold tar skade av det (WHO, 2019, s. 129). Kriteriene for den nye diagnosen gaming disorder inneholder lignende beskrivelsene av tap av funksjonsområder, men er mer rettet mot barn og ungdom da det nevnes signifikant svekkelse i forhold til læring og utdanning i avhengighetsmønsteret (WHO, 2018).

2.3 Systemisk perspektiv

Jeg har hatt som utvalgs-kriterier for informanter til prosjektet at de må være utdannet systemiske familierapeuter. Med systemisk menes her at alt betraktes som et system, der et system er en del av en større helhet. Terapeutenes systemiske utdanning bygger på disse prinsippene, og terapeutene blir selv en del av systemet rundt barna og ungdommene. Videre blir jeg også en del av systemet, som en fortolker i den videre prosessen med å utarbeide studien (Brinkmann & Kvale, 2015).

2.3.1 Systemteoriens opprinnelse

Helheten i et system kan være så kompleks at det ikke går an å skille delene fra den, uten at helheten går tapt. Biologen Ludwig von Bertalanffy (1901-1972) var den første som anvendte begrepet systemteori, og han kalte den komplekse forståelsen av helheten for «problemet om organisert kompleksitet» (Ølgaard, 2004, s. 52). Systemteoriens suksess kan sies å være at selve kompleksiteten ble ansett som en essensiell egenskap, som ikke er mulig å redusere. Fra tidligere betraktninger av komplekse, organiserte enheter innenfor fysiske lover og en årsak-virkning-modell, ble det nå en endring i forhold til å forstå kompleksitet. Systemene var så komplekse, at man ikke kunne isolere enkelte deler uten å ødelegge helheten (Ølgaard, 2004, s. 50-52).

Gregory Bateson (1904-1980) var en engelsk antropolog og biolog. Han sluttet seg til den nye vitenskapen, og hans kommunikasjonsteori ble et alternativ til den mekanistiske forståelsen av verden. Utgangspunktet hans var at mennesket er en del av et hele, som ikke kan sees

uavhengig av dette (Jensen, 2009, s. 22-23). Bateson's grunnleggende antakelser var at menneskelig samspill kan beskrives sirkulært, og at kommunikasjon dannes i relasjonen mellom mennesker. Han knyttet begrepet kontekst til vår psykologiske forståelsesramme for hvordan noe skal være, innenfor den gitte rammen (Jensen, 2009, s.28).

2.4 Postmodernisme og sosialkonstruksjonisme

Det er vanskelig å beskrive den store omveltningen i familieterapiens historie uten å nevne begrepet postmodernisme. Begrepet vokste frem som en reaksjon på modernismen, og det positivistiske grunnsynet, de såkalte sannhetene om verden og vitenskapen. Den franske filosofen Jean Franqois Lyotard (1924-1998) beskrev tvilen på de store narrative, som kan forklares som det å sette spørsmålstegn ved generell kunnskap om mennesket, relasjoner og den verden vi lever i (Johnsen & Torsteinsson, 2012, s. 32-33). På 1980-tallet vokste kritikken av positivismen frem i det terapeutiske feltet, og de grunnleggende premisene som familieterapien var bygget på, ble revurdert. Det ble dannet en slags ny beskrivelse av den terapeutiske virksomheten. Det ble rettet kritikk mot at terapeuten kunne stille seg utenfor systemet som ble observert, og struktur som en gjengivende måte å analysere sosiale systemer på (Johnsen & Torsteinsson, 2012, s. 150). Terapeutene er å anse som både observatører og deltakere i terapikonteksten, og de har dermed en dobbeltrolle (Lorås, 2016, Lorås & Ness 2019, s. 71).

Begrepet sosialkonstruksjonisme kan beskrives som et samlebegrep for flere samfunnsteoretiske diskurser, der postmodernisme står sentralt. Sosialkonstruksjonistiske tilnærminger sett med en subjektivistisk holdning i forhold til epistemologi, er preget av at det ikke finnes en egen, objektiv sannhet. Begrepet epistemologi innebærer læren om hvorfor vi vet det vi vet. Det uttrykker en erkjennelse ovenfor tenkemåter og forutsetninger for kunnskap innenfor en gitt periode (Thomassen, 2006, s. 120). Det postmodernistiske grunnsynet er at virkeligheten er subjektiv, og at det ikke finnes kun én virkelighet. Virkeligheten preges av våre forforståelser til enhver tid, i gitte diskurser. Vår kunnskap og forforståelse vil alltid preges av den konteksten vi til enhver tid befinner oss i, sett i en historisk, kulturell og samfunnsrelatert sammenheng (Johnsen & Wie Torsteinsson, 2012, s. 33-34). Gergen og Gergen hevder at verden konstrueres i språket vårt, mellom relasjoner, i

diskurser. De mener at sosial konstruksjon skjer i diskursene, og at betydning skapes igjennom de aktivitetene vi samarbeider om (Gergen & Gergen, 2005, s. 7).

Sosialkonstruksjonismen er kritisert for å undergrave troen på naturvitenskapen som en sann virkelighet. Sett ut fra min opprinnelige utdanning som sykepleier kan jeg referere til min egen oppfattelse av å komme på kollisjonskurs med mitt faglige ståsted, helt i starten av dette studiet. Det følte fremmed og til dels forvirrende å ikke skulle sette to streker under et svar i noen sammenheng. Det tok imidlertid ikke lang tid før jeg omfavnet den sosialkonstruksjonistiske måten å tenke på. Refleksjonene over de ulike perspektivene har for meg vært en reise i seg selv. Jeg forstår nå mer av det jeg vil beskrive som en helhetlig tenkning i forhold til at perspektivene utfyller hverandre. I motsetning til et fokus på enten-eller, velger jeg å bruke både-og-begrepet for å beskrive nytten av dem. I mitt arbeid har jeg bruk for det medisinske blikket og løsningsfokuset i situasjoner, så vel som det sosialkonstruksjonistiske perspektivet i forhold til relasjonen og beskrivelse av virkelighet. De to perspektivene har for meg gitt en følelse av bredere faglig ståsted, og en økt forståelse i forhold til komplekse situasjoner. Nå hevder Gergen og Gergen at et sosialkonstruksjonistisk syn ikke har til hensikt å fortrenge for eksempel legevitenenskapen som en sannhet. De mener at nettopp under bestemte omstendigheter er slike sannheter veldig nyttige og helt nødvendige for å få ting til å fungere (Gergen & Gergen, 2005, s. 66). Dekonstruksjon av konstruksjonistiske ideer blir også stadig mer utbredt, i form av kritiske refleksjoner. Erkjennelse om at enhver uttalelse om noe, bare er en måte å si det på, fordrer at det kunne ha vært annerledes. Kritiske spørsmål rundt for eksempel hvordan verdensbildet skapes og politiske ideologier fremstilles, viser eksempler på at etablerte ideer utfordres. Kritiske spørsmål ovenfor de virkelighetsoppfatninger som konstrueres, er veldig viktige for utviklingen av et demokrati. Den kritiske drivkraften er likevel farlig, i den forstand at den setter spørsmålstegn ved vedtatte sannheter. Et mål kan være å ikke gå i fallgruven der gjensidig respekt mellom kritiker og målet for kritikken blir ødelagt. Forhandling, og mål som formes gjennom samtaler mellom deltakerne, kan være en løsning (Gergen & Gergen, 2005, s. 19-20, s. 38-39).

I denne studien er min forståelse at informantene sammen med meg har dannet det materialet som er gjenstand for fortolkning. Min fortolkning er preget av relasjonen oss

deltakere i mellom, og hvilken kontekst vi befant oss i, kulturelt, samfunnsmessig og historisk.

2.4.1 Språkssystemisk tilnærming

Harlene Anderson og Harold Goolishian (1924-1991) grunnla den samarbeidsorienterte, språkssystemiske tilnærmingen i terapi. Tilnærmingen baserer seg på et sosialkonstruksjonistisk perspektiv. Ideen bak tilnærmingen er at vi igjennom språket konstruerer betydning og mening i fellesskap og relasjon med andre. Et problem er et problem fordi vi har definert det som nettopp det. Betydningen vi tillegger problemet er ifølge Anderson sosialt konstruert. Problemet understøttes da av atferden som vi gjensidig tilpasser, ved hjelp av språket. Et relasjonelt system består av alle familiesystemets medlemmer, i tillegg til terapeuten. Ettersom problemene skapes i relasjonen, oppløses det også i relasjonen. Hun mener at språklige konstruksjoner legger til rette for definering av problemet, så vel som oppløsningen av det. Terapiens problemutforskning fører til at problemet oppløses via språket (Anderson, 2003, s. 103-127). Formuleringen den ikke-vitende posisjon viser til at terapeuten er en såkalt ikke-ekspert, som ikke er i besittelse av en bestemt kunnskap ovenfor den andre. Terapeuten må være villig til å hele tiden ville lære mer, og til å være åpen for å selv forandre seg underveis i prosessen. Forandring kan skje fordi terapeuten inntar en holdning der fortolkning skjer i samarbeid med den andre. Da kan forståelse og innsikt endre seg kontinuerlig, i en dialog (Anderson, 2003, s. 176). For at mulighet for endring skal kunne finne sted, kreves det en terapeut som er ydmyk i forhold til sin egen forforståelse, og refleksjoner. Ved at terapeuten inntar en holdning som ikke-ekspert overfor klienten, er klienten den som vet best for seg og sitt liv (Johnsen & Torsteinsson, 2012, s. 155, 173).

2.4.2 Selvrefleksjon og reflekterende prosesser

Harlene Anderson snakker om viktigheten av å føre en indre samtale med seg selv, en såkalt indre dialog. Den indre dialogen forutsetter at man har evnen til å snakke med seg selv på en dialogisk måte. Den innebærer en kontinuerlig refleksjon i forhold til våre tanker og de spørsmålene vi stiller, i terapi. Hvordan vi fortolker våre spørsmål, de andres svar, det sagte

og det usagte, gjenspeilet i handlinger, eller ikke, er da deler av prosessen i den indre dialog. Videre kan den indre dialog, selvdialogen, innebære at vi sammenligner vår forståelse og fornemmelse med de menneskene vi fører en samtale med. Det er hele tiden en prosess, der ulik viten utvikles og forandres. Det er også viktig at terapeuten er oppmerksom på om hun eller han er i en indre monolog med seg selv, eller andre. Monolog kan hindre muligheter for utvikling av ny kunnskap, og tankene kan kjøre i det samme sporet. Enhver samtale er ifølge Anderson en del av forutgående, og fremtidige samtaler. Samtalene har ingen fast begynnelse eller slutt, og kan dermed ikke sees på som et isolert fenomen. Den dialogiske samtaleprosessen innebærer at terapeuten viser refleksivitet med hensyn til forholdet mellom profesjonell og personlig vekst. En indre samtale fortsetter utenfor terapirommet, og læringsprosessen slutter ikke (Anderson, 2003, s. 313-315). Tom Andersen (1936-2007) var opptatt av at personen involvert i samtalen skal få snakke om det han eller hun ønsker, og bruke den tiden det er behov for. Han snakket om pauser som indre samtaler, som noe mer enn det som kan umiddelbart ses og høres. Han skildret pauser som et skifte mellom indre og ytre samtaler (Andersen, 2005, s. 108-109). Andersen og kollegene hans startet med å åpne terapirommet, slik at klientene fikk høre terapeutenes diskusjoner og refleksjoner om situasjonene. Dette ble utviklet til det vi kjenner i dag som «det reflekterende team» (Andersen, 2005). I tråd med den sosialkonstruksjonistiske grunnholdningen var man opptatt av å bevisstgjøre seg like mye terapeutens, som klientens egen forståelse i møter med andre mennesker. Modellen knyttet til det reflekterende team er i dag blitt forenklet, og kalles ofte i stedet for «reflekterende prosesser». Fremgangsmåten kan utføres uavhengig av om det er et helt team, eller en profesjonell aktør. Målet er å organisere samtalen slik at alle deltakerne inntar forskjellige posisjoner i løpet av samtalen. Så mye som mulig skal foregå i det åpne rom, og minst mulig i lukkede samtaler mellom ulike fagfolk før, og etter samtalene (Hårtveit & Jensen, 2004, s. 185-186).

2.4.3 Narrativ praksis

Michael White (1948-2008) var en australsk familieterapeut som vi kan si var grunnleggeren av narrativ praksis. Narrativ praksis betegner mange praksisformer som stadig er i utvikling. Narrativ praksis representerer en sterk vektlegging av brukermedvirkning, der mennesket med sin kunnskap og sine erfaringer settes i sentrum for alt samarbeid. I forhold til for

eksempel generalisert kunnskap om psykiatriske tilstander, søker formålet med narrativ praksis å finne det enkelte menneskets unike historier om sine liv og erfaringer. I narrativ praksis ønsker man å bidra til at folk finner flere historier om seg selv. Ofte får negative historier dominere personenes oppfatninger om hvem de er. Begrepene «tynne» og «tykke» historier brukes i forhold til formålet om å i fellesskap finne frem til tykkere historier om menneskenes identitet. Spesielt når en person opplever problemer i livet, kan historiene ha tendens til å bli «tynne» og ensrettede. Små hendelser og nyanser kan trekkes frem av terapeuten, og tillegges en viktig mening i menneskets liv, som en annen historie (Lundby, 2009, s- 10-13). Eksternalisering er et begrep som gir betydningen å tenke seg at problemet blir plassert utenfor en selv. På denne måten kan mennesket løsrive seg fra tanken om at problemet representerer noe feil med ens identitet, et avvik fra et indre jeg. Det kan oppdages nye muligheter og styrker som ikke var synlige før, fordi problemet isoleres fra identiteten (Lundby, 2009, s. 29). Makt som fenomen står sentralt i narrativ praksis. Makt opptrer konkret eller usynlig for oss, kontinuerlig. Hvordan kan den moderne makten avvæpnes (Lundby, 2009)?

2.4.4 Den moderne makt

Den franske filosofen Michel Foucault (1926-1984) beskrev det han kalte den moderne makt, og samfunnsmessige fenomener knyttet til dette (Brinkmann, 2010, s. 85). Foucault søkte å vise hvordan fenomener konstrueres i den vitenskapelige diskursen, og da spesielt innen psykiatrien. Han skildret fenomenene galskap eller psykisk lidelse som betegnelser dannet gjennom diskursive praksiser, samlinger av en rekke ulike utsagn og regler fra forskjellige viten- og handlingsområder (Thomassen, 2006, s. 181-182). Han beskrev en såkalt normaliserende bevegelse, der individet rekrutterer seg selv inn i en prosess hvor hun eller han fra tidlig alder av blir en bærer av selvdisiplinering (Brinkmann, 2010, s. 85). I følge Brinkmann skal Gregory Bateson (1904-1980) ha beskrevet dette som de største farene i det moderne samfunnet, at fenomener blir redusert og skilt fra hverandre. På den måten blir individualisering i samfunnet gjeldende, og det enkelte individ i vanskeligheter vil kunne få en opplevelse av å ikke strekke til. Følelsen av fiasko er i dag utbredt blant mange barn og unge. Det å skulle lykkes i livet, blir et personlig prosjekt fremfor en vektlegging av solidaritet, at man står sammen i både medgang og motgang. Foucault kalte det

selvundertrykkelse, at den enkelte stadig er oppmerksom på å være innenfor eller utenfor (Brinkmann, 2010, s. 85). Det handlet ifølge han også om å tilhøre de anerkjente og de normale, fremfor å være annerledes og unormal, og å hele tiden bekymre seg for å skille seg ut. Det blir en kamp om å skille seg ut positivt, og å vise seg vellykket. Dette er en vanskelig og krevende kamp. Begrepet internalisering beskrives som en personliggjøring av verdier, som har oppstått i møte med samfunnsmessige, kulturelle institusjoner, som skoler og helsevesen. Denne personliggjøringen kan fortsette livet ut. Dette beskrev Foucault som en svært effektiv form for moderne maktutøvelse, der normaliseringen og personliggjøringen skjer gjennom enkeltpersonens egen disiplinering i møte med andre. I forlengelsen av dette perspektivet beskrev Foucault at de faglige profesjonene, i kraft av denne diskursen om viten og makt, lett kan få roller som aktive deltakere i denne normaliseringen av enkeltpersonene i samfunnet. Ved at en psykiatrisk diagnose får en tyngde i form av en såkalt grunnleggende beskrivelse av hvordan barnet eller ungdommen er, er selve denne fenomenologiske beskrivelsen med på å stadfeste dette «er». Hva barnet eller ungdommen viser, med handling i forskjellige sammenhenger, såkalte forskjeller, fra beskrevet atferd, blir dermed ikke synlig (Brinkmann, 2010, s. 85-86). Paul Watzlawick (1921-2007) beskrev den syke pasients manglende mulighet til å bestemme over seg selv i psykisk helsevern. Han skildret paradokset som kan oppstå i bestemmelsene som tas for pasientens beste. Han mente at dersom pasienten motsier seg avgjørelser til sitt såkalte eget beste, bekrefter dette pasientens uskikkethet og manglende innsikt i egen situasjon. Denne situasjonen skaper da en paradoksal situasjon der pasient og personell må enten være med på å gjøre pasienten frisk, eller ikke, i henhold til de fastsatte avgjørelsene. Han skildret videre dilemmaet over at tilregnelighet beregnes etter definitive, pålagte regler. Så lenge reglene må være pålagte, blir pasienten regnet som syk (Watzlawick, Weakland & Fisch, 1974, s. 68-69).

Salvador Minuchin (1921-2017) var opptatt av makt som fenomen som viser seg uavhengig av hvilket perspektiv familieterapeutene innehar. Han rettet noen spørsmål til konstruktivistene, og til tilhengere av det sosialkonstruksjonistiske perspektivet i sin artikkel *Konstruktivismens forførelse At definere makten væk vil ikke få den til at forsvinde* (Minuchin, 1996). Han mente at det å definere makten bort, ikke vil få makten til å forsvinne, men at den derimot kan opptre i mer skjulte former (Minuchin, 1996, s. 52). Hans perspektiver på moderne makt var at selv om mange av dagens terapeuter er opptatte av å

etterstrebe nøytralitet, og en ikke-vitende holdning, vil nettopp kunnskapen de besitter om dette, vitne om at de likevel er såkalte eksperter i sitt fagfelt. Han spurte om hvilken rett vi som terapeuter har til å begrense mangfoldigheten. Videre løftet han frem et ønskelig alternativ, en strategisk konstruktivist som kan benytte seg av familierapiens mange teknikker og teorier i terapi (Minuchin, 1996, s. 57).

2.4.5 Skam og skyld

Anette Holmgren snakker mye om skam og skyld i sine forelesninger. Hennes narrative tilnærming til mennesker og terapi treffer meg på en spesiell måte. I 2018 holdt hun en forelesning på VID Vitenskapelige høgskole som gjorde inntrykk på meg.

Hun fortalte der om hvordan begrepet skam er et overbegrep for mange andre følelser. Følelser av å bli latterliggjort og nedverdiget, føle seg utilstrekkelig og bli likegyldig, her gjengitt fra mine egne notater fra forelesningen (A. Holmgren, personlig kommunikasjon, 25. april 2018). Jeg klarte ikke å slippe refleksjonene rundt skam og hvorfor den opptrer, etter dette. Refleksjonene har fulgt meg tidvis gjennom hele perioden fra den forelesningen til det videre arbeidet med denne studien. Holmgren beskrev at skam ikke nødvendigvis helbredes av at man forteller om den, den kan tvert imot vokse seg større. Man trenger å finne en hensiktsmessig måte å snakke om skammen på (A. Holmgren, personlig kommunikasjon, 25. april 2018).

En tilnæringsmåte kan være å samtale om diskurser.

2.5 Diskurser i et tidsperspektiv

«Ord er spesialtilfeller av handling. Handlinger er språk, de er meningsbærere, og vi strever hele livet med å lære deres betydning» (Christie, 2009, s. 9)

Nils Christie (1928-2015) snakket videre om hendelser og handlinger som kommer først, deretter følger lydene, som langsomt får mening, etter hvert en mening som er felles for

mange. Mening kan skifte, over tid og mellom steder, og handlinger vil også gis skiftende mening (Christie, 2009, s. 9-10).

Diskurser viser seg i språket. Begrepet diskurs kan henvise til to forskjellige nivåer, det første nivået kan være samfunnsmessige og kulturelle diskurser (Jensen, 2009, s. 61). Anne Kyong Sook Øfsti henviser til Jørgensen og Philips' definisjon av diskursbegrepet: «Diskurs er en bestemt måte å snakke om og forstå verden på» (Jørgensen & Phillips, 1999, s. 9, sitert i Øfsti 2010, s. 18). Diskursene inneholder normer og virkelighetsforståelser som forsyner en kultur med meningsfulle begrunnelser for hvordan fenomener, og den såkalte virkeligheten skal forstås. Diskurser på det andre nivået kan være normer og virkelighetsforståelser i for eksempel politiske partier, grupper av fagfolk, og i religiøse bevegelser (Jensen, 2009, s. 61). Hvordan vi mennesker oppfatter oss selv i relasjon til verden og menneskene rundt oss, er avhengig av vår livssituasjon og hvilke diskurser vi har tilgjengelige (Davies & Harrè, 1990, sitert i Øfsti 2010, s. 18). Som familieterapeuter handler vi, ut fra denne forståelsen også ut fra hvilke diskurser vi har tilgjengelige (Øfsti, 2010, s. 18). Diskursene omgir oss hele tiden, i samfunnet, familielivet og i terapirommet. Hvordan endrer så diskursene seg, og når oppstår forutsetninger for at dette kan skje?

En diskurs i dagens vestlige samfunn ser for meg ut til å være at barna og ungdommenes spilletid foran skjermen skal begrenses, og de skal helst hevde seg fysisk innenfor minst en idrettsgren. Bilder på sosiale medier av foreldre og barn på ukentlige toppturer på fjell rundt om kan være dagligdags, og gi ytterligere anerkjennelse til de definerte verdiene. I de hjemmene der foreldre føler at de har mistet kontakten med barna og ungdommene sine til den virtuelle verden, kan gapet mellom deres ansette verdier og realiteten de opplever bli høyt. Skammen øker i takt med gapet mellom foreldrenes verdier og hvordan de opplever at verdiene etterleves. Anette Holmgren formidlet i sin forelesning om begrepet *etisk skam*: «*Etisk skam* er den følelse af ubehag, som følger af at handle imod egne værdier» (Holmgren, 2018, s.13).

Skam og opplevelse av mislykkethet kan også handle om foreldres tap av autonomi. Minuchin skildret familiesystemet bestående av systemer, med flere underordnede, såkalte subsystemer, der grenser skiller systemene fra hverandre for å opprettholde et visst hierarki

(Hårtveit & Jensen, 2004, s. 130-131). En grense om å overholde fastsatt spilletid foran dataskjermen, markerer da grensen mellom foreldre på den ene siden, og barnet eller ungdommen på den andre. Når grensene er ekstremt uklare, eller til stadighet blir overskredet oppstår det rolleforvirring, og hele subsystemet kan gå i oppløsning (Hårtveit & Jensen, 2004, s. 131). Informantenes beskrevne opplevelser om foreldres maktesløshet overfor barnas dataspilling viser ofte til grenser som barna ikke har overholdt, av ulike årsaker. Dersom rollene blandes, og ingen riktig vet hvem som er foreldre og barn, når det er dag eller natt, og når måltider inntas, oppstår det kaos i familien. Dette vil hemme den enkeltes autonomi og utviklingsmuligheter (Hårtveit & Jensen, 2004, s. 131-132).

Diskurser kan også utfordres ved at noe trer frem som en forskjell (Ølgaard, 2004). I 2019 ble det skrevet en artikkel om Mats, som led av den sjeldne sykdommen Duchennes muskeldystrofi (Schaubert, 2019). Han levde et liv som to karakterer i dataspillet World of Warcraft. I spillverdenen kunne han være den personen han ønsket å være, med egenskaper i en sterk, kjekk kropp. Han spilte en viktig rolle i også andre menneskers liv. Da han døde, kom det venner i begravelsen hans, som han ikke fysisk hadde møtt. Han hadde betydd mye for dem, og de for ham, i spillverdenen som foreldrene forsto verdien av, først etter at han døde (Schaubert, 2019).

2.6 Frustrerende nettverksmøter

Seikkula og Arnkil skriver om nettverksarbeid i tverrfaglige møter, og videre om de frustrerende nettverksmøtene (Seikkula & Arnkil, 2007, s. 36). De beskriver fire faktorer som kan skape utfordringer i det tverrfaglige samarbeidet, og kaller faktorene for fristelse til monologisme (Seikkula & Arnkil, 2007, s. 47).

I en BUP-kontekst vil det nesten alltid være flere instanser involvert, som andre instanser i helsevesenet, skolesystemet, og sosialsystemet og det foregår ofte tverrfaglige møter.

Den første faktoren handler om aktørenes definering av relasjoner. De ulike fagpersonene kan starte med å diskutere over hva klientens situasjon egentlig handler om. Hva som vektlegges, avhenger av fagpersonenes fagbakgrunner. Det kan oppstå en maktkamp mellom profesjonene, der hver av partene posisjonerer seg som kompetent til å definere situasjonen, og problemer. I disse situasjonene, der hver fagperson kommuniserer at de har

en rett til å definere problemet, må relasjonene forhandles om (Seikkula & Arnkil, 2007, s. 38). Den andre faktoren som beskrives, er at det finnes like mange problemer som aktører. Et mål er som nevnt ofte å definere selve problemet, når fagpersoner møtes. Da kan det foreligge et grunnlag for koordinering av tiltak knyttet opp mot det definerte problemet. I følge Arnkil finnes det derimot ikke noen felles problemstilling å definere, han hevder at hver enkelt aktør har sine egne problemer. Hver aktør sine definerte problemer kan være forbundet med hverandre, men til syvende og sist presenteres det definerte problemet som klientens problem, ikke som et dilemma for de ulike fagpersonene. En målsetting for å kunne utvide sitt eget perspektiv, kan være å lære mer om andres ståsted og perspektiver. En systemisk forståelse vil kunne bidra til å få øye på en forskjell, en kontrast i andres synspunkter, i forhold til ens eget perspektiv (Seikkula & Arnkil, 2007, s. 39-40).

Fordeling av arbeidsbyrden, den tredje faktoren, beskriver hvilke forpliktelser aktørene i nettverksmøtene opplever at de har, til klienten, de andre aktørene og seg selv. I nettverksmøter med mange involverte, kan det oppstå en følelse av håpløshet. Denne følelsen kan ofte gå hånd i hånd med grad av personlig engasjement i saken. Dilemmaet over hvor mye man kan forplikte seg, uten at man blir overbelastet, kan i stor grad gjøres gjeldende. Dersom en fagperson ikke deler noe av klientens følelse over det vanskelige i situasjonen, kan det være lett å foreslå for andre hva de bør gjøre. Dette vil gjøre at fagpersonen holder seg utenfor saken og løsningene. Ved en følelse av håpløshet vekkes det også en interesse for hva det er som kan bidra til et positivt resultat av problemet. Man blir selv engasjert, og kan oppleve å foreslå tiltak som kan føles lettere å gjennomføre. Det kan bli lettere å støtte oppom andres ideer, og å bidra med ytterligere ideer. Nettverksløsninger oppstår på denne måten, ifølge Arnkil (Seikkula & Arnkil, 2007, s. 42-43).

Den fjerde faktoren som beskrives i frustrerende nettverksmøter er at interaksjonsmønstre kan gjentas. Med dette skildres det at en opplevd interaksjon med en kompleks situasjon med klient, fagperson og systemene kan overføres til relasjonen mellom fagpersonene. Dette kan skape fleksibilitet, men også fastlåste situasjoner. For å kunne forsøke å forstå problemstillingene, er det viktig å kunne identifisere seg med klientene. I møter der man diskuterer bekymringsfulle, faglig vanskelige og emosjonelt opprørende situasjoner uten noe fasitsvar, er stemningen spesielt ladet. Da kan faren for lett monologiske forsøk på å definere hva andre bør tenke og gjøre, bli stor (Seikkula & Arnkil, 2007, s. 45-47).

2.7 Aktuell forskning

Jeg har benyttet meg av ressurspersoner i forhold til fagfeltet når jeg har funnet aktuell forskning om temaene knyttet til min problemstilling. De har kommet med tips om konkrete artikler og annen relevant teori. Når det gjelder forskning på familieterapeuters tilnærming i samtaler med barn og ungdom med dataspillproblematikk, finner jeg lite forskning på akkurat dette feltet. Jeg har vektlagt spesielt forskning som viser til sammenheng mellom økt mengde dataspilling og utvikling av sosial kompetanse, og forskning på familiers bekymring rundt barnas dataspilling fordi dette kan relateres til min studie om familieterapeuters terapeutiske tilnærming til de aktuelle barna og ungdommene. Jeg har også funnet studier som omhandler unges bruk av dataspillet Fortnite, og e-sportens plass på idrettsfag i skoler (Arnfinnsen, 2019; Åmodt, 2020). Grunnen til at jeg har benyttet meg av denne forskningen er at masteravhandlingene er av nyere dato, og fremstår som relevante for problemstillingen i denne studien. Den teknologiske utviklingen går veldig raskt, og jeg anser det derfor som verdifullt å relatere til denne forskningen. Ved å sammenligne den tidligere forskningen med mitt materiale, har jeg fått utvidet mine perspektiver og min forståelse ytterligere i arbeidet med studien.

2.7.1 Dataspillingens rolle i utvikling av sosial kompetanse

Beate Hygen, forsker ved NTNU Samfunnsforskning har nylig forsket på om tiden barn og unge opp til 12 år bruker på gaming, er forbundet med påvirkning av deres sosiale utvikling, i studien *Time Spent Gaming and Social Competence in Children: Reciprocal Effects Across Childhood* (Hygen et al., 2019, s. 861). Studien peker på at spesielt dataspillene som hører til sjangeren MMORPG (massive multiplayer online roleplaying games) involverer et stort antall spillere som deltar samtidig, over internett. Dette krever høy grad av kommunikasjons- og samarbeidsferdigheter. I forhold til Fortnite Battle Royale, som talte 125 millioner nedlastninger i 2018, kommuniserer deltakerne via headset eller symboler (PCGames, 2018, gjengitt i Hygen et al., 2019, s. 862). Deltakerne må ta raske avgjørelser, hjelpe hverandre og organisere seg selv. De må beskytte hverandre mot fienden ved hjelp av avanserte våpen, og disse oppgavene krever sosiale ferdigheter som selvkontroll og evne til samarbeid (Hygen et al., 2019, s. 862-863).

Et moment trekkes frem i studien, i forhold til at barn med begrenset sosial kompetanse i utgangspunktet kan øke tiden de bruker på gaming. Dette skjer nettopp fordi gamingen kan være en arena der de slipper unna de daglige kampene ved å skulle omgås andre, ansikt til ansikt, i det fysiske livet. Dette omtales i artikkelen som en flukt. Hele 15 % av tiåringer innrømmet at de gamet for å flykte fra vonde følelser og tanken på vonde ting (Wichstrøm et al., 2010, sitert i Hygen et al., 2019, s. 863, 871). Gaming kan erstatte behovet for sosial samhandling, men dette kan føre til færre muligheter for å øve på sosiale ferdigheter i fysisk samhandling med andre. Begrenset sosial kompetanse kan dermed øke risiko for mer tidsbruk på dataspilling, eller eventuelt dataspillproblematikk i fremtiden (Gentile et al., 2011, sitert i Hygen et al., 2019, s. 863). Studien viser til forskning på norske barn i aldergruppen 6 til 12 år, der det foregikk fire intervjuer ved intervallene 4, 6, 8 og 12 år. Resultatet viser at økt dataspilling ved 10års-alder forutså lavere sosial kompetanse ved 12års-alder, for jenter, men ikke for gutter (Hygen et al., 2019).

Denne, og tidligere studier viser at sosial kompetanse spiller en nøkkelrolle i forhold til hvorfor noen barn spiller dataspill mer enn andre (Hygen et al., 2019, s. 870). Forskerne trekker frem viktigheten av å merke seg resultatet av hvorfor økt tid brukt på dataspilling ser ut til å ha en skadelig effekt i forhold til sosial kompetanse hos jenter, og ikke gutter. Forskerne peker på sosiokulturelle forhold, som at forskjeller mellom gutter og jenters sosiale liv, med ulike vennerelasjoner, kan forårsake mindre tap av sosial utvikling hos gutter. Jenter har tendens til å leke med færre, i grupper, og relasjonene er mer ofte mer intime, i motsetning til gutter, som har en tendens til å leke i større grupper (Hartup, 1992, sitert i Hygen et al., 2019, s. 870). En kan også tenke seg at sett i lys av at gutter bruker mer tid på dataspilling, kan dette være mer integrert i gutters leke-kultur, og at det dermed spiller en viktig rolle i forhold til gutters sosialisering. Jenter som spiller mye data, kan derimot oppleve å bli ekskludert både fra fysisk lek med andre jenter, og også fra andre jenter som spiller mye dataspill. I følge studien blir da ikke dataspilling ansett som sosial aktivitet på lik linje for jenter, som for gutter (Hygen et al., 2019, s. 870-871).

Det er en interessant parallell å trekke til denne studien, der alle mine informanters eksempler omhandler nettopp gutter. Jeg finner Hygens studie spesielt relevant for min forskning, fordi den bringer frem noe nytt i forhold til etablerte diskurser rundt barn og ungdommers sosiale kompetanse og dataspilling. Jeg blir også opptatt av jentene, der

resultatet av studien viser til lavere sosial kompetanse ved økt dataspilling (Hygen et al, 2019). Blir de fanget opp i tilstrekkelig grad i psykisk helsevern? Når 63% av jenter i aldersgruppen 9-18 år spiller dataspill jevnlig, er det et naturlig spørsmål for meg å stille, sett i lys av Hygens forskning (Engelstad, A., Medietilsynet, 2018). Jenter som gamer fremstår her som en marginalisert gruppe, som det bør forskes mer på i fremtiden.

2.7.2 Dataspill på kollisjonskurs med etablerte verdier

Mari Ergas masteroppgave, *Dataspill – når det moderne foreldreprosjektet slår sprekker* omhandler dataspilling og foreldres forståelser og bekymringer rundt dette i familielivet (Erga, 2018). Hun har intervjuet foreldre som opplever konflikter i hjemmet knyttet til ungdommenes dataspilling, der ungdommene spiller overdrevent mye, ifølge sine foreldre. Et annet kjennetegn ved utvalget av informanter er at de aktuelle ungdommene har, ifølge sine foreldre en form for tilleggsproblematikk. Alle foreldrene i studien beskrev barnet sitt med en sårbarhet. Alle foreldre, bortsett fra i én familie, beskrev dataspillingen som en flukt fra virkeligheten. Skildringer av ønsker om aktiviteter for barna sine viste til mer fysisk kontakt med venner, mer fysisk aktivitet og mindre passivitet. Ut fra uttalelser fra en av foreldrene i studien kunne dataspilling betraktes som en aktivitet som ikke støttet oppunder ungdommens utvikling. En annen forelder beskrev følelsen av å mislykkes, i opplevelsen av å miste kontroll (Erga, 2018, s. 28-29). Videre stiller hun spørsmålstegn ved om dataspilling er en verdikonflikt, og om foreldres manglende kunnskap om dataspilling har sammenheng med en økt avstand mellom generasjonene. Savnet av tradisjonell familiekontakt og emosjonelle bånd ble nevnt av familier (Erga, 2018, s. 34). Problemene knyttet til det foreldrene anslo som overdreven dataspilling, ble også knyttet til tilleggsproblematikk som skolevegring, eller skolefravær (Erga, 2018, s. 35).

Diskurser, som omhandler hva som er anerkjent som lek, godt foreldreskap og såkalte riktige verdier for foreldrene, kommer til syne også i denne studien. Det blir beskrevet et konstant fokus, blant moderne middelklasseforeldre, på at barna har det de trenger. Det at ungdommen snur opp-ned på døgnet, ikke får i seg tilstrekkelig ernæring, eller unngår fysisk aktivitet kan skape bekymringer hos foreldre (Stefansen, 2008, sitert i Erga, 2018, s. 45).

Foreldrenes synspunkter på dataspillingen til barna vekslet mellom positiv interesse for å lære mer, og en redsel for dataspillingens påvirkning (Erga, 2018, s. 45).

2.7.3 Unge spilleres forståelse av dataspillet Fortnite

En nylig mastergradsavhandling omhandler unge spilleres forståelse og bruk av dataspillet Fortnite sett i sammenheng med spillets sentrale systemer for inntjening (Arnfinnsen, 2019, s. 3). Det jeg fant interessant for min studie, var detaljert kunnskap om dataspillet Fortnite, hvordan det er bygget opp, og spillets handling (Arnfinnsen, 2019). Fortnite har opplevd enorm vekst i dataspillmarkedet, med over 250 millioner brukere verden over i 2019 (Arnfinnsen, 2019, s. 6). Den norske verdensmesteren fra 2019 i Fortnite, Emil Bergquist Pedersen er et forbilde for mange gamere. Ved å sammenligne forskning av nyere dato med mitt materiale, har jeg fått utvidet mine perspektiver og min forståelse ytterligere.

2.7.4 E-sport som idrettsfag i skoler

En naturlig forlenging av mer kunnskap om spillet Fortnite lå i mastergradsavhandlingen om e-sport som idrettsfag i skoler i Norge (Åmodt, 2020). E-sport blir her skildret som en ny sport i sterk vekst, som en gamingform for de mer seriøse spillerne. Studien peker på ulike utfordringer knyttet til undervisningssituasjon og e-sportens utvikling i forhold til blant annet kjønnsperspektiver og e-sport som toppidrett. Studien tar opp sentrale momenter i diskusjonen rundt e-sport som toppidrett ved ulike skoler (Åmodt, 2020, s. 3). Den norske verdensmesteren i Fortnite, Emil Bergquist Pedersen blir trukket frem også i denne studien, som et eksempel på e-sportens markering i norsk sammenheng (Åmodt, 2020, s. 15).

3.0 Metode

Jeg vil i dette kapittelet gjøre rede for studiens vitenskapsteoretiske ståsted, og begrepene epistemologi og forforståelse. Jeg vil begrunne hvorfor jeg har valgt kvalitativt forskningsintervju for datainnsamlingen. Deretter vil jeg beskrive utforming av intervjuguiden og gjennomføring av intervjuene, min metodiske tilnærming og rekrutteringsprosessen. Dataanalysens seks steg blir gjort rede for. Studiens validitet, reliabilitet og overføringsverdi blir drøftet. Avslutningsvis vil jeg vurdere etiske problemstillinger i forbindelse med studien.

3.1 Vitenskapsteoretisk ståsted

Denne studien bygger på et fenomenologisk og hermeneutisk vitenskapsteoretisk ståsted. Jeg etterstreber å beskrive dataspilling som fenomen så presist som mulig i henhold til informantenes opplevelser av det. Mine fortolkninger av informantenes beskrivelser danner det hermeneutiske perspektivet på studien (Kvale & Brinkmann, 2015). Jeg vil undersøke hvordan familierapeuter snakker med barn og ungdom der dataspilling er definert som et problem. Defineringen kan ha skjedd av foreldre, behandlere, andre faginstanser eller andre tilhørende i systemene. Det er sjelden barna eller ungdommene selv sier at de har et problem med dataspilling. Terapeutene bruker seg selv som verktøy i samtalene, og jeg lurer på hva de selv tenker om hvorfor de sier det de sier.

3.1.1 Fenomenologi og hermeneutikk

Fenomenologi er et begrep som kommer fra gresk *phainomenon*; som betyr det som kommer til syne, eller viser seg, og *logos*; som betyr lære (Thomassen, 2006, s. 82). Edmund Husserl (1859-1938) var en tysk-østerriksk filosof, som er kjent som grunnleggeren av denne filosofiske retningen. Filosofene Martin Heidegger, Jean-Paul Sartre og Maurice Merleau-Ponty har videreutviklet denne vitenskapsteoretiske retningen i flere retninger (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 44). Disse retningene har fått stor betydning innenfor kunnskapsområder i helse- og sosialfagene. Den fenomenologiske tankegangen går ut på at man undersøker verden slik den konkret oppleves og oppfattes fra et subjektperspektiv.

Fenomenologi og hermeneutikk er to vitenskapsteoretiske ståsteder som er nært knyttet sammen. Hermeneutikken er opprinnelig knyttet til fortolkning av tekster. Hvordan vi tolker det vi har lest, sett i en historisk og samfunnsrelatert kontekst, er grunnlaget i hermeneutisk tenkning. Hermeneutikken skiller mellom virkeligheten slik den er i seg selv, og virkeligheten slik den fremstår for deg og meg i den tilhørende konteksten (Hårtveit og Jensen, 2004, s. 60). Begrepet den hermeneutiske sirkel forklarer hvordan vår forståelse stadig utvikler seg i pendelbevegelsen mellom del og helhet i det materialet vi undersøker. I følge Gadamer blir vi som fortolkere en del av forståelsesprosessen, vi kan ikke stille oss på utsiden av materialet vi undersøker. Vi har hele tiden med oss vår forforståelse, som vi møter teksten eller materialet med (Thomassen, 2006, s. 163).

I denne studien forsker jeg på informantenes subjektive opplevelser av hvordan de tilnærmer seg barn og ungdom med dataspillproblematikk. Hvordan beskriver informantene samtalene med barna og ungdommene, og valgene de tar underveis i samtalene? Hvordan de forstår opplevelsen, selve fenomenet, blir fortolket av meg i intervjuene, transkriberingen og til slutt i analysedelen i studien. Hva handler samtalene om? Jeg må som forsker kontinuerlig være bevisst mine fortolkninger og min forforståelse i arbeidet med studien.

3.1.2 Epistemologi

Hvordan vet vi det vi vet? Begrepet epistemologi er filosofien om kunnskap, hvordan kunnskap oppnås, og hva den er (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 69). Sagt på en annen måte, er epistemologi de reglene man følger for å danne en virkelighetsforståelse (Jensen, 2009, s. 35).

I kunnskapsbasert praksis, eksisterer troen på at en sikker kunnskap om problemet finnes et sted, i en årsak-virkning-modell (Grimen & Terum, 2009, s. 136). Ved å heller benytte en systemisk forståelse, vil erkjennelsen om kunnskap og hvordan den blir til, være dynamisk. En sirkulær prosess innebærer våre subjektive erfaringer og forståelser av verden, og hvordan vi påvirker hverandre, og de tilhørende systemene, innenfor vår kontekst (Jensen, 2009). Hvordan vi vurderer utfall for en situasjon, avhenger av hvilke forståelsesrammer og erfaringer vi har tilgjengelige, fra tidligere. Det er likevel ingen garanti for at vår erfaring med en løsning på et problem vil gjenta seg på samme måte (Grimen & Terum, 2009, s. 137).

Gregory Bateson (1904-1980) skildret forskjellen mellom lineær forståelse, årsak-virkning, og sirkulær forståelse ved å beskrive forandringen fra fokus på overføring av informasjon fra A til B, til fokus på det som skjer i mellom dem, i relasjonen. Han beskrev videre observatørens posisjon i systemet, hvordan meninger, mønstre og informasjon avhenger av hvor vi plasserer oss (Bateson, 1972, s. 412-413).

Mitt epistemologiske ståsted er systemisk. Jeg er inspirert av sirkulær forståelse om at vi påvirker hverandre relasjonelt i systemer, i tilhørende kontekster. Jeg er inspirert av sosialkonstruksjonismen, i forhold til at såkalte sannheter konstrueres i møtene mellom oss mennesker. Jeg er opptatt av å utvide historier, og ideen om at problemer konstrueres og oppløses i språket. For meg gir perspektivene et større handlingsrom for nye, og uoppdagede historier om mennesker og systemene de er en del av (Anderson, 2003).

3.2 Forforståelse

Tom Andersen refererte til filosofene Heidegger og Gadamer, i sin beskrivelse av forforståelse. Forforståelse kan beskrives som vår forutinntatthet overfor de menneskene vi møter. Vi har med oss tanker og forestillinger om personer, som kan utgjøre en såkalt indre kjerne (Andersen, 2005, s.118). Min forforståelse preges av de erfaringene og opplevelsene jeg har med meg. Jeg har et barn midt i aldersgruppen i forhold til dataspilling. I forkant av arbeidet med denne studien var dette en klar forestilling jeg hadde med meg, som representerer min forforståelse. Alle mine erfaringer med sønnen vår og dataspilling danner et bakteppe for hvilke briller jeg har på meg i fortolkningsprosessen (Kvale & Brinkmann, 2015). Vi leter etter beskrivelser og mulige forklaringer som kan passe med vår forståelse av den indre kjerne, innenfor vår tilgjengelige kontekst. De tankene og ideene vi har med oss, allerede før vi har møtt vedkommende, kan vi kalle for vår forforståelse. Sett i sammenheng med den hermeneutiske sirkel, vil våre antakelser om et annet menneske kunne basere seg på hva vi gjenkjenner fra tidligere, lignende møter. Det kan også skje at vi opplever noe som vi aldri har erfart før. Da kan forforståelsen forandres, ved at det tilføres ny kunnskap i sirkelen (Andersen, 2005, s. 118).

Jeg vil kontinuerlig fortolke informantenes svar ut fra hvilken forståelse jeg har tilgjengelig. Jeg må være bevisst i forhold til hvor forforståelsen fører meg, i samhandling med den

presenterte teksten. Jeg vil hele tiden veksle mellom å studere del og helhet i tekstmaterialet, i sammenheng med begrepet den hermeneutiske sirkel (Krogh, 2014). Å lytte dialogisk, skildrer en måte å forholde seg til for forståelsen sin på. Det innebærer å lytte for å oppfatte den andres mulige respons, i motsetning til å komme med en forutbestemt, teoretisk forklaring, eller fortolkning, såkalt monologisk lytting (Anderson & Jensen, 2008, s. 36).

3.3 Kvalitativ tilnærming

Den kvalitative tilnærmingen vektlegger å gå i dybden, ved å fremheve prosesser og forståelse sett i lys av den tilhørende konteksten. Kvantitative undersøkelser derimot, vektlegger utbredelse og antall, der variablene er relativt uavhengige av den samfunnsmessige konteksten (Thagaard, 2009, s. 16, s.17). I motsetning til data som fremkommer i kvantitative undersøkelser, kan ikke data i kvalitative undersøkelser tallfestes, kvalitative data må fortolkes (Thomassen, 2006, s. 72).

Det kvalitative forskningsintervjuet har som formål å forstå sider ved informantens dagligliv, slik som de selv opplever det. Målet er å få frem betydningen av deres erfaringer og å avdekke deres opplevelse av verden (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 20, s. 42). Det kvalitative forskningsintervjuet søker et subjekt-subjekt-forhold mellom informanten og meg som intervjuer. Likevel er informanten som subjekt underlagt diskurser, maktrelasjoner og oppfatninger som er med på å bestemme deres egne valg. Dette kan sees i sammenheng med forståelse sett i lys av den konteksten subjektet befinner seg i (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 20). I min studie har jeg snakket med terapeuter om hvordan de beskriver sine tilnærminger til barn og ungdom med dataspillproblematikk. For å få tak i deres beskrivelser av selve fenomenet, måtte det kvalitative intervjuet være preget av at informantene fikk et tillitsforhold til meg. De måtte få lyst til å dele sine opplevelser. Jeg har etterstrebet å se informantene der de var, under selve intervjuprosessen, samtidig som jeg måtte forholde meg til en utarbeidet intervjuguide som inneholdt en oversikt over hvilke temaer som intervjuet skulle dekke. Dette beskrives som et semistrukturert livsverdenintervju. Det ligger nært opptil en samtale i dagliglivet, men skal samtidig inneholde en særegen tilnærming og teknikk (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 46).

3.4 Utforming av intervjuguide og gjennomføring av intervjuene

Som nevnt, har jeg benyttet meg av en utarbeidet intervjuguide for innsamling av data (vedlegg 2). Jeg har formulert ferdige spørsmål innunder kategoriene: Introduksjon, oppfølging, inngående, spesifiserende, strukturerende og indirekte/fortolkende spørsmål. Likevel har jeg hatt guiden med de ferdig formulerte spørsmålene som en overordnet mal, over de fem hovedtemaene jeg ønsker å dekke. Det første temaet omhandlet en så detaljert beskrivelse som mulig av en situasjon der informantene var terapeuter for et barn eller en ungdom med dataspillproblematikk, i tråd med den fenomenologiske tilnærmingen (Kvale & Brinkmann, 2015). Det andre temaet var hvordan terapeutene forholdt seg til sin forforståelse i situasjonen, hvordan de kunne fremme foreldrerollen til disse barna eller ungdommene, og om de hadde personlig erfaring med dataspilling. Jeg presenterte det tredje temaet i form av kompleksiteten mellom det at gaming er noe «alle» barn og ungdommer gjør i dag, parallelt med at gaming er forbundet med en skadelig form for avhengighet. Hvilke tanker hadde terapeutene rundt dette? Det fjerde temaet omhandlet en videre diskusjon rundt diskursene i forhold til dette, på et individ, system- og samfunnsnivå. Skam-begrepet ville jeg også undersøke under dette temaet. Det femte, og siste temaet var innføringen av Gaming disorder som en ny diagnose i ICD-11-manualen, og om terapeutene hadde noen refleksjoner rundt dette.

Under utførelsen av intervjuene, hadde jeg med meg informasjonsskrivet om studien og samtykkeerklæringsskjemaet. Jeg hadde sendt skrivene til alle informantene på forhånd, men ettersom det var en stund siden, tenkte jeg at jeg ville ha dem med, slik at de slapp å forberede seg ytterligere ved å skulle printe dem ut selv. Jeg la vekt på å fremstå imøtekommende og interessert i dem. Jeg gjorde meg en refleksjon over det ene intervjuet som foregikk hjemme hos meg, på mitt kontor. Jeg merket at jeg ble nervøs før intervjuet, og opptatt av hvordan jeg skulle fremstå som fagperson. Hvordan kontoret mitt så ut, i forhold til hvilket inntrykk informanten fikk av meg, ble elementer jeg ble opptatt av. Denne refleksjonen sto i kontrast til hvordan jeg tenkte, da jeg intervjuet de tre andre informantene på deres arbeidsplasser. Da var det viktigere for meg å fremstå som en respektfull person utenfra, som med nysgjerrighet fikk lov til å komme inn, på deres område.

3.5 Interpretative Phenomenological Analysis (IPA)

Interpretative phenomenological Analysis (IPA) er en kvalitativ tilnærming basert på hvordan mennesker beskriver sin forståelse av sine livsopplevelser. IPA følger fenomenologien i forhold til at den søker å utforske opplevelser slik de fremstår i seg selv, på sine vilkår (Smith et al., 2009, s. 1). Jonathan Smith kalles grunnleggeren av IPA. Han presenterte tilnærmingen som kunne fange det opplevde, og kvalitative; som fortsatt kunne gå overens med den ledende, psykologiske tenkningen, i sin publikasjon i 1996 (Smith et al., 2009, s. 4). I tråd med Edmund Husserls hovedtanke om å gå tilbake til ting slik som de er, følger IPA denne tanken i sin tilnærming (Smith et al., 2009, s. 1). Jeg vil bruke denne tilnærmingen i studien, fordi jeg ønsker å komme så tett opp til det fenomenet terapeutene beskriver, som mulig. Grunnen til at jeg har valgt IPA som tilnærming istedenfor for eksempel Grounded Theory, er at jeg ønsket å studere informantenes opplevelser av et fenomen hver for seg i en gitt kontekst, for å deretter lete etter sammenhenger mellom det jeg fant. Anvendelse av Grounded Theory som tilnærming skjer i en slags motsatt rekkefølge. Da sammenlignes data som er like eller er ulike fra beskrivelser fra intervjupersonenes opplevelser, de leder til utvalg av nye data og nedskrivning av teori (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 226-227). Jeg kunne også ha valgt diskursanalyse som tilnærming til studien. Da ville jeg ha hatt ekstra fokus på samspillet i intervjudiskursen, i tillegg til å studere bruk av språket i forhold til å konstruere diskurser og identiteter som sannheter (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 184).

IPA baserer seg også på en hermeneutisk forståelse. Også her gjelder den hermeneutiske sirkelens prinsipper om det kontinuerlige forholdet mellom del og helhet i den presenterte teksten. Tekstens betydning vil alltid være preget av min forforståelse, i tillegg til de beskrevne ordene, i den gjeldende konteksten. Ved å hele tiden bevege meg mellom helhet og del, utvides min forståelse av datamaterialet. Jeg som analyserer, kan tilføre et perspektiv til teksten som forfatteren ikke kan, basert på den systemiske analysen. Det vil være avgjørende for meg som forsker å ha tilstrekkelig mengde detaljerte data i analysematerialet mitt (Smith et. al 2009, s. 21-23).

I tillegg til å være fenomenologisk og hermeneutisk, er IPA en idiografisk metode. Idiografi beskrives av Langdridge; som «(...) at hvert tilfelle analyseres for seg før man gjør noen forsøk på å generalisere utover individnivå» (Langdridge, 2006, s. 278). For det første må IPA fokusere på detaljer, for å kunne få frem en bestemt betydning. En analyse inspirert av IPA

må gå i dybden for å få tilstrekkelig, detaljert materiale. For det andre er IPA forpliktet til å forstå hvordan et bestemt, opplevd fenomen har blitt forstått ut fra perspektivet til bestemte personer, i en gitt kontekst (Smith et al., 2009, s. 29). Idiografi vil si at man skal fokusere på de bestemte påstandene gitt av en person, parallelt med at man kan overføre analysen til mer generelle standpunkter. Likevel vil enkeltpersoners bestemte meninger tydeliggjøres (Smith et al., 2009, s. 30).

3.6 Rekruttering og utvalgsriterier

Jeg har i mitt forskningsprosjekt undersøkt terapeuters meninger og oppfatninger om et bestemt tema. Når man studerer menneskelige handlinger eller kulturelle meningsutvekslinger, er kvalitativ tilnærming hensiktsmessig. De kvalitative data må fortolkes (Thomassen, 2006, s. 72).

Hvor mange informanter var det behov for, i den aktuelle målgruppen (Johannessen et al., 2016, s. 113)? Jeg valgte fire informanter til mitt prosjekt. Etersom jeg gikk i dybden i analysen av beskrivelsene av fenomenet, var antallet på fire tilstrekkelig for utvalget. En retningslinje for kvalitative utvalg er at dette antall informanter muliggjør denne dyptgående analysen (Thagaard, 2009, s. 60). I kvalitativ forskning er det mulig å gjøre grundige og detaljerte tolkninger av ett eller få tilfeller (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 149). Jeg benyttet meg av et såkalt strategisk utvalg, der jeg valgte informanter basert på deres kunnskap og egenskaper som var strategiske i forhold til min problemstilling. Jeg selekterte informantene ut fra den såkalte snøballmetoden, der jeg først kontaktet personer med relevante kvalifikasjoner for studien, som foreslo andre personer som aktuelle informanter. De etiske dilemmaene i forhold til rekrutteringsprosessen ble i tre av tilfellene løst ved at personer som ble foreslått som informanter, først ga sitt samtykke til at kontaktpersonen videreformidlet kontaktinformasjon til meg. Jeg har også bevisst valgt å kontakte en informant knyttet til et annet miljø, for å motvirke eventuelle likheter mellom informanter fra samme nettverk. Utvalget kan sies å representere et tilgjengelighetsutvalg, der informantene besitter egenskaper og kunnskap som er relevant for min problemstilling (Thagaard, 2009, s. 55, 56). Jeg opplevde generelt mye engasjement rundt mitt tema, dataspillproblematikk blant barn og unge. Eventuelle vanskeligheter med å benytte

nærgående, kvalitative intervjuer ble ikke synlige for meg i rekrutteringsprosessen. En utfordring ble likevel presentert, som et spørsmål om manglende kunnskap om fenomenet, og at interessen om temaet ikke var så stor. Jeg har likevel valgt å bruke intervjuet, nettopp for å vise mangfoldet i kunnskapen blant informantene, og for å få frem nyanserte sider, selvfølgelig med informantens skriftlige samtykke.

Utvalgskriteriene var at informantene måtte ha godkjent videreutdanning som familieterapeuter, 60 studiepoeng eller mer. Videre måtte de ha arbeidet i psykisk helsevern for barn og ungdom, i spesialisthelsetjenesten, i minst 2 år. Jeg valgte informantene ut fra to ulike fylker. Informantene kunne velge hvor de kvalitative intervjuene skulle foregå. 3 av intervjuene foregikk på informantenes arbeidsplass, og ett foregikk hjemme hos meg. Utvalget besto av to kvinner og to menn. Jeg vurderte det som gunstig at begge kjønn var representert, selv om det ikke var et bevisst utvalg basert på kjønn fra min side. Intervjuenes varighet ble satt til å vare mellom 45 minutter og 1 time og 20 minutter.

3.7 Dataanalysen, seks steg

Jeg har vært inspirert av de seks stegene beskrevet av Smith, når jeg har utført analysen basert på IPA (Smith et al, 2009, s. 79). IPA gir rom for ulike måter å arbeide med datamaterialet på, blant annet beskrives analysen også ved hjelp av fem steg (Langdridge, 2006). Hovedfokus er rettet mot en direkte og analytisk oppmerksomhet mot informantenes forsøk på å beskrive sine opplevelser (Smith et al., 2009, s. 79).

3.7.1 Lesing og re-lesing.

Det første steget i analysen var å lese og re-lese transkripsjonene av de fire intervjuene. Først hørte jeg på intervjuene på lydopptakeren, for å forsøke å gjenoppdage stemningen som var under intervjuene. Umiddelbart etter gjennomføringen av intervjuene, tok jeg opp mine refleksjoner på opptakeren, for å kunne følge opp disse i den videre analysen. Da jeg lyttet til opptakene, utforsket jeg elementer som tonefall, tempo, og flyt; eller fravær av dette i samtalen. Mine fortolkninger av datamaterialet lå hele tiden til grunn i analyseprosessen. Jeg oppdaget raskt at det var lettere for meg å sette meg inn i selve intervjusituasjonen da jeg hørte på intervjuene på opptak, enn ved å lese transkripsjonene.

Bilder av informanten, uttrykk og utsagn, og den konkrete konteksten for samtalen kom tydeligere frem for meg ved å høre stemmene på opptakene. Da jeg leste og re-leste transkripsjonene, jobbet jeg med meg selv i forhold til min egen forforståelse. Jeg fokuserte på å lese sakte, og å forsøke å ha et så åpent sinn som mulig i forhold til teksten. Jeg markerte sitater som fremsto som viktige for meg med markeringspennner. Hver informant hadde hver sin farge. Hva sto i teksten, basert på hva informanten sa? Dette beskrives som å sikre at informanten står i fokus, i det datamaterialet man undersøker (Smith et al., 2009, s. 82).

3.7.2 Notater i venstre og høyre marg av transkripsjonene

Venstre side: Tema	Utsagn	Høyre side: Fortolkning og teori
Relasjon	« (...) Hvordan kan jeg få en relasjon til den gutten, jeg må jo møte'n der han er, ikke sant, (...)»	Kommunikasjon skapes i relasjonen. Møte noen der de er, Kirkegaard? Linje 42-44.

Figur 1 Eksempel på tekstboks i steg 2 og 3 av analysen

I steg to og tre, inspirert av de seks stegene, handlet det om å identifisere temaer i venstre kolonne av transkripsjonene, og å notere mine fortolkninger og aktuell teori i høyre kolonne (figur 1; Smith et al., 2009). Her forsøkte jeg å være åpen for hvilke temaer som vekket min interesse, i forhold til det jeg identifiserte som vesentlige temaer for informanten å snakke om. Likevel var det hele tiden mine fortolkninger av det informantene sa, som avgjorde hvilke temaer, refleksjoner og teori jeg kom frem til. Ved å fokusere på utvalgte deler av intervjuene og forsøke å ta notater tett opp til informantens språk, ønsket jeg å være så nær informantens meninger om temaene som mulig. Jeg valgte å utføre steg to og tre i analysen samtidig, da jeg opplevde dette mer hensiktsmessig fordi jeg fikk ideer om temaer og aktuell teori parallelt. Ved å notere ned temaer i venstre kolonne, kom jeg på aktuell teori som jeg ville referere til i teorikapittelet, og skrev refleksjoner jeg fikk om temaene, i høyre kolonne. Jeg arbeidet med ett intervju om gangen. Måten jeg arbeidet på, var å re-lese

transkripsjonene, parallelt med å huske på problemstillingen min og forskningsspørsmålene mine. Hva spurte jeg etter? Man kan tenke seg den hermeneutiske sirkelen, der jeg som leser, beveget meg frem og tilbake mellom helhet og del i datamaterialet jeg undersøkte. Mine fortolkninger, og forståelse utvidet seg i takt med min følelse av å komme nærmere informantens livsverden, uten å kunne forstå den fullt ut (Krogh, 2014, s.54-56).

Det var viktig å huske på at jo lenger ut i stegene jeg kom i analysen, jo mer beveget jeg meg bort fra informanten, og mine notater og fortolkninger ble tillagt mer vekt. Jeg beveget meg tidvis frem og tilbake i stegene, for å forsøke å holde meg tett til informantens utsagn, i tråd med den hermeneutiske forståelsen (Smith et al, 2009, s. 91-92).

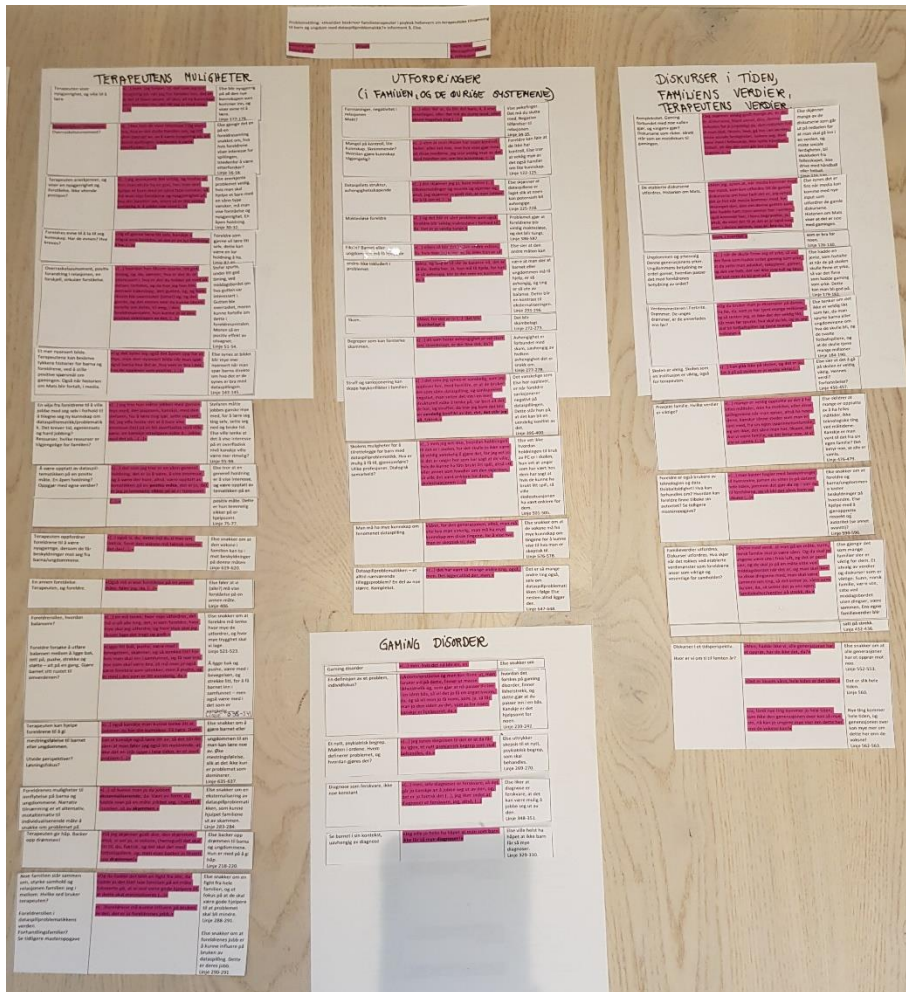
3.7.3 Leting etter sammenhenger i de valgte temaene

I steg fire lette jeg etter sammenhenger i temaene jeg hadde valgt ut fra intervjuet. Jeg klippet opp alle de utvalgte tekstbitene, med sitater og mine tanker om tema, teori og refleksjoner på venstre og høyre side. Jeg startet da med å sortere, i ulike bokser, tekstbiter som kunne passe inn under hvert tema. Det er viktig for meg å si at jeg forsøkte å være åpen også her i analyseprosessen, for at nye temaer kunne dukke opp, i relasjon til datamaterialet. Det viste seg likevel ganske raskt at det samlet seg mange tekstbiter til hvert av temaene, i tråd med spørsmålene jeg stilte, og forskningsspørsmålene i kronologisk rekkefølge. Jeg ble overrasket over at tre av fire informanter nevnte en konkret historie i media som eksempel. Jeg ble opptatt av at de tok opp denne fortellingen, som et narrativ eller en nøkkelhendelse i forhold til konteksten. Jeg tolket det som om informantene snakket om denne historien fordi den gjorde inntrykk på dem, sett i konteksten av å arbeide med barn og ungdommer med dataspillproblematikk i psykisk helsevern (Smith et al., 2009, s. 98).

3.7.4 Gjøre seg ferdig med analysen for en informant, for å gå videre til neste

I det femte steget gjorde jeg ferdig analysen for en informant, i en ideografisk fremstilling (figur 2). Jeg ble oppmerksom på at jeg måtte tilstrebe å legge bort mine tanker om den ferdige analysen, før jeg startet på neste transkripsjon. Jeg var allerede preget av refleksjoner omkring temaer fra forrige intervju. Likevel var jeg åpen for at nye temaer

kunne vise seg for meg. Grunnen til at det er mulig, forklares som den systematiske analysen som gjennomføres steg for steg i IPA (Smith et al., 2009, s. 100).



Figur 2 Eksempel på analyse, steg fem

3.7.5 Leting etter mønstre mellom informantene, og ferdigstille temaer til analyse

Det sjette og siste steget i analysen besto av å lete etter mønstre mellom informantene, og å ferdigstille temaer til analyse. Etter analysen for hver informant, lå alle utsagnene plassert ved siden av hverandre, på gulvet (figur 3). Hver informant hadde hver sin farge. Jeg utførte re-lesing også her, ved å gå rundt og stoppe opp, lese et utsagn for så å gå videre. Denne re-lesingen gjorde jeg over flere dager. Jeg kategoriserte de ulike mønstrene jeg fant.

Oppdeling av kategorier foregikk slik at jeg først fant mange kategorier, som jeg selekterte til færre kategorier, basert på hvor mange felles temaer jeg fant. Til slutt oppsummerte jeg fire funn med totalt åtte underpunkter (vedlegg 4), som gjøres rede for i kapittel 4.



Figur 3 Leting etter mønstre, og ferdigstilling av temaer til analyse

3.8 Studiens validitet, reliabilitet og overføringsverdi/overførbarhet

Studios validitet og reliabilitet kan virke paradoksalt å drøfte, i forhold til den kreative prosessen som en kvalitativ forskning skal være. **Valide** data er et kvalitetskrav for forskning. Datainnsamlingen skal representere det undersøkte fenomenet på en så relevant og god måte som mulig (Johannessen et al., 2016, s. 66). Begrepene validitet og reliabilitet kommer fra den positivistiske vitenskapstradisjonen. Andre kvalitative forskere, som Lather (1995) omformulerer disse begrepene med et feministisk, poststrukturelt perspektiv, for å frigjøre dem fra den dominerende, positivistiske tenkningen (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 275). I mitt prosjekt har jeg valgt å beskrive mine handlinger, og valg forbundet med disse, så detaljert som jeg kan. Jeg har valgt å transkribere datamaterialet selv, med unntak av ett intervju. Dette var fordi jeg ønsket å få så god kjennskap til intervjuene som mulig. Når det gjelder transkripsjoner, er det umulig å svare på hva som er en korrekt transkripsjon. Det å overføre informasjonen fra muntlig til skriftlig form er en utfordring i seg selv, i forhold til validitet. Ettersom jeg skal analysere datamaterialet med en metode inspirert av IPA, er det viktig å transkribere ordrett og inkludere pauser og gjentakelser. Dette vil være relevant for min fortolkning av datamaterialet (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 212).

Reliabilitet er et annet ord for pålitelighet. Reliabilitet omhandler spørsmålet om hvorvidt andre forskere kan etterprøve resultatene mine. For å teste ut om transkripsjonene mine er pålitelige, kunne man tenke seg at jeg og én til skrev ned samme side av et intervju, og lot et dataprogram sjekke transkripsjonene etterpå. Da kunne man få en liste over hvilke ord som var ulike, en såkalt reliabilitetssjekk (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 211).

Jeg synes det er utfordrende å skulle tenke seg at en annen forsker skulle spørre informantene de samme spørsmålene i etterkant, for så å få samme svar som meg. Dette fordi jeg mener at kunnskapen blir til i relasjonen mellom informantene og meg, der og da, i samsvar med den tilhørende konteksten. Hva jeg har med meg av forforståelse, bakenforliggende kunnskap og vårt kroppsspråk spiller også inn i forhold til hvilke svar jeg får. Det samme gjelder for informanten. Selve begrepet reliabilitet i kvalitativ forskning byr på noen utfordringer, da selve formålet med den kvalitative studien er å belyse informantens subjektive opplevelse slik jeg forstår den. Reliabilitet blir derfor her vurdert ut fra min fortolkningsprosess. Hvordan jeg tolker de svarene jeg får, hvilke intervju spørsmål jeg stiller, og om jeg kan ha medvirket til å påvirke svarene, vil være relevante i forhold til å sjekke studiens reliabilitet. Det betyr også om jeg har vært selvrefleksiv nok under hele prosessen, i forhold til forforståelsen min.

Jeg har under hele prosessen vært bevisst i forhold til min forforståelse, og forsøkt å la informantene få snakke uten at jeg bryter inn, innenfor strukturene av den semistrukturerte intervjuguiden. Jeg har bestemt at intervjuet skulle omhandle bestemte temaer, og har derfor stilt spørsmål som omhandler dem. Man kan derfor si at jeg har vært med på å påvirke hva informantene skal snakke om. Likevel har jeg etterstrebet å stille åpne spørsmål, og forsøkt å fremstå lyttende og åpen i forhold til det informantene har fortalt (Kvale & Brinkmann, 2015).

Overføringsverdi

Det vil være et spørsmål om mine funn i studien vil være generaliserbare. Generaliserbarhet vil si om resultatene kan overføres til andre intervju personer, i andre situasjoner eller kontekster (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 289). I en kvalitativ studie handler generalisering, eller overførbarhet om hvordan jeg har fortolket dataenes meningsinnhold. Jeg må argumentere for tolkningene mine, og for betingelsene som kan bidra til at mine tolkninger i

forhold til dette studiet kan ha relevans i andre situasjoner. Jeg må være oppmerksom på at mine fortolkninger kan være forskjellige fra informantenes forståelser, og at det kan oppstå etiske dilemma i forbindelse med dette (Thagaard, 2009, s. 190-191). I postmodernistisk tankegang er det et dilemma å skulle generalisere studiens resultater, da vektlegging av kunnskap nettopp ligger i mangfoldet (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 289). I forhold til min studie vil jeg anta at en analytisk generalisering kan gjøres gjeldende, det vil si en begrunnet vurdering av hvorvidt mine funn kan representere noe som kan komme til å skje i en annen situasjon. Likheter og ulikheter mellom situasjonene blir da analysert (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 291). I arbeidet med denne studien er min hensikt å kunne tilføre en økt interesse for fenomenet dataspilling blant barn og ungdom i psykisk helsevern, og å bidra til kunnskapsutveksling, og gjerne en debatt rundt samtalepraksis og veiledning til foreldre og andre omsorgspersoner i forhold til temaet.

3.9 Etiske problemstillinger

Denne studien er godkjent av Norsk senter for forskningsdata (NSD) med referansenummer 525697 (vedlegg 3). Jeg har hatt som formål å undersøke hvordan familieterapeuter i psykisk helsevern beskriver sine samtaler med barn og ungdom med dataspillproblematikk. Alle informantene har mottatt samtykkeerklæringsskjema, som jeg ba dem om å underskrive, før deltakelse (vedlegg 1). Jeg har anonymisert all data, og oppfylt krav fra NSD om oppbevaring og lagring av datamaterialet. Datamaterialet har blitt lagret på en kryptert minnepinne som har ligget innelåst på et sikkert sted, i henhold til VID vitenskapelige høgskoles retningslinjer for sikker datalagring (vedlegg 1). Jeg har underveis i arbeidsprosessen vært oppmerksom på faren ved å vise min stemme for mye og tydelig, i teksten, da dette i verste fall kan by på problemer rundt informantenes anonymitet. Betydningen av min posisjon, og involvering i studien er helt sentral, i henhold til de postmodernistiske og sosialkonstruksjonistiske perspektivene, som jeg som forsker innehar. Jeg har forsøkt å være transparent igjennom hele prosessen, og å beskrive mine refleksjoner rundt teorivalg og metodevalg på en tydelig måte. Slik har jeg tilstrebet å ivareta informantenes anonymitet når jeg har tolket det de har sagt (Thagaard, 2009, s. 221). Som forsker har jeg stått i dilemmaet ved å skulle balansere fremstillingen av funnene på en måte som formidles på en faglig og relevant måte, parallelt med å ivareta anonymitetsprinsippet. Jeg har valgt å gjengi sitater i bokmålsform, og å unngå

dialekter, for å tilstrebe at informantene ikke gjenkjenner hverandre. På grunn av fare for gjenkjennelse, har jeg valgt å ikke gjøre rede for aldersspennet til informantene. Jeg har også anvendt fiktive navn på informantene, Bjørn, Christian, Else og Fride (Thagaard, 2009, s. 224-225). To av informantene fikk tilsendt intervjuguide med forslag til spørsmål på forhånd. Dette skjedde ved at en ressursperson som kontaktet dem, sendte dem intervjuguiden, som jeg hadde sendt ressurspersonen. Dette er også nevnt i oppgavens kapittel en, underkapittelet om mulige svakheter ved studien (Kap. 1, underkapittel 1.4). Betydningen av dette kan være at halvparten av informantene fikk mulighet til å forberede seg, i henhold til spørsmålene. Virkningen av dette igjen kan ha vært at deres svar kunne bære preg av å være planlagte, før intervjuet fant sted. Sett i sammenheng med min forforståelse, kan jeg tenke at det forelå en mulighet for å tilpasse svarene etter hva som fremsto for dem som mer «riktig». Samtidig kan det faktum at halvparten av informantene fikk spørsmålene på forhånd, og halvparten ikke fikk det, bidra til økt fokus på nettopp denne problemstillingen. Vår forforståelse vil være tilstede for oss også i det øyeblikket et spørsmål stilles. Det blir relevant å løfte det frem som en etisk problemstilling i denne studien, da det ble stilt ulike hensyn til grunn for halvparten av informantene, som fikk kjennskap til tema og spørsmål på forhånd.

4.0 Presentasjon av funn

I dette kapittelet presenteres fire hovedfunn, med tilhørende totalt åtte underpunkter, basert på analysen inspirert av IPA (Smith et al., 2009). Analysen er gjort i seks steg, og de fire hovedfunnene er som følger:

1. Nysgjerrighet og anerkjennelse hos terapeuten møter forventninger om å fikse et problem
2. Datspillproblematikk, et uttrykk for en mer sammensatt problematikk
3. Tverrfaglig samarbeid med skole og barnevern kan være utfordrende i arbeidet med dataspillproblematikk
4. Diskurser som dominerende rettesnor

Studien har som formål å besvare problemstillingen: «*Hvordan beskriver familieterapeuter i psykisk helsevern sin terapeutiske tilnærming til barn og ungdom med dataspillproblematikk?*»

Ut fra problemstillingen er det formulert følgende tre forskningsspørsmål:

- Hvilke muligheter ser familieterapeutene i sin terapeutiske tilnærming til barn og ungdom med dataspillproblematikk?
- Hva utfordrer familieterapeutene i sin terapeutiske tilnærming til barn og ungdom med dataspillproblematikk?
- Hvordan kan den nye diagnosen Gaming disorder påvirke forløpet i behandlingen av barn og ungdom i psykisk helsevern (WHO, 2018)?

De fire hovedfunnene er resultater av fortolkninger av ferdigstilte temaer til analyse for alle informantene. Det er forsøkt å ta utgangspunkt i ord og uttrykk som har kommet frem i dialogen under de semistrukturerte intervjuene. Det er mulig at ord som har gjentatt seg i samtalene, har fått ekstra oppmerksomhet i refleksjonene og dermed festet seg bedre til hukommelsen. For å vurdere funnene opp mot studiens relevans, har problemstillingen og

de tilhørende forskningsspørsmålene vært plassert på et ark foran min PC, slik at jeg kunne minne meg selv på dem kontinuerlig i prosessen.

For å øke lesbarhet, og samtidig ivareta anonymitetsprinsippet og etiske regler for gjengivelse av sitater, har jeg valgt å kutte ut lyder som «Eh, hmm» og liknende i gjengivelsen. Pauser gjengis som (...) der ett punktum tilsvarer ett sekunds pause. Ved bruk av sitater der deler av en sitert tekst er utelatt, markeres dette med (...).

Informasjon vil gå tapt i denne utvelgelsesprosessen. I prosessen med å transkribere tale til tekst foregår det en stor transformasjon av datamateriale, der non-verbal kommunikasjon går tapt (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 204-205). Det har vært viktig å hele tiden gå tilbake til lydopptakene og transkribert tekst for å forsøke å fortolke så tett opp til informantenes språk som jeg har mulighet til. Det er da mine fortolkninger som resulterer i fire hovedfunn, og underpunktene under disse.

De fire hovedfunnene og underpunktene vil drøftes videre i diskusjonen i kapittel 5. Jeg vil drøfte funnet *diskurser som dominerende rettesnor* med et skråblikk inn i nåtiden da verden nå står midt i en korona-pandemi. Samfunnet i Norge, slik mange kjenner det, med stor grad av forutsigbarhet og rammeverk ble totalt omstrukturert over natten, fra den 12. mars 2020. Jeg ser det derfor som relevant å drøfte funnet ved å inkludere noen refleksjoner over våren som har vært.

4.1 Nysgjerrighet og anerkjennelse hos terapeuten møter forventninger om å fikse et problem

Alle informantene understreker at de vektlegger nysgjerrighet i sin terapeutiske tilnærming til barna og ungdommene med dataspillproblematikk. Tre av fire informanter vektlegger anerkjennelse som en viktig egenskap i forhold til å skape dialog med barna og ungdommene. Alle de fire informantene er opptatte av å fremme andre perspektiver og holdninger til dataspillproblematikken.

4.1.1 Nysgjerrighet, anerkjennelse og interesse i samskaping av dialog

Egenskapene å være nysgjerrig og anerkjennende trekkes frem som sentrale for å oppnå en dialog med barnet eller ungdommen, og de øvrige deltakerne i systemet.

Informant Bjørn sier dette: «(...) Men være genuint nysgjerrig på spillverdenen, hva, ja, hvordan ting fungerer der, nja, sier jeg ikke at det alltid fungerer, men det funka, i hvert fall innledningsvis så funka det for han, (...)» (Intervju med Bjørn, linje 72-74). Informant Christian sier videre om anerkjennelse: «Men det var mye det der med, med å anerkjenne, altså anerkjenne at det gutten gjorde, var på en måte ikke så galt som faren etter hvert konstruerte at det var, da (...)» (Intervju med Christian, linje 139-141).

Informant Else snakker om all den nye kunnskapen som kommer inn med de innlagte familiene, og at hun er nysgjerrig på denne kunnskapen. Hun oppfordrer foreldre til å være det samme, vise interesse og være opptatte og nysgjerrige på hva denne spillingen handler om, istedenfor å være etterforsker (intervju med Else, linje 16-18).

4.1.2 Fiks barnet mitt, er forventninger til terapeuten

Tre av fire informanter forteller om forventningene om at terapeuten skal fikse barnet. Forventningene kan komme fra foreldrene, og fra andre faginstanser. Bestillingen står i kontrast til informantenes bruk av nysgjerrighet og anerkjennelse i den terapeutiske tilnærmingen. Vektleggingen av disse egenskapene i samskapingen av dialog kan utfordres i møte med forventningene om å løse et definert problem. Jeg tolker at det i lys av den forståelsen er barnet eller ungdommen som blir selve problemet. Dette utfordrer det systemiske perspektivet på at problemet er relasjonelt og sosialt konstruert, ikke plassert inni barnet eller ungdommen som individer (Anderson, 2003).

Informant Fride sier dette om forventningene om å fikse barnet eller ungdommen:

Veldig mange, og det handler jo litt om hvilken tillit man har, der ute i samfunnet, til psykologer, eller terapeuter eller behandlere. (...) De kommer med ungene sine hit, tenker nok, og det er karrikert, men de tenker nok, fiks ungen min, og levér tilbake igjen, når oppdraget er utført. (Intervju med Fride, linje 48-53)

Det systemiske perspektivet utfordres av det positivistiske, individfokuserede perspektivet i situasjonen. Bjørn forteller om forventningene fra annen faginstans: «(...) jeg må **gjøre** noe, ikke sant, for de har en klar bestilling til meg, få han på skolen, hvordan du gjør det, hva du

holder på med, det er ikke vi interesserte i, men bare fiks'n» (Intervju med Bjørn, linje 135-139).

4.2 Dataspillproblematikk, et uttrykk for en mer sammensatt problematikk

Alle fire informantene uttrykker i intervjuene at ingen av barna eller ungdommene som var henvist til BUP, hadde dataspillproblematikk som en definert henvisningsårsak. Heller omtales dataspilling som et symptom enn et hovedproblem. Tre av informantene refererer til eksempler der de henviste ungdommene hadde skolefravær av slik betydning at skole, og eventuelt barnevern var koblet inn. Skolevegring står for øvrig som henvisningsårsak nummer seks på henvisningsskjema til BUP (Norsk forening for barn og unges psykiske helse, 2011). Alle informantene beskriver at de har en systemisk tilnærming til ungdommene og familiene som er henvist til dem. Christian snakker om at dataspillingen kan være så heftig emosjonell aktivering at andre følelser kan kamufleres bak spillingen. Han nevner også tap av nære familierelasjoner som bakenforliggende årsaker til at dataspillingen tok overhånd for en ungdom. Else refererer til en stefar som fikk hjelp til å formidle interesse for sønnens dataspilling, etter at han formidlet sin sterke motstand mot det i familiesamtale.

4.2.1 Skolefravær, en del av problemet

Alle informantene beskriver at skolefravær er en problemstilling som er gjeldende hos de fleste barna eller ungdommene som har definert dataspillproblematikk. Et økende skolefravær kan generere bekymringsmeldinger fra barnevernet, og gi økt bekymring for foreldrene, og derav henvisningsårsak til BUP.

Bjørn sier dette om dataspillproblematikk og skolefravær: «Da, der var utfordringa, ja, det var spillproblematikk, skolevegring, eller bekymringsfullt fravær, som jeg liker å kalle det» (Intervju med Bjørn, linje 11-13).

Christian sier dette om dataspillproblematikk og skolefravær:

(...) først så hadde han kanskje ja, rett og slett sluttet å gå på skole, da. (...) Slutta å gå på skole. Prioriterte da å spille spill sammen med kamerater og en annen på laget, og faren ble mer og mer oppgitt fordi at han på en måte stakk litt av og gjemte seg, og sa

at han var på skolen, og så var han ikke på skolen. (Intervju med Christian, linje 114-119)

Skolen som institusjon, og det at det er undervisningsplikt i Norge til og med tiende klasse, ser ut til å være den normative regelen å forholde seg til for både informantene og foreldrene til barna og ungdommene i studien (Utdanningsdirektoratet, 2019).

4.2.2 Prosjekt foreldre har mislyktes

Informantene forteller om foreldre som tynget ned av skyld og skam når de kommer til BUP med ungdommen sin, prosjekt foreldre har mislyktes. Når familiene opplever å ha et barn som ikke fungerer, som isolerer seg fra sosial aktivitet, og ikke går på skolen, oppleves det veldig tøft og skamfullt. Informantene sier at det er en større aksept for dataspilling nå enn tidligere. Det er større fokus på de positive sidene ved dataspilling. Likevel ser de alle behovene for veiledning og hjelp når dataspillingen overgår det som er ansett som normal mengde dataspilling, i familiene. Problemene med dataspillingen kan skjules innad i familiene fordi det er skambelagt, slik at på for eksempel foreldremøter på skolen er disse familiene tause. Det blir for vondt å innrømme at man har problemer, som går på foreldreidentiteten løs. Familiens verdier blir virkelig satt på prøve.

Bjørn sier dette om prosjekt foreldre som har mislyktes: «(...) ja, fordi man føler at man har mislykket som foreldre, da. Eller prosjektet å være foreldre har liksom, det har ikke blitt helt sånn som man hadde tenkt det, og så, da har det liksom avstedkommet litt gærn`t, da» (Intervju med Bjørn, linje 397-399).

Han utdyper videre:

Men jeg tror den, den kommer fort hos veldig mange. At det er liksom, det er knytta til skam hele greiene, men å ikke, både få til, og ikke, ja. En følelse av mislykka som foreldre, som prosjektet foreldre har ikke, ja, har ikke blitt sånn som man hadde tenkt. (Intervju med Bjørn, linje 431-434)

Fride sier dette om prosjekt foreldre som har mislyktes: «Veldig assosiert med skam, dårlig samvittighet, mye skyldfølelse, opplevelsen av å være **ekstremt** sviktende som forelder, ja.

Dårligste forelderen **ever**. Når jeg åpner opp den døra, for foreldre som jeg møter, da grines det. Ja» (Intervju med Fride, linje 573-575).

4.2.3 Gaming; en flukt?

Tre av informantene beskriver gaming som en flukt. Jeg velger å bruke ordet gaming synonymt med dataspilling, fordi det å game er et ord som jeg oppfatter brukes i dagligtale av ungdom. Ordet ble også brukt av informantene. De tre informantene snakker om at det ikke er tilfellet at ungdommene selv formidler til dem at de har et problem med dataspilling. Det er foreldre som kommer til BUP med det definerte problemet, ofte på bakgrunn av konkrete årsaker som skolefravær, bekymringsmeldinger fra barneverntjenesten, eller andre bekymringsverdige forhold i henhold til henvisningen til BUP. Bjørn snakker om at mange foreldre har helt avsindige krav til hva ungdommene deres skal prestere. Alle de fire informantene uttrykker vilje til å utforske hva det er som har ført ungdommene til gamingen, og hvordan de på ulike måter kan involvere ungdommene i refleksjoner over hvorfor de gamer i så stor grad.

Bjørn sier dette om gaming; en flukt: «(...) det er deres både flukt og deres måte å håndtere livet sitt på her og nå, det er gjennom den verden, fordi der har de en verdi, de har, de er betydningsfulle i den spillverdenen, ikke sant» (Intervju med Bjørn, linje 298-302).

Fride sier dette om gaming; en flukt:

(...) for de ungene her, velger, i mitt hode, velger gaming som en livbøye, som en redningsplattform, på en måte, i livet sitt, de slipper unna forferdelig mye annet, krav, press, mobbing, sosial utestengelse, det å gå på skolen, og kanskje ikke ha de riktige tingene, altså, det er så mange ting de slipper unna. (Intervju med Fride, linje 387-392)

Hun utdyper videre: «(...) men det er en flukt fra noe, så er det en flukt inn i noe. Jeg tror det er veldig lurt, som samfunn å finne ut av hva det er en flukt fra, da.» (Intervju med Fride, linje 395-397).

4.2.4 Diagnosen gaming disorder – en potensiell fallgruve

Christian snakker om diagnosen gaming disorder som en fallgruve, og at det er en svær skog med mange variasjoner. Gaming disorder ble lagt til som offisiell diagnose i diagnosesystemet ICD-11 i september 2018 (WHO, 2018). De fire informantene jeg har intervjuet uttrykker alle en tydelig motstand mot at definert dataspillproblematikk har blitt til en diagnose.

Else sier dette om diagnosen gaming disorder: «(...) jeg synes skepsisen til det er at da får du igjen, et nytt psykiatrisk begrep som skal behandles, da (...)» (Intervju med Else, linje 269-271).

4.3 Tverrfaglig samarbeid med skole og barnevern kan være utfordrende i arbeidet med dataspillproblematikk

Det ligger i konteksten for studien at terapeutene i stor grad samarbeider med instanser som skole og barnevern i behandlingsforløpene. Tre av de fire informantene uttrykker ønsker og behov i forhold til det tverrfaglige samarbeidet på forskjellige måter. Bjørn snakker om hvor viktig det er å bruke god tid til å etablere en relasjon med ungdommene, og at man kommer ingen vei uten en god relasjon.

Bjørn sier dette om samarbeid med skole:

(...) mens jeg da er opptatt av at, det jeg pleier å si, da, med sånne som ramler ut av skolen, og om det er spill, eller andre ting, så, så, de har kanskje brukt trekvart år eller mer, på å melde seg ut av skolen og samfunnet for øvrig, kan hende at vi må bruke dobbelt så lang tid på å få han tilbake igjen. (Intervju med Bjørn, linje 164-168).

Else reflekterer over hvordan holdningen til dataspilling er i skolen, og om det hadde vært mulig å tilrettelegge for litt dataspilling i undervisningen. Hun vet at barn og ungdommer som er til behandling hos dem har sagt at det ville være enklere for dem i skolesituasjonen, hvis de kunne fått brukt litt spill. Tre av informantene gir uttrykk for at det å gå på skolen er viktig, og to av dem refererer til egne barn i forhold til viktigheten av at barna deres går på skolen. Veien for å få ungdommene i behandlingsløpene tilbake på skolen kan bli lang og

utfordrende fordi informantene står i skvis mellom å forholde seg til et behandlingsløp som utfordrer tidsbruken, og ønsker om å bruke systemisk tilnærming i tidsrommet.

Fride sier dette om skole: «Hvem er skolen designet for? Hvem er det som klarer seg bra der?» (Intervju med Fride, linje 813).

Fride snakker om at lekser og skolehverdag er en stor del av hverdagen, dersom man skal forstå gaming som en unnvikelsesstrategi fra vonde ting i livet. Hun snakker om hvordan hun informerer foreldre om valgfriheten ungdommene har når de er ferdige med tiende klasse. Da blir mange skolerepresentanter sinte over dette, og barneverntjenesten blir veldig forundret. Fride forteller om at mange av ungene som blir henvist til BUP er skarpe og kognitivt veldig sterke, skoleflinke unger. Men de velger noe annet. Hun sier at dette er problematisk, fordi alle i systemet sitter og er bekymret, men det er jo ingen som gjør noe konkret; «(...) Barneverntjenesten henter de jo ikke ut med makt.» (Intervju med Fride, linje 948).

Videre i forhold til samarbeid med barnevernet, utdyper Fride: «Også er det jo mange foreldre som får bekymringsmeldinger, på ungene sine, til barnevernstjenesten, jeg har til gode å se en kommunal barneverntjeneste agere på grunn av gameratferd.» (Intervju med Fride, linje 285-287).

4.4 Diskurser som dominerende rettesnor

Alle fire informantene viser et stort engasjement når det kommer til å samtale rundt diskurser. Diskurser kommer til syne hele tiden i familiesamtalene, og er tydelige der familiene ikke ser behovet for at hele familien skal komme til samtale, i BUP. Tre av fire informanter snakker om diskurser rundt dataspilling sett i et tidsperspektiv. De snakker om hvor er vi om ti til tjue år, hva er vi opptatte av da? Else nevner at de unge nå kan mye mer om dataspilling enn de voksne kan, og Fride sier at vi foreldre har ikke sjans til å henge med i svingene. Christian tenker mye på det med oppdragerrollen, og hvordan foreldre tenker om at nå kommer det en ny tid, et annet medium, slik som det var med farge-tv, og hvordan foreldre skal forholde seg til det. Skal de sette seg inn i det, eller melde seg ut? Hva skjer da med foreldreautoriteten?

Christian snakker videre om viktigheten av et familiefellesskap:

(...) det å møte hverandre altså, at dette på en måte blir en tilværelse som trumfer på en måte det å være en del av ett fellesskap i en familie da. Det tror jeg ikke er så veldig bra. Det tror jeg blir litt sånn du mister en del av, ja, den sosiale delen av utviklingen, da, hvis foreldrene lar det liksom være som det er, at en får bare sitte oppe så lenge en vil og får bare servert pizza på rommet, og sånn. (Intervju med Christian, linje 780-786)

4.4.1 Idrett omtales som en motvekt til gaming

Alle fire informantene forteller om den rådende diskursen om at barn og ungdommer skal hevde seg i en idrett. Fotball som fritidsaktivitet blir nevnt spesifikt som eksempel av alle, og de forteller om foreldres frykt for at barna deres har sluttet, eller vil slutte med idretten som fritidsaktivitet. Da passer de ikke lenger inn i samfunnsnormen, og det sosiale fellesskapet, da blir de satt utenfor. Foreldrene bærer da i stor grad på frykten av utenforskap for sine barn, og seg selv. To av informantene peker på at e-sport er i stor vekst, og de nevner verdensmesteren i Fortnite, Emil fra Re, som eksempel på at man godt kan lykkes med dette. Likevel er det en oppfatning blant alle informantene at det fortsatt er en lang vei å gå før disse fritidsaktivitetene likestilles, om det en dag skjer. Ideèn om at barna og ungdommene må ha frisk luft, og være gode i idrett er viktige, norske verdier, skildret av Else her:

Dette med verdi, at man på en måte, sunn, norsk familie skal jo være sånn. Og da skal jo ungene være ute i frisk luft, og det er pent vær, og de skal jo på en måte sitte ved middagsbordet når det er, og man skal ikke ha disse dingsene med, man skal være sammen om ting, så det setter jo, sånn som du sier, da, så setter det jo ens egen familiekultur, verdier på strekk, da. (Intervju med Else, linje 432-440)

Fride kommer inn på det samme, ved å si: «(...) det er, det ligger litt i den gamle sayinga, altså at man skal yte for å nyte, man **skal** slite litt, man skal gjerne gå på ski, (...) (intervju med Fride, linje 625-626).

Videre sier hun:

Eller alle de som legger ut hundre bilder fra veldig fysisk aktive unger, og familier, masse hytteturer, masse turnstevner, og det er **veldig**, veldig fint for de som er der, som trives med det, og mange trives med det! Men hva da, med de som ikke? Har, lever og har de verdiene? Det er smertefullt, det er skamfullt å ha en unge som bare er inne (...). (Intervju med Fride, linje 625-632)

Informantenes utsagn om at man skal være sånn og sånn, vitner om verdier som har godt fotfeste i norsk kultur. De forteller om skammen foreldrene kan føle når barna deres ikke svarer til forventningene til dominante diskurser hos nordmenn. Den skammen er stor, og en tung bær å bære.

4.4.2 Historien om Mats

Tre av fire informanter begynner å snakke om Mats, gutten som led av Duchennes muskeldystrofi, og døde tjuefem år gammel. Han levde et fysisk isolert liv på gutterommet, men hadde et rikt liv som en figur i spillverdenen i spillet World of Warcraft. Da han døde, kom venner fra andre deler av verden i begravelsen hans, venner som han aldri fysisk hadde møtt (Schaubert, 2019). Når informantene nevner denne historien om Mats, oppstår det en motdiskurs til de etablerte diskursene rundt gaming. Christian snakker om at historien kan hjelpe foreldre til å forstå at det var en rik, indre verden, og at det kan hjelpe å informere og snakke mer om problematikken. Det kan redusere skammen og hemmeligholdet rundt gamingen.

Else sier dette om historien om Mats:

Men jeg synes at, når media kommer med nye input, som kan utfordre litt de gamle diskursene om hvor fælt det er, jeg synes det er fint når media kommer med, for eksempel den, den om denne gutten som ikke hadde hatt noen venner her i verden, også kommer han, i hans begravelse, ja, altså, da viser det til at det er jo også noe som, i denne verdenen, som er **bra**, da, for noen, i hvert fall. (intervju med Else, linje 126-130)

4.5 Oppsummering av funn

De fire hovedfunnene med totalt åtte underpunkter representerer grunnlaget for videre drøfting i neste kapittel. Funnene representerer det datamaterialet som jeg har funnet mest relevant med tanke på studiens problemstilling, etter analysen i seks steg inspirert av IPA (Smith et al., 2009). Informantene har bidratt til et rikt omfang av datamateriale, og vist engasjement i forhold til å involvere meg i deres livsverden og forståelse av dataspillproblematikk som fenomen.

5.0 Diskusjon

I dette kapitlet drøfter jeg studiens funn med underpunkter opp mot mine tre forskningsspørsmål, og aktuell teori som er presentert i teorikapitlet. Studiens problemstilling er med meg i fortolkningsprosessen, som overordnet forståelsesramme. Avslutningsvis i kapitlet vil jeg gjøre rede for implikasjoner for klinisk praksis og videre forskning i fagfeltet.

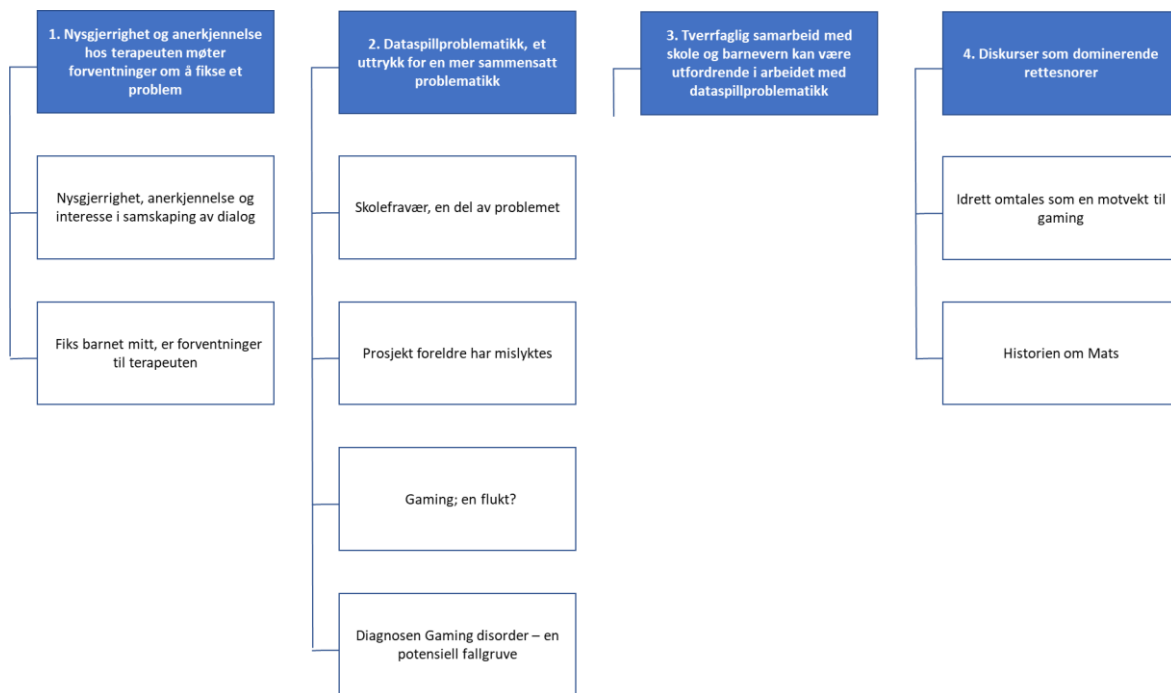
5.1 Tabelloversikt over funn

Studiens problemstilling er: «*Hvordan beskriver familieterapeuter i psykisk helsevern sin terapeutiske tilnærming til barn og ungdom med dataspillproblematikk?*»

Studiens tre forskningsspørsmål er:

1. Hvilke muligheter ser familieterapeutene i sin tilnærming til barn og ungdom med dataspillproblematikk?
2. Hva utfordrer familieterapeutene i sin tilnærming til barn og ungdom med dataspillproblematikk?
3. Hvordan kan den nye diagnosen Gaming disorder påvirke forløpet i behandlingen av barn og ungdom i psykisk helsevern (WHO, 2018)?

De fire funnene med tilhørende åtte underpunkter, presenteres grafisk i tabellen på neste side. Studiens fire informanter ble intervjuet ved hjelp av semistrukturert livsverdenintervju (Kvale & Brinkmann, 2015), og analysen ble foretatt inspirert av IPA som tilnærming (Smith et al., 2009).



Figur 4 Tabell over funn med underpunkter

5.2 Nysgjerrighet og anerkjennelse hos terapeuten i møte med ekspertrollen

Tre av informantene snakker om nysgjerrighet og anerkjennelse som egenskaper de anser som virksomme i forhold til å skape dialog. Sett i sammenheng med Andersons beskrivelse av en åpen holdning hos terapeuten, forstår jeg det som om informantene viser en åpenhet og villighet til å lære noe nytt (Anderson, 2003). Nysgjerrigheten kan representere en tilnærming til barnet eller ungdommen som en ikke-ekspert. Begrepet ikke-ekspert viser til at terapeuten ikke er i besittelse av en bestemt kunnskap overfor den andre. Terapeuten må hele tiden være villig til å være i en prosess som innebærer å lære mer, og å være åpen for å kunne selv forandre seg underveis i prosessen (Anderson, 2003, s. 176). Formuleringen den ikke-vitende posisjon viser til terapeuten i den såkalte ikke-ekspert-rollen. Vektleggingen av mulighet for forandring kan skje i fortolkningen mellom terapeuten og den andre, og det kan legges til rette for dialog (Anderson, 2003, s. 176).

Dette funnet viser også til en motsetning, forventning om at terapeuten er en ekspert som skal fikse problemet. I denne sammenhengen forstår jeg det slik at problemet defineres som barnet eller ungdommen i psykisk helsevern. Andersons beskrivelse av et problem er at det er sosialt konstruert. Hun legger til grunn at problemet blir et problem fordi vi i relasjonen har definert det som det. Ved hjelp av språket tilpasser vi atferden vår til å understøtte

problemet (Anderson, 2003, s. 103-127). Informantenes fortellinger om barna og ungdommene som definerte problemer tolker jeg som individualiserte utfordringer til det systemiske perspektivet. To av informantene beskriver konkrete forventninger til dem om å fikse barnet eller ungdommen, og en beskriver det som en overlevering av barnet til terapeuten med et vær så god, dette kan ikke foreldrene noe om. Christian nevner da at dette blir et skummelt scenario, at terapeuten er eksperten. Jeg tolker det som at ordene et skummelt scenario kan vise til skjevfordeling av maktutøvelse mellom han som terapeut og barnet eller ungdommen. Informantene kan få roller som aktive deltakere i denne maktutøvelsen ved å bli ansett som eksperter. Skillet mellom dem og de andre kan bidra til den videre fokuseringen på det individuelle perspektivet på hva som er ansett som normalt, og ikke (Brinkmann, 2010, s. 85-86). Det sosialkonstruksjonistiske perspektivet på problemer som språklig konstruerte i relasjoner kommer ut fra denne tolkningen på kollisjonskurs med det individorienterte perspektivet i tilnærmingene til barna og ungdommene (Anderson, 2003).

Informantene peker på at det kreves kunnskap for å kunne forstå hva dataspillingen handler om. De innehar ulik kunnskap om fenomenet dataspilling, men uavhengig av kunnskap blir nysgjerrigheten nevnt som vesentlig i den terapeutiske tilnærmingen.

Else sier det på denne måten: «(...) hvis man skal hjelpe et barn med en sånn type vansker, så må man vise forståelse og nysgjerrighet på hva det handler om, ellers så er det veldig vanskelig å jobbe noe med (...)» (Intervju med Else, linje 30-31).

Fride påpeker at vi ikke har sjans til å henge med i svingene. Det er en mulighet at informantene har en åpenhet knyttet til nettopp dette, kunnskap om dataspilling. Slik jeg tolker det, ønsker alle informantene å lære mer, og ved å vise en holdning preget av interesse og nysgjerrighet, ligger det et grunnlag for en mer likeverdig relasjon mellom terapeutene og barna eller ungdommene. Ungdommene kan lære terapeutene noe. Else snakker om å vise interesse og være opptatt av tematikken på en positiv måte som en generell holdning, som hun er temmelig sikker på at er hjelpsom. Hun oppfordrer foreldre til å være nysgjerrige, istedenfor å være etterforsker. Jeg forstår bruken av ordet etterforsker her som å gå ungdommen etter i sømmene, en forutbestemmelse om at de gjør noe som er galt. På tross av informantenes ulike kjennskap til dataspilling, er deres engasjement for å legge til rette for dialog klart fremtredende.

Minuchin løftet opp det han mente var problematisk rundt begrepet ikke-ekspert, og makt som fenomen. Han mente at alle terapeuter er eksperter i den grad at de innehar en kunnskap, og at makten derfor aldri forsvinner, selv om terapeuten hevder å inneha en ikke-vitende posisjon (Minuchin, 1996, s. 52-53). Det er mulig at dette peker på dilemmaet over at nysgjerrighet og anerkjennelse møter forventningene om en ekspert-rolle hos terapeuten. Det eksisterer aldri en fullt ut likeverdig relasjon mellom terapeut og barnet, eller ungdommen og de tilhørende deltakerne i systemet, på grunn av makt i profesjonen (Watzlawick et al., 1974). Watzlawick pekte på det han kalte et paradoks i psykisk helsevern, i forhold til den sykes manglende mulighet til å bestemme over seg selv. Paradokset oppstår ifølge ham når pasienten motsier seg avgjørelser til sitt såkalte eget beste, da dette bekreftet pasientens uskikkethet og manglende innsikt i egen situasjon. Den paradoksale situasjonen gjør at pasienten og personellet må enten være med på å gjøre pasienten frisk, eller ikke, i henhold til de fastsatte avgjørelser og regler. Så lenge avgjørelsene og reglene må være pålagte, blir pasienten regnet som syk (Watzlawick, Weakland & Fisch, 1974, s. 68-69). Jeg tolker informantenes beskrivelser av forventninger om en ekspertrolle, som at de står i skvis mellom å bruke en systemisk tilnærming, og forventninger om en tilnærming som løser det såkalte problemet, der barna og ungdommene er definert som problemet (Anderson, 2003).

Er de nevnte egenskapene nysgjerrig og anerkjennende noe som faller lett for informantene å bruke i tilnærmingene til barna og ungdommene? Informantene fremstår for meg som om de innehar en genuin lyst til å lære mer, og at de tror selv på anerkjennelsen de gir. Jeg har lagt ekstra merke til Fride, som ikke nevner anerkjennelse som noe hun bruker i den terapeutiske tilnærmingen i disse samtalene. Hun nevner i stedet ordene holdning og mulighet, og hvordan hun bevisst bruker ordene terapeutisk for å muliggjøre en holdningsendring til dataspillproblematikken for foreldrene. Hun viser til at det å game er en reell mulighet som alle kan velge å gjøre, da vi har et system som er rigget for denne muligheten i Norge. Dette tolker jeg som en klargjøring av at muligheten finnes, i en dialogisk prosess med foreldrene. Denne beskrivelsen er et unntak fra mine funn, og dermed ikke representativ i studien, som sådan. I følge Smith må et definert funn forekomme hos minst 50 % av informantene (Smith et al., 2009). Grunnen til at jeg likevel drøfter dette, er at jeg, sett i lys av terapeuten som ikke-ekspert blir nysgjerrig på at hun løfter frem denne muligheten som et reelt valg. Jeg kan få en følelse av en protest mot de etablerte diskursene

om hva som er anerkjent som normalt, innenfor – og hva som faller utenfor den fastsatte rammen, i tråd med Brinkmanns nevnte begrep, sykdomsdiskursen (Brinkmann, 2010). Når Fride forteller foreldrene om denne muligheten, oppfatter jeg henne som en utfordrer til de dominerende forestillingene om psykisk helse og avvikende oppførsel, som her får mer legitimitet igjennom beskrivelsen av et valg (Brinkmann, 2010).

5.3 Dataspillproblematikk; et komplekst bilde

Det andre funnet i studien viser at dataspillproblematikk er et uttrykk for en mer sammensatt problematikk, sett i kontekst av at barnet eller ungdommen er henvist til spesialisthelsetjenesten. Dataspilling er dermed ikke problemet alene. Barna eller ungdommene som er henvist til BUP, har flere, sammensatte utfordringer. Christian snakker om at noen kan kamuflere vonde følelser ved å bruke mye tid på dataspilling. Spillingen kan bidra til en så sterk emosjonell aktivering at den dermed skjuler de vanskelige følelsene. Hygen bekrefter dette i studien som omhandler barns tidsbruk på dataspilling og utvikling av sosial kompetanse (Hygen et al., 2019). 15 % av tiåringer fortalte at de spilte dataspill for å flykte fra følelser og tanker om tunge ting (Wichstrøm et al., 2010, sitert i Hygen et al., 2019, s. 863, 871). Slik jeg oppfatter det, foreligger det her etablerte diskurser om at vonde følelser og opplevelser skal snakkes om, at de skal frem i lyset, på et vis, og ikke flyktes fra ved å nærmest forsvinne inn i dataspillenes verden. Jeg blir nysgjerrig på om det er forsket på om andre fritidsaktiviteter, som for eksempel fotball, i forhold til å kunne representere valg om å flykte fra følelser og tunge tanker. Christian forteller videre om det han kaller en underliggende utfordring, som kan være angst eller familiekonflikter eller parkonflikter. Jeg forstår det slik at han innehar et klinisk blikk, og en spørrende holdning for å utvide historien om dataspillproblematikken (Lundby, 2009). Informantene forteller om alvorlige tilleggsutfordringer for familiene. Fride snakker om at foreldrene kan føle avmaktsfølelse som forgifter hele hverdagslivet. Bjørn og Christian forteller om eksempler på at foreldre var redde for at gutten deres skulle ta livet sitt. Else beskriver foreldre som sa at ting var så ute av balanse. Det informantene beskriver, forstår jeg som familiesystemer i krise. Ut fra en forståelse av at ungdommen er den som har problemet, er hovedfokus da på den som den syke pasienten. Faren for et slikt fokus er at foreldre kan bli ensrettet opptatte av å skulle løse barnas problem, ut fra et sett med tilgjengelige regler om hva som tilsynelatende er rett

og galt. Barnet eller ungdommen kan få forsterket oppfatningen av at det er noe alvorlig galt med dem (Watzlawick, 1974). Sett ut fra en sirkulær forståelse forstår jeg det som om informantene er utforskende og opptatte av å utvide fortellingene (Lundby, 2009). I motsetning til et fokus på barnet eller ungdommen som problembærer, søker de ulike perspektiver og ulike definisjoner på problemer fra alle involverte aktører (Seikkula & Arnkil, 2007).

5.3.1 Skolefravær, bekymringsfullt fravær, skolevegring?

Det som kom frem i studien var at de aller fleste barna og ungdommene innlagt i BUP hadde langvarig fravær fra skolen. Ingen av informantene bruker ordet skolevegring i sin beskrivelse av fraværet. Slik jeg forstår det, kan ordet skolevegring oppfattes forsterkende negativt og individualiserende. Bjørn presiserer at han pleier å kalle det bekymringsfullt fravær. Alle informantene trekker frem eksempelhistorier om at ungdommene hadde sluttet å gå på skolen, eller hadde fått fravær på skolen av en viss betydning. Fraværet var av en slik betydning at foreldre, lærere eller andre i systemene rundt meldte fra om at dette var et problem. Terapeutene må derfor forholde seg til skolen som instans og fagpersoner derfra i systemet, når de har hatt samtaler med ungdommene om dataspillproblematikk. Sett ut fra Brinkmanns skildring av en voldsom innsnevring av grenser for psykisk normalitet, og da spesielt i skolesystemet, kan dette være forenelig med skolefraværets store rolle i defineringen av dataspillingen som et problem for barnet eller ungdommen (Brinkmann, 2010, s. 20).

5.3.2 Skammens mange ansikter

Det er ett ord som alle fire informantene bruker for å beskrive det vonde som foreldre til barn og ungdom med dataspillproblematikk opplever; skam. Jeg forstår det slik at skammen angriper selve foreldreidentiteten, at den manifesterer seg i foreldres bilde av hvordan de ser på seg selv som foreldre.

Bjørn sier, som nevnt i kapittel 4: «(...) det er knytta til skam hele greiene, med å ikke, både få til, og ikke, ja. En følelse av mislykket som foreldre, altså som prosjekt foreldre, har ikke, ja, har ikke blitt sånn som man hadde tenkt.» (Intervju med Bjørn, linje 431-433).

Prosjekt foreldre har mislyktes. For å gå den veien sammen med foreldrene, må terapeutene våge å gå inn i det vanskelige, og de vonde følelsene. Informantene viser at de våger. De er som nevnt opptatte av å være nysgjerrige og anerkjennende, og interesserte i dem de møter. Jeg tolker det som at det ligger noe genuint til grunn for tilnærmingen, det kan være seg egenskaper hos hver enkelt informant, som gjør at foreldre tør å åpne opp for å dele om de vonde følelsene, og skammen. Relasjonen mellom informantene og foreldrene omhandler også informantenes relasjon til seg selv. Sett i lys av den ikke-vitende posisjon kan informantenes evne til ydmykhet og å være åpne for å lære av de andre, være med på å åpne opp dører til det som er vanskelig å snakke om (Anderson, 2003).

Informantene viser at de selv innehar refleksjoner og forforståelse knyttet til skam. Som Fride sier, nevnt i kapittel 4: «(...) Når jeg åpner opp den døra, for foreldre som jeg møter, da grines det. Ja. Og da begynner jeg å grine, og, ja (...).» (Intervju med Fride, linje 575-576).

Skammen kan knyttes til ideer om å falle utenfor. Hvis man faller utenfor noe, er man ikke lenger innenfor. I denne sammenhengen tolker jeg informantenes beskrivelser av foreldrenes opplevelser av mislykkethet som et uttrykk for å være utenfor diskursen om det normale. Som Foucault beskrev, knyttes samfunnsmessige fenomener opp til utøvelsen av den moderne makt (Thomassen, 2006). Den økende vektleggingen av individualisering i samfunnet bidrar til at mennesker kan påføre seg tanken om å skylde seg selv, dersom noe går galt, i henhold til de gjeldende diskursenes praksis (Brinkmann, 2010, s. 85-86).

Informantenes beskrivelser av prosjekt foreldre som har mislyktes kan således vise til to nivåer av mislykkethet sett i lys av makt som fenomen; mislykkethet ved å ikke strekke til, som foreldre, og mislykkethet ved å være avhengig av hjelp fra helsevesenet.

5.3.3 Hva flykter de fra?

Tre av informantene beskriver gamingen som en flukt. Sett ut fra et sosialkonstruksjonistisk perspektiv er valg av ordet flukt en språklig konstruksjon (Anderson, 2003). Informantenes beskrivelser får meg til å tenke på Batesons berømte setning om en forskjell som utgjør en

forskjell (Bateson, 1972). Å flykte, representerer for meg en forskjell i konteksten med barn og ungdom med dataspillproblematikk. Ordet får meg til å reflektere over det motsatte, å bli værende, og ordet flukt trer derfor frem for meg som en forskjell. To av informantene beskriver flukten som både en flukt fra noe, og en flukt inn i noe. Dette utvider mitt perspektiv på beskrivelsen av gamingen som en flukt (Anderson, 2003).

Christian snakker om gamingen som en flukt når man ikke klarer å komme seg innenfor det følelsesspekteret som ungdommen kan kjenne på at egentlig må jobbe litt med. Han har da ideer om at å arbeide med følelsesspekteret som ungdommen kan kjenne på, kan være nyttig for dem i den terapeutiske tilnærmingen. Som nevnt tidligere benyttes ordet flukt også i Hygens forskning som omhandler barns sosiale utvikling forbundet med gaming. De barna som har begrenset sosial kompetanse i utgangspunktet, kan øke tiden de bruker på gaming. For dem kan gaming være et pusterom fra daglige kamper ved å skulle omgås andre, i det fysiske livet, ansikt til ansikt (Wichstrøm et al., 2010, sitert i Hygen et al., 2019, s. 863, 871). Studien viser at økt dataspilling ved ti års alder ikke forutså lavere sosial kompetanse ved tolv års alder for gutter, men at dette gjelder for jenter (Hygen et al., 2019, s. 870). Da denne studien omhandler gutter, finner jeg resultatet relevant og spesielt interessant. Samtidig blir jeg opptatt av at jenter i undersøkelsen har påvist lavere sosial kompetanse ved økt dataspilling. Som Hygens studie påpeker, kan forskjeller i lekemønster mellom kjønnene spille inn i forhold til utviklingen av sosial kompetanse.

Beskrivelsen av dataspilling som en flukt er representativ uavhengig av kjønn, og kan sette søkelys på dypereleggende årsaker til økende dataspilling (Hygen et al., 2019).

Fride snakker om det hun tror kan være veldig lurt som samfunn, å finne ut av hva det er en flukt fra. Som tidligere nevnt, viser diskursbegrepet til bestemte måter å snakke om, og forstå verden på (Jørgensen og Phillips, 1999, s. 9, sitert i Øfsti, 2010, s.18). Ut fra denne forståelsen handler vi som familieterapeuter også ut fra hvilke diskurser som er tilgjengelige for oss i den aktuelle situasjonen. Når gaming blir omtalt som en flukt, tolker jeg det slik at det finnes noen diskurser tilgjengelige som definerer at gamingen kan falle utenfor det som er akseptabelt for barn og ungdom å gjøre, i samfunnet. Når gamingen når et visst nivå, blir dette da en definering på dataspillproblematikk. Bjørn sier at det er igjennom den verdenen (spillverdenen) at ungdommene har en verdi, at de er betydningsfulle. Han viser da at han ser hvilken verdi gamingen har for dem, og dette gir meg et klarere bilde av hva det kan bety

for dem. Det å ha en verdi, å være betydningsfull er en motsats til å føle seg mislykket (Brinkmann, 2010). Bjørn setter ord på det som er ansett som annerledeshet i forhold til en fastsatt, diskursiv normalitet. Det kan foreligge muligheter for endringer i det. Ved å anerkjenne ungdommene i forhold til at de har en verdi i spillverdenen, kan det åpne opp for nye og utvidede historier i samtale (Lundby, 2009).

Sett i sammenheng med punktet om prosjekt foreldre som har mislyktes, ligger det også her noen diskurser til grunn for bestemmelsen av den normale mengden dataspilling. Det går en grense også for informantene mellom såkalt normal mengde dataspilling, og en mengde som blir definert som dataspillproblematikk.

5.3.4 Diagnosen gaming disorder – en merkelapp?

Det tredje forskningsspørsmålet omhandler hvordan den nye diagnosen Gaming disorder (WHO, 2018) kan påvirke forløpet i behandlingen av barn og ungdom med dataspillproblematikk. Dette spørsmålet vekket et stort engasjement hos alle de fire informantene. De uttrykker alle motstand mot en ny diagnose som skal definere dataspillproblematikken. Som Else uttrykker, i kap. 4: «Jeg ville jo helst ha håpet at man som barn ikke får så mye diagnoser!» (Intervju med Else, linje 329-330).

Det systemiske perspektivet med beskrivelsen av menneskelig samspill som sirkulært, står i kontrast til diagnosebegrepet som representerer en mer lineær årsak-virkning-forståelse. Den postmodernistiske tankegangen om at en egen, objektiv sannhet ikke finnes, møter motstand idet en ny diagnose trer frem (Johnsen & Wie Torsteinsson, 2012). Informantenes tydelige motstand mot enda et nytt diagnosebegrep kan sees i sammenheng med den systemiske forståelsen, og at de som terapeuter blir pålagt en ny, individualisert ramme å forholde seg til i behandlingsløpet. Selv om de ulike medlemslandene i WHO kan tilpasse kodeverket på noen områder, må de forholde seg til ICD-kodeverket (Direktoratet for e-helse, 2020). De ytre rammene for behandlingsløpet er derfor klart individualisert. Brinkmann skriver om tendensen i den vestlige verden til å overdiagnostisere. Flere og flere sider ved det å være menneske sykeliggjøres, og det handler om målrettet helseinnsats på individnivå, i henhold til begrepet sykdomsdiskursen, hevder han (Brinkmann, 2010, s. 18-19).

Christian beskriver fenomenet merkelapp i sammenheng med diagnosen Gaming disorder:

(...) men jeg, det er jo en fallgrube å tenke at veldig mange kan bli på en måte stemplet, eller få det på seg som ikke det handler om det. For det er en svær skog og mange variasjoner, og det er et fåtall som skal ha den merkelappen. Jeg er litt redd for at det blir for noen, som altså i alle fall i spesialisthelsetjenesten at det blir noe som veldig lett at har den merkelappen, siden den er der, så slenger vi den på, for vi har lett for å, vi skal jo gjerne ha en merkelapp på det at de alt for lett får det uten at vi ser på avhengighet eller disorders som en ganske tung benevnelse, da. (Intervju med Christian, linje 1041-1047)

Christians beskrivelser tolker jeg til å handle om en innsnevring av problemhistorien.

Merkelappen representerer da problemet som individuelt og begrenset, i motsetning til å lete etter unntak og utvide problemhistorien (Lundby, 2009). Christian viser til faren ved å slenge på en merkelapp og å stemple et menneske som dataspillavhengig uten å få med seg det større bildet. Jeg forstår det som at han skildrer en stor fare for hva som kan gå tapt i den terapeutiske tilnærmingen, dersom deler skilles fra helheten, i det komplekse bildet (Ølgaard, 2004, s. 52).

Bjørn beskriver at han synes det er trøblete at man skal ha en diagnose for å få noe hjelp. Han snakker om at alt vi driver med er konstruert, og at vi finner på ting fordi vi er så desperate etter å forstå ting. Han stiller spørsmålet om vi forstår noe mer for det om vi kaller det ett eller annet? Dette underpunktet omhandler diagnosen Gaming disorder som en potensiell fallgrube. Jeg forstår det slik at de fire informantenes tydelige motstand mot diagnosebegrepet viser at det systemiske perspektivet er truet i møte med diagnosen Gaming disorder i behandlingsløpet. I et behandlingsløp der terapeutene vektlegger blant annet nysgjerrighet og anerkjennelse, interesse og muligheter for å utvide problemforståelse i sine tilnærminger, kan enda et nytt diagnosebegrep føles trangt og hemmende for muligheter til endring. Fallgruben består i at det settes merkelapper på pasientene, slik Christian påpeker, og Else, ved å uttrykke skepsis til enda et nytt, psykiatrisk begrep som skal behandles.

5.4 Tid som mangelvare i det tverrfaglige samarbeidet

Tre av informantene snakker om utfordringene med de andre faginstansene skole og barnevern i arbeidet med barna og ungdommene med dataspillproblematikk. De uttrykker ulike ønsker og behov i forhold til det tverrfaglige samarbeidet. Ettersom foreldre har som omsorgsoppgave å sende barna sine på skolen til og med tiende klasse, vil skole og eventuelt barnevern som instanser kunne reagere dersom barna uteblir fra skolen over lengre tid (Utdanningsdirektoratet, 2019). Alle fire informantene nevner skolefravær som gjeldende for de barna og ungdommene de refererer til. Tverrfaglig samarbeid kan være utfordrende (Seikkula & Arnkil, 2007). Jeg velger å anvende Seikkula & Arnkils forståelse av begrepet nettverksarbeid som referanse til det tverrfaglige samarbeidet. Nettverksarbeid beskriver samarbeidet mellom klienten og alle de involverte aktørene i systemet, sett i sammenheng med hverandre (Seikkula & Arnkil, 2007, s. 37). Bjørn viser til et samarbeid han hadde med skole, i forhold til en gutt. Han uttrykker her viktigheten av å bruke god tid for å etablere en god relasjon med de ungdommene han jobber med. Nettopp tidsbruk tolker jeg som et dekkende ord for noe av det som kan føles utfordrende for informantene i det tverrfaglige samarbeidet med skole og barnevern. Bjørn sier dette om relasjon: «(...) Hvordan kan jeg få en relasjon til den gutten, jeg må jo møte han der han er, ikke sant, (...)» (intervju med informant Bjørn, linje 42-44).

Han sier videre om tidsbruk:

(...) det som er med dette her, er, jeg tenker hele tida at det er liksom ok, du må bare, dette går ikke an å rushe, du må bare på en måte bruke tid, ikke sant, det er tid, tid, tid, for å få til noe. (Intervju med informant Bjørn, linje 51-53)

Det systemiske perspektivet går ikke nødvendigvis godt overens med det å forholde seg konkret til fastsatt tidsbruk, slik jeg ser det. I realiteten er det en nødvendighet å forholde seg til fastsatte tidsrammer, pakkeforløp og dokumenterbare resultater i psykisk helsevern (Brinkmann, 2010). Det er av betydning også i den systemiske tankegangen å legge opp rammer og struktur for terapien, med markering av for eksempel tidspunktet for begynnelse og slutt på et terapiforløp (Lorås & Ness, 2019). Likevel foreligger det noen utfordringer her knyttet til selve problemløsningsprosessen, sett ut fra et systemisk perspektiv. Det kan kreve tid å samskape en god relasjon, og å legge til rette for å åpne opp for nye perspektiver

(Andersen, 2005). Ettersom problemer sees som relasjonelle, vil det ikke være mulig å løse et problem uten å ha opprettet en god relasjon (Andersen, 2005). Bjørn peker på utfordringene i forhold til blant annet å få de andre faginstansene med på forståelsen av økt tidsbruk og muligheter for å tenke annerledes i forhold til å møte ungdommene der de er. Arnkil hevder at det finnes like mange problemer som det finnes aktører. En reell utfordring i tverrfaglig samarbeid kan derfor være nettopp å definere problemet. Ut fra det informant Bjørn forteller, forstår jeg det slik at det kan foregå maktkamp mellom profesjonene, og ulike meninger om hva som er problemet (Seikkula & Arnkil, 2007, s. 38-39).

Et annet stikkord som jeg finner relevant i forhold til utfordringen med tverrfaglig samarbeid er fleksibilitet. Else reflekterer over hvordan holdninger til dataspilling er i skolen. Hun sier dette:

(...) men jeg vet ikke, hvordan holdningen til det er i skolen, for det skulle jo ikke være så veldig vanskelig å gjøre det, for jeg vet jo at det er unger her som har sagt at de ville, hvis de kunne ha fått brukt litt spill, altså ett eller annet som handler om den skjermen, så ville det vært enklere for dem, i skolesituasjonen (...). (intervju med informant Else, linje 501-505)

Fride tar opp temaet om hvem skolen er designet for? Hun nevner lekser og skolehverdag som en stor del av livet til barna og ungdommene. Hun snakker om hvordan hun informerer foreldre om valgfriheten ungdommene har idet de er ferdige med tiende klasse. Hun forteller da om at mange skolerepresentanter blir sinte og barnevernstjenesten blir veldig forundret. Jeg tolker det som at Fride presenterer et alternativ til de etablerte normene og diskursene om å fortsette skolegangen etter tiende klasse. Alternativet bryter med en etablert diskurs om å fortsette skolegangen (Brinkmann, 2010). Hun forteller om at mange av ungene som blir henvist til BUP er skarpe og skoleflinke unger, men de velger noe annet. Hun sier at dette er kjempeproblematisk, men at barneverntjenesten henter dem jo ikke ut med makt. Alle i systemet sitter og er bekymret, men ingen gjør noe konkret. Arnkil skildrer følelsen av håpløshet i nettverksmøter med mange aktører. Håpløsheten kan gå hånd i hånd med hvor stort personlig engasjement aktørene har i saken. Balansen mellom engasjement og distansering kan beskrive graden av forpliktelse aktørene føler at de har til situasjonen. Dilemmaet om hvor mye man kan forplikte seg, uten å bli overbelastet kan i stor grad være gjeldende (Seikkula & Arnkil, 2007, s. 42). Jeg tolker det slik at informantene opplever å stå i

skvis mellom å forholde seg til et behandlingsløp som utfordrer tidsbruk og muligheter for fleksibilitet; og ønsker om å bruke systemisk tilnærming i tidsrommet. Dette kan gjøre veien for å få ungdommene tilbake på skolen lang og utfordrende i et komplekst bilde med mange aktører involvert.

I denne sammenhengen beskrives skole og barnevern som faginstanser mest som enkeltstående instanser i det tverrfaglige samarbeidet med barn og unge med dataspillproblematikk. Fortellinger om enkelthendelser knyttet til erfaringer med disse instansene kan utgjøre en fare for å generalisere. Faginstansene kan fremstå som to mer entydige enheter, uten en redegjøring for nyanser innenfor hver av dem. I denne sammenhengen er det ikke utdypet nyanser, da det tolkes til å ikke være relevant for studiens funn. Informantene beskriver sine opplevelser spesifikt rettet mot enkelthendelser i samarbeid med instansene. Funnet er relevant fordi det representerer informantenes opplevelser av samarbeid med faginstansene skole og barnevern i arbeidet med barn, ungdom og dataspillproblematikk (Kvale & Brinkmann, 2015).

Jeg fant det interessant å legge merke til at tre av informantene gir uttrykk for at det å gå på skole er viktig. To av informantene refererer til egne barn i forhold til viktigheten av å gå på skole. Jeg tolker det slik at skole som institusjon har en normativ funksjon. Det ligger, ubevisst eller bevisst til grunn at skole er en nødvendighet, og grunnleggende for en tilhørighet i samfunnet, i tråd med oppfattelsen av diskurser (Christie, 2009).

5.5 Diskurser i familielivet, og foreldres autonomi satt på prøve

Spørsmålene som omhandler diskurser representerer en glød og et sterkt engasjement hos alle de fire informantene. Diskurser viser seg hele tiden i samtalene informantene har med barna eller ungdommene, og de tilhørende systemene. De er også tydelige der familiene ikke ser behovet for at hele familien skal komme til samtale i BUP, hvor informantene vektlegger familieperspektivet. Det fremstår for meg som at terapeutene her reflekterer over egne diskurser på lik linje som de ønsker å åpne opp for refleksjoner rundt familienes og ungdommenes diskurser. Anderson skildrer den indre dialogen som en kontinuerlig prosess. Den dialogiske prosessen innebærer at terapeuten viser refleksivitet i forhold til personlig og profesjonell vekst (Anderson, 2003, s. 313-315). Informantene viser til mange

eksempler på diskurser fra samtaler med ungdommer og familiene, og fra egne liv. Christian tenker mye på oppdragerrollen, og hvordan foreldre stiller seg til at det kommer en ny tid, et nytt medium. Han skisserer to valg, om foreldrene skal sette seg inn i det, eller melde seg ut? Hva skjer da med autoriteten som foreldre? Else sier at de unge nå kan mye mer om dataspilling enn de voksne kan. Fride formidler at vi foreldre ikke har sjans til å henge med i svingene. Informantenes beskrivelser kan beskrive en generasjonskløft mellom dagens ungdommer og foreldre. Dersom foreldrene av ulike årsaker ikke tilegner seg kunnskap om barnas dataspilling, øker kunnskapsgapet desto mer mellom dem. 96 % av guttene og 63 % av jentene i aldersgruppen 9-18 år spiller dataspill på PC, mobil, nettbrett eller Playstation. Denne undersøkelsen viser at foreldre i liten grad har kunnskap om spillene, for begge kjønn (Engelstad, Medietilsynet, 2018). Sett ut fra forståelsen av diskurser som rettesnorer for sosial og kulturell praksis, kan foreldres manglende kunnskap om dataspilling by på utfordringer i forhold til å bli inkludert i barnas fritid. Christian snakker videre om viktigheten av et familiefellesskap, og den fysiske tilstedeværelsen i familien. Han trekker frem at han tror man mister en del av den sosiale delen av utviklingen, dersom barna bare får sitte oppe så lenge de vil, og får servert pizza på rommet, og sånn (hentet fra intervju med Christian, linje 780-786). Foreldrenes autonomi er under press. Det å få pizza servert på rommet bryter da med Christians etablerte forestilling om at familien spiser middag sammen. Det er en viktig del av det sosiale fellesskapet. Når barnet nekter å komme fra rommet sitt, og i stedet får servert maten der, kan dette bryte både med grensen for at familien spiser middag sammen, og uklarhet i rollemønsteret, der foreldrene blir underlagt barnas behov. Det kan også handle om å bli inkludert i barnas liv. Foreldrene opplever å bli ekskludert, og rollene som er byttet om, kan skape kaos i familielivet og hierarkiet mellom barna og de voksne (Hårtveit & Jensen, 2004).

Tre av informantene snakker om diskurser rundt dataspilling sett i et tidsperspektiv. De stiller spørsmålene om hvor vi er om ti til tjue år? Hva er vi da opptatte av? Det fremstår relevant for meg å ta et skråblikk inn i nåtiden, og drøfte disse spørsmålene, sett i lys av den pågående pandemien verden nå står ovenfor. Sett i sammenheng med skolens rolle som institusjon, drøftet i tidligere punkt, ble de etablerte rammene for skoledrift og skolehverdag brått snudd på hodet torsdag den 12. mars 2020. Da ble med ett skolene i Norge stengt, og alle elever skulle ha digital hjemmeundervisning over natten. Den store omveltningen førte

til nye debatter, mye omhandlet barnas rettigheter til å gå på skole, og hvordan stengte skoler kunne gå utover de sårbare barna (Barne-, ungdoms- og familiedirektoratet, 2020). Noen artikler omhandlet også barna som fant seg mer til rette i en digitalisert hjemmeskolehverdag. Voksne og barn måtte organisere hjemmeundervisning og hjemmekontor, med digitale møteplattformer som Teams, Zoom og Skype. Christie beskriver ord som spesialtilfeller av handling, og handling som språk og meningsbærere (Christie, 2009, s. 9). Slik jeg tolker Christies forståelse av handlinger som meningsbærere, viser omveltningene som skjedde den 12. mars til en drastisk endring som gjorde noe med holdningene hos folk. Med ett var det legitimt, om ikke en nødvendighet å la barna sine spille med vennene over nettet, med headset på – det var jo sosialt. Måten å være sosial på ble med ett akseptert fordi mulighetene for å være sosiale i det fysiske rom brått ble innskrenket. Jeg lurer på om diskurser som dannet grunnlaget for spørsmålene informantene stilte, om hvor er vi om ti til tjue år, ble til en realitet for oss denne våren, en realitet som ikke ga oss noe reelt valg i forhold til å leve etter dem.

Skolene har startet opp igjen. Barn og ungdom møtes i klasserommene, og på fritiden. Sommerferien foregår for de fleste i Norge i år. Denne våren representerer noe før, og noe etter. Et tidsskille. Noen få artikler vitnet om at noen barn og ungdommer blomstret opp da de fikk hjemmeundervisning, og slapp å møte den skolehverdagen som de til daglig synes er krevende (Universitetet i Stavanger, 2020). Stemmene til barna og ungdommene i mindretall har for meg blitt mindre hørbare. Historiene om barn og ungdom som led da skolene var stengt, om de sårbare barna som ikke hadde de faste, trygge rammene å være i, er dessverre noe man må forholde seg til (Regjeringen, 2020). Jeg undres likevel over om gamerne har blitt borte; igjen. Borte fra mediebildet, og borte fra den samfunnsmessige diskurs. Kanskje også borte fra familiens sosiale møteplasser, og inn i den virtuelle verden. Er det grunn til bekymring?

5.5.1 Vinnere og tapere

Alle fire informantene forteller om den rådende diskursen som handler om at barn og ungdommer skal hevde seg i en idrett. De forteller om foreldrenes frykt for at barna deres har sluttet, eller vil slutte med idrett som fritidsaktivitet. Fotball som fritidsaktivitet blir

spesifikt nevnt av alle informantene. Det pekes på utenforskap, og det å ikke passe inn i den sosiale normen og fellesskapet, som en begrunnelse for foreldrenes frykt. To av informantene poengterer at e-sport er i stor vekst, og de nevner da Emil Bergquist Pedersen som er verdensmester i Fortnite. Det slår meg at det å lykkes med gaming kan være synonymt med å bli verdensmester. Det ligger premisser til grunn for såkalte vinnere og tapere i gamingen også, som med andre fritidsaktiviteter. Det er en oppfatning blant alle informantene at det fortsatt er en lang vei å gå før gaming som fritidsaktivitet likestilles med for eksempel fotball, om det en dag skjer. Ideen om at barna og ungdommene må være ute i frisk luft, og prestere i idrett er viktige, norske verdier, skildret av Else. Den sunne, norske familien skal være sånn, det er en verdi. Ungene skal være ute i frisk luft, når det er pent vær, og sitte ved middagsbordet, uten disse dingsene. Fellesskapet er gjeldende, og gamingen setter familiekulturen og verdiene på strekk. Fride kommer inn på det samme, når hun skildrer den gamle sayinga; å yte for å nyte, at man helst skal slite litt, og gjerne gå på ski. Ut fra Jensens beskrivelse av diskurs viser informantenes beskrivelser til samfunnsmessige og kulturelle diskurser, som har godt fotfeste i norsk kultur. Diskursene inneholder virkelighetsforståelser og normer som forsyner kulturen med begrunnelser for hvordan den såkalte virkeligheten skal forstås (Jensen, 2009, s. 61). Informantene har skildret hvordan de aktivt viser at de ønsker å vite mer og lære mer om spillverdenen til barna eller ungdommene. Fride beskriver den smertefulle opplevelsen det er for foreldre å ha en unge som bare er inne, når sosiale medier vitner om fysisk aktive familier som legger ut hundre bilder fra masse hytteturer og turnstevner. Hun påpeker gapet mellom de fysisk aktive familiene som trives med dette, og smerten og skammen som oppstår hos de andre, de som ikke passer inn. Sett i sammenheng med Elses skildringer av familiers verdier, kan eksponering for hyppige bilder av tilsynelatende vellykkethet på sosiale medier bidra til å forsterke allerede etablerte verdier. Like fullt kan eksponeringen bidra til økt skam og følelse av utenforskap hos de som føler at de ikke får til å leve etter de definerte verdiene. Holmgren definerer begrepet etisk skam som følelsen av ubehag som følger av å handle imot egne verdier (Holmgren, 2018, s. 13). Hos de foreldrene som føler at de har mistet kontakten med barna og ungdommene sine til den virtuelle verden, kan dette gapet mellom deres ansette verdier og den virkeligheten de som foreldre opplever, bli høy. Den etiske skammen øker i takt med gapet mellom definerte verdier satt på prøve og mislykkede forsøk på å etterleve dem.

Informantenes engasjement rundt spørsmålet om diskurser, kan rette søkelys på å utfordre de rådende diskursene. I de nevnte eksemplene skildres diskurser som samfunnsmessige og kulturelle, og de representerer eksempler på norske verdier (Jensen, 2009, s. 61).

Informantene nevner fotball og ski som fritidsaktiviteter, og formidler hva det betyr for foreldrene at barna og ungdommene fortsetter med dem. Jeg finner det interessant at disse diskursene står så sterkt i forhold til at så mange barn og unge spiller dataspill på fritiden (Medietilsynet, 2018). Med Hygens forskning kan foreldre få øynene mer opp for de positive aspektene ved gaming, som at det å lykkes i spillverdenen krever høy grad av samhandling og evne til problemløsning (Hygen et al., 2019). Gaming kan beskrives som en sosial aktivitet, men det sosiale foregår i det virtuelle rommet. Likevel har gaming som akseptert fritidsaktivitet fortsatt en lang vei å gå i henhold til e-sport som akseptert, likeverdig toppidrett i Norge (Åmodt, 2020).

5.5.2 Historien om Mats – en motdiskurs

Tre av informantene begynner å snakke om Mats, gutten som led av sykdommen Duchennes muskeldystrofi. Han døde tjuefem år gammel. Mats levde et fysisk isolert liv på gutterrommet, men hadde et rikt liv som en figur i spillverdenen i dataspillet World of Warcraft (Schaubert, 2019). Når informantene refererer til denne historien tolker jeg at denne historien fremstår som en forskjell for dem (Bateson, 1972). En forskjell fra noen etablerte, såkalte sannheter. Historien inneholder en motdiskurs til de etablerte diskursene rundt gaming. Christian snakker om at denne historien kan hjelpe foreldre til å forstå at det var en rik, indre verden sønnen deres levde i. Han sier videre at det kan hjelpe å informere og snakke mer om problematikken, og at dette kan redusere skammen og hemmeligholdet rundt gamingen. Else snakker om at når media kommer med nye input, som kan utfordre de gamle diskursene rundt hvor fælt gaming er, synes hun at det er fint. Hun viser til at gutten tilsynelatende ikke hadde hatt noen venner her i verden, og så kom de i hans begravelse. Hun sier at da er det noe som i denne verdenen er bra, da, for noen i hvert fall. Fride sier dette om historien om Mats:

(...) han kunne ikke gå, han satt i rullestol, han levde livet sitt der inne, som en fantastisk flott, karismatisk, atletisk figur, akkurat samme konseptet gjelder for, det tør jeg å

påstå, for alle andre gamere, og. De kan få lov til å være et allright menneske, og bli møtt som et allright menneske, altså til forskjell fra det de møter, IRL (in real life), der ute.

(Intervju med Fride, linje 901-908)

Informantenes beskrivelser av denne historien viser til noe som treffer dem. Diskursen om normalitet møter en motdiskurs om normalitet på et nytt plan.

5.6 Implikasjoner for klinisk praksis og videre forskning i fagfeltet

Denne studien kan være et bidrag i veiledning om dataspilling til foreldre og omsorgspersoner til barn og ungdommer i førstelinjetjenesten, som på helsestasjoner eller i barnevernet. Den kan også være et supplement eller et bidrag til spesialisthelsetjenestens familiearbeid i BUP. Studiens fenomenologiske ståsted belyser familieterapeutenes forståelse av dataspilling som fenomen, og som et definert problem. Studien kan tilføre et annet perspektiv til forskningsfeltet, der det hittil ikke har vært så mye fokus på familieterapeuters opplevelser av dataspilling blant barn og ungdom. Jeg er også nysgjerrig på familieterapeutenes egne diskurser, og forforståelse som de bringer med seg inn i samtalene. Kanskje kan ytterligere fokus på diskurser og forforståelse hos terapeuten i arbeidet med dataspillproblematikk hos barn og ungdom være tema for interne veiledninger i praksisfeltet.

Det hadde vært interessant å forske videre på jenter som er henvist til BUP, der dataspilling er definert som et problem. Siden forskning viser at jenter som bruker mye tid på dataspilling utvikler lavere sosial kompetanse ved tolvårs-alder, ser jeg det som et utforsket felt som er spesielt interessant og viktig å forske videre på (Hygen et al., 2019). Videre hadde jeg funnet det interessant å forske kvalitativt på hvilken virkning sosiale medier har på de ungdommene som bruker mye av fritiden på dataspilling. Det kunne ha vært en diskursanalyse av ulike beskrivelser i sosiale medier om hva som er ansett som legitime fritidsaktiviteter.

6.0 Avslutning

Jeg vil i avslutningskapittelet kort oppsummere min hensikt med denne studien. Til slutt vil jeg forsøke å knytte studiens funn og mine refleksjoner sammen i en avsluttende kommentar.

Min hensikt med studien har vært å belyse kvalitativt hvilke tilnærminger de fire familieterapeutene jeg har intervjuet, bruker i de terapeutiske tilnærmingene til barn og ungdommer med dataspillproblematikk. Dataspilling er en aktivitet som mange barn og ungdom bruker mye av fritiden sin på. Jeg har vært opptatt av hvilke muligheter terapeutene ser, og hva som utfordrer, i tilnærmingen. I tillegg ønsket jeg å få frem deres tanker om diagnosen Gaming disorder i behandlingsforløpet (WHO, 2018). Jeg ønsker at studien kan være et bidrag til økt nysgjerrighet rundt dataspilling som fenomen. Et personlig mål kan være mer søkelys rettet mot diskurser som omhandler dataspilling blant barn og ungdom, og refleksjoner rundt dette, i videre arbeid i praksisfeltet. Et annet mål med studien har også vært å bli mer bevisst rundt den såkalte sykdomsdiskursen, sett i lys av Gaming disorder som en ny diagnose (Brinkmann, 2010; WHO, 2018).

I løpet av prosessen med å skrive denne studien har jeg reflektert over min personlige erfaring med dataspilling som fenomen. Jeg har ved å spille noe selv, erfart at mine kunnskaper om gaming ligger langt under min tolvårings kunnskaps- og ferdighetsnivå; «Ikke for å være frekk, men du spiller omtrent som en fireåring, mamma», var tilbakemeldingen jeg fikk på min egenopplevde, iherdige innsats.

Studiens funn viser at terapeutenes bruk av nysgjerrighet og anerkjennelse i den terapeutiske tilnærmingen til problematikken kan åpne opp for nye og utvidede perspektiver i samtalene. Skam og opplevelse av å ha mislyktes som foreldre kan ligge som skjulte, tunge baktepper for et familiesamarbeid som har gått i stå. Videre forteller informantene om utfordringer knyttet til tverrfaglig samarbeid med andre faginstanser. De ulike faglige tilnærmingene settes på prøve i de komplekse situasjonene som informantene viser til. Dataspilling hos barn og unge i psykisk helsevern viser seg ikke som et definert problem isolert sett, men snarere en del av noe mer, en del av en helhet. Sett i lys av diskurser som rettesnorer for hvordan folk lever livene sine, er en invitasjon til å samtale rundt diskursive praksiser nyttig for arbeidet med problematikken.

Informantene har delt av sine erfaringer og kunnskap på en måte som har gjort at jeg har følt meg inkludert og invitert inn i deres livsverden. I arbeidet med denne studien har hver informant vært med meg i tankene med sin stemme. Deres bidrag til denne studien har gitt meg økt interesse for videre arbeid med tematikken, og en mer reflektert bevissthet rundt valgene jeg tar; i yrkessammenheng og i egen familie. Jeg ble spesielt opptatt av informantenes lyst og vilje til å lære mer, og være åpne for forandring i arbeidet med dataspillproblematikk. Slik som jeg ser det, gir det systemiske perspektivet muligheter for vekst og utvikling i en kontinuerlig prosess, og et perspektiv utelukker ikke et annet (Gergen & Gergen, 2005).

Litteraturliste

- Adams, A. S. (2013). Needs Met Through Role-Playing Games: A Fantasy Theme Analysis of Dungeons & Dragons. *Kaleidoscope, A Graduate Journal of Qualitative Communication Research*, 12(1), 69-86. Hentet fra <https://opensiuc.lib.siu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1169&context=kaleidoscope>
- Andersen, T. (2005). *Reflekterende prosesser. Samtaler og samtaler om samtalerne* (3. utg.). Viborg: Dansk Psykologisk Forlag A/S.
- Anderson, H. (2003). *Samtale, sprog og terapi*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Anderson, H., Jensen, P. (2008). *Inspirasjon. Tom Andersen og reflekterende prosesser*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag AS.
- Arnfinnsen, J. E. (2019). *Gratis manipulasjon? En kvalitativ undersøkelse av unge spilleres bruk av Fortnite* (Mastergradsavhandling, Universitetet i Bergen). Hentet fra <http://bora.uib.no/handle/1956/19960?show=full>
- Barne-, ungdoms- og familiedirektoratet. (2020). *Statusrapport 2 Utsatte barn og unges tjenestetilbud under Covid-19 pandemien* (2). Hentet fra <https://bufdir.no/globalassets/korona/koordineringsgruppen/statusrapport-nr.-2---koordineringsgruppe-for-tjenester-til-sarbare-barn-og-unge-i-covid-19-pandemien.pdf>
- Bateson, G. (1972). *Steps to an ecology of mind* (14. utg.). Chicago: The University of Chicago Press, Chicago 60637.
- Christie, N. (2009). *Små ord for store spørsmål*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Direktoratet for e-helse. (2020, 26. mars). Kodeverket ICD-10 (og ICD-11). Hentet fra <https://ehelse.no/kodeverk/kodeverket-icd-10-og-icd-11>
- Erga, M. (2018). *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*. (Mastergradsavhandling, Høgskolen i Oslo og Akershus, OsloMet). Hentet fra: <https://oda-hioa.archive.knowledgearc.net/handle/10642/7384>

Flaaten, Ø., Torp, S. & Aarseth, E. (2010). Ungdommers opplevelser med overdreven bruk av online-rollespillet World of Warcraft. *Tidsskrift for ungdomsforskning*, 10 (2), 57-78. Hentet fra <https://journals.hioa.no/index.php/ungdomsforskning/article/view/1043>

Gergen K., Gergen M. (2005). *Sosial konstruksjon – ind i samtalen*. København: Dansk Psykologisk Forlag A/S.

Grimen H., Terum L. I. (2009). *Evidensbasert profesjonsutøvelse*. Oslo: Abstrakt forlag AS.

Holmgren, A. (2018). [*Skam er fravær af kærlighed*]. Powerpoint-presentasjon. Oslo: VID Vitenskapelige Høgskole.

Hygen, B. W., Belsky, J., Stenseng, F., Skalicka, W., Kvande, M. N., Zahl-Thanem, T., Wichstrøm, L. (2019). Time Spent Gaming and Social Competence in Children: Reciprocal Effects Across Childhood. *Child development*, 91(3), 861-875.
<https://srcd.onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/cdev.13243>

Hårtveit H., Jensen P. (2004). *Familien – pluss èn. Innføring i familierapi* (2. utg.). Oslo: Universitetsforlaget.

Jensen P., (2009). *Ansikt til ansikt* (2. utg.). Oslo: Gyldendal Akademisk.

Johannessen, A., Tufte, P. A & Christoffersen, L. (2016). *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode* (5. utg.). Oslo: Abstrakt forlag.

Johnsen, A., Torsteinsson V. Wie. (2012). *Lærebok i familierapi* (2.utg.). Oslo: Universitetsforlaget.

Krogh, T. (2014). *Hermeneutikk. Om å forstå og fortolke* (2. utg.). Oslo: Gyldendal Akademisk.

Kvale, S. & Brinkmann, S. (2015). *Det kvalitative forskningsintervju* (3. utg.). Oslo: Gyldendal Akademisk.

Langdridge, D. (2006). *Psykologisk forskningsmetode. En innføring i kvalitative og kvantitative tilnærminger*. Trondheim: Tapir Akademisk Forlag.

Lorås, L. & Ness, O. (2019). *Håndbok i familierapi*. Bergen: Fagbokforlaget.

Lundby, G. (2009). *Terapi som samarbeid. Om narrativ praksis*. Oslo: Pax Forlag A/S.

Medietilsynet (2018). «Barn og dataspill» - tall Barn og medier-undersøkelsen 2018 og Foreldreundersøkelsen 2018 i forbindelse med lansering av www.snakkomspill.no 7. februar 2018. Hentet fra <https://medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/dataspill-tallgrunnlag-februar-2018.pdf>

Minuchin, S. (1996). Konstruktivismens forførelse. At definere magten væk vil ikke få den til å forsvinde. *Fokus på familien* 24/1996(1), 52-57.

Munthe, K. (2019, 23. oktober). Slik ble norske Emil verdensmester i Fortnite. Hentet fra <https://www.barnevakten.no/verdens-beste-i-fortnite/>

Norsk forening for barn og unges psykiske helse (n-bup). (2011). *Henvisning til det psykiske helsevernet for barn og unge*. Hentet fra <http://nbup.no/doc/skjema/Bup%20henvisningsskjema%20-%20bokmaal.pdf>

Regjeringen. (2020). *1. statusrapport Utsatte barn og unges tjenestetilbud under Covid-19 pandemien* (1). Hentet fra <https://www.regjeringen.no/contentassets/3f92f45f0b384e0da0b2d89a9f55b7b6/2020-04-20-statusrapport-nr-1-fra-koordineringsgruppe-til-bfd-revidert.pdf>

Schaubert, V. (2019, 27. januar). Først da Mats var død, forsto foreldrene verdien av gamingen hans. Hentet fra <https://www.nrk.no/dokumentar/xl/forst-da-mats-var-dod - forsto-foreldrene-verdien-av-gamingen-hans-1.14197198#authors--expand>

Smith, J., Flowers, P. & Larkin, M. (2009). *Interpretative Phenomenological Analysis Theory, Method and Research* (2. utg.). London: SAGE Publications Ltd.

Stefansen, K., & Farstad, G. R. (2008). Småbarnsforeldres omsorgsprosjekter: betydningen av klasse. *Tidsskrift for samfunnsforskning*, 49/2008(3), 343-372.

Thagaard, T. (2009). *Systematikk og innlevelse. Presentasjon av kvalitative tekster* (3. utg.). Bergen: Fagbokforlaget.

Thomassen, M. (2006). *Vitenskap, kunnskap og praksis. Innføring i vitenskapsfilosofi for helse- og sosialfag*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag AS.

Universitetet i Stavanger. (2020, 17. april). Skal studere effekten av hjemmeskole for elever som sliter med fravær. Hentet fra <https://www.uis.no/om-uis/nyheter-og-presserom/skal-studere-effekten-av-hjemmeskole-for-elever-som-sliter-med-fravar-article139565-8108.html>

Utdanningsdirektoratet. (2019, 20. august). Barn som ikke møter på skolen – for skolen og skoleeiere. Hentet fra <https://www.udir.no/regelverkstolkninger/opplaring/Skoleeiers-ansvar/barn-som-ikke-moter-pa-skolen---for-skoler-og-skoleeiere/?depth=0&print=1>

Watzlawick, P., Weakland, J. H., & Fisch, R. (1974). *Change. Principles of problem formation and problem resolution*. New York: W. W. Norton & Company, Inc.

WHO, Sosial- og helsedirektoratet (2007). ICD-10. *ICD-10 Psykiske lidelser og atferdsforstyrrelser Kliniske beskrivelser og diagnostiske retningslinjer*. Hentet fra https://ehelse.no/standarder/ikke-standarder/icd-10-psykiske-lidelser-og-atferdsforstyrrelse-kliniske-beskrivelser-og-diagnostiske-retningslinjer-blaboka/_attachment/inline/2940e18d-9320-4536-b627-0f6289e362f6:6875a2309af7447a26d9731a6e7ff2cba814c14e/ICD-10%20Psykiske%20lidelser%20og%20atferdsforstyrrelse%20kliniske%20beskrivelser%20og%20diagnostiske%20retningslinjer.pdf

WHO. (2018, 18. juni). WHO releases new International Classification of Diseases (ICD 11). Hentet fra [https://www.who.int/news-room/detail/18-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-\(icd-11\)](https://www.who.int/news-room/detail/18-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-(icd-11))

WHO. (2018, 14. september). Gaming disorder. Hentet fra <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/gaming-disorder>

Øfsti, Kyong Sook, A. (2010). *Parterapi. Kjærlighet, intimitet og samliv i en brytningstid*. Oslo: Universitetsforlaget.

Ølgaard, B. (2004). *Kommunikation og økomentale systemer. En introduktion til Gregory Batesons forfatterskab* (3. utg.). København: Akademisk Forlag.

Åmodt, L. (2020). *E-sportens plass på idrettsfag* (Mastergradsavhandling, Norges Idrettshøgskole). Hentet fra <https://nih.brage.unit.no/nih-xmloi/bitstream/handle/11250/2660609/Amodt%20L%20v2020.pdf?sequence=1>

Vil du delta i forskningsprosjektet

«Er du en gamer?»

Familieterapeutisk tilnærming til barn og ungdom med dataspillavhengighet

Dette er et spørsmål til deg om å delta i et forskningsprosjekt hvor formålet er å forske kvalitativt på familieterapeuters tilnærming til barn og ungdom med dataspillavhengighet. I dette skrivet gir vi deg informasjon om målene for prosjektet og hva deltakelse vil innebære for deg.

Formål

Studien er en masteroppgave i familieterapi og systemisk praksis ved VID Vitenskapelige høgskole, Oslo. Formålet med prosjektet er å belyse familieterapeuters tilnærming til barn og unge med dataspillavhengighet i psykisk helsevern. Fenomenet dataspilling er høyaktuelt i dagens samfunn, og har stor innflytelse på samfunnsnivå så vel som på et personnivå. De parallelle prosessene foregår kontinuerlig.

Gjennom å utforske kvalitativt hvordan familieterapeuter går frem i samtalene med barn og ungdom med dataspillavhengighet, håper jeg å finne ideer og synspunkter som kan gi flere perspektiver, og kanskje også generere ny kunnskap om temaet. Jeg ønsker å få frem kompleksiteten i forhold til at gaming disorder er lagt til som ny diagnose i ICD-11-manualen, samtidig som en diskurs i samfunnet er at gaming er noe de aller fleste gjør. Min problemstilling er som følger:

Hvordan beskriver familieterapeuter i psykisk helsevern sin terapeutiske tilnærming til barn og ungdom med dataspillavhengighet?

På bakgrunn av denne problemstillingen har jeg formulert følgende forskningsspørsmål:

- Hvordan kan den nye diagnosen Gaming disorder, ICD-11, påvirke forløpet i behandlingen av barn og ungdom i psykisk helsevern?
- Hvilke muligheter ser familierapeutene i sin tilnærming til barn og ungdom med dataspillavhengighet?
- Hva utfordrer familierapeutene i sin tilnærming til barn og ungdom med dataspillavhengighet?

Hvem er ansvarlig for forskningsprosjektet?

VID Vitenskapelige høyskole er ansvarlig for prosjektet.

Hvorfor får du spørsmål om å delta?

Formålet med studien er å få mer kunnskap om familierapeuters tilnærminger til barn og ungdom med dataspillavhengighet i psykisk helsevern. Jeg har fortrinnsvis valgt å kontakte instanser i BUP-systemet i [REDACTED]. Siden jeg skal utføre kvalitative forskningsintervju, vil jeg intervju totalt 4 informanter. For å få formidlet behovet mitt for informanter, har jeg bedt om hjelp fra kontaktpersoner ved BUP-avdelinger, som har videreformidlet informasjonen til dere ansatte.

Jeg spør deg om å delta fordi du har bred erfaring i forhold til å snakke med barn og ungdom. Du er utdannet familierapeut, enten videreutdanning eller klinisk fordypning, eller er spesialist i klinisk psykologi med fordypning i familierapi. Videre ønsker jeg at du har arbeidet i BUP i minst 2 år, og kjenner til rutine på arbeidsplassen din.

Hva innebærer det for deg å delta?

Studiet er en kvalitativ undersøkelse der intervju blir brukt som metode for datainnsamling. Som analysemetode for datamaterialet skal jeg bruke IPA, Interpretative Phenomenological Analysis.

Spørsmålene vil omhandle hvordan familierapeuter beskriver sin tilnærming til barn og ungdom med dataspillavhengighet. Mitt mål er å få tak i din kunnskap og dypere mening om fenomenet dataspilling blant barn og ungdom. Intervjuet vil vare mellom 45 minutter og 1 time, og vil bli tatt opp på lydopptak.

Det er frivillig å delta

Det er frivillig å delta i prosjektet. Hvis du velger å delta, kan du når som helst trekke samtykke tilbake uten å oppgi noen grunn. Alle opplysninger om deg vil da bli anonymisert.

Det vil ikke ha noen negative konsekvenser for deg hvis du ikke vil delta eller senere velger å trekke deg.

Ditt personvern – hvordan vi oppbevarer og bruker dine opplysninger

Vi vil bare bruke opplysningene om deg til formålene vi har fortalt om i dette skrivet. Vi behandler opplysningene konfidensielt og i samsvar med personvernregelverket.

- Elisabeth Hvam (student) og Anne-Berit Østvik (veileder) ved VID Vitenskapelige høgskole vil ha tilgang til datamaterialet.
- Jeg vil lagre data på en egen, kryptert minnepinne, som jeg låser inn på et sikkert sted, i henhold til VID's reglement for håndtering av personvernopplysninger.

Personopplysninger og kontekstbeskrivelser anonymiseres, slik at det ikke skal være mulig å gjenkjenne deg som deltaker.

Hva skjer med opplysningene dine når vi avslutter forskningsprosjektet?

Prosjektet skal etter planen avsluttes i løpet av mai 2020, og lydopptak og intervjuer vil da bli slettet.

Dine rettigheter

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

- innsyn i hvilke personopplysninger som er registrert om deg,
- å få rettet personopplysninger om deg,
- få slettet personopplysninger om deg,
- få utlevert en kopi av dine personopplysninger (dataportabilitet), og
- å sende klage til personvernombudet eller Datatilsynet om behandlingen av dine personopplysninger.

Hva gir oss rett til å behandle personopplysninger om deg?

Vi behandler opplysninger om deg basert på ditt samtykke.

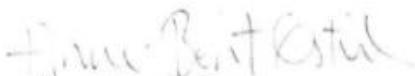
På oppdrag fra VID Vitenskapelige høgskole har NSD – Norsk senter for forskningsdata AS vurdert at behandlingen av personopplysninger i dette prosjektet er i samsvar med personvernregelverket.

Hvor kan jeg finne ut mer?

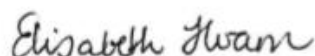
Hvis du har spørsmål til studien, eller ønsker å benytte deg av dine rettigheter, ta kontakt med:

- VID Vitenskapelige høgskole ved Elisabeth Hvam (student): 99 00 10 92 eller veileder ved VID Vitenskapelige høgskole, Anne-Berit Østvik: 92 69 00 35.
- NSD – Norsk senter for forskningsdata AS, på epost (personverntjenester@nsd.no) eller telefon: 55 58 21 17.

Med vennlig hilsen



Prosjektansvarlig
(Forsker/veileder)



Eventuelt student

Samtykkeerklæring

Jeg har mottatt og forstått informasjon om prosjektet «*Er du en gamer?*» *Familieterapeutisk tilnærming til barn og ungdom med dataspillavhengighet*, og har fått anledning til å stille spørsmål. Jeg samtykker til:

- å delta i *kvalitativt forskningsintervju*

Jeg samtykker til at mine opplysninger behandles frem til prosjektet er avsluttet, ca. juni 2020.

(Signert av prosjektdeltaker, dato)

Intervjuguide

Problemstilling:

Hvordan beskriver familieterapeuter i psykisk helsevern sin terapeutiske tilnærming til barn og ungdom med dataspillavhengighet/dataspillproblematikk?

Innledende briefing: Kort prat der jeg presenterer meg selv ansikt til ansikt, forklarer informant om formålet med prosjektet, og hva jeg skal bruke lydopptakeren til. Jeg vil også spørre om informanten har noen spørsmål før intervjuet starter. Jeg vil være opptatt av å prøve å fremstå lyttende og ivaretakende i intervjuprosessen.

Intervjuspørsmål:

Introduksjonsspørsmål:

- Kan du fortelle meg om eksempler på situasjoner som satte i gang refleksjoner hos deg, som terapeut for barn eller ungdom med dataspillproblematikk?
- Hva skjedde i eksemplene som du nevner?

Oppfølgingspørsmål: Lyttende, vektlegge intonasjon og ta tak i hva som er viktig for informanten å snakke om.

Inngående spørsmål:

- Kan du si noe mer om det?
- Kan du beskrive så detaljert som mulig samhandlingen dere imellom, i den/de nevnte situasjonen(e)?
- Hva kan dette handle om?

Spesifiserende spørsmål:

- Hva tenkte du i samtalen?

- Hvordan forholdt du deg til forforståelsen din i samtalen?
- Har du personlig erfaring med dataspilling? I tilfelle, hvordan tenker du at erfaringen virker inn på den profesjonelle rollen?
- Hva ble spesielt viktig for deg å samtale med barnet eller ungdommen om?

Strukturerende spørsmål:

- I media skrives det daglig om emnet dataspillavhengighet blant barn og ungdom. Jeg vil gjerne høre hva du tenker om kompleksiteten i det at gaming er noe «alle» gjør, parallelt med at gaming er noe som er forbundet med en skadelig form for avhengighet?
- Har du noen tanker rundt diagnosen Gaming disorder, som i november 2018 ble lagt til i ICD-11-manualen?
- Hvilke diskurser tenker du er gjeldende i dagens samfunn i forhold til dataspillavhengighet?
- Utfordres disse diskursene på noen måte?
- Er dataspillavhengighet forbundet med skam?
- Har du, som terapeut noen refleksjoner rundt hva som er ideell mengde dataspilling, og hvordan man eventuelt kan fremme dette?

Indirekte og fortolkende spørsmål:

- Hvilke bekymringer forteller foreldrene om, i forhold til barnet eller ungdommen deres som spiller for mye?
- Hva tror du er foreldrenes bekymringer for barnet deres som har dataspillavhengighet?
- Hva tenker du at dette handler om? Kan det dreie seg om en verdikonflikt?
- Hvilke faktorer tenker du er viktige for å fremme foreldrerollen til barna og ungdommene som er innlagt hos dere?

Avsluttende debriefing:

Før intervjuet avsluttes, vil jeg spørre informantene om han/hun har noe mer han/hun ville ha sagt. Jeg vil kort oppsummere noen av hovedpunktene som jeg har fått innsikt i, og høre om informant har noen ytterligere kommentarer til dette. Så vil jeg si at jeg ikke har flere spørsmål, og spørre om informantene har noe mer å spørre om før vi avslutter intervjuet.

Vedlegg 3. Tilbakemelding fra NSD.



NSD sin vurdering

Prosjekttittel

"Er du en gamer?" Familieterapeutisk tilnærming til barn og unge med dataspillavhengighet

Referansenummer

525697

Registrert

19.05.2019 av Elisabeth Hvam - elisabeth.hvam@gmail.com

Behandlingsansvarlig institusjon

VID vitenskapelige høgskole / Fakultet for helsefag / Fakultet for helsefag Oslo

Prosjektansvarlig (vitenskapelig ansatt/veileder eller stipendiat)

Tone Grøver, tone.grover@vid.no, tlf: 98674549

Type prosjekt

Studentprosjekt, masterstudium

Kontaktinformasjon, student

Elisabeth Hvam, elisabeth.hvam@gmail.com, tlf: 99001092

Prosjektperiode

21.06.2019 - 14.08.2020

Status

27.04.2020 - Vurdert

Vurdering (2)

27.04.2020 - Vurdert

NSD har vurdert endringen registrert 23.04.2020. Med endring menes at innmelder har endret dato for prosjektslutt fra 19.06.2020 til 14.08.2020. Det er vår vurdering at

behandlingen av personopplysninger i prosjektet vil være i samsvar med personvernlovgivningen så fremt den gjennomføres i tråd med det som er dokumentert i meldeskjemaet med vedlegg den 27.04.2020. Behandlingen kan fortsette. OPPFØLGING AV PROSJEKTET NSD vil følge opp ved planlagt avslutning for å avklare om behandlingen av personopplysningene er avsluttet. Lykke til med prosjektet! Tlf. Personverntjenester: 55 58 21 17 (tast 1)

03.06.2019 - Vurdert

Det er vår vurdering at behandlingen av personopplysninger i prosjektet vil være i samsvar med personvernlovgivningen så fremt den gjennomføres i tråd med det som er dokumentert i meldeskjemaet den 03.06.2019 med vedlegg, samt i meldingsdialogen mellom innmelder og NSD. Behandlingen kan starte. Utvalget ditt har taushetsplikt. NSD bemerker at det under intervjuene ikke må stilles spørsmål relatert til taushetsbelagte opplysninger. MELD VESENTLIGE ENDRINGER Dersom det skjer vesentlige endringer i behandlingen av personopplysninger, kan det være nødvendig å melde dette til NSD ved å oppdatere meldeskjemaet. Før du melder inn en endring, oppfordrer vi deg til å lese om hvilke type endringer det er nødvendig å melde: https://nsd.no/personvernombud/meld_prosjekt/meld_endringer.html Du må vente på svar fra NSD før endringen gjennomføres. TYPE OPPLYSNINGER OG VARIGHET Prosjektet vil behandle alminnelige kategorier av personopplysninger frem til 19.06.2020. LOVLIG GRUNNLAG Prosjektet vil innhente samtykke fra de registrerte til behandlingen av personopplysninger. Vår vurdering er at prosjektet legger opp til et samtykke i samsvar med kravene i art. 4 og 7, ved at det er en frivillig, spesifikk, informert og utvetydig bekreftelse som kan dokumenteres, og som den registrerte kan trekke tilbake. Lovlig grunnlag for behandlingen vil dermed være den registrertes samtykke, jf. personvernforordningen art. 6 nr. 1 bokstav a. PERSONVERNPRINSIPPER NSD vurderer at den planlagte behandlingen av personopplysninger vil følge prinsippene i personvernforordningen om: - lovlighet, rettferdighet og åpenhet (art. 5.1 a), ved at de registrerte får tilfredsstillende informasjon om og samtykker til behandlingen - formålsbegrensning (art. 5.1 b), ved at personopplysninger samles inn for spesifikke, uttrykkelig angitte og berettigede formål, og ikke behandles til nye, uforenlige formål - dataminimering (art. 5.1 c), ved at det kun behandles opplysninger som er adekvate, relevante og nødvendige for formålet med prosjektet - lagringsbegrensning (art. 5.1 e), ved at personopplysningene ikke lagres lengre enn nødvendig for å oppfylle formålet DE REGISTRERTES RETTIGHETER Så lenge de registrerte kan identifiseres i datamaterialet vil de ha følgende rettigheter: åpenhet (art. 12), informasjon (art. 13), innsyn (art. 15), retting (art. 16), sletting (art. 17), begrensning (art. 18), underretning (art. 19), dataportabilitet (art. 20). NSD vurderer at informasjonen om behandlingen som de registrerte vil motta oppfyller lovens krav til form og innhold, jf. art. 12.1 og art. 13. Vi minner om at hvis en registrert tar kontakt om sine rettigheter, har behandlingsansvarlig institusjon plikt til å svare innen en måned. FØLG DIN INSTITUSJONS RETNINGSLINJER NSD legger til grunn at behandlingen oppfyller kravene i personvernforordningen om riktighet (art. 5.1 d),

integritet og konfidensialitet (art. 5.1. f) og sikkerhet (art. 32). For å forsikre dere om at kravene oppfylles, må dere følge interne retningslinjer og/eller rådføre dere med behandlingsansvarlig institusjon. OPPFØLGING AV PROSJEKTET NSD vil følge opp ved planlagt avslutning for å avklare om behandlingen av personopplysningene er avsluttet. Lykke til med prosjektet! Kontaktperson hos NSD: Mathilde Hansen Tif. Personverntjenester: 55 58 21 17 (tast 1)

Vedlegg 4. Oversikt over ferdigstilte temaer til analyse.

Temaer/funn med underpunkter og referanse til datamaterialet

Temaer	Blå	Gul	Rosa	Grønn
<p>Nysgjerrighet og anerkjennelse hos terapeuten møter forventninger om å fikse et problem</p> <ul style="list-style-type: none"> Nysgjerrighet, anerkjennelse og interesse i samskaping av dialog Fiks barnet mitt, er forventninger til terapeuten 	<p>Nei</p> <p>Ja</p>	<p>Ja</p> <p>Ja</p>	<p>Ja</p> <p>Nei</p>	<p>Ja</p> <p>Ja</p>
<p>Dataspillproblematikk, et uttrykk for en mer sammensatt problematikk</p> <ul style="list-style-type: none"> Skolefravær, en del av problemet Prosjekt foreldre har mislyktes Gaming en flukt? Diagnosen gaming disorder – en potensiell fallgruve 	<p>Ja</p> <p>Ja</p> <p>Ja</p> <p>Ja</p>	<p>Ja</p> <p>Ja</p> <p>Ja</p> <p>Ja</p>	<p>Ja</p> <p>Ja</p> <p>Nei</p> <p>Ja</p>	<p>Ja</p> <p>Ja</p> <p>Ja</p> <p>Ja</p>
<p>Tverrfaglig samarbeid med skole og barnevern kan være utfordrende i arbeidet med dataspillproblematikk</p>	<p>Ja</p>	<p>Ja</p>	<p>Ja</p>	<p>Nei</p>
<p>Diskurser som dominerende rettesnorer</p> <ul style="list-style-type: none"> Idrett omtales som en motvekt til gaming Historien om Mats 	<p>Ja</p> <p>Ja</p>	<p>Ja</p> <p>Nei</p>	<p>Ja</p> <p>Ja</p>	<p>Ja</p> <p>Ja</p>