

FORELDREKURS

– EN MENINGSFULL TILNÆRMING TIL PROBLEMATISK DATASPILLING?

Alfred Røyksund

MGFAM H07 K1

MASTERGRADSOPPGAVE I

FAMILIETERAPI OG SYSTEMISK PRAKSIS

Diakonhjemmet Høgskole

28. APRIL 2011

ANTALL ORD: 29 976

SAMMENDRAG

Denne oppgaven er en kvalitativ studie basert på tekstanalyse og tre intervjuer av foreldre/familier i forbindelse med gjennomføring av et pilotprosjekt i regi av Blå Kors Senter våren 2010. Pilotprosjektet som var et foreldrekurs med temaet ”World of Warcraft og andre online rolle- og strategispill”, gikk over fem kvelder. Tekstanalysen består i en analyse av kursmaterialet, invitasjonen til foreldrekurset og transkripsjonen av et TV-intervju. Jeg var opptatt av hvilken forståelsesramme vi som terapeuter anvendte i vårt møte med foreldrene på kurset og hvilke mulige konsekvenser våre diskurser hadde for foreldrene. Følgende problemstilling blir belyst i oppgaven:

1. Hvilke diskurser om avhengighet, foreldreskap og dataspill ser terapeutene ut til å anvende i sitt møte med foreldre som er bekymret for sine barns dataspilling?
2. Hvilke mulige konsekvenser får diskursene for foreldrenes forståelse av dataspillaktiviteten og for deres relasjon til barna?

Diskursanalyse blir brukt som teoretisk forankring for studien og som analysemetode. Funnene i oppgaven har kommet som resultat av mine tolkninger og blir drøftet i forhold til teori knyttet til kjerneområdene avhengighet, foreldreskap og spillkultur.

En tendens i tekstanalysen er at terapeutene i sin pedagogiske tilnærming tilsynelatende trekker på et mangfold av til dels konkurrerende diskurser. Problematisk dataspilling kan forstås både som en avhengighetslidelse, en rasjonell handling og som et samspillsproblem. Dataspill kan representere et kulturuttrykk, en sosial arena og et avhengighetsskapende medium. Innenfor kjerneområdet foreldreskap fremhever terapeutene det demokratiske foreldreskap som det foretrukne. Hovedinntrykket er at terapeutene befinner seg i et ”uferdig” felt hvor både deres egen kunnskap og tilgjengelig forskning er under konstitusjon.

En klar tendens fra analysearbeidet er at det er stor grad av samsvar mellom terapeutenes diskursive praksis og foreldrenes forståelsesrammer innenfor de samme temaene. Foreldrene vektlegger det demokratiske foreldreskap i møte med sine dataspillende barn. Det hersker ingen felles forståelse av fenomenet dataspill, verken innad i foreldregruppen eller hos den enkelte familie/forelder. På den ene siden innrammes dataspill som et fiendebilde og som et nytt avhengighetsskapende medium og på den andre siden som et kulturuttrykk og en ny sosial arena. Inntrykket er det samme hos foreldrene som hos terapeutene; trygghet på det demokratiske foreldreskap, til dels motstridende diskurser om dataspill.

FORORD

Denne mastergradsoppgaven i familierapi og systemisk praksis ble en realitet takket være et godt samvirke muliggjørende faktorer.

Først av alle vil jeg fremheve mine informanter. Med sitt engasjerende og ekte nærvær på foreldrekurset inspirerte de meg til å dykke litt dypere. Ved å stille opp til intervju og dele av sine erfaringer, flere også med sine vennlige og imøtekommende barn tilstede, gjorde de denne studien mulig.

Min fantastiske arbeidsgiver Blå Kors Senter har lagt alt til rette for at masterstudiet skulle være en faglig berikelse for meg; og det ble det! En fantastisk arbeidsplass!

Frode Kavli har vært min veileder i masteroppgaven og fulgt meg i to år. Aldri er jeg blitt avvist og aldri har jeg gått motløs fra våre møter. Frodes valg av ord i slutfasen representerte et vendepunkt og en helt nødvendig vitamininnsprøytning.

Flere venner og medstudenter har bistått meg med å lese hele eller deler av oppgaven. Jeg vil nevne Kristin Sofie Johansen, John Olav Bjørnstad og Ida Krag-Rønne Mannsåker. Særlig har Kristin Sofie Johansen stilt opp både sent og tidlig med faglige, språklige, grammatiske og jeg vet ikke hvilke konstruktive tilbakemeldinger. Uten henne vet jeg sannelig ikke om jeg hadde kommet i mål.

Min familie har lagt til rette for at pappa skulle få fullført sin ”master”. Dere har trodd på meg og holdt ut denne ikke alltid like familievennlige reisen.

En stor takk til alle!

Innhold

1. INNLEDNING	6
1.1 EN KULTURKOLLISJON	6
1.2 ET NYTT FENOMEN	7
1.3 FORELDREKURS.....	8
1.4 MAKT	10
1.5 PROBLEMSTILLING OG MÅL MED OPPGAVEN	11
1.6 OPPBYGGING AV OPPGAVEN.....	12
2. FORSKNING OG TEORI	13
2.1 AVHENGIGHET	13
2.1.1 <i>En sykdom</i>	13
2.1.2 <i>Et valg basert på motiver</i>	15
2.1.3 <i>Et kommunikasjonsuttrykk</i>	17
2.2 SPILLKULTUR.....	20
2.3 FORELDRESKAP	24
3. METODE	29
3.1 VALG AV FORSKNINGSDESIGN	29
3.2 DISKURSANALYSE	30
3.2.1 <i>Hva er diskursanalyse?</i>	31
3.2.2 <i>Filosofiske premisser</i>	31
3.2.3 <i>Diskursanalyse som teori</i>	32
3.3 GJENNOMFØRING AV STUDIEN	33
3.3.1 <i>Utvalg av tekstkilder</i>	34
3.3.2 <i>Utvalg av informanter til intervju</i>	35
3.3.3 <i>Datainnsamling</i>	36
3.4 DATAANALYSE.....	37
3.4.1 <i>Faircloughs kritiske diskursanalyse</i>	37
3.5 FORSKNINGSETISKE REFLEKSJONER	39
3.6 RELIABILITET, VALIDITET, OG OVERFØRBARHET	40

4. ANALYSE OG DRØFTING	42
4.1 DISKURSER I BRUK	42
4.1.1 Avhengighet	42
4.1.2 Foreldreskap	52
4.1.3 Spillkultur	58
4.2 KONSEKVENSER AV DISKURSIV PRAKSIS	64
4.2.1 Et fiendebilde	64
4.2.2 Et kulturuttrykk.....	70
4.2.3 Demokratisk foreldreskap.....	75
5. AVSLUTNING	83
5.1 DRØFTING AV FUNN I LYS AV PROBLEMSTILLINGEN.....	83
5.2 BEGRENSNINGER VED STUDIEN OG FREMTIDIGE FORSKNINGSMULIGHETER.	86
 <i>Litteraturliste.....</i>	 88
 VEDLEGG 1	 93
VEDLEGG 2	95

1. INNLEDNING

- Havets taler, hørte hun dem mumle. Hun så på alle som satt på huk rundt henne. Hun var ikke sikker på hva hun skulle si eller gjøre, men det var visst ikke nødvendig. Havet kom brått opp så det rakk alle de som satt i sanden, til livet. De bøyde hodet. Etter flere minutter trakk havet seg tilbake igjen og alle reiste seg. En haveraner og en Sjika, tydeligvis lederne, kom brått frem og opp på skjæret hvor Tyra stod. De bukket for henne, strakte frem hendene og ristet dem. Tyra forstod ikke stort av hva som skjedde nå, men Sjikaene begynte å gå tilbake til der de kom fra og det samme gjorde Haveranerne. Haron snudde seg og smilte mot henne. Hun vinket før hun fulgte etter Haveranerne. Over henne hørte hun ørneskrik og fikk se Tikan komme ned mot henne. Hun strakte ut armen så han kunne lande. Hun strøk ham over fjærene og bar ham bortover. Havets taler, tenkte hun og så mot havet. En stor bølge bygget seg opp og skylte mot henne. Den strøk henne over føttene og hun smilte. Endelig var hun noe... Noe annet enn den ene som ikke tilhørte noe sted...

(Utdrag fra en historie skrevet våren 2010 av en 12 år gammel jente, Maja, som bruker mye av sin fritid på et online-spill. I dette spillet utveksles blant annet idéer til historier og historiene de skriver.)

1.1 En kulturkollisjon

I desember 2004 lanserer Blizzard Entertainments World of Warcraft (WoW). Det har da gått mer enn 15 år siden de første MMORPG¹ spillene kom på markedet. MMORPG er dataspill utviklet spesielt for online-gaming; eller lek på www (world wide web), noe som muliggjør sosial spilling ubegrenset av tid og sted. Eneste forutsetning er en datamaskin, internetttilgang og de små investeringene det er å kjøpe/laste ned spillene. Det var først da internett ble allemannseie fra midten av 1990-tallet, at disse spillenes popularitet² virkelig tok av (Gjesvik et.al. 2009). NOVA³ presenterer høsten 2010 en undersøkelse gjort blant norske 12 til 17

¹ Massively Multiplayer Online Role-Playing Game

² 7. desember 2010 slapp Blizzard "Cataclysm" på markedet. Dette var den tredje utvidelsespakken av WoW. 3,3 millioner mennesker gikk "mann av huse" og skaffet seg denne spillutvidelsen i løpet av de første 24 timene etter lanseringen. Dette gjorde spillet til det raskest selgende PC-spillet noensinne, og slo sin egen verdensrekord på 2,8 mill fra forrige utvidelse i 2008. Over 12 millioner mennesker har aktive kontoer på verdensbasis (blizzard.com: 10.01.11).

³ Norsk institutt for forskning om Oppvekst, Velferd og Aldring.

åringer. Undersøkelsen forteller at 13.9% av alle 15-år gamle gutter spiller TV- eller PC-spill mer enn fire timer hver dag (Torgersen m.fl. 2010).

Fjernsynet kom til Norge i 1960. I 1978 gikk serien ”Røtter” på Nrk, den gang fortsatt Norges eneste fjernsynskanal. Mange av dagens tenåringsforeldre var dengang opptatt av hvordan det gikk med den afrikanske slaven Kunta Kinte. De kunne nesten ikke vente til neste ukes episode. Noe av det samme skjedde året etter (i 1979) da norske TV-seere fulgte tsaren Michel Strogoffs hemmelige oppdrag til Sibir i ”Tsarens kurér”. Med stor spenning og tålmodighet, fulgte seerne dette dramaet uke etter uke. Dette er to relativt tidlige eksempler fra norsk mediehistorie om teknologiske mediers engasjerende og oppslukende kraft. En vesentlig forskjell fra i dag, er at om datidens TV-seere, var aldri så sprekkferdige av spenning for hvordan det ville gå med deres TV-helter, måtte de pent slå seg til ro med hvordan Nrk regulerte sitt underholdningstilbud.

I dag finnes ingen slik overordnet autoritet som regulerer folks medievaner. Staten finnes fortsatt, men har i all hovedsak overlatt til markedskreftene å avgjøre hvilket tilbud norske mediekonsumenter skal ha. Reguleringen av denne eksponeringen må vi som enkeltindivider og familier foreta selv. For tenåringsforeldre anno 2011, representerer dette en helt annen utfordring enn hva som var tilfellet for foreldre på 1980-tallet. Samtidig som mediebildet totalt er forandret på disse årene, har forholdet mellom barn og foreldre også endret seg. Fra en tid hvor det fantes en slags ”fasit” over hva som var riktig for barnet, har foreldre måttet bevege seg til en situasjon der de i større grad må spørre seg selv ”hva er riktig for meg – og hvordan vil det bli for barnet mitt?” (Juul 2007:22).

1.2 Et nytt fenomen

Når foreldre skal bistå sine barn med regulering av TV- og PC-spill, og kanskje særlig de av spillene som er online-baserte, har de knapt noen identiske erfaringer å støtte seg på. Det kan da være lett å kjenne på en viss grad av inkompetanse og avmakt; ”dette vet vi som foreldre for lite om; dette håndterer vi ikke!” Opplevelse av inkompetanse og avmakt kan gi seg ulike uttrykk hos forskjellige foreldre, som unnlattelse/vegning, kompromissløshet/forbud eller demokrati/forhandling.

Hjelpelinjen for spilleavhengige⁴ erfarer i dag at mange foreldre tar kontakt og er bekymret for deres barns dataspilling (hjelpelinjen.no: 26.03.11). Frøyland et.al. viser til barne- og ungdomspsykiatriske poliklinikker og ruspoliklinikker som rapporterer om økt pågang av fortvilte foreldre som er bekymret for at barna deres er blitt avhengige av dataspill (Torgersen m.fl. 2010). På Blå Kors Senter erfarer vi en tiltagende pågang av bekymrede foreldre som ber om hjelp i forbindelse med fastlåste situasjoner knyttet til deres barns spilleatferd.

Min erfaring som familieterapeut ved Blå Kors Senter, er at foreldre opplever seg som kunnskapsløse og inkompetente i forhold til barnas spilleatferd. Med et slikt bilde av seg selv mister foreldrene gjerne tilliten til seg selv som gode veiledere for barna, og deres autoritet svekkes.

1.3 Foreldrekurs

Blå Kors Senter startet våren 2010 et nytt tilbud for foreldre som bekymrer seg for sine barns dataspilling; "Foreldrekurs i forhold til online rollespill". I kursinvitasjonen ble det ikke lagt noen føringer for graden av problemer/bekymringer som foreldrene opplever. Eneste kriterium var at foreldrene var bekymret for sine barns spilling. 10-12 deltakere fikk plass på kurset som gikk over fem kvelder á to timer. Kurset inneholdt undervisning, hjemmeoppgaver, litteraturodrøfting, diskusjoner, erfaringsutveksling og samtale med tidligere storspillere.

Blå Kors Senter uttalte intensjon var at foreldre gjennom deltakelse på dette kurset, skulle lære mer om spill og få til en bedre dialog med sine barn om spilling. Dette tenkte vi kunne oppnås blant annet ved økt bevissthet om faktisk reguleringskompetanse, revitalisering av egen autoritet som foreldre og gjennom økt kunnskap. Ved siden av generell kunnskap om online-spill, mente vi at foreldrene kunne ha nytte av å vite noe om spillernes motiver og om ulike sykluser de går igjennom i spillet, om endringer i sosiale mønstre, om faresignaler og om ulike reguleringsverktøy.

Kursdeltagerne ga etter gjennomført kurs svært gode tilbakemeldinger på kurset og mente at flere måtte få anledningen til det samme. Kurslederne har gjennomført et nytt tilsvarende kurs

⁴ En tele- og internettbasert hjelpe-/veiledningstjeneste tilbudt av Lotteritilsynet i samarbeid med Sykehuset Innlandet HF Sanderud.

med tilsvarende tilbakemeldinger. Det har også kommet flere henvendelser fra skoler med ønske om lignende kurs på foreldremøter.

I forberedelse, gjennomføring og etterkant av foreldrekurset ble jeg tiltagende nysgjerrig på implikasjonene av møtet mellom foreldre og oss som kursledere. Mine refleksjoner rettet seg mot vår rolle som eksperter innen spesialisert avhengighetsbehandling, i møte med et nytt fenomen det ikke er forsket mye på. Hvilken betydning har et slikt kurs og hvilken betydning har vår ekspertforståelse i konstitueringen av ny kunnskap; for foreldrene, for oss selv og for samfunnet rundt oss? Min interesse for å finne mer ut av disse spørsmålene ble etter hvert så stor, at jeg tok en beslutning om å bringe temaet med inn i mitt masterprosjekt.

Prosessen med foreldrekurset har gått parallelt med at jeg har studert "Familieterapi og Systemisk praksis" ved Diakonhjemmets høyskole. Ulike inspirasjonskilder fra studiet har økt min bevissthet rundt et foreldrekurs som en "kommunikativ begivenhet" (Fairclough i Jørgensen & Phillips 1999) eller som en språkhandling. Harlene Anderson hevder at vi igjennom språket skaper betydning, mening og orden i våre liv. Om språkets handlingspotensiale sier hun videre:

"Vi handler og reagerer gjennom sproget og bruker det til at danne relationer med, til at påvirke, til at forandre med. Vi kunne ikke tenke på kærlighet, samarbejde, magt eller misundelse og heller ikke på komplekse sociale aktiviteter som ægteskab eller psykoterapi uden en passende fortælling, et passende sprog og ordforråd." (Anderson 2003:255)

Det har vært meningsfullt å se foreldrekurs i lys av en slik forståelse; som en språklig handling eller reaksjon. I dette ligger også en mulighet for å se nærmere på hvilke relasjoner som dannes og hva som påvirkes eller forandres gjennom språkhandlingen "foreldrekurs".

Foreldrekurs er kun et av mange tilbud på Blå Kors Senter, men det er en av de første handlingene vi foretar oss overfor gruppen "dataspillavhengige"⁵. Jeg antar at dette sier noe om vår forforståelse; blant annet om avhengighet, foreldreskap og dataspill. Etter mange år i ulike terapeutposisjoner, og flere av de årene innenfor rus- og avhengighetsbehandling, er min erfaring at det sjelden på forhånd er gitt hva som er den riktige hjelpen. Dette kan ha sammenheng med at hjelpeapparatet innenfor avhengighetsbehandling består av mange ulike fagtradisjoner, tilnæringsmåter og behandlingskulturer. Én ekspert innenfor

⁵ "Dataspillavhengige" er en metafor på den nye pasientgruppen som er på vei inn i behandlingsapparatet, og har ingen sammenheng med graden av "avhengighet" til kursdeltakernes barn. *Avhengighet* vil bli gjort grundigere rede for senere i oppgaven.

avhengighetsfeltet mener ikke nødvendigvis det samme som en annen ekspert innenfor det samme feltet. Dette forholdet har kanskje en sammenheng med at spørsmål om forståelse og intervensjon er under kontinuerlig drøfting i nesten enhver terapeutisk virksomhet. Min egen erfaring i møte med mennesker over mange år, har gjort meg ydmyk i forhold til problemers evne til å forandre seg over tid, problemenes unike uttrykk hos det enkelte mennesket og at vi som hjelpere punkterer forskjellig på fastlåste menneskelige situasjoner.

1.4 Makt

Jeg er av den oppfatning at ”spesialister”⁶ i sin måte å snakke om ulike patologiske tilstander på, alltid har innflytelse på ”verden utenfor”. Det å uttale seg som en spesialist er å anvende kunnskap fra en maktposisjon. Michel Foucault hevder at kunnskap er noe som oppstår som resultat av en rekke maktstrategier. Det er først med de ulike mekanismene og strategiene for å oppnå kunnskap om et gitt fenomen, at fenomenet konstituerer seg (Schaaning 1992). Foucaults kunnskapssyn har fra mitt ståsted implikasjoner for samfunnets syn på dataspillavhengighet. Per i dag er ikke dataspillavhengighet definert som en sykdom. Fenomenet er ikke innlemmet i de diagnostiske klassifikasjonssystemene, selv om den mektige APA⁷ vurderer ”video game addiction” som en psykisk lidelse i neste versjon av DSM⁸ (Cash&McDaniel 2008). Hvorvidt dataspillavhengighet en gang i fremtiden vil bli klassifisert som sykdom vet vi ikke, men utviklingen ser ut til å innlemme flere, snarere enn færre menneskelige variasjoner som lidelser. Uansett må det for oss spesialister, være viktig å ha bevissthet om den makt og innflytelse vi har med vår kunnskap fra våre posisjoner. Denne holdningen er i tråd med hva Foucault mener vi må bestrebe; å få øye på de maktmekanismene som følger med på lasset i enhver kunnskapsakkumulasjon. Dette både fordi mekanismene kan være undertrykkende og fordi de fortjener kritikk (Schaaning 1992).

⁶ ”Spesialister” viser til begrepets utvidede betydning i denne oppgaven. *Spesialister* refererer til fagpersoner innen tverrfaglig spesialisert rusbehandling (en del av spesialisthelsetjenesten), ikke bare de som tituleres som dette innad i systemet (psykologspesialist, legespesialist etc). Begrepene *ekspert* og *spesialist* vil begge bli brukt i oppgaven. Hvis ikke annen forklaring gis, har begrepene samme betydning.

⁷ American Psychiatric Association.

⁸ The Diagnostic and Statistic Manual of Mental Disorders. Neste utgave (DSM-V) forventes publisert mai 2013 (dsm5.org:08.04.11).

Det å trekke på diskurser om avhengighet i en dataspill-kontekst kan forstås som maktutøvelse. Denne makten kan vi si er potent da den gjør noe med handlingsrommet både til oss som terapeuter, og jeg vil tro også til foreldrene som ansvarlige omsorgspersoner. Foucault mener at makt er tilstede i all samhandling og alle kommunikative uttrykk og strukturer mellom mennesker både på en begrensende og produktiv måte. Han var opptatt av maktens produktive karakter; særlig av maktens positive potensial, som han mente representerte en kraft som kunne produsere diskurser, kunnskap og subjektiviteter (Lundby 2003).

1.5 Problemstilling og mål med oppgaven

Denne oppgaven vil omhandle begrepene avhengighet, foreldreskap og dataspill. Dette er en følge av studiens fokus på begivenheten ”Foreldrekurs på Blå Kors Senter”. Jeg mener at konteksten Blå Kors Senter kommuniserer ”avhengighet”, at aktiviteten foreldrekurs kommuniserer ”foreldreskap”, og at samtalene på kurset alltid på en eller annen måte refererer til ”dataspill”. De nevnte begrepene kan betraktes som svært sentrale meningssystemer. Hvert av begrepene representerer områder eller deler av områder som må kunne ses på som diskursordener hvor diskurser både produseres, konsumeres og reproduseres (Jørgensen & Philips 2009).

Målet for studien er for det første å finne ut av hvilke diskurser vi som eksperter anvender som kontekst for vårt møte med bekymrede foreldre på foreldrekurs. For det andre har studien en intensjon om å bidra til en utvidet bevissthet om disse diskursenes innflytelse på foreldrenes syn på problemet og handlingspotensiale overfor barna. Til sist er det et mål å kunne øke forståelsen av den diskursive praksis’ betydning for vår egen posisjonering som eksperter.

Problemstillingen for oppgaven er todelt og formulert slik:

- 1. Hvilke diskurser om avhengighet, foreldreskap og dataspill ser terapeutene ut til å anvende i sitt møte med foreldre som er bekymret for sine barns dataspilling?**
- 2. Hvilke mulige konsekvenser får diskursene for foreldrenes forståelse av dataspillaktiviteten og for deres relasjon til barna?**

Denne problemstillingen gjør det mulig å rette et søkelys mot spesialisthelsetjenestens posisjonering overfor problematisk dataspill som en ny type avhengighet. Mange er opptatt av dette fenomenet nå. Flere og flere familier lider under disse problemene, media viser større interesse, politikere tar problemet inn i sine planer (jfr. Stortingsmelding nr.14, 2007-2008 "Dataspill") og hjelpeapparatet opplever større pågang. Samtidig er det få behandlingstilbud og liten behandlingskompetanse i helsesystemene (Gjesvik et.al. 2009). Alt ligger til rette for diskursive dragkamper og forhandlinger; hvem skal sette dagsorden og hvem skal definere hva dette nye problemet består i? Det er mye potensiell kunnskap om dette feltet som enda ikke er etablert. Jeg har et håp om at den kunnskapen som konstitueres i denne oppgaven, er konstruert i overensstemmelse med den nødvendige bevisstheten som en enhver kunnskapsakkumulasjon bør inneholde (Schaanning 1992).

1.6 Oppbygging av oppgaven

Denne oppgaven er delt inn i fem kapitler. I dette første innledningskapittelet har jeg presentert temaet for oppgaven, bakgrunn og begrunnelse for valg av problemstilling. Kapittel 2 er en presentasjon av ulike teorier og forskning som jeg anvender i min analyse og drøfting. I kapittel 3 gjør jeg rede for den metodiske tilnærmingen som ligger til grunn for studien, samt analyseformen som anvendes i analyse- og drøftingskapittelet. Kapittel 4 er inndelt i to underkapittel. I det første underkapittelet presenteres hovedfunn som belyser del én av problemstillingen. Det andre underkapittelet er en presentasjon av hovedfunn knyttet til del to av problemstillingen. Analysen av "funnene"⁹ presenteres og drøftes fortløpende. Kapittel 5 er oppgavens avslutningskapittel. Her ses funnene i lys av problemstillingen. Begrensninger ved oppgaven gjøres rede for og det pekes på fremtidige forskningsmuligheter.

⁹ "Funn" settes i anførselstegn da man innenfor en sosialkonstruksjonistisk forskertradisjon ikke opererer med modernistiske begreper som funn; et funn er ikke mer sant eller riktig enn noe annet.

2. FORSKNING OG TEORI

I dette kapitlet presenteres teori som jeg mener belyser oppgavens problemstilling og videre danner et bakteppe for arbeidet med analyse og drøfting. Teoriene som er valgt ut fokuserer på temaene avhengighet, spillkultur og foreldreskap. Dette er temaer som var sentrale i foreldrekurset og som således var en del av min forforståelse til masteroppgaven. I tillegg har temaene utkrystallisert seg som kjerneområder i materialet jeg har studert. Den teoretiske utvelgelsen, forståelsen av de teoretiske utvalgene og presentasjonen av teori i teksten er min.

2.1 Avhengighet

Rapporten ”Uskyldig moro?” hevder at 3450 ungdommer mellom 12 og 17 år i Norge er avhengige av dataspill (Frøyland m.fl 2010).

Regjeringen poengterer det problematiske i koblingen mellom problemskapende bruk av onlinespill som for eksempel WoW, og avhengighet av pengespill. De mener det er viktig å skille mellom ”problem gambling” og ”problem gaming”, der den største forskjellen antas å være typen stimulans spillingen gir. Mens det i pengespill er knyttet spenning til å vinne penger eller materielle goder, handler det i onlinespill om å satse tid og sosial tilhørighet (Stortingsmelding nr.14/2007-2008 *Dataspill*).

Som eksemplene viser, er begrepet avhengighet av flere blitt introdusert når det snakkes om problematisk dataspilling. Hvilke begreper som anvendes eller hvordan det snakkes om dette fenomenet kan reflektere forståelsen til den eller de som uttaler seg. I de ulike begrepene ”dataspillavhengighet”, ”problematiske dataspilling” og ”dataspilling” kan det ligge svært forskjellige meningsuniverser. Jeg vil videre gi en oversikt over forskning og litteratur som kan gi et bilde av ulike avhengighetsforståelser.

2.1.1 En sykdom

Verdens helseorganisasjon (WHO) definerer helse slik:

“Helse er ikke bare frihet fra sykdom og lyte, men fullstendig legemlig, psykisk og sosial velvære.” (NOU 2000:2)

Regjeringen ved helse- og omsorgsdepartementet er kritisk til denne definisjonen, blant annet

fordi den legger et resultatlikhets-ideal til grunn som er umulig å oppnå. Regjeringen mener allikevel at sykdommer kan kategoriseres uten et presist og veldefinert helsebegrep (ibid.).

Nordby peker på at sykdomsbegrepet kan ha ulike kontekstavhengige betydninger, og at det er vanskelig å skille mellom en riktig og en gal forståelse (Nordby 2004)

I spørsmålet om hva sykdom er, mener Hofmann det ligger viktige filosofiske problemstillinger om hvordan verden er (ontologi), om hvordan vi kan ha kunnskap om den (epistemologi), om begrepers betydning (semantikk) og hvilke situasjoner vi oppfatter som uønskede (etikk). Han peker videre på at det ikke er naturen som bestemmer om vi oppfatter en bestemt type atferd som sykdom, men våre sosiale og kulturelle forståelsesrammer (Hoffmann 2008).

Slik jeg forstår Cash & McDaniel, legger de i sin forståelse av avhengighet vekt på det ikke vilje-styrte. De hevder at avhengighet er "...any pleasurable behaviour that renders a person to stop once started and which is pursued in spite of negative consequences." (Cash & McDaniel 2008:16). Cash & McDaniel mener at visse typer atferd kan være avhengighetsskapende dersom atferden er spesielt effektiv i forhold til å utløse dopamin. Stoffet dopamin er en nevrotransmitter / signalsubstans, det vil si et stoff som overfører kjemiske signaler i fra en nervecelle til en annen og gir opplevelse av oppstemthet og behagelige følelser; et "kick" (ibid).

Dr. Douglas Gentile fra Iowa State University (2011) hevder at når man spiller onlinespill, særlig voldelige dataspill, forandres kroppens biokjemi:

"... and it changes in many of the same ways that it does if you take cocaine. Your brain does release dopamine. That adrenaline rush you feel from playing violent games is really adrenaline. That's epinephrine coursing through your veins. You also get other stress hormones; glucocorticoids and catecholamines like cortisol and testosterone. And over time, you get desensitized. You get a tolerance for them, and so you need more new games to get that excitement back again. And that looks an awful lot like a substance addiction" (Gentile hos Sinclair 2011).

Gentile betegner lidelsen som en impuls-kontrollforstyrrelse. Fra sin studie med over 3000 barn fra Singapore, konkluderer Gentile med at 8,5 prosent av dem er avhengige av spill, og at angst, depresjon og sosial fobi øker hos personer i denne gruppen (ibid.).

På klinikken Smith & Jones i Amsterdam startet Keith Bakker verdens første behandlingstilbud for dataspillavhengige. Han hevder at dataspill er avhengighetsskapende på liknende måter som alkohol og narkotika. På bakgrunn av å ha behandlet 130 ungdommer fra

hele verden mener han at dataspillavhengighet på mange måter er verre enn rusavhengighet, da spillerne oftere kan skjule seg på rommene sine. På klinikken behandles spillerne sammen med alkohol- og narkotikaavhengige. Prinsippene i behandlingen er lik mange av elementene i tradisjonell behandling innenfor alkoholismeteori; gruppebasert og ut ifra prinsippet om livslangt avhold (nrk.no/Schrødingers Katt 19.11.2009.).

I Korea er det utviklet en såkalt K-scale (Korean Scale) som blir brukt i diagnostiseringen av avhengighet av internett og nettspill. Denne skalaen er en del av grunnlagsmaterialet til neste utgave av DSM (Clark&Scott 2009).

2.1.2 Et valg basert på motiver

Professor i sosialpsykologi Jostein Rise anvender teoriene til Becker, Herrnstein & Prelec og Ainslie i sin beskrivelse av den avhengige som en rasjonell person (Rise m.fl. 2010).

Becker hevder at den avhengige er en rasjonell person og anses som fullt ut informert om de langsiktige konsekvensene av avhengighetsatferden. Men den langsiktige belønningen av å ikke utføre handlingen, oppleves mindre verdifull enn gevinsten i øyeblikket. Ifølge Becker har avhengighetsskapende atferder tre egenskaper. For det første er slike atferder tiltrekkende, belønnende og å foretrekke fremfor å avstå fra atferden. For det andre har atferden negative konsekvenser for personens fremtidige velferdsnivå og for det tredje vil den avhengighetsskapende atferden øke i omfang med tiden. (ibid.).

Herrnstein & Prelec sin teori er en litt mildere variant enn Beckers. Herrnstein & Prelec hevder at mennesket i sine valg er opptatt å forbedre nytten heller enn å optimalisere den. Det som gradvis fører folk inn i avhengighet ifølge denne teorien, er en rekke små beslutninger hvor de negative konsekvensene ikke oppdages før det er for sent (ibid.).

En tredje teori som Rise beskriver om den rasjonelle avhengighet, er Ainslies teori om at mennesker hele tiden gir etter for fristelser. Til tross for at den fremtidige belønningen (eks: god helse) foretrekkes, velger den avhengige å ombestemme seg når lysten vekkes; den gir etter for fristelser i valgsituasjoner. Den avhengige personen slites mellom de kortsiktige motivene og de mer langsiktige. I følge Ainslies teori er motivasjonskonflikt og ambivalens de sentrale kjennetegn på avhengighet (ibid.)

Ut i fra disse tre teoriene, konkluderer Rise med at den avhengige har frihet til å handle (ibid).

Gjesvik et.al. presenterer i sin bok "Lek eller alvor" om online rollespill og virtuelle verdener, forskjellige måter å forstå avhengighet eller problemspilling på. De mener at avhengighet både kan forstås som en motivasjonskonflikt og en atferd hvor personen søker å oppnå et følelsesmessig utbytte basert på indre konflikter eller behov. I det siste tilfellet holder Gjesvik et.al muligheten åpen for å betegne fenomenet som psykisk avhengighet, hvor spillatferden betraktes som et symptom (Gjesvik et.al 2009).

I sin pragmatiske og folkeopplysende presentasjon av onlinespill, er imidlertid mitt klare inntrykk at Gjesvik et.al i sin forståelse, legger betydelig vekt på motivasjonsaspektet ved spilleatferden. De presenterer ulike motivasjonsfaktorer og deler disse inn i *strukturelle faktorer*, *situasjonelle faktorer* og *individuelle faktorer* (ibid.:76-79). Strukturelle faktorer handler om forhold i selve spillet, mens situasjonelle faktorer handler om forhold rundt spilleren som motiverer for økt spilling. De individuelle faktorene, beskriver Gjesvik et.al som følger:

1. *"Prestasjonsmotivasjon*. Personer som er motivert av prestasjon kan ha et ønske om makt, rask progresjon og status, å "knekke koden" for å prestere optimalt, samt et ønske om utfordring og konkurranse med andre.
2. *Sosial motivasjon*. Når man er motivert av det sosiale elementet ved spillet, er spilleren interessert i samhandling med andre, langvarig og meningsfull relasjon til andre og et ønske om tilhørighet til en gruppe som presterer sammen.
3. *Fordypningsmotivasjon*. En person som er motivert av fordypning ønsker å oppdage nye ting, utvikle karakter og historie sammen med andre, samt et ønske om å unngå problemer i det virkelige liv (flukt)" (ibid.:79).

Professor Mark Griffiths hevder at onlinespill er potensielt avhengighetsskapende, men at bare noen veldig få blir avhengige. I hans omfattende befatning med onlinespillere, har han bare møtt en håndfull som han ville ha kalt avhengige. Disse spilte over 80 timer pr. uke. Griffiths vil imidlertid ikke se på overdreven spilling som avhengighet uten at det samtidig foreligger negative skadelige effekter av spillingen (Griffiths 2009). Griffiths presenterer en forståelse av avhengighet basert på teorien om intermitterende forsterkning. Denne teorien handler om sammenheng mellom belønning (indre eller ytre motivert), respons og motstand mot ekstinksjon, noe som igjen regulerer graden av avhengighet. Griffiths mener å ha sett at det ved avhengighet av onlinespill, eksisterer de samme seks komponenter som ved annen type avhengighet:

1. Viktighet/betydning
2. Endringer i humør/stemningsleie

3. Toleranse
4. Abstinenser
5. Konflikt
6. Tilbakefall (Griffiths 2008a).

Griffiths mener at all overdimensjonert aktivitet kan føre til problemer i en persons liv. Han gjør seg til talsmann for at samfunnet like lite som ved overdreven lesing og trening, skal innføre lover for å begrense onlinespill. Han tror heller på tiltak som utdanning og forebygging (ibid.).

Kouros Dini mener at forskjellige spillere har ulike motiver for å spille og at det er vesentlig å bli kjent med motivene når problematisk spilling har oppstått: "When the motivations are addressed, then the problematic play can be understood and changed" (Dini 2008:54). Dini deler en persons motiver for å spille opp fire ulike områder: "Identity, Control, Community and Mastery" (ibid.:55). Når det gjelder spørsmålet om onlinespill og avhengighet, presiserer Dini at dette ikke er noe enkelt spørsmål.

"The major difference between games and other things that allow for addictive behaviors is that games may provide benefits too. Games can provide a community; they can provide a learning environment; they can sometimes calm anger; and they can provide structure." (ibid.:63)

Dini hevder videre at ungdommer med dataspillavhengighet nesten utelukkende har problemer på andre livsområder, og at forståelse og behandling bør rette seg mot de underliggende vanskene (ibid.).

2.1.3 Et kommunikasjonsuttrykk

"... når vi karakteriserer andre ved hjelp av egenskaper som avhengighet, passivitet eller uansvarlighet, sier vi like mye om oss selv: Det er forholdet vi karakteriserer. Samspill må forstås sirkulært, og hva vi definerer som opphavet, årsaken eller utgangspunktet, er et valg vi har gjort, en tolkning vi har foretatt." (Ulleberg 2007:43)

Ulleberg mener at vi ikke kan forstå mennesket som atskilt fra sine omgivelser; vi kan heller ikke ta et skritt tilbake og beskrive virkeligheten objektivt; vi inngår selv i relasjon til det vi betrakter; vi gjør fortolkninger av verden rundt oss; vår forståelse er en av flere og et utvalg av en større helhet. Heller enn å strebe etter *den* riktige beskrivelsen av et fenomen, noe som

for øvrig er umulig ifølge Bateson, kan man forsøke å finne den mest brukbare eller nyttige beskrivelsen, eller kombinere forskjellige beskrivelser (ibid.).

Kommunikasjon, kontekst og relasjon er tre av de mest sentrale begrepene innen kommunikasjonsteorien.

Kommunikasjon

Ulleberg gjengir fem grunnregler om kommunikasjon basert på Batesons kommunikasjonsforståelse og Watzlawicks kommunikasjonsaksiomer.

1. Det er umulig å ikke kommunisere
2. Vi kommuniserer alltid om både innhold og forhold
3. Samspill må forstås sirkulært
4. All erfaring er subjektiv, all persepsjon er en tolkning.
5. Relasjonen er grunnleggende og basis i kommunikasjonsteorien (Ulleberg 2007:17-20).

I boken *Pragmatics of human communication* lanserer Watzlawick et. al. idéen om at vi mennesker alltid kommuniserer på to nivåer; analogt og digitalt. Det analoge budskapet er nært knyttet til kontekst og er det nivået i kommunikasjon som hjelper oss å sette budskapet inn i en ramme. Ordene eller den verbale kommunikasjonen er den digitale kommunikasjon (Watzlawick et.al. 1967). I boken "Forandring" skrevet av Watzlawick et.al. presenteres teorien om logiske typer som forskjellige abstraksjonsnivåer. Analog og digital kommunikasjon er eksempel på to ulike logiske typer, på samme måte som første- og annenordens forandring er det. Slik jeg forstår Watzlawick her, beveger man seg til et annet logisk nivå ved annenordens forandring, og det er av avgjørende viktighet at sammenblanding av forskjellige logiske typer unngås (Watzlawick et.al.1996).

I sin omtale av Watzlawick kommer Sissel Reichelt inn på begrepene konstruktivisme og sosialkonstruksjonisme. Hun viser til en liten bok som Watzlawick skrev i 1970 "How real is real?" hvor han understreker faren ved å forestille seg bare én virkelighet. Watzlawick fastslår at virkeligheter er produkter av kommunikasjon mellom oss mennesker (Hårtveit & Jensen 2004).

Harlene Anderson, som representerer en postmoderne tilnærming, mener at språket er skapende og den mening vi tillegger hendelser skjer i språket (Anderson 2003). Kunnskapen vi erverver blir til i vårt forhold til andre og kommer til uttrykk og skapes i språket. Anderson hevder at problemer lever og ånder i språket og viser til Shotter som sier at våre konstruksjoner, beskrivelser og forklaringer er resultat av at menneskelige handlinger konstrueres gjennom språket (ibid.).

Kontekst

Begrepet kontekst bruker Bateson i nær tilknytning til psykologisk ramme. Med kontekst mener han den kommunikasjonsmessige, meningsbærende rammen vi oppfatter innenfor (Jensen 2009). Jensen utdyper dette ved å hevde at kontekst kommuniserer en mening om hvordan et budskap eller atferd skal forstås; konteksten definerer som oftest informasjonen, men av og til kan ny informasjon bidra til en endret forståelsesramme for et fenomen (ibid). For at tilgjengelig informasjon skal gi størst mulig mening, mener Watzlawick det viktig at konteksten er tilstrekkelig vid:

”...a phenomenon remains unexplainable as long as the range of observation is not wide enough to include the context in which the phenomenon occurs.” (Watzlawick et. al. 1967:20)

Relasjon

Bateson hevder at lineære (årsak – virkning) forståelser av samspill er epistemologiske feil; samspill kan bare forstås sirkulært (Jensen 2009). Videre mener han at når vi erkjenner fenomeners sirkularitet, blir spørsmål om årsaker blir ikke interessante. Denne interessen mener Jensen handler om overgangen fra det mekanistiske paradigmet til det systemiske paradigmet hvor fokus er flyttet fra egenskaper til samspill (ibid).

I vårt forsøk på å forstå samspill, organiserer vi oss tankemessig ved å punktuere. Det vi da i praksis gjør er å forstå noe (i en samspillsekvens) som årsaken til noe annet. I symmetrisk interaksjon punktuere personene på likhet, mens de punktuere på ulikhet i komplementær interaksjon. Hvordan vi punktuere handler om vår kontekstforståelse (ibid.).

2.2 Spillkultur

*”Lyckliga gatan du finns inte mer,
du har försvunnit med hela kvartéert.
Tystnat har leken, tystnat har sången.
Högt över marken svävar betongen,
när jag kom åter var allt så förändrat”*

Britt Lindeborg

Ifølge Gjesvik et.al har spill og lek fulgt menneskers utvikling gjennom alle år. Ikke bare har spill speilet samfunnets teknologi, kultur og tenkning, men det har også bidratt til utvikling ved å spre kunnskap om kultur og samfunn (Gjesvik et.al 2009). I det følgende vil jeg gi et lite historisk overblikk over hovedlinjene i den generelle spillutviklingen slik det er gjengitt av Gjesvik et.al.:

I vikingtiden ble spill sett på som en så betydelig del av samfunnet at det ble innført i gudeverdenen. Spillet *Hnefatafl* speilet situasjonen som folkevandringens erobrere stod overfor, og strategiene i spillet ble sett på som nyttig kunnskap.

Sjakk som opprinnelig kommer fra India, ble i middelalderen et populært spill i Europa, og særlig til å lære unge adelsmenn krigsstrategi. Ferdighetene i spillet ble sett på som en av de fremste en ung adelsmann måtte ha. Først rundt 1100-1200 tallet kom sjakk til Norden under navnet *skákafl*. Man antar at spillet den gang passet det Skandinaviske samfunnets behov.

Ás Nas var et gammelt populært persisk spill som av mange regnes som forløperen til poker. Etter den islamske revolusjon i 1979 ble spillet forbudt. Den kristne kirken har over et par hundre år hatt tilsvarende holdninger til vår utgave av *Ás Nas*, blant annet for dets tilknytning til ulykker og elendighet. Et eksempel på dette er alle de arbeidsløse husmenn som grunnet effektiviseringen i landbruket på midten av 1800-tallet, måtte dra til byene. Mange av disse fikk håp om bedre tider da de ble kjent med pokerspillet. I kombinasjon med alkohol, sank de fleste enda lenger ned i elendigheten.

Bowling er sannsynligvis mer enn 5000 år gammelt. Store deler av bowlinghistorien skal være knyttet til den germanske kristendommen. Spillet skal ha foregått i kirkene og det var en sammenheng mellom syndstilgivelse og hvor mange kjepler man traff.

Tidlig på 1700-tallet startet Fredrik den 4. opp et lotteri hvor inntektene skulle gå til å bygge barnehjem. Dette er et særegent kulturelt trekk ved spill i Skandinavia; spill som en del av velferdssystemet. Lotterispillene endret karakter etter 1814. I takt med liberaliseringen, ble spillenes intensjon oftere inntjening for den enkelte, med tilsvarende tap og elendighet for andre. Rundt 1870 startet totalavholdsbevegelsen, som var en forening av arbeiderbevegelsen og den lavkirkelige bevegelsen. Totalavholdsbevegelsen representerte en betydelig samfunnsmessig kraft i byggingen av landet de neste hundre år, og spill ble også bannlyst av denne bevegelsen.

På 1900-tallet ble økonomisk rikdom viktigere som sosial status enn utdanning, avstamning og posisjon i samfunnet. Blant annet takket være innføringen av aksjespillet, ble det mulig for personer fra lavere klasser å heve seg opp i det øvre sjiktet. Wall Street har kanskje vært det fremste ikonet på den mest utviklede spillformen som verden noen gang har sett, sannsynligvis også det spillet som har hatt størst innflytelse på samfunnets utvikling.

”Knipsekassene” eller kronespillet ble satt ut første gang i 1937, og inntektene gikk hovedsakelig til Røde Kors og Redningselskapet. Bingo kom omtrent samtidig som et tilbud til hjemmевærende husmødre som søkte sosialt fellesskap. I dag kan det spilles Bingo i haller, på automater, på TV og på internett.

De enarmede bandittene kom på markedet på slutten av 1800-tallet, men de moderne automatene kom ikke før på 1960-tallet. Norge forbød slike automater, men de var tillatt på passasjerferger internasjonalt. Fra 1990 ble automatene også tillatt på fastlands-Norge, med konsesjon for ideelle organisasjoner og idrettslag. Spilleautomatene ble senere datorisert og omsatte svært store pengesummer. Gjesvik et.al. mener at dette tiårets dyrking av individet og nedprioritering av samfunnsmessige fellesverdier, passer godt med utviklingen innen spillmarkedet.

På midten av 1970-tallet kom Dungeons & Dragons. Dette brettspillet la grunnlaget for en langt mer organisert form for rollespill enn hva som til da hadde vært vanlig. Kun få år senere kom de første tekstbaserte rollespillene på data. Det ble nå mulig for tusener av mennesker å logge seg på datamaskinen for å spille MUDs (Multi User Dungeons) med andre spillere.

Online rollespill som vi i dag kjenner i form av bl.a. World of Warcraft, har sitt opphav i disse spillene; først brettspill og så tekstbaserte dataspill.

Onlinespillene reflekterer kanskje først og fremst de siste 20 års teknologiske utvikling, i tillegg til stadig større individfokus og mindre på samfunnets fellesverdier. Spillene er aktive også i å utvikle egne ideologier og å påvirke samfunnets holdninger og tenkesett. De nevner ideologier som libertarianismen, kapitalismen og demokratiet (Gjesvik et.al.:16-20).

I kompetansevirksomheten Mannaz i Danmark har de startet et lederutviklingsprosjekt basert på online rollespill. De har utviklet et innovativt seminar, hvor deltakerne skal finne deres indre leder ved å spille World of Warcraft. Jacob Theilgaard som er sjefskonsulent i selskapet og for øvrig en aktiv WoW-spiller selv, mener at man ved å spille WoW kan trene seg i å bygge opp strategier og omsette dem til konkret taktikk og handling. Det er i spillet også bruk for kommunikasjon, styring av oppgaver og spillere, jobbe sammen i team, å delegere oppgaver, og å påta seg forskjellige lederroller og utøve situasjonsbestemt ledelse. På et visst nivå, er også rekruttering og seniorarbeid viktige elementer av spillet. Theilgaard mener at onlinespill kan være nyttige redskaper for læring, blant annet av fremtidige ledere:

"Fremtidens leder betrakter ikke computere som teknologi, men som noe "der er der". For dem er det viktigere å være online enn å se tv, og for dem ligner læring Nintendo mere end logikk. Trial-and-error mentaliteten hersker - det vil si: Prøv det! Denne form for læring er viktigere end passiv innlæring og undervisning, og det er primært den tilgang, som World of Warcraft understøtter," (epn.dk:24.11.09.).

Informasjonsteknologiens store fremskritt de siste tiårene, har hatt enorm innflytelse på menneskets samhandling og kommunikasjon. Mobiltelefonen, internettet og de bærbare pc'ene er på kort tid blitt selvfølgelige elementer i nesten alle menneskers liv. Sosiale medier som Facebook, Twitter, Msn, Skype og andre er blitt uunnværlige møteplasser og informasjonskanaler i hverdagsliv så vel som i arbeidsliv. Mark Zuckerberg er blitt utropt til informasjonsalderens mest innflytelsesrike person. I 2004 lanserte han Facebook. I 2006 ble det nye sosiale mediet åpnet for alle over 13 år, men allerede i november 2009 var en av tre 12-åringer på Facebook. På verdensbasis har antall medlemmer rundet 500 millioner (Halvorsen 2010).

Per Kristian Bjørkeng sier i sin bok "Nettkidsa" at dagens norske barn er de første digitalt innfødte. Han mener at barns behov for underholdning, forbruk, sosialisering, kreativitet, undervisning og selvhevdning er drivkrefter som stimulerer fremveksten av et digitalt familieliv. Den digitale teknologien tilbyr opplevelser som tradisjonelle analoge medier ikke

kan konkurrere med, og mange av de mest populære tjenestene kombinerer flere av drivkreftene. Barn har et mye mer åpent forhold til å avsløre sine innerste følelser på internett. Vennskap og identitet etableres og skapes gjennom å dele følelser, interesser, verdier og holdninger med andre (Bjørkeng 2011).

De digitalt innfødte utvikler sin egen samfunnslogikk, sine egne holdninger og verdinormer og ikke minst sin egen kommunikative praksis, hevder Arne Krokan (Glaser & Bølstad 2008). Videre peker han på at ikke alt som de digitalt innfødte foretar seg, fortøner seg like smart for foreldregenerasjonen. Det formes nye praksiser for både kunnskapsutvikling, etablering av nye sosiale nettverk og dannelsesidealer. Krokan mener at

”mens foreldregenerasjonens viktigste læremidler var bøker, og dannelsesidealene i samfunnet nært knyttet til den litterære sfære og skriftkulturen som arena for kunnskapsutvikling og refleksjon, er dette fremmed for mange unge mennesker i dag” (ibid.:137).

Cash & McDaniel hevder at det er alvorlige problemer knyttet til internett i sin alminnelighet, men særlig til dataspill. De trekker frem Sør-Korea og Kina som to land der dataspillavhengighet er erklært som det største helseproblem. Cash & McDaniel stiller spørsmål ved at vi i vesten (USA) samtidig tenker på dataspill som toppen av underholdning. De tror årsaken til dette er at i Asia foregår dataspilling hovedsakelig i det offentlige rom, mens det i vesten skjer i det private, noe som isolerer hver familie med problemet (Cash & McDaniel 2008).

”We can’t take back any of these technologies and addiction is just one blip on the radar of how they will change our world. But for better or for worse?” (Clark & Scott 2009:2). Denne blip’en tilsvarte om lag 15 millioner amerikanere i 2009 (ibid.) og om lag 3500 norske ungdommer mellom 12 og 17 år i 2010 (Torgersen m.fl. 2010).

I artikkelen ”Her dreper Benjamin Kubler/Doom-generasjonen” som stod i nettutgaven til Dagens Næringsliv, presenteres ulike perspektiver av førsteperson-skytespill (FPS) (Butenschøn 2009). Den amerikanske obersten David Grossman som underviser spesialsoldater og føderale agenter ved militærakademiet West Point i USA i drepingens psykologi, ”killologi” sier at for å drepe trenger du tre ting: et våpen, ferdighetene til å drepe og viljen til å drepe. Han hevder at disse spillene gir guttene både ferdighetene og viljen til å drepe. Grossmann mener at den dominerende dynamikken i FPS-spill er å utvikle en fantasiverden som gjør mørke og syke fantasier til ungdommens virkelighet (ibid.).

I boken "Grand Theft Childhood" la Kutner & Olson frem en studie av 1200 skolebarn og 500 foreldre. I rapporten legges vekt på voldelige dataspills universelle og sosial karakter. Kutner & Olson hevder de ville blitt mer nervøse om guttungene deres ikke spilte slike spill. De eneste fellestrekkene Kutner & Olson fant blant FPS-spillerne var at de var gutter og ofte var deprimerte. For denne guttegenerasjonen er dataspill et mål på sosial kompetanse (Kutner & Olson 2008).

2.3 Foreldreskap

"Dere kan gi dem deres kjærighet, men ikke deres tanker, for de har egne tanker. Dere kan gi hus til deres kropp, men ikke til deres sjeler. For deres sjeler bor i morgendagens hus, som dere ikke kan besøke, selv ikke i deres drømmer. Dere kan strebe etter å ligne dem, men prøv ikke å få dem til å ligne dere. For livet går ikke bakover eller dveler ved i går"
(Gilbran1988:21).

I sin analyse av familien i velferdsstaten peker Turid Noack på noe av den utviklingen som har skjedd i og rundt familier siden 1970-tallet:

"Den moderne velferdsstaten var mer eller mindre eksplisitt tuftet på en familiemodell der mannen stod for lønnsarbeidet og kvinnen på det ulønnede arbeidet i hjemmet, den såkalte husmorfamilien. Fra begynnelsen av 1970-tallet måtte husmorfamilien gradvis vike for toinntektsfamilien, eller rettere "far på heltid og mor på deltid" (Knudsen og Wærness 1996). I de senere års familiepolitikk er det også lagt vekt på større likestilling mellom kjønnene ved å innføre permisjonsordninger som trekker fedrene mer aktivt inn i barneomsorgen" (Ellingsæter og Leira 2004:40-41).

Noack poengterer her at den forandringen som familier har gjennomgått de seneste tiårene, også var en styrt politisk utvikling. Denne utviklingen har holdt frem, blant annet med base i den ideologiske oppvåkningen rundt kvinnens posisjon og betydning i familien og velferdsstaten (ibid.). Syltevik & Wærness beskriver den familiemessige endringen fra 1960-tallet og frem til i dag som en bevegelse vekk fra idealet om den mannlige forsørgeren og det kvinnelige husmoridealet, til en norm om den likestilte familien, både når det gjelder omsorg og inntekt. Tall fra 1999 viser at sysselsettingen blant mødre med eldre barn (11-15 år) allerede da er omtrent på høyde med fedrene (ibid.).

"Foreldre er eksperter på sine egne barn" (Klyve 2005:5). Slik innledes temaheftet "Foreldrerollen i rusforebyggende arbeid" som er utarbeidet med støtte fra Barne- og familiedepartementet. Klyve mener at foreldres evne til å etablere et varmt og støttende

hjemmeklima, med godt forankrede normer og verdier er grunnmuren i all rusforebygging. Han nevner også egenskapene åpenhet, evne til omsorg, tilgjengelighet, oppmerksomhet og vennlighet som sentrale hos foreldre i all beskyttelse mot skjevutvikling. Klyve peker på forskjellen i det å være foreldre i dag sammenlignet med på 70-80 tallet. Fremtiden for de unge den gang var mer forutsigbar og således var foreldrenes (inkl. besteforeldres og læreres) autoritet sterkere. Betydningen av å skape en god kommunikasjonskanal i ”fredstid”, er ifølge Klyve nøkkelen til å påvirke barn i utprøvningsalderen mellom 13 og 17 år. Voksne vil da kunne formulere tydelige forventninger og hjelpe til med kjøreregler. I denne posisjonen som rollemodeller og veivisere, poengterer Klyve betydningen av at de voksne reflekterer over sine egne grenser på de viktigste områdene (Klyve 2005).

I foreldreveiledningsheftet ”Barn og unges medie verden” som er utgitt med støtte fra Barne- og familiedepartementet, gir forfatterne råd til foreldre vedrørende barns mediebruk. Essensen av disse rådene er at foreldre må vise interesse, ha dialog med barna om mediebruk, være kritiske og selektive til barnas valg, regulere mediebruken med andre aktiviteter og være refleksive i forhold til sin egen bekymring (Hake 2000).

Karsten Hundeide presenterer i sin bok ”Barns livsverden” en forståelse av barns utvikling som en reise i inn i et kulturelt landskap. For å forstå denne utviklingen

”er det ikke nok å forstå barnet individuelt, en må også forstå dets sosiokulturelle landskap – de veier eller spor som er mulige for barnet i en gitt posisjon, og som kvalifiserer visse barn til å gå inn på visse spor, mens andre går inn på andre spor” (Hundeide 2003:6)

Hundeide hevder at disse sporene var klarere i det tradisjonelle bondesamfunnet, men at det også er tilsvarende utviklingsveier i det moderne samfunn. En vesentlig foreldrefunksjon blir å være en sensitiv veileder inn i det sosiokulturelle fellesskapet som barn må mestre for å leve et fullverdig liv. I denne prosessen forhandler barn og foreldre om forventninger til hverandre, noe som senere blir til indre forpliktelser etter hvert som barnet sosialiseres. Hundeide er av den oppfatning at slike indre forpliktelser kan sammenlignes med indre ”stemmer”, indre personer og indre dialoger, og viser til Bakhtin som mener at dette gir ”flerstemt mening” av vår opplevelse av verden. Disse mentale dialogene er kommunikative i sin natur og danner grunnlaget for vår utvikling. Dialogene skapes innenfor rammen av sosiokulturelle diskurser. Hundeide minner oss på at det er innenfor slike normative rammer vi oppdrar våre barn. For å forstå det fortolkende og meningssøkende mennesket er det viktig å samtidig se hvordan disse pre-individuelle, kollektive rammene og praksisene blir individuert i veiledet samspill med

andre, og gjennom personlig aktivitet innenfor diskursive praksiser som er sosiokulturelt basert (Hundeide 2003).

”Grunntemaet for all oppvekst er sosialisering og individualisering”, sier Trond Berg Eriksen (Glaser & Bølstad 2008:27). Eriksen mener mennesker i sin ferd mot det å bli voksen både må lære seg å føye seg til samfunnets regler og lære hvem de selv er. Reglene trenger barn blant annet for å bli voksne, sier Eriksen videre; ikke bare for å tilpasse seg, men faktisk for å kunne bryte dem. Det å erfare friheten i overskridelsene, er betydningsfullt for individets egenvilje. I tillegg mener Eriksen det er viktig at foreldre har en idé om hva et *voksen* menneske er; hva formålet med oppdragelsen skal være. I sin funksjon som oppdragere, ser Eriksen at foreldres autoritet har blitt utfordret av andre dominerende posisjoner i samfunnet så som reklamen og omsorgsprofesjonene. Foreldrene har for lengst tapt kampen mot fagfolkenes autoritet, noe som blant annet har fått konsekvenser for foreldrenes selvtillit og hvordan man snakker om barn. Eriksen mener imidlertid at det uten tvil er foreldrene som er best egnet til å formidle normer til barna; normer som er uunnværlige både som styrings- og individualiseringsredskaper (ibid.).

Jesper Juul skriver i ”Ditt kompetente barn” om det ”likeverdige lederskapet”. Han mener at denne formen for foreldreskap hviler på likheten som har utviklet seg mellom mann og kvinne i samfunnet. Likheten handler om sosiale, politiske og økonomiske forhold, samt arbeidsfordelingen i hjemmet. Uenighet og forskjeller blir i det likeverdige forhold ikke til maktkamper, men til feed-back etter beslutninger. Lederskapet tar utgangspunkt i at hvert enkelt medlem av familien har forskjellige grenser og at alle har krav på å bli tatt alvorlig. Det likeverdige lederskapet bygger i tillegg på prinsippene om forståelse, toleranse og demokrati, i motsetning til den moraliserende, intolerante og styrende formen som var mer vanlig inntil 1970-tallet (Juul 1995). Juul viser videre i ”Din kompetente familie” til samfunnets normer om lydighet som var gjeldende på denne tiden og i tidligere generasjoner. Samfunnet var autoritært og det samme gjaldt familier, utdanningssteder og arbeidsplasser. Den anti-autoritære, demokratiske bølgen overtok fra rundt 1970 og utover. Kvinnene gjorde opprør og kunnskapen om barn eksploderte. I flere tiår stod den ”gode” gamle autoritære oppdragelsen i motsetning til en mer fri og demokratisk oppdragelsesform. Juul hevder at ingen av disse formene er hensiktsmessige. Den oppdragelsesformen som skårer høyest er den man kaller ”autoritativ oppdragelse”; det vil si der foreldrene er autoriteter i forholdet til barna, men uten å være autoritære. Det handler om at foreldrene vedkjenner seg makten, påtar seg lederskapet og påtar seg omsorgen for barnas integritet (Juul 2007).

Juul hevder videre at det mest alminnelige overgrepet mot tenårings integritet er kjærlig, velment og insisterende oppdragelse. Han mener at når barn kommer i puberteten, er det for sent å oppdra dem. Selv den mest kjærlige oppdragelsen vil da oppleves som utidig innblanding, uselvstendigjøring, kritikk og undervurdering. Det beste foreldre kan gjøre nå er å lene seg tilbake og nyte resultatet, men aldri slutte å stå helhjertet bak barnas forsøk på å finne seg selv (Juul 1995).

Frode Thuen skriver i "Kunsten å være voksen" om det likestilte foreldreskapet som har utviklet seg fra det komplementære foreldreskapet der rollene utfylte hverandre. Thuen mener at foreldre tidligere var mer opptatt av barns tilpasning og lydighet, mens man i dag legger mer vekt på at barn skal bli selvstendige og utvikle sin egen identitet. Denne endringen speiler samfunnets dyrking av individet og det individuelle. For mange foreldre er barna blitt en avgjørende del av deres selvrealiseringsprosjekt og identitet. Resultatet er at foreldre utøver sitt foreldreskap annerledes enn i tidligere generasjoner. Thuen trekker på begrepene *peerenting*¹⁰ og *parenting*, for å illustrere at forholdet er blitt mer åpent, fortrolig og likeverdig mellom foreldre og barn. Likeverdigheten innebærer at foreldrenes autoritet er forandret, og i mange tilfeller svekket. På områder hvor de unge har mer kunnskap og kompetanse enn foreldrene, er autoriteten avhengig av at barna har en grunnleggende tillit til at foreldrene vil det beste for dem. Forhandlinger blir helt avgjørende når foreldre og barn betraktes som likeverdige og autoriteten ikke lenger er gitt. Den moderne forhandlingsfamilien er mye mer demokratisk enn familiene dagens foreldre vokste opp i (Thuen 2011).

Vibeke Glaser mener at mye tyder på at foreldre ofte mangler gode modeller for hvordan de skal oppdra barn etter demokratiske verdier. Mange foreldre mister kontrollen over barna; i det ene øyeblikket opptrer de med ettergivenhet og i det neste autoritært (Glaser & Bølstad 2008).

I sin beskrivelse av sammenheng mellom oppdragelse og problematisk dataspilling viser Bjørkeng til Sonia Livingstone sin inndeling av foreldreskap. Denne deler foreldreskap i to hovedakser; en som handler om mengden av krav/grensesetting og en som handler om mengden av lydhørhet/følelsesmessig varme. Dette gir fire former for foreldreskap: Neglisjerende, ettergivende, autoritært og autoritativt foreldreskap. Han viser videre til en stor

¹⁰ Peer = likemann, likestilt

kinesisk undersøkelse som konkluderer med at de nettavhengiges¹¹ mødre og fedre manglet emosjonell varme (neglisjerende el. autoritære) (Bjørkeng 2011).

Torgersen m.fl. viser i sin undersøkelse blant norske 12-17 åringer at det er en sammenheng mellom lav grad av foreldrekontroll og antall symptomer på dataspillavhengighet. Blant barn med syv (av syv) symptomer på avhengighet oppga 25% lav grad av foreldrekontroll, mens tilsvarende var 5% for de uten symptomer (Torgersen m.fl. 2010).

I dette kapitlet har jeg gjort rede for de teoretiske perspektivene avhengighet, foreldreskap og spillkultur. Før funnene presenteres og drøftes i lys av blant annet de teoretiske perspektivene, vil jeg vise hvordan jeg metodisk og analytisk har gått frem for å finne svar på problemstillingen.

¹¹ Diagnostisert etter Kimberly Youngs definisjon (Bjørkeng 2011).

3. METODE

I dette kapittelet vil jeg synliggjøre de metodiske valgene jeg har stått overfor i denne oppgaven. Jeg vil først begrunne hvorfor jeg valgte en kvalitativ metode, og hvorfor valget falt på nettopp diskursanalyse. Diskursanalyse som teori og metode vil bli presentert. Deretter vil jeg beskrive den praktiske delen av studiens gjennomføring og innsamling av data. Videre vil jeg vise hvilke prioriteringer som ble gjort i forkant av analysearbeidet, og hvordan selve diskursanalysen ble gjennomført. Avslutningsvis vil etiske dilemmaer knyttet til ulike deler av studien bli belyst.

3.1 Valg av forskningsdesign

I sin bok ”Systematikk og innlevelse”, sier Tove Thagaard at et forskningsdesign handler om undersøkelsens hvem, hva, hvor og hvordan. Hvilken type design som velges har blant annet sammenheng med oppgavens formål (Thagaard 2009). I min problemstilling ligger en ambisjon om på den ene siden å oppdage diskurser som anvendes og på den andre siden å drøfte effekten av disse. Jeg er mer opptatt av hvilken mening som er knyttet til fenomenet dataspillavhengighet enn av problemets *etiologi*¹² (Hoffmann 1987). For å lykkes med et slikt prosjekt vurderte jeg det som helt essensielt å velge en kvalitativ metode. Kvalitative tilnærminger søker å oppnå en dypere forståelse av sosiale fenomener og er opptatt av betydning, mangfold og variasjon i sine fremgangsmåter (Thagaard 2009).

I tillegg til formålet med oppgaven er synet på kunnskap og hvordan kunnskap erverves sentralt for hvordan en studie legges opp. Mitt kunnskapssyn ligger i denne oppgaven innenfor det postmoderne vitenskapssyn. For å utdype dette vil jeg vise til hvordan Harlene Anderson ser på kunnskap:

”...som en diskursiv praksis, på en flerhed af fortællinger, som i højere grad er lokale, kontekstuelle og flydende og på mangfoldighed af tilgange med hensyn til analyse av emner som viden, sandhed, sprog, historie, selv og magt. Den betoner videns relationelle natur og sprogets skabende natur.” (Anderson 2003:64)

Anderson som er influert av sosialkonstruksjonismen betrakter videre viten (kunnskap) som et sosialt, kulturelt, kommunikativt og språklig fenomen (ibid.).

¹² Læren om sykdomsårsakene (ordnett.no)

Slik jeg velger å forstå det, handler mitt valg av vitenskapssyn om hvordan jeg ontologisk¹³ og epistemologisk¹⁴ posisjonerer meg i forhold til det fenomenet jeg skal studere.

Blant flere sosialkonstruksjonistiske tilnærminger ble diskursanalyse valgt som analysemetode i denne studien. Det er min interesse for diskursers implisitte nærvær i menneskers yringer som i stor grad har gitt mitt forskningsfokus, og således ble diskursanalyse et naturlig valg. Diskursanalyse gir meg anledning til å studere meningsdannelser, maktrelasjoner, hvorvidt spesifikke diskurser undergraves eller fremmes, samt hva som eksplisitt og implisitt snakkes frem (ibid.).

Jeg kunne også ha valgt Grounded theory (GT), IPA (interpretative phenomenological analysis) eller Narrativ analyse. Disse analysemetodene ville gitt meg mulighet for andre kvalitative beskrivelser knyttet til fenomenet dataspillavhengighet.

3.2 Diskursanalyse

”I stedet for å ta ordet, skulle jeg gjerne heller ha blitt omhyllt av det og ført bort langt hinsides enhver mulig begynnelse. Jeg skulle ønske at jeg oppdaget en navnløs stemme mens jeg talte, en stemme som allerede lenge hadde vært der før meg: da ville det ha vært nok for meg å henge meg på, fortsette setningen og installere meg i dens pauser uten at det merkes, som om den hadde gitt meg et tegn ved å nøle et øyeblikk. Dermed ville det ikke finnes en begynnelse, og i stedet for å være den som diskursen kommer fra, ville jeg snarere være et lite hulrom som utsettes for dens tilfeldige forløp, det punkt hvor den kan forsvinne. Jeg skulle ønske at det bak meg fantes en stemme (som for lenge siden hadde tatt ordet, og som på forhånd fordoblet alt jeg kom til å si)...” (Foucaults ”L’ordre du discours 1970” oversatt av Schaanning 1999)

Foucault gir her en skildring over ulike perspektiver ved diskursers tilblivelse og eksistens. Han tilkjenner både den makten som han (mennesker i maktposisjoner) har til å unnfange diskurser, og diskursers iboende potensial med sitt usynlige, men allikevel svært så innflytelsesrike nærvær.

Diskurs kan defineres som ”en bestemt måte at tale om og forstå verden (eller et udsnit af verden) på” (Jørgensen & Philips 1999:9). Våre talemåter struktureres i bestemte mønstre

¹³ *Ontologi* handler om hva vi mener er virkelig, mens

¹⁴ *epistemologi* handler om hvordan vi oppnår kunnskap om det vi mener er virkelig (Dallos & Vetere 2005).

som endrer seg, med de forskjellige sosiale domene vi handler innenfor. Diskursanalyse er studien av disse mønstrene (ibid.).

3.2.1 Hva er diskursanalyse?

Jørgensen og Phillips fremholder diskursanalyse som én av mange ulike måter sosialkonstruksjonister får tilgang til viten om kultur og samfunn på. De beskriver diskursanalyse som en slags pakkeløsning:

”Pakken inneholder for det første filosofiske (ontologiske og epistemologiske) premisser angående sprogets rolle i den sosiale konstruksjon af verden; for det andet teoretiske modeller; for det tredje metodologiske retningslinjer for, hvordan man griber et forskningsområde an; og for det fjerde spesifikke teknikker til sproganalyse.” (Jørgensen & Phillips 1999:12).

På samme måte som det er ulike teorier om sosialkonstruksjonisme, finnes det også flere varianter av diskursanalyse. Selv beskriver Jørgensen & Phillips tre av dem: diskursteori, kritisk diskursanalyse og diskurspsykologi. I min analyse har jeg valgt å bruke elementer fra Faircloughs kritiske diskursanalyse som det vil bli redegjort for senere i metodekapittelet. Jørgensen & Phillips hevder at man ikke kan bruke diskursanalyse som en analysemetode løsrevet fra det teoretiske og metodologiske grunnlaget. Man må akseptere de grunnleggende filosofiske premissene (ibid.).

3.2.2 Filosofiske premisser

Filosofen Kenneth Gergen regnes som opphavsmannen til sosialkonstruksjonismen. Han kritiserte konstruktivismen for ikke i tilstrekkelig grad ta på alvor det sosiale aspektet i meningsdannelsen. For å tydeliggjøre dette anbefalte Gergen begrepet sosialkonstruksjonisme. Denne filosofiske retningen er opptatt av å forstå hvordan mennesker gjennom språket konstruerer sin virkelighet. Sosiale fenomener er ikke statiske hendelser som kan måles, men må forstås i lys av spesifikke sosiale og historiske rammer (Hårtveit & Jensen 2004).

Diskursanalyse er en av mange sosialkonstruksjonistiske tilnærminger, og det er vanskelig å gi en enkel karakteristikk som favner alle. Vivien Burr peker på fire fellestrekk som medvirker til å binde det sosialkonstruksjonistiske feltet sammen (Jørgensen & Phillips 1999).

Det første Burr poengterer er at sosialkonstruksjonismen er kritisk til selvsagt kunnskap. Vår kunnskap om verden er ikke et speilbilde av virkeligheten, men et produkt av vår måte å kategorisere eller konstruere våre erfaringer på. For det andre mener hun at kunnskap må sees i lys av kulturell og historisk kontekst. Den sosiale verden blir konstruert sosialt og diskursivt. Det betyr at den sosiale verden er konstruert gjennom menneskers praksis, den er ikke determinert av ytre forhold og ikke ”gitt på forhånd”. For det tredje er det sammenheng mellom kunnskap og sosiale prosesser. Det er gjennom sosiale prosesser vi konstruerer og vedlikeholder ”sannheter”, og der ”kamper” om hva som er ”sant” og ”ikke- sant” går. Til sist hevder Burr at det er sammenheng mellom kunnskap og sosiale handlinger. Ulike måter å se og være i verden på, får konkrete sosiale konsekvenser (ibid.:13-14).

Sosialkonstruksjonismen og postmodernismen tar avstand fra det modernistiske paradigmet tro på, at et tenkende selv ved hjelp av fornuft og kunnskap kan forstå og påvirke en objektiv verifiserbar verden (Anderson 2003).

3.2.3 Diskursanalyse som teori

Som vist over bygger diskursanalyse på sosialkonstruksjonistiske premisser. I tillegg støtter den seg også til strukturalisme og poststrukturalisme blant annet når det gjelder oppfatning av språk og subjekt (Jørgensen/ Philips 1999). Strukturalismen er opptatt av at vår tilgang til virkeligheten går gjennom språket, og språket er strukturert i mønster. Poststrukturalismen viderefører dette, samtidig som den i betydelig større grad vektlegger de sosiale og kontekstuelle aspektene; språkbruk blir et sosialt fenomen. Det er gjennom konflikter, konvensjoner og forhandlinger i et sosialt rom at betydningsstrukturer fastlegges og utfordres. Innenfor poststrukturalismen er det et sentralt poeng at språket ikke er en speiling av virkeligheten. Språket er imidlertid strukturert i diskurser som vedlikeholdes og forandres i diskursive praksiser. Det er i studien av disse praksisene vi kan få øye på diskursens grad av åpenhet for endring (ibid.).

Foucault var sentral innenfor strukturalismen og regnes som opphavsmannen til diskursanalysen. Foucault var opptatt av at diskurser definerer rammer for hva som kan sies, gjøres og erfares av hvem, når og hvor. I boken ”The archeology of knowledge” viser han til diskurs som ”all sets of statements, sometimes as an individualized group of statements, and sometimes as an regulated practice that account for a number of statements” (Foucault

1972:90). Diskurs er altså en form for regulert praksis som bygger på uskrevne regler og strukturer, og som produserer spesifikke ytringer og utsagn. I dette ligger også Foucaults syn på makt, som en nærværende kraft i all sosial samhandling. Særlig var han opptatt av maktens positive potensial til å produsere diskurser, kunnskap og subjekter (Lundby 2003). Når Foucault snakker om subjekter i denne sammenheng, er det ikke den vestlige forståelsen av subjektet som en autonom og suveren enhet han snakker om, men et *desentrert* subjekt som språket taler gjennom (Jørgensen & Philips 1999).

Makt og motmakt opptrer i relasjoner og i kontekst, og en studie av dette retter seg mot det som kan kalles en diskursiv kamp, der en undersøker hvordan ulike måter å "se-verden" og "være-i-verden" på, kjemper for å oppnå dominans på feltet (Willig 2001). "By constructing particular versions of the world, and by positioning subjects within them in particular ways, discourses limit what can be said and done" (ibid. 2001:111). Willig viser til at dominerende diskurser er de versjonene av virkeligheten som legitimerer de eksisterende maktkonsentrasjonene og strukturene. Mye av dette blir til "tatt- for-gitt-heter", eller en felles forståelse av hva som er sunn fornuft, en fornuft som er vanskelig å utfordre (ibid.).

Diskursanalyse gir i denne oppgaven anledning til å utforske hvordan kursledere og foreldre posisjonerer seg i forhold til eksisterende og ny kunnskap.

3.3 Gjennomføring av studien

Utgangspunktet for studien er et foreldrekurs i forhold til online rollespill. I etterkant av gjennomført kurs våren 2010, ble jeg først opptatt av å studere effekten av kurset og senere også hvilke diskurser kurslederne anvendte i forbindelse med gjennomføringen. Dette formet seg høsten 2010 til masterprosjektets forskningsfokus. Kurset var på dette tidspunktet gjennomført og muligheten for ulike direkte observasjoner av den diskursive praksisen, var ikke lenger tilstede. Jeg stod allikevel overfor en rekke valg. Jeg kunne blant annet gitt noen i oppdrag å intervju oss som kursledere, jeg kunne ha intervjuet kursdeltakerne en runde nummer to (intervju av kursdeltakere med familie omtales senere) eller jeg kunne ha invitert kursdeltakere sammen med oss kursledere til en fokusgruppe. Av hensyn til oppgavens omfang og tiden jeg mente å ha til rådighet, gjorde jeg noen prioriteringer.

3.3.1 Utvalg av tekstkilder

Jeg valgte å foreta en dokumentanalyse av allerede foreliggende materiale. Thagaard mener at dokumentanalyser skiller seg fra data som forskeren har samlet inn i felten, ved at tekstene er skrevet for et annet formål enn det som omfattes av forskningsprosjektet (Thagaard 2003). Diskurspsykologer anvender ofte ”naturlig forekommende materiale” i sine analyser. Fordelen med denne typen materiale er at forskeren ikke har påvirket det (Jørgensen & Phillips 1999). De utvalgte tekstene er tekster hvor jeg selv har vært sentral i produksjons- og redaksjonsprosessene. Begrunnelsen for at jeg allikevel velger å definere dem som naturlig forekommende materiale, er at deres tilblivelse fant sted før beslutningen om og med et annet formål enn at de skulle forskes på. Følgende allerede foreliggende tekster er valgt ut:

Kursinvitasjon

Invitasjonen er en relativt kortfattet tekst, som inneholder informasjon om fokus, målsetting, målgruppe, arrangør og praktiske opplysninger. Invitasjonen til kurset ble utformet av oss kursledere sammen med psykologspesialist og leder for spillbehandling på Blå Kors Senter, Randi Skjerve høsten 2009. Kursinvitasjonen ble publisert på hjemmesidene til barnevakten.no og ”Kompetansesenter rus – region øst”, samt i brev form til alle FAU’er¹⁵ på ungdomskoler i Oslo.

Kursmateriale

Kursmaterialet består av en PowerPoint-presentasjon bestående av 47 lysbilder. Presentasjonen er utarbeidet av kurslederne. Innholdet er utformet underveis i kurset, blant annet på grunnlag av tilbakemeldinger fra deltakerne.

¹⁵ FAU står for Foreldrenes arbeidsutvalg. FAU er et lovpålagt organ. Alle foreldre/foresatte som har barn på skolen, er medlemmer av foreldrerådet. Foreldrerådet velger et arbeidsutvalg (FAU) og FAU fungerer som styre for Foreldrerådet.

TV-intervju

I forbindelse med publiseringen av NOVA-rapporten om ”Pengespill og dataspill blant norske ungdommer”, ble jeg som representant for Foreldrekurset på Blå Kors Senter, 5. oktober 2010 invitert til Nrk’s ”Morgennytt” for å uttale meg om dataspillavhengighet og vårt møte med bekymrede foreldre på foreldrekurs. En tid etter dette intervjuet innså jeg at den ”teksten” som denne samtalen representerer er i tråd med hva Fairclough omtaler som en ”*intertekstuell kæde*” (Jørgensen & Phillips 1999:84). Intervjuerens spørsmål og mine svar henger sammen med tidligere tekster og diskurser. Jeg ønsket å studere en transkripsjon av dette intervjuet for å se om jeg kunne få øye på mine egne diskurser om fenomenet dataspillavhengighet et halvt år etter gjennomført kurs.

3.3.2 Utvalg av informanter til intervju

Ni foreldre startet på kurset, hvorav tre foreldrepar og tre mødre. To foreldrepar og tre mødre fullførte kurset, av disse deltok to par og en mor på alle fem kurskvelder. Jeg ønsket å intervju de som hadde vært tilstede under hele kurset. Altså er utvalget i undersøkelsen gitt som en følge av kursdeltagelsen.

Den siste kurskvelden snakket jeg med de aktuelle intervjuobjektene (to foreldrepar og en mor) om muligheten for et intervju i løpet av våren/forsommeren 2010. Alle var positive til forespørselen. Det ble sendt ut et brev¹⁶ til de aktuelle familiene om mitt anliggende, om deres anledning til å trekke seg underveis i prosessen, om at samtalen ville bli lydopptatt og om mitt ønske om et familieintervju hvis mulig. Jeg fikk positivt svar fra alle og to av familiene stilte fulltallige. Thagaard hevder at kvalitative studier baserer seg på et strategisk utvalg. Dette vil si at deltakerne skal ha kvalifikasjoner eller egenskaper som er formålstjenlige i forhold til problemstillingen (Thagaard 2003). Informantenes kvalifikasjoner inkluderte full kursdeltakelse og et ønske om å delta i studien. Utvelgelsen ble derfor vurdert som strategisk i forhold til oppgavens problemstilling på intervjutidspunktet. Selv etter justering av problemstillingen, ble informantenes kvalifikasjoner og egenskaper vurdert som strategiske. Dette begrunnes med at ”effekter av foreldrekurs” og ”konsekvenser av” diskursiv praksis

¹⁶ Vedlegg nr. 1

divergerer mer i språkbruk enn i mening. Dette spørsmålet vil bli nærmere drøftet under metodekritikk senere i kapittelet.

3.3.3 Datainnsamling

Som tidligere beskrevet, ble intervjuene gjort med utgangspunkt i en evalueringsambisjon, det vil si en litt annen problemstilling enn den jeg ble sittende igjen med til slutt. Informantene (to familier og en mor) ga et skriftlig informert¹⁷ samtykke til å bli intervjuet om effekten av foreldrekurset. Tre intervju ble gjennomført på forsommeren 2010, et intervju av en familie med mor, far og to sønner på 14, et intervju av en familie med mor, far, en sønn på 16 og en datter på 12 og et intervju av en mor. Informantene fikk velge mellom å ha intervjuet hjemme hos dem, på Blå Kors Senter (hvor også foreldrekurset fant sted) eller på et nøytralt sted.

Det første intervjuet fant sted i hjemmet til den ene familien. De hadde bakt kake og serverte kaffe. Intervjuet foregikk i familiens sofakrok. Dette hadde familien lagt opp til selv uten innspill fra meg, men absolutt i tråd med hva som var mine forventninger. De to andre intervjuene ble gjennomført på Blå Kors Senter. Et rom med sofa og lavt bord ble valgt ut, kaffe, brus, frukt og snacks ble servert. Intensjonen med dette var å bidra til en atmosfære hvor det var trygt å snakke sammen. Thagaard hevder at et overordnet mål ved intervjusituasjonen er å skape en slik atmosfære at informanten åpner seg om de temaene som forskeren ønsker informasjon om (Thagaard 2003:99).

Som forberedelse til intervjuene hadde jeg utarbeidet en intervjuguide¹⁸. Denne inneholdt ikke konkrete spørsmål, men stikkord på temaer jeg ville komme inn på. Den type samtaler jeg la opp til og gjennomførte, minner mest om semi-strukturerte intervjuer slik Dallos & Vetere beskriver dem (Dallos & Vetere 2005). Semi-strukturerte intervjuer øker forståelsen mellom intervjuer og deltaker. Rekkefølgen og formuleringen av spørsmålene er av underordnet betydning. Viktigere er oppfølgings- og sonderingss spørsmål som kan bidra til utforsking av interessante områder (ibid.). Intervjuguiden var aldri synlig i samtalene, og fungerte i praksis bare som en mental forberedelse for meg. Etter noen minutter med small-talk, innledet jeg hvert av intervjuene med å fortelle om hensikten med intervjuet, og hva jeg ønsket som

¹⁷ Vedlegg nr. 1

¹⁸ Vedlegg nr. 2

overordnet tema for samtalen. I etterkant av intervjuene skrev jeg et prosessnotat hvor jeg dokumenterte mine umiddelbare opplevelser og erfaringer med samtalen.

Alle intervjuene ble spilt inn på lydopptaker som grunnlag for senere transkripsjon og analyse.

3.4 Dataanalyse

3.4.1 Faircloughs kritiske diskursanalyse

I min analyse av innsamlede data, har jeg valgt å anvende elementer fra Faircloughs kritiske diskursanalyse slik den er gjengitt av Jørgensen & Phillips (1999:72-104). Slik jeg forstår Faircloughs tilnærming, er det et grunnleggende premiss at diskursen ikke bare er konstituerende, men også konstituert. Han legger til grunn at

”diskurs er en viktig form for social praksis som både reproducerer og forandrer viden, identiteter, og sociale relationer, herunder magtrelasjoner, og som samtidig formes av andre sociale praksisser og strukturer (ibid.:77).

Som teoretisk grunnlag for Faircloughs modell, ligger hans oppfattelse av begrepene ideologi og hegemoni. Ideologi forstås som en betydningskonstruksjon som bidrar til produksjon, reproduksjon og transformasjon av dominans-/maktrelasjoner. Ideologi ses videre på som en hverdagspraksis der betydninger konstrueres og forhandles frem, med deltakelse fra alle sosiale grupper i samfunnet. Hegemoni handler ikke bare om dominans alene, men også om forhandling av betydningskonsensus. Ulike konkurrerende elementers eksistens sikrer at hegemoni aldri er stabilt og ferdig; konsensus er alltid kun et gradsspørsmål – ”en motsetningsfull og ustabil likevekt” (ibid.:88). Fairclough mener at hegemonibegrepet gir oss anledning til å analysere hvordan diskursiv praksis er en del av en større sosial praksis, hvor også maktrelasjoner inngår (ibid.). I mitt datamateriale var jeg særlig oppmerksom på om ”Foreldrekurs” var en slik diskursiv praksis hvor ideologi- og hegemonibegrepene gjorde seg gjeldende.

Fairclough mener at når man skal analysere diskurser, så skal man fokusere på to dimensjoner: Den kommunikative begivenhet og diskursordenen (ibid.). Her kommer en kort redegjørelse av sentrale begreper i Faircloughs modell som anvendes i dataanalyse.

Kommunikativ begivenhet og diskursorden

En *kommunikativ begivenhet* er et tilfelle av språkbruk. Mitt datamateriale (kursinvitasjon, kursmaterialet og intervju) er eksempler på kommunikative begivenheter. *Diskursorden* er summen av de *diskurstyper* som anvendes innenfor et sosialt domene. Diskurstyper består av diskurser og genrer. En genre er en type språkbruk som forbindes med og konstituerer en del av en bestemt sosial praksis (ibid.). Spesialisert avhengighetsbehandling, kan være et eksempel på en diskursorden, mens terapi vil representere en genre innenfor denne diskursordenen. Terapeut-pasient samtale, dialogene på foreldrekurs og faglige diskusjoner er eksempler på diskursive praksiser hvor diskurser og genrer kommer til uttrykk. Kommunikative begivenheter kan både reprodusere og endre diskursordener. Ved å trekke på genrer og diskurser fra andre diskursordener, har språkbrukere mulighet for å endre den diskursordenen man er innenfor (ibid.).

Intertekstualitet og interdiskursivitet

Når språkbrukere anvender forskjellige diskurser innenfor og på tvers av diskursordener, er det uttrykk for interdiskursivitet. Interdiskursivitet er en form for intertekstualitet, som refererer til historiens innvirkning på en tekst og til tekstens innvirkning på historisk utvikling og forandring. Fairclough ser på intertekstualitet både som uttrykk for stabilitet og ustabilitet. Forandring er mulig ved å trekke på eksisterende diskurser på nye måter, samtidig begrenses muligheten for endring av maktrelasjoner (ibid.).

Tekst, diskursiv praksis og sosial praksis

Faircloughs diskursanalytiske modell omtales som tre-dimensjonal. Dette refererer til de tre dimensjoner som Fairclough mener enhver kommunikativ begivenhet har: Tekst, diskursiv praksis og sosial praksis. Modellen er en analytisk ramme til bruk for forskning, der det er meningen at alle tre nivåer skal tas med i en konkret diskursanalyse av en kommunikativ begivenhet. Forskeren skal altså se på tekstens egenskaper, produksjons- og reproduksjonsprosessene som er forbundet med teksten og den bredere sosiale praksis som den kommunikative begivenheten er en del av. Analyse av teksten samler seg om de formelle lingvistiske trekkene ved teksten, som vokabular, grammatikk, setningsoppbygging og sammenhenger mellom setninger. Transitivitet og modalitet er to viktige grammatiske elementer som kan anvendes i analysen. Transitivitet handler om hvordan begivenheter og prosesser forbindes med subjekter og objekter i teksten, mens modalitet handler om talerens

grad av tilslutning til en setning. Analysen av den diskursive praksisen konsentrerer seg om hvordan tekstforfatterne anvender allerede eksisterende diskurser og genrer for å skape teksten og hvordan tekstmottakerne også trekker på tilgjengelige diskurser og genrer i bruken og tolkningen av teksten. Analysen av den sosiale praksisen overveier hvorvidt den diskursive praksis reproduserer eller omstrukturerer den eksisterende diskursorden, og hvilke konsekvenser dette har for den bredere sosiale praksis (ibid.).

Analytiske implikasjoner

I min analyse har jeg tatt utgangspunkt i at mitt datamateriale er kommunikative begivenheter innenfor en eller flere diskursordener. Jeg har forsøkt gjennom nitidig granskning av tekstenes lingvistiske egenskaper, å få øye på hvilke ulike diskurser og genrer som kurslederne har trukket på. I samtale med informantene, ved lytting til opptakene, under arbeidet med transkripsjonene og ved gjentatte gjennomlesninger av transkripsjonene, har jeg forsøkt å oppdage hvordan foreldrene har ”konsumert” den diskursive praksisen. Jeg har sett på hvordan kursledere og kursdeltakere ved sin språkbruk reproduserer diskursordener eller om de gjør endring mulig. I drøftingene av mine funn har jeg diskutert den diskursive praksis’ faktiske og potensielle identitets-, relasjons- og meningsdannelse.

3.5 Forskningsetiske refleksjoner

På grunn av den nære kontakten som kan oppstå ved bruk av intervju og andre kvalitative forskningsmetoder, har forskeren innenfor kvalitativ forskning et særlig etisk ansvar. Thagaard peker på tre sentrale grunnprinsipp: ”informert samtykke, konfidensialitet og konsekvenser for å delta i forskningsprosjekter” (Thagaard 2009:25).

Før jeg satte i gang med mitt prosjekt hadde jeg kontakt med NSD (Norsk Samfunnsvitenskapelige Datatjeneste) og REK (Regionale komitéer for medisinsk og helsefaglig forskningsetikk) for å forsikre meg om at min forskning holdt seg innenfor de gjeldende etiske retningslinjer.

Alle informanter ble informert i forkant og alle ga sitt skriftlige samtykke til deltakelse. Dette innebar en etisk utfordring for mitt prosjekt i og med at jeg inviterte til et familieintervju og ba kun om underskrift fra en av foreldrene. Jeg er åpen for at reservasjon for barna er vanskelig når hele familien inviteres til deltakelse. Muligheten for å trekke seg fra prosjektet

underveis ble informert om til alle informantene også i forkant av intervjuene. Etter drøfting med veileder og personer i ledelsen på masterutdanningen ved Diakonhjemmets høyskole, samt mine egne etiske overveielser, tok jeg en beslutning om ikke å referere barnas uttalelser i oppgaven. Beslutningen ble tatt på bakgrunn av en helhetsvurdering der hensynet til mulige fremtidige belastninger for barna kom foran den forskningsmessige nytten av å referere deres uttalelser i oppgaven.

Det kan være et dilemma med samtykke når problemstillingen endrer seg underveis, slik tilfellet var for meg. Etter drøfting med veileder kom jeg frem til at endringen av problemstillingen ikke fikk konsekvenser for samtykkets gyldighet.

Taushetsplikt og konfidensialitet er ivaretatt i alle faser av datainnsamling, oppbevaring av datamaterialet, analyse og drøfting. I publiseringen av oppgaven er alle sitater anonymiserte og det er gjort nødvendige språklige justeringer for å ytterligere sikre konfidensialitet. I og med utvalgets størrelse og informantenes kjennskap til hverandre fra foreldrekurset, er det vanskelig å sikre en fullstendig anonymisering. Derfor har jeg hatt en høy bevissthet på å skåne og ikke utlevere i sitater og i mine analyser.

Jeg vil understreke at denne studien er basert på mine subjektive utvalg og tolkninger. I mine dataanalyser har jeg hatt en etisk bevissthet på at arbeidet har hatt nær tilknytning til informantenes forståelse av seg selv (ibid). Funnene jeg presenterer er altså min fortolkning av informantenes selvforståelse og ikke deres egen forståelse.

En del av min studie har vært tekstanalyse av delvis eget og delvis min kollegas materiale. Jeg har i analysen av ”vårt” materiale også forsøkt å være skånsom, slik at verken hun eller jeg belastes eller blir satt i noe ufordelaktig lys.

3.6 Reliabilitet, validitet, og overførbarhet

Mitt utgangspunkt er at det innenfor all forskning er viktig å stille krav til resultatenes troverdighet. Når det gjennomføres en kvalitativ studie der forskeren har sitt vitenskapsteoretiske ståsted innenfor sosialkonstruksjonismen, som tilfellet er i denne oppgaven, er det ikke mindre viktig å ha et bevisst forhold til perspektivene reliabilitet, validitet og overførbarhet (Thagaard 2009). Ifølge Thagaard handler disse perspektivene i

kvalitativ forskning om forskningens pålitelighet, tolkningenes gyldighet og om fortolkningens relevans i andre situasjoner (ibid).

I kvalitative studier legges det vekt på å få frem det unike ved fenomener heller enn å utvikle universelle teorier (Dallos & Vetere 2005). Min studie er et forsøk på å få frem flertydighet av diskurser fremfor den riktige betydningen og mangfold av perspektiver snarere enn den mest gyldige fortolkning. I og med min kjennskap til informantene gjennom flere kurskvelder, min nærhet til tekstmaterialet, min subjektivitet og innflytelse i datainnsamlingen, vil ingen annen forsker kunne gjenta nettopp denne studien. For å motvirke for stor vilkårlighet i datamaterialets tilblivelse, har jeg forsøkt å tilstrebe åpenhet i intervjuene og presisjon i transkriberingen.

Thagaard peker på gjennomsiktighet ("transparency") som et relevant utgangspunkt for å sikre forskningens validitet (Thagaard 2009). For at leseren skal få øye på hva som er min forståelse og hva som er mine tolkninger til forskjell fra informantenes selvforståelse og annen empiri, har jeg etterstrebet størst mulig grad av transparens i den fortolkende prosessen. Alliansen med eksterne lesere underveis i analyseprosessen har vært et viktig bidrag for å øke gyldigheten av mine tolkninger. Spørsmålet om validitet kan i noen typer forskning løses ved å utvide utvalget. Når det anvendes diskursanalyse som metode, slik jeg har gjort, er imidlertid dette ikke tilfelle:

” Det som er viktig er at teksten man analyserer, sier noe om det man forsøker å utforske. Man kan analysere én tekst, og allikevel belyse viktige språklige virkemidler. Å øke størrelsen på utvalget garanterer ikke at diskursanalysen er valid – faktisk kan man bare øke arbeidsmengden uten at arbeidet får økt validitet av den grunn” (Langdridge 2006:318).

Spørsmål om fortolknings relevans i andre situasjoner, kan knyttes til gjenkjennelse (Thagaard 2009). Hvorvidt leseren kan kjenne seg igjen i de funnene som presenteres, har betydning for forskningens overførbarhet (ibid). Når det gjelder denne studien, sier den noe om en begivenheten som fant sted ved en enkelt poliklinikk i møte mellom noen relativt få mennesker. Samtaler med ulike mennesker underveis i denne betydningsskapende prosessen, har gitt meg et inntrykk av at temaene i oppgaven vekker interesse. Jeg må imidlertid ta høyde for at mine fortolknings og den lokale kunnskapen som genereres, ikke er like gyldig og vekker samme gjenkjennelse hos alle andre.

4. ANALYSE OG DRØFTING

Jeg vil nå presentere studiens funn med utgangspunkt i oppgavens problemstilling:

1. **Hvilke diskurser om avhengighet, foreldreskap og dataspill ser terapeutene ut til å anvende i sitt møte med foreldre som er bekymret for sine barns dataspilling?**
2. **Hvilke mulige konsekvenser får diskursene for foreldrenes forståelse av dataspillaktiviteten og for deres relasjon til barna?**

Kapittelet er delt inn i to underkapittel; ”Diskurser i bruk” og ”Konsekvenser av diskursiv praksis”. I det første underkapittelet vises de mest sentrale diskursene som er funnet brukt hos kurslederne. I det andre kapittelet vises de diskursive konsekvensene av foreldrekurset slik det fremkommer i intervju med foreldrene.

Funnene presenteres hovedsakelig etter samme kapittelinndeling som i empiri- og forskningskapittelet, om enn med noe variasjon i overskriftsformuleringene. Overskriftene skal forstås som hovedfunn i datamaterialet, mens konkurrerende og mer marginale diskurser vil også bli nevnt under samme overskrift.

Etter hvert som funnene presenteres vil de bli drøftet oppimot empirien fra fagfeltet og mine egne tolkninger og refleksjoner.

4.1 Diskurser i bruk

I dette kapittelet presenteres de diskursene som terapeutene ser ut til å anvende i de kommunikative begivenhetene TV-intervju, kursinvitasjon og kursmateriale.

4.1.1 Avhengighet

”Is it possible for an adolescent to become addicted to an online computer game?”
(Griffiths 2009)

Avhengighet kan i seg selv forstås som en betydningsramme for en overdreven atferd. Ved å anvende begrepet og velge å belyse temaet avhengighet i min tilnærming til oppgavens problemstilling, trekker jeg på en avhengighetsdiskurs om dataspilling. I det følgende vises hvilke ulike diskurser om avhengighet kurslederne anvendte i de nevnte tekster.

En sykdomsdiskurs om avhengighet

I TV-intervjuet innledet intervjueren¹⁹ med å referere til NOVA-rapporten som konkluderer med at spilleavhengighet er et økende problem blant unge. Hun spurte intervjuobjektet²⁰ hva foreldrene som kommer til Blå Kors Senter forteller:

Intervjuobjekt: *Nei, de kommer til oss, og de viser stor bekymring over barna som er i ferd med å forsvinne inn i en spillverden, og ... de vet ikke helt hva de skal gjøre, de føler stor avmakt, og de ser at barna de forandrer seg ...*

Intervjuer: *Hvordan da?*

Intervjuobjekt: *De ser vel kanskje stemningsforandringer, de blir triste, de blir sinte, de kutter ned på sosiale relasjoner, de presterer dårligere på skole, de kutter kanskje ut viktige fritidsaktiviteter som betydde mye for de før, samtidig så forteller de og at når barna er opptatt av dataspill så er det mindre konflikter i familien, for barna tester ikke ut rus ... de bryter ikke sånne utetider og de er på en måte stille i sin aktivitet da*

Her trekkes på flere forskjellige diskurser i samme sitat. Det mest sentrale funnet er en dominerende diskurs som sier noe om *dataspillavhengighet forstått som en sykdom*. Konstruksjonen av sykdomsdiskursen skjer når det lages en sammenheng mellom barn som spiller mye dataspill og negative konsekvenser for deres psykiske helse, sosiale mønstre og skoleprestasjoner. Selv om begrepene dataspillavhengighet og sykdom ikke nevnes eksplisitt, er det som om det med begrepene ”stor bekymring”, ”forsvinne inn i”, ”stor avmakt” og ”forandrer seg” likevel legges opp til at det er noen som er rammet av noe patologisk her. Hvis vi ikke visste at det var dataspillende barn det var snakk om, kunne vi like gjerne tro at dette var situasjonsbeskrivelser av familier der et medlem ”går inn i” en psykose og de andre står maktesløse tilbake. Språkbruken en genre fra diskursordenen psykiatri / psykisk helsevern og kan forstås som en del av en reproduksjon av kjente diskurser derfra. En slik måte å omtale avhengighetsproblemer på samsvarer med teorien om det ikke-viljestyrte (Cash&McDaniels 2008); de bekymrede foreldrene og de spilleavhengige barna er uskyldige ofre for denne lidelsen. Også Kuorosh Dinis teori om de underliggende problemene ved dataspillavhengighet (Dini 2008) er i overensstemmelse med en slik forståelse.

Genrene ”viser stor bekymring”, ”føler stor avmakt” og ”er i ferd med å forsvinne inn i en spillverden”, kan også høre inn under en annen diskursorden; der avhengighet forstås som et

¹⁹ Omtales i det videre som intervjueren eller hun.

²⁰ Intervjuobjektet er meg. For ikke å skape forvirring om at begrepet ”jeg” refererer til meg som forsker, anvendes i det videre *intervjuobjektet* og *han* om meg som intervjuobjekt.

grunnleggende relasjonsfenomen: Når mennesker bekymrer seg og føler avmakt, så er det i forhold til noe eller noen. Og når en forsvinner inn i en spillverden, kan det forstås som en metaforisk handling bort fra noe og til noe annet. En kommunikativ diskurs vil gi handlingsrom til blant annet å undre seg over om det å ”forsvinne” inn i en dataverden, handler om å søke avstand fra foreldre eller utforske vennerelasjoner.

Med temaovergangen til ”og de ser at barna forandrer seg” nærmest anmoder intervjuobjektet intervjueren om å be han beskrive hvilke symptomer denne ”sykdommen” har. Hennes korte ”hvordan da?” må kunne forstås som en bekreftelse på at intervjuobjektet ”lydig” har svart på hennes innledende invitasjon og at de nå snakker samme ”språk”; eller trekker på den samme diskurs.

Den umiddelbare effekten av en slik overenskomst som kommer til syne i samtalen mellom TV-intervjueren og intervjuobjektet, er at det ryddes plass eller skapes et handlingsrom for samtalen deres. Når de kan enes om en felles virkelighetsforståelse, går samtalen lettere. Stundens alvor; første gang på fjernsyn, i en nyhetssending, om et alvorlig og faglig tema bidrar sannsynligvis til at intervjuobjektet mer enn gjerne blir med å ”leke i hennes sandkasse”²¹. En personlig effekt av å trekke på samme diskurs som intervjueren (tv-selskapet, forskningen det vises til, ja for så vidt; verden der ute), er at intervjuobjektet både blir opplevd som et godt intervjuobjekt; ”det var riktig av dem å velge han” og samtidig blir oppfattet som en kompetent og representativ fagperson.

I kursinvitasjonen ¾ år tidligere stod følgende²²:

”Foreldrekurs om World of Warcraft og andre rolle- og strategispill

Blå Kors Senter inviterer til foreldrekurs om online rolle- og strategispill. Kurset er for foreldre og andre foresatte som ønsker å lære mer om spillene og å komme i bedre dialog med barna sine om spillingen deres.

Målet med kurset er at deltakerne skal bli bedre rustet til å hjelpe barna med å styre spillingen. Kurset inkluderer undervisning, diskusjon, øvelser og hjemmeoppgaver. Det ledes av en familieterapeut og en psykolog...”

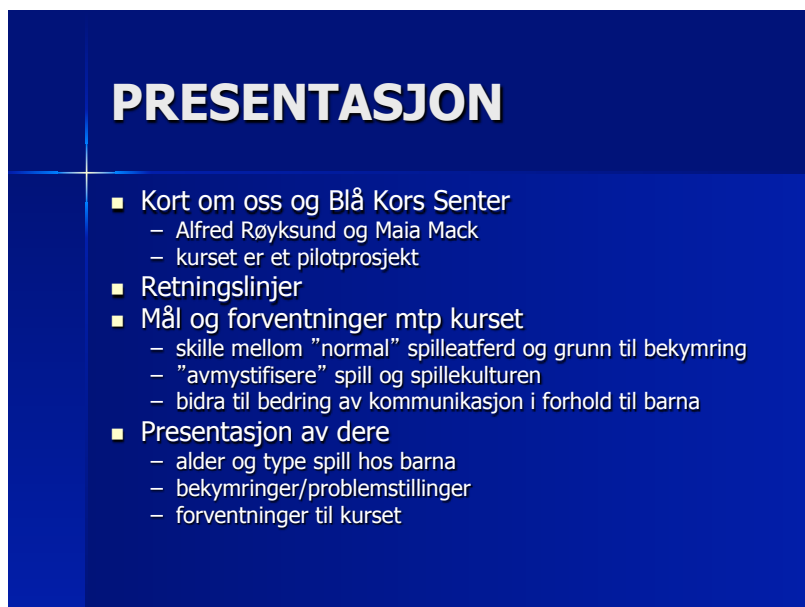
Dersom ordene og formuleringene alene ble analysert, og ikke i den sosiale praksis de ble presentert, ville betydningskonstruksjonen være mindre tydelig. Teksten får først mening når konteksten den er en del av gjøres synlig, jfr. Watzlawicks poeng om betydningen av at den

²¹ En metafor på å snakke ut fra eller språkhandle innenfor samme diskursorden.

²² Første del av kursinvitasjonen er gjengitt. Praktisk informasjon i slutten av invitasjonen er utelatt.

meningsbærende rammen en opererer innenfor er vid nok til at et budskap skal kunne oppfattes (Watzlawick1967). Hvilke diskurser forfatterne av annonsen gjør seg bruk av, viser seg når vi samtidig vet at teksten er rammet inn av Blå Kors-logoer i alle fire hjørner; og faktisk er lagt ut som en kursinvitasjon. Logoene er blå og skiller seg tydelig ut fra resten av teksten som er svart. Blå Kors er ingen nøytral ramme. Det er ganske allment kjent at Blå Kors har beskjeftiget seg med alkohol- og spilleavhengighet over lang tid. Alle pasienter som er under behandling på Blå Kors Senter er, som ellers i spesialisthelsetjenesten, henvist fra lege eller fra andre med henvisningskompetanse og pasienter under behandling får en sykdomsdiagnose. Når det inviteres til kurs innenfor en slik kontekst, trekkes det naturligvis på diskurser om problematisk dataspilling forstått som en *avhengighetslidelse/-sykdom*. Dette er også et funn av betydning. Kursarrangørene forteller med denne innrammingen blant annet at dataspillavhengighet hører inn under ekspertenes kompetanseområde; dette må eksperter beskjeftige seg med.

Innledningsvis i foreldrekurset, viser kurslederne et lysbilde²³ der de presenterer sine mål og forventninger med kurset:



Her konstruerer kurslederne et "kart" der normal dataspilling og dataspillavhengighet eksisterer i det samme "landskapet". Dette gjør kurslederne uten å introdusere begrepet avhengighet, men ved muntlig å presentere Blå Kors Senter som et behandlingssted innen

²³ Første lysbilde fra kursmaterialet med tekst. Til sammen ble 46 lysbilder vist over fire kurskvelder á to timer.

”spesialisert avhengighetsbehandling” og seg selv som fagpersoner der. Dette samsvarer med Jensens påstand om at konteksten kommuniserer en mening om hvordan et budskap eller atferd skal forstås (Jensen 2009). I den rammen dette kurset arrangeres, ville det derfor vært ”smør på flekk” og kanskje også virket støtende for foreldrene hvis kurslederne eksplisitt skulle ha formidlet budskapet: ”Dataspill kan sammenlignes med rusmidler, pengespill og andre objekter som kan føre til avhengighet!” Blå Kors Senter som kontekst for et foreldrekurs om online rollespill, impliserer således en potensiell sykdomsforståelse av dataspilling. Dersom foreldrekurset derimot ble arrangert av Norsk Tipping eller en annen spillprodusent, ville det vært på sin plass med en tydeligere kontekstmarkering ved innledningen av kurset.

Kurslederne benytter blant annet begrepet ””normal” spilleatferd”, et begrep med sannsynlig opphav fra alkoholismen. Innenfor denne behandlingstradisjonen, hevdes det at livslangt avhold er eneste løsning (Duckert 2003). Kurslederne viser med all tydelighet at avhold ikke er deres primære intensjon med kurset. I tillegg til ””normal” spilleatferd”, kan formuleringene ””avmystifisere” spill og spillekulturen” og ”bidra til bedring av kommunikasjon i forhold til barna” tolkes som et opprør mot sykdomsforståelsens idé om mangel på kontroll og indre tvang.

I det lysbildematerialet som ble presentert på kurset, hadde 1/3 av lysbildene overskrifter inneholdende begrepet avhengighet. Hovedvekten er lagt på Mark Griffiths seks kriterier ved dataspillavhengighet:²⁴

1. *”VIKTIGHET/BETYDNING, Når spilling blir det viktigste i livet og dominerer tanker, følelser og atferd. Personen tenker f.eks på neste gang han/hun kan spille når han/hun ikke spiller.*
2. *ENDRINGER I HUMØR/STEMNINGSLEIE, Den subjektive opplevelse personen får av å spille. Enten gjennom et ”kick” eller gjennom å ”flykte” eller ”bedøve seg”.*
3. *TOLERANSE, Personen må spille mer for å oppnå de samme endringer i stemning som tidligere.*
4. *ABSTINENSER, De ubehagelige følelser eller fysiologiske tilstander som oppstår når personen blir hindret i å spille. Irritabilitet, rastløshet, humørsvingninger, skjelvinger etc (Kan likne på abstinenser i forhold til rus).*

²⁴ Utdrag fra kursmaterialet. Punktene er begrepsmessig identisk med hvert sitt lysbilde.

5. *KONFLIKT, Interpersonlige konflikter med familie, skole, jobb, interesser etc. Personen kan også oppleve indre konflikter i forhold til hvor mye tid han/hun bruker til å spille.*
6. *TILBAKEFALL, Når personen faller tilbake til tidligere spillemønstre etter å ha hatt kontroll eller latt være å spille en periode.*

På det innledende lysbildet til disse seks, gis det opplysninger om at ”6 av 6 kriterier skal oppfylles for at det skal kalles avhengighet av dataspill. Dersom 4 av 6 kriterier oppfylles snakker man om problemspilling med høy risiko for å utvikle spilleavhengighet også.”

Språkhandlingene i disse lysbildene betrakter jeg som et sentralt funn. Det kan synes som om dette er stedet i kursmaterialet hvor kurslederne mest markant anvender diskursen om avhengighet forstått som en sykdom. Dette kommer til syne når vi ser på innholdets meningsaspekt i lys av tekstens *intertekstualitet*²⁵, *transitivitet*²⁶ og *modalitet*²⁷.

Kurslederne anvender liten grad av intertekstualitet. De bruker diskurser om avhengighet på konvensjonelt vis, og reproduserer tradisjonelle måter å oppfatte avhengighet innenfor avhengighetsfeltet på. Denne forståelsen samsvarer godt med hvordan rusavhengighet og spilleavhengighet beskrives i henholdsvis ICD-10 og DSM-IV, jfr. (Fekjær 2004 og Skjerve & Hansen 2006) .

Når det gjelder transitivitet, presenteres avhengighetskriteriene og deres tilstandsbeskrivelser på en til dels upersonlig måte uten avsender. Fairclough mener at denne typen setningskonstruksjoner fratar agenten²⁸ ansvar ved å legge vekt på effektene og tilsidesette de prosessene som førte frem til konstruksjonene (Jørgensen & Phillips 1999:95). Selv om det gis muntlig informasjon om at det er Griffiths som har utarbeidet kriteriene, beskrives de i teksten mer som objektive sannheter.

²⁵ Begrepet er redegjort for i metodekapittelet s. 38.

²⁶ Hvordan begivenheter og prosesser forbindes med subjekter og objekter (Jørgensen & Phillips 1999).

²⁷ Talerens grad av tilslutning til en setning (ibid.).

²⁸ Taleren, eller det meningsbærende subjektet.

En kommunikatív diskurs om avhengighet

Som tidligere omtalt så reproducerer Blå Kors Senter i sin kursinvitasjon og sitt kursmateriell dominerende diskurser om avhengighet. Samtidig kan det synes som om det i tekstene forsøkes å balansere sykdomsdiskursen med andre mindre patologiserende diskurser. Begrepet ”foreldrekurs” som kommer først i kursinvitasjonen og nevnes flere ganger, henleder på mer pedagogiske diskurser. De språklige vendingene ”lære mer om” og ”bli bedre rustet til”, er med å underbygge dette. Beskrivelsen av de pedagogiske virkemidlene ”undervisning, diskusjon, øvelser og hjemmeoppgaver” er språkhandlinger som får relasjonen leser og forfatter til å ligne mer på en foreleser-student-relasjon enn på en terapeut-pasient-relasjon.

Språkbruken ”bedre dialog med barna sine” åpnes det for nye forståelser av problematisk dataspilling; mer marginale diskurser om pedagogikk, samspill og kommunikasjon blir her trukket inn i forhandlingen om dominans (jfr. Fairclough i Jørgensen & Phillips 1999).

Et sentralt funn ses i bruken av begreper og formuleringer som forteller noe om hvilken informasjon som betraktes som meningsfull i forhold til fenomenet online-spill og den diskursive praksisen foreldrekurs, jfr kontekst som en kommunikasjonsmessig, meningsbærende ramme (Jensen 2009). Teksten sier ikke noe om hva som er problemet eller hvem som er årsaken til eventuelle problemer. Den sier heller ikke noe om hvem som besitter hvilken type kunnskap eller hvilke sannheter. Således kan det hevdes at forfatterne av kursinvitasjonen tar utgangspunkt i en sirkulær forståelse av samspill (ibid), og at forfatterne trekker på *kommunikative diskurser* om avhengighet. Sett i lys den kritiske diskursanalysen vil språkbruken kunne betraktes som kreativ, og at anvendelsen av diskurser og genrer gir muligheter enn andre avhengighetsforståelser. Det er vel heller tvilsomt om perspektivene i denne invitasjonen ville blitt mottatt like godt i miljøer hvor dataspillavhengighet forstås på linje med alkohol- og narkotikaavhengighet, jfr Bakker (2009).

Gjesvik et.al. presenterer hvilke faktorer som motiverer for økt spilling: Strukturelle faktorer handler om forhold i selve spillet, mens situasjonelle faktorer handler om forhold rundt spilleren (Gjesvik et.al. 2009). Kurslederne anvender denne forståelsen i sin begrunnelse til foreldrene for hvorfor det er viktig å regulere spilling:

”Onlinespill er avhengighetsskapende – jfr strukturelle faktorer i spillet og situasjonelle faktorer rundt spillet” (Utdrag fra kursmaterialet)

Ved bruk av en slik terminologi, kan det på den ene siden tenkes at kurslederne ved begrepet ”avhengighetsskapende” og ”strukturelle faktorer i spillet” posisjonerer seg trygt innenfor en tradisjonell avhengighetstenkning, hvor avhengighetsobjektet ofte omtales som det problemskapende. På den annen side åpnes det også opp for mer kommunikative diskurser ved uttrykket ”situasjonelle faktorer”. Dette kan være uttrykk for en betydnings-konsesus mellom fokus på egenskaper ved et fenomen versus fokus på forholdet til samvirkende faktorer, jfr forholdet mellom mekanistisk og systemisk paradigme (Jensen 2007).

På samme måte ses det i TV-intervjuet hvordan ulike betydninger forhandler om hegemoni. Underveis i intervjuet foretar intervjuobjektet en vending i språket. Det er som om han forstår, at han ikke bare sitter i et fjernsynsstudio og skal snakke intervjueren og fagfolket²⁹ etter munnen; han sitter der også i kraft av å være en selvstendig fagperson som har drevet foreldrekurs:

”...samtidig så forteller de og at barna...”.

Begrepet ”samtidig” representerer en språklig vending med overgang til andre diskurser, både om avhengighet og om dataspill, bl.a. avhengighet forstått som et *samspillsfenomen* og dataspill forstått som en *fredelig hobby/fritidsaktivitet*. Disse diskursive elementene er også funn av en viss betydning i materialet. Det blir tydelig at denne språkhandlingen gir intervjuobjektet et annet handlingsrom enn han til da hadde hatt. Det er vel noe av det Carla Willig mener når hun poengterer: ”by positioning subjects within them in particular ways, discourses limit what can be said and done” (Willig 2001:111). Intervjueren følger opp den språklige kursendringen og spør:

”...det er noen positive konsekvenser også?”

Med dette spørsmålet får intervjuobjektet anledning til å fristille spilleren og dataspillet for en liten stund, og ansvarliggjøre foreldrene i samspillet rundt spillet.

” Ja, absolutt, og det tenker jeg er veldig viktig, at foreldre og på en måte lærer seg en sånn ... holdninger til spill, for foreldre i dag, så er det ganske ukjent dette her, og når de vokste opp selv så var ikke dataspill en del av oppveksten, så en del foreldre er skeptiske til spill, de tør ikke helt å snakke med barna om det”

²⁹ De som støtter forskningen om dataspillavhengighet, jfr NOVA-rapporten (Torgersen m.fl. 2010).

Intervjuobjektet utvider her den meningsbærende rammen til ikke bare å handle om det dataspillende barnet, men også om foreldre med egne erfaringer som barn. Når det trekkes på en diskurs om den ansvarlige forelderen, legges det samtidig føringer for hvordan det videre skal snakkes om temaet. Dette kan samsvare både med Faircloughs *diskursorden* som legger begrensninger på hva man kan si og det Laclau & Mouffe innenfor diskursteorien kaller for et *diskursivt felt* der diskursen forsøker å utelukke muligheter (Jørgensen & Phillips 2006). Ved å trekke på en diskurs om ansvarlige foreldre, reduseres mulighetene til å snakke om andre sider ved fenomenet; eksempelvis det uansvarlige eller det avhengige barnet.

I tekstutsnittet over kan det se ut som om intervjuobjektet veksler mellom subjektive og til dels objektive modaliteter og varierer i hvilken grad han slutter seg til sitt eget budskap (transitivitet). Han ”tenker” det er veldig viktig at foreldre lærer seg holdninger, mens han senere påstår at en del foreldre er skeptiske til spill og ikke tør å snakke med barna sine om det. Selv om han innleder sitt svar med det kategoriske ”Ja, absolutt”, viser han imidlertid med uttrykkene ”på en måte”, ”ganske”, ”en del” og ”ikke helt” at hans tilslutning til eget budskap og til dem det angår, ikke er autoritativ. Intervjuobjektet kommuniserer her på en måte som jeg mener samsvarer med Batesons og Watzlawicks grunnregel om kommunikasjon der det hevdes at ”vi kommuniserer alltid om både innhold og forhold” (Ulleberg 2007). Det kan synes som om intervjuobjektet her ved sin språkbruk, både forsøker å være en autoritet i forhold til temaet og samtidig gi foreldre autoritet i forhold til sine barn.

Senere i intervjuet stiller intervjueren et spørsmål som ser ut til å være innenfor hennes diskursorden, og sannsynligvis et spørsmål hun ikke har anledning til å la være å stille:

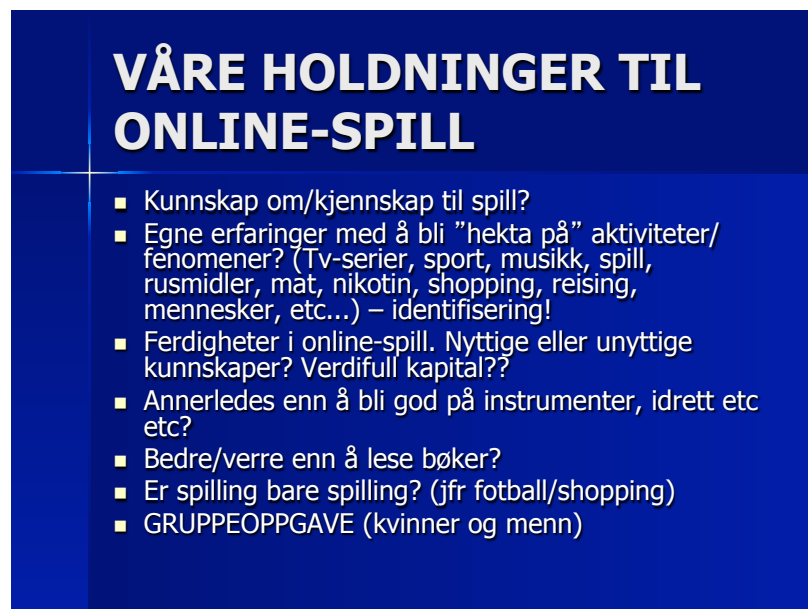
”Intervjuer: mhm, vet dere noe om hvem det er som rammes av spilleavhengighet?”

Intervjuobjekt: Altså, nå er ikke det i forhold til dataspill en sånn diagnose, at man diagnostiserer den gruppa, men jeg tror det er ganske sånn bred del av befolkningen, eller ungdomsgruppa da, fordi det er noen ting som fenger og disse spillene de blir jo utviklet for at vi skal spille mer og mer, så, men man ser jo det at det er noen kanskje noen sammenhenger da, at det er ungdom med konsentrasjonsproblemer, familier kanskje med dårlig råd, noe mobbing, depressive ungdommer, men man vet lite om dette er virkninger av spillene eller om det er noen ting som kommer før spillet, men vi erfarer jo det at når vi går inn i denne problematikken, så ser vi at det er ganske komplekst; det handler ikke bare om spill.”

Her ville vel Gregory Bateson arrestert intervjuobjektet og sagt at han bedrev en epistemologisk feil (Jensen 2009). Selv om han ikke trekker noen konklusjoner på hva som kommer først av ”høna og egget”, begir han seg inn på en vei der noe kan være årsaken til noe annet. Dataspillavhengighet er årsaken til problemer knyttet til psykisk helse, skole og sosiale

relasjoner eller at slike problemer er årsaken til dataspillavhengighet. Det kan i intervjuobjektets språkbruk se ut til at han famler litt etter et budskap å tilslutte seg. En mulig tolkning av famlingen er at han forhandler mellom konkurrerende diskurser. Han inngår et kompromiss med deres felles utgangspunkt; den ferske NOVA-rapporten som sier noe om konsentrasjonsproblemer, dårlig råd, mobbing og depresjon, før han omsider får konkludere innenfor sin egen diskursorden. Fra å vise liten tilslutning ved språkbruken ”nå er ikke det”, ”men jeg tror det er” og ”fordi det er noen ting”, kan det se ut som han er mer i overensstemmelse med budskapet ved begrepene ”vi erfarer” og ”så ser vi”. Dette kan være en illustrasjon på at intervjuobjektet trekker på *kommunikative diskurser* om avhengighet, og at han språklig begrenses av de dominerende diskursene om *avhengighet forstått som en sykdom*. Her ser vi et nytt eksempel på et av hovedfunnene i teksten som kommer til uttrykk i kraft av den konkurrerende sykdomsdiskursen.

De eventuelle språklige begrensningene, hindrer ikke kurslederne i å trekke på diskurser som er i overensstemmelse med teorier om avhengighet forstått som rasjonelle handlinger jfr. (Rise m.fl. 2010). På første kurskveld snakker kurslederne om holdninger til onlinespill:



VÅRE HOLDNINGER TIL ONLINE-SPILL

- Kunnskap om/kjennskap til spill?
- Egne erfaringer med å bli ”hekta på” aktiviteter/fenomener? (Tv-serier, sport, musikk, spill, rusmidler, mat, nikotin, shopping, reising, mennesker, etc...) – identifisering!
- Ferdigheter i online-spill. Nyttige eller unyttige kunnskaper? Verdifull kapital??
- Annerledes enn å bli god på instrumenter, idrett etc etc?
- Bedre/verre enn å lese bøker?
- Er spilling bare spilling? (jfr fotball/shopping)
- GRUPPEOPPGAVE (kvinner og menn)

Et nytt funn i teksten ses i begrepsbruken å bli ”hekta på”. Denne kan tolkes som et forsøk på å avpatologisere avhengighetsatferd. Spørsmålene om ferdigheter i online-spill er nyttige og verdifulle, samt sammenligningen med instrumenter, bøker, sport og shopping er videre med på å alminneliggjøre spilleatferden. Selv om kurslederne i teksten ikke identifiserer seg med noen påstander relatert til spørsmålene, kan det allikevel se ut som de her trekker på diskurser om avhengighet forstått som *rasjonelle valg* eller *motiverte handlinger*, jfr (Rise m.fl.2010)

og (Gjesdal et.al.2009), samt diskurser om dataspill som kulturuttrykk jfr (ibid.). Den posisjoneringen som kurslederne gjør samsvarer godt med den tilnærming som Bateson mener er nyttig å ha til fenomener. Bateson mener at man i stedet for å strebe etter den riktige beskrivelsen av et fenomen, heller bør forsøke å finne den mest nyttige eller brukbare beskrivelsen, eller kombinere flere beskrivelser (Ulleberg 2007). Kursledernes posisjonering står i sterk motsetning til en avhengighetsforståelse som hevder at den som er ”hekta på”, ikke kan velge å ”hekte seg av” igjen av egen fri vilje, jfr (Cash & McDaniel 2008)

4.1.2 Foreldreskap

I dette kapittelet vil jeg se nærmere på hvilke diskurser om foreldreskap kurslederne trekker på i datamaterialet. Jeg har gjort en inndeling av kapittelet i tre underkapittel; autoritært foreldreskap³⁰, laissez-faire - holdning³¹ og demokratisk foreldreskap³². Dette er en inndeling som tar for seg de mest sentrale funnene under foreldreskapsdiskursen.

Autoritært foreldreskap

Ved studier av tekstene TV-intervju, kursinvitasjon og kursmateriale finnes i liten grad språkbruk som direkte trekker på autoritære diskurser om foreldreskap. Kanskje det mest oppsiktsvekkende i datamaterialet nettopp er fraværet av slike diskurser. I en tid hvor oppmerksomheten rundt skadelig dataspilling øker, jfr kartlegging av dataspillavhengighet blant barn (Torgersen m.fl. 2010 og Kutner & Olson 2008), sammenligning av dataspill med rusmidler (Bakker 2009), fokus på endring av kroppens kjemi ved bruk av voldelige spill (Gentile 2011)/(Cash & McDaniels 2008)/(Clark & Scott 2009) og bevissthet om de sosiale konsekvenser av problematisk spilling (Griffiths 2008/2009) ville det kanskje vært å forvente at autoritære diskurser om foreldreskap var mer synlige. Samtidig er det naturlig at i en tid

³⁰ Mange regler, faste rammer og straff (Juul 2007).

³¹ Etymologi: 'la det passere'; egentlig et slagord for de frie krefters spill i det økonomiske liv. (ordnett.no). Brukes her i betydningen å være ettergiven; ha et lettsindig forhold til oppdrageroppgaven, i overensstemmelse med den frie barneoppdragelsen.

³² Skal her forstås som en oppdragsform basert på demokratiske verdier, blant annet likeverdighet og forhandlinger.

hvor demokratiske diskurser om foreldreskap dominerer, undertrykkes den autoritære. Det er også min erfaring fra de foreldrekursene vi har gjennomført, at det hovedsakelig er foreldre med en demokratisk innstilling til sine barn som melder seg på kurs. Dette skal jeg komme nærmere tilbake til senere i analyse- og drøftingskapittelet.

I tidligere generasjoner regulerte samfunnet og familier uønsket atferd med regler og straff ved brudd på disse reglene (Juul 2007). Bildene 38 og 40 fra kursmaterialet viser begrepsmessige spor av slike autoritære diskurser.

REGULERING	ALDERSMERKING
<ul style="list-style-type: none">■ Spillene er allerede regulert (se aldersanbefalinger gjort av PEGI)■ Forbud = NEI!■ Forhandling<ul style="list-style-type: none">– kartlegge hva man er enige og uenige om– la alle parter få uttale seg om hvorfor og hvordan de ønsker at spillingen skal reguleres hjemme.– ønskeliste fra alle parter– forhandle frem klare avtaler– definere realistiske konsekvenser ved avtalebrudd– definere kriterier for å gjenoppta spilling– la avtalen og konsekvensene styre!	<ul style="list-style-type: none">■ 16+: Spillet kan inneholde voldsskildringer der man f.eks. kan se blod, forherligelse av kriminalitet, oppfordring til bruk av tobakk og alkohol, og erotikk eller samleie.■ 18+: Spillet kan for eksempel vise realistisk vold mot forsvarsløse mennesker og dyr. Vær spesielt oppmerksom på spill som er merket 18+, da disse kan virke skremmende på mange. <p>Spillet kan også inneholde pornografi, voldtekt eller seksuelle trusler, detaljerte beskrivelser av hvordan straffbare handlinger kan utføres, forherligelse av ulovlig narkotikabruk, og rasisme, etnisk eller religiøs diskriminering.</p>

Selve teksten er relativt implisitt i forhold til regler/aldergrenser for hvem som kan spille spillene og at forbud fortsatt er et reguleringsalternativ. Modaliteten ”Forbud er NEI!” sier imidlertid noe om hvor lite kurslederne i teksten forbinder seg med utsagnet. Sett i relasjon til budskapene om ”er allerede regulert” og ”Forhandling” som kommer før og etter, fremstår dette funnet av *autoritær foreldreskapsdiskurs* som en parentes.

Laissez-faire holdning

“Laissez-faire” anvendes her i betydningen å være ettergiven som forelder. Foreldre som trekker på “laissez-faire” - diskurser om foreldreskap, kan tillate seg å ha et lettsindig forhold til oppdrageroppgaven, mer i overensstemmelse med den frie barneoppdragelsen (Juul 2007).

I kursinvitasjonen trekkes på flere diskurser om foreldreskap. I språkhandlingene

”Kurset er for foreldre og andre foresatte som ønsker å lære mer om spillene og å komme i bedre dialog med barna sine om spillingen deres.”

og

”Målet med kurset er at deltakerne skal bli bedre rustet til å hjelpe barna med å styre spillingen.”

anvender kurslederne diskurser om foreldreskap som uttrykker at foreldre alene ikke strekker helt til i forhold til dette nye fenomenet online-spill. Gjennom ordvalgene ”bedre dialog” og ”bedre rustet” indikerer kurslederne at noe fungerer bedre enn noe annet. Dialogiske og rustede foreldre er å foretrekke i bekjempelsen av potensielle eller aktuelle problemer med spillende barn. De foreldrene som kursinvitasjonen retter seg mot, kan på den ene siden samsvare godt med foreldre som ønsker å skape en god kommunikasjonskanal med barna i fredstid (Klyve 2005) gjennom å vise interesse og ha god dialog med barna om mediebruk (Hake 2000). På den annen side kan denne kursinvitasjonen rette seg mot foreldre som ikke har lyktes med å etablere vår tids foreldreskapsidealene som åpenhet, likeverd og dialog (Juul 2005, Thuen 2011). Foreldre som har mistet kontrollen og selvtilliten som foreldre, og som føler seg avmektige og er blitt ettergivende i forhold til barna og det ukjente online-fenomenet (Eriksen og Glaser i Glaser & Bølstad 2008). Dette kan tolkes som et marginalt funn av diskursen om foreldreskap forstått som en *laissez-faire*-holdning.

Kursmaterialets bilder 35 – 37 viser tendenser til den samme posisjoneringen som i invitasjonen. Teksten er lite tydelig på hvem som er subjekter og objekter i budskapet. Det er imidlertid liten tvil om at det er foreldrenes manglende reguleringskompetanse som er fokuset.

GRUNNER TIL REGULERING AV ONLINESPILLING	GRUNNER TIL REGULERING AV ONLINESPILLING
<ul style="list-style-type: none">■ Onlinespill er avhengighetsskapende – jfr strukturelle faktorer i spillet og situasjonelle faktorer rundt spillet.■ Barn trenger hjelp til regulering.■ Bekymring i forhold til for mye spilling.■ Barnet er prestasjonsmotivert i spillet.	<ul style="list-style-type: none">■ Når spillet blir den viktigste mestringsarena i barnets liv.■ Prestasjonsfall■ Emosjonelle endringer■ Endring i sosiale mønster■ Andre atferdsendringer <p>(Hårfin balanse mellom grunn til bekymring og bagatellisering)</p>

HVA ER REGULERING?

- Kompromiss mellom forbud og ingen kontroll
- Omorganiseringsprosess
- Et forebyggingstiltak (i motsetning til å stoppe et allerede eksisterende problem)
- Forhandling mellom ulike interesser

Kurslederne anvender her en stor grad av terapeutiske talemåter. Ved bruk av genrer som ”avhengighetsskapende”, ”prestasjonsmotivert”, ”mestringsarena”, ”emosjonelle” og ”atferdsendringer” gir kurslederne en mengde gode grunner eller som bør aktivere foreldrenes regulering av barnas spilleatferd. Budskapet presenteres i en akademisk form som sannhetsmodaliteter. Dette kan forstås som at kurslederne mener at det skal svært gode grunner til for ikke å ta dette ad notam.

Også i TV-intervjuet ses de samme diskurser i bruk som i kursinvitasjonen og kursmaterialet, men med et enda mer eksplisitt uttrykk. I intervjuobjektets formuleringer

... de vet ikke helt hva de skal gjøre, de føler stor avmakt ...

... foreldre og på en måte lærer seg en sånn ... holdninger til spill, for foreldre i dag, så er det ganske ukjent dette her

... en del foreldre er skeptiske til spill, de tør ikke helt å snakke med barna om det ...

fremstilles foreldre som svært handlingslammede, feige og til dels kunnskapsløse. I beste fall trekker intervjuobjektet her på ”laissez-faire”-diskurser om foreldreskap. Ved utstrakt bruk av objektiv modalitet (eksempelvis ”de føler” og ”en del foreldre er”, istedenfor ”jeg tror de føler” og ”jeg mener en del foreldre er”) setter intervjuobjektet seg her i en ideologisk posisjon hvor han plasserer foreldregruppen (i hvert fall de som har kontakt med Blå Kors Senter) som inkompetente.

Demokratisk foreldreskap

Kurslederne trekker i datamaterialet i stor utstrekning på demokratiske diskurser om foreldreskap. I selve begrepet ”Foreldrekurs” ligger en idé om demokrati. I motsetning til den autoritære barneoppdragelsen (Juul 2007), består den demokratiske oppdragelsesformen av åpenhet og likeverdighet (Thuen 2011). Dette innebærer at når barn og foreldre skal forhandle med hverandre, teller begge parters perspektiver. Det er ikke lenger like utbredt som far eller mor å gi direktiver som at ”slike spill spiller vi ikke i vår familie, fordi vi har bestemt det!” Det å da gå på kurs for å lære mer om det ens barn holder på med, og samtidig lære noe om hvordan møte barnet på det som for forelderen oppleves som en ny arena, handler om demokrati.

I invitasjonens målformulering blir den demokratiske diskursen synlig. Ordvalgene ”lære mer om” og ”komme i bedre dialog” er i tråd med de demokratiske verdiene kunnskap og forhandling (ibid.). Det samme er kursledernes valg av pedagogiske virkemidler. ”Undervisning, diskusjon, øvelser og hjemmeoppgaver” er genrer innen utdanningssystemets diskursorden, som indikerer at kompetanse kan oppnås ved dialog og deltakelse. Dette illustrerer noe av kunnskapssynet i den demokratiske familien og i demokratiet for øvrig; kunnskap kan forhandles frem. Thuen mener at foreldre har autoritet over sine barn i kraft av den kunnskapen og de erfaringene foreldrene innehar. Når det kommer til områder hvor foreldrene har manglende kunnskap, jfr. foreldrekursets fokus, er autoriteten ifølge Thuen avhengig av barnas tillit til foreldrene (ibid.).

Foreldrene ble introdusert for nye hjemmeoppgaver på slutten av hver kurskveld. Ved ordvalg i oppgaveteksten som ”oppdag”, ”vær utforskende og undrende”, ”finn ut av”, ”forhandle dere frem”, ”forbered” og ”tenk igjennom” konstruerer kurslederne en versjon av relasjonen mellom foreldre og barn som en del av en demokratisk virkelighet. Samtidig som kurslederne gjennom sine oppgaveformuleringer forsøker å initiere ”demokratiske” foreldre, er deres relativt bydende språkform ikke like demokratisk. Spørsmålsstillingene trekker på mer autoritære diskurser om (ut)dannelse og oppdragelse. Altså kan det se ut til at kurslederne i sine oppgaver til hjemmet, bruker diskurser fra alle de nevnte foreldreskapskategoriene. Dette representerer samtidig interessante funn i oppgaven:

1. Hjemmeoppgavene forutsetter foreldre som hittil har vært for ”unnfallende” (*autoritære* eller *laissez-faire*) i forhold til spilletematikken i hjemmet,

2. oppgavene utfordrer til *demokrati* mellom foreldre og barn og
3. oppgaveformuleringene er *autoritære* i sin språkform.

Som teoridelen belyser (s. 19), ligger det alltid en mening i konteksten, og rammen sier noe om hvordan et budskap skal forstås (Jensen 2009). Blå Kors Senter som innramming for et foreldrekurs, sier mye om hvordan avhengighet skal forstås, men kommuniserer også noe om foreldreskap:

Tradisjonene innen rusomsorgen sier noe om familien rundt den avhengige både som uskyldige ofre og som medavhengige. Innenfor noen av de samme tradisjoner som psykisk helsevern, har familier opp igjennom tidene blitt sett på både som skyldige og som problemenes forklaringsprinsipp. Blå Kors profilerte verdiforankring innenfor det kristne livssynet og en innsamlingsaksjon friskt i minnet der fokuset særlig var på barnas situasjon, formidler et syn på familien som kjærlig og ukrenkelig. Blå Kors Senter søker å profilere seg som en poliklinikk som driver med både par- og familieterapi, i tillegg til gruppe- og individualterapi. De har et eget familieteam og de gir tilbud til familier i familieklubb³³.

I hvilken grad de ulike stemmer av kontekstinformasjonen ovenfor fortsatt kommuniserer, er vanskelig å bedømme. Det kan synes som om Blå Kors som ramme kommuniserer noe ulikt om foreldreskap, men at familien som sosial institusjon står sterkt. Altså kan det tenkes at en demokratisk diskurs om foreldreskap verken reproducerer eller utfordrer Blå Kors og spesialisert rusbehandling som diskursorden.

Som flere har pekt på, har vårt samfunn beveget et seg fra et mer kollektivistisk til et mer individorientert syn på mennesket og fra mer autoritære til mer demokratiske former å forvalte fellesskapets verdier på (Noack i Ellingsen & Leira 2004, Juul 2007, Thuen 2011, Glaser og Eriksen i Glaser & Bølstad 2008). Denne utviklingen har stilt dagens foreldre overfor mange nye utfordringer i sitt foreldreskap. Å sette færre grenser, men grensene må kunne begrunnes og være gjenstand for forhandlinger (Glaser & Bølstad 2008). Å være autoriteter også når foreldrene kan og forstår mindre enn barna (Thuen 2011). Å være autoriteter uten å være autoritære (Juul 2007). Å være normsettere samtidig som omsorgsprofesjoner og reklame undergraver deres tillit som oppdragere (Eriksen i Glaser & Bølstad 2008).

³³ Et ukentlig gruppebasert samtale-/selvhjelpstilbud for familier som plages av alkoholproblemer.

Kursleiderne viser i kursmaterialet at de ønsker å hjelpe foreldre til å håndtere disse dilemmaene, som demokratiseringen av samfunnet har gitt dem. I dette opplæringsarbeidet er det tydelig at kursleiderne er under innflytelse av en demokratisk diskurs om foreldreskap.

I TV-intervjuet finnes også flere eksempler på anvendelse av den *demokratiske* diskursen. Følgende sitater er eksempler på dette:

”jeg tenker at noe av det viktigste foreldre gjør det er å snakke med barna, og på en måte snakke med barna, ikke for å skaffe seg argumenter for å nekte barna å spille, men kanskje for og så få en felles plattform slik at man kan få til en god regulering.”

...

”de bør snakke med barna sine på en respektfull og ikke-dømmende måte, de bør jobbe litt med sine egne holdninger, og kanskje også tenke at vi som foreldre er i stand til å forandre oss, for det tror vi i forhold til dette problemet så er det kanskje foreldrene som i størst grad må forandre seg.”

Her tydeliggjør intervjuobjektet et perspektiv som også var synlig i kursmaterialet, men ikke like eksplisitt; det er foreldrene som i størst grad må forandre seg. I et demokrati; eller i det likeverdige forholdet mellom barn og foreldre jfr. Juul m.fl., er det jo ikke gitt hvem som skal tilpasse seg hvem. Intervjuobjektet tilslutter seg utsagnet ved å bruke ordet ”vi”, samtidig som han modererer budskapet med begrepet ”tror” og det forutgående ”vi som foreldre”. Det kan spørres hvem ”vi” som tror er her. Er det kursleiderne? Er det Blå Kors? Er det eksperter innen spesialisert avhengighetsbehandling, eller hvem?

Når temaet for intervjuet er dataspillavhengighet, kan det tolkes som relativt kontroversielt å begynne å snakke om at det er personene som er rundt den ”avhengige” som skal forandre seg. En slik språkhandling bidrar til interdiskursivitet i forståelsesrammen av dataspillavhengighet, og gjør konstitusjonen av fenomenet mindre ferdig.

Dersom uttalelsen settes inn i en diskurs om foreldreskap, fremstår den ikke kontroversiell. Dette er et eksempel på at intervjuobjektet posisjonerer seg ulikt overfor forskjellige fenomener ved den samme språkhandlingen.

4.1.3 Spillkultur

Jeg vil i dette kapittelet presentere de ulike diskursene om spillkultur som jeg har identifisert at kursleiderne trekker på. Funnene presenteres i tre mindre kapitler; ”Arena for

underholdning, lek, mestring og sosialt fellesskap”, ”Et nytt avhengighetsmiddel (et fiendebilde-diskurs)” og ”Et kulturuttrykk”.

Arena for underholdning, lek, mestring og sosialt fellesskap

Innledningsvis på foreldrekurset presenterer kurslederne følgende lysbilder.

UNGDOMSKULTUR FØR OG NÅ	VÅRE HOLDNINGER TIL ONLINE-SPILL
<ul style="list-style-type: none">■ Hva gjorde vi da vi var unge? (Hva tenkte våre foreldre om vår ”kultur”?)■ Hva har skjedd siden den gang? (IT-kulturens inntog hos barn og unge)■ Fritidsmønsteret hos unge i dag<ul style="list-style-type: none">■ kommunikasjonsvaner■ underholdningsvaner■ Skillelinjer mellom ”normal” utprøving og grunn til bekymring (jfr alkoholkultur)	<ul style="list-style-type: none">■ Kunnskap om/kjennskap til spill?■ Egne erfaringer med å bli ”hehta på” aktiviteter/fenomener? (TV-serier, sport, musikk, spill, rusmidler, mat, nikotin, shopping, reising, mennesker, etc...) – identifisering!■ Ferdigheter i online-spill. Nyttige eller unyttige kunnskaper? Verdifull kapital??■ Annerledes enn å bli god på instrumenter, idrett etc etc?■ Bedre/verre enn å lese bøker?■ Er spilling bare spilling? (jfr fotball/shopping)■ GRUPPEOPPGAVE (kvinner og menn)

Lysbildene er eksempler på kursledernes bruk av diskurser som sier noe om at dataspill kan forstås som arenaer for helt *vanlige menneskelige aktiviteter*. Med sammenligningen mellom foreldrenes ungdomskultur og deres barns vaner i dag, kan det virke som om kurslederne forsøker å vise at dataspilling har mange av de samme kvaliteter som enhver annen sosial aktivitet. Slik jeg forstår både Bjørkeng og Gjesvik et.al. er dette i samsvar med deres beskrivelser av dataspill og andre online-aktiviteter, som helt sentrale og positive arenaer for barns felles aktivitet (Bjørkeng 2011, Gjesvik et.al. 2009). Clark & Scott forstår jeg dithen at det kan innrømmes positive sider ved dataspill, men at disse er såpass marginale at Clark & Scott først og fremst benytter anledningen til å advare mot alle de farer dataspill og internett representerer (Clark & Scott 2009).

Kurslederne bruker i stor grad et hverdagspråk i sin presentasjon av sitt budskap her. En mulig effekt av dette kan være en bekreftelse på det alminnelige ved dataspilling og en avkrefteelse av det mytiske. Watzlawick hevder at vi kommuniserer alltid om både innhold og forhold (Ulleberg 2007). En tolkning av Watzlawicks poeng er at kurslederne innholdsmessig presenterer et budskap om at dataspilling er en alminnelig sosial aktivitet, samtidig som de med sitt hverdagspråk også formidler sin posisjonering i forhold til fenomenet dataspillavhengighet, til foreldrene og til de spillende barna. Det kan tenkes at de overfor

foreldrene ikke ønsker å ha et for stort patologifokus i forhold til fenomenet og således nedtone deres posisjon som eksperter. En mulig effekt av en slik posisjonering er at det lettere skapes en dialog om et fenomen flere identifiserer seg med, enn at den ene parten sitter med kunnskapen. Dette handler slik jeg tolker Foucault, om makt og hvordan kunnskap konstitueres fra maktposisjoner (Lundby 2003). Med sin ikke-patologiske språkbruk utjevnes makten mellom kurslederne slik at også foreldrene kan være med å konstituere ny kunnskap og nye diskurser om dataspilling. Dette er også i tråd med Andersons teori om språk, mening og forståelse, der terapeutens ekspertise handler om å kunne etablere et dialogisk rom og understøtte en dialogisk prosess (Anderson 2003).

Samtidig med de alminnelige sidene ved dataspilling, får kurslederne også frem en oppfatning om at det eksisterer noen ”skillelinjer” mellom det som er normalt og det som bør gi grunn til bekymring. For å få frem dette trekker de på diskurser om alkohol, som det hersker mer utbredte oppfatninger av som ungdomskultur. Kurslederne som selv har terapeutisk erfaring med behandling av alkoholproblemer, trekker med denne diskursen veksler på temaer som er langt mindre hverdagslige og alminnelige; dataspillavhengighet.

Kurslederne stiller mange spørsmål. Spørsmålene kan tolkes på ulike måter. Legges det til grunn at kurslederne stiller strategiske spørsmål³⁴ i den hensikt å påvirke foreldrenes forestillinger om dataspilling og avhengighet i en bestemt retning, støttes en mer lineær epistemologi, jfr. (Jensen 2007). I dette perspektivet tenker jeg at man er opptatt av noen bestemte sammenhenger og at det er noen riktige svar på de spørsmålene man stiller. På den andre siden kan deres spørsmål forstås som refleksive³⁵ uten at kurslederne forventer noen ”riktige” svar eller at disse eksisterer. Legges en slik tolkning til grunn, støttes en mer sirkulær forståelse av samspillet mellom kursledere, foreldre og det tema de er samlet om (Jensen 2009, Ulleberg 2007).

Det kan tenkes at foreldre som melder seg på kurs om online-rollespill i regi av en avhengighetspoliklinikk, ikke er forberedt på en slik alminneliggjøring og ikke-patologisk vinkling som kurslederne innleder kurset med.

³⁴ *Strategiske* spørsmål er spørsmål som er ganske lukkede og ledende i sin spørsmålsstilling. De har som intensjon å utfordre til en bestemt type refleksjon (Tomm 2000).

³⁵ *Refleksive* spørsmål er *sirkulære* (se for øvrig s. 19 om sirkularitet) spørsmål som initierer åpen refleksjon om et bestemt tema (ibid.).

Et nytt avhengighetsmiddel

Flere av referansene i teorikapittelet legger vekt på det avhengighetsskapende ved dataspill. Slik jeg forstår Gentile, Cash & McDaniel og Clark & Scott, legger de i sine teorier til grunn spilllets effektivitet i forhold til å utløse dopamin og andre nevrotransmittere (Gentile hos 2011, Cash & McDaniel 2008 og Clark & Scott 2009). Gentile hevder sågar at den kjemiske effekten av å spille voldelige dataspill, ligner på den man kan oppnå ved inntak av kokain (ibid.). Andre legger vekt på de strukturelle faktorer ved spillene som motiverende eller vanedannende (Griffiths 2009). Selv om forståelsen av dataspill som et nytt avhengighetsmiddel er en stadig mer rådende diskurs i media og innenfor mange fagkretser, fremstår denne diskursen som marginal i datamaterialet. I TV-intervjuet ble imidlertid intervjuobjektet utfordret på nettopp dette:

Intervjuer: mhm. Vi sendte akkurat noen bilder her fra et spill som jeg syntes virker ganske voldelig. Vet dere noe om hvilke spill ungdom blir mest avhengig av?

Intervjuobjekt: ... ja, altså den rapporten fra NOVA den sier noe om at det særlig er to type spill. Og det er et som vi kaller for MMOFPS, sånn førstepersonskytespill og MMORPG sånn online rollespill, de er det en del problemer med, men det er vanskelig å si om det er de prob.... de spillene i seg selv som er bekymringsfulle, men det er jo de spillene som er mest populære blant ungdom da

Intervjuer: Ja, akkurat. Førstepersonskytespill det er da når man ser våpenet ikke sant og så går rundt og skyter på menneskene?

Når intervjueren spør intervjuobjektet hvilke spill som ungdom blir mest avhengig av, trekker hun på diskursen om dataspill som et avhengighetsskapende medium. Intervjuobjektet svarer på dette spørsmålet etter litt nøling, med å henvise til NOVA-rapporten som sier noe om dette. Det kan virke som han forsøker å unnlate å svare direkte på intervjuerens spørsmål ved å anvende andre begreper enn avhengig. Hans bruk av formuleringene ”er det en del problemer med” og ”som er mest bekymringsfulle” kan tolkes som et kompromiss som intervjuobjektet har kommet frem til i forhandlingen mellom intervjuerens og sin egen diskursorden. Intervjuobjektets avsluttende kommentar om ”populære blant ungdom da” kan synes som en språkhandling som har til intensjon om å nedtone eller moderere avhengighetsdiskursen. Det kan se ut som om intervjueren overhører intervjuobjektets siste kommentar og fortsetter å snakke ut fra en fiendebilde/skyld/overgriper-diskurs om dataspillene og en offer-diskurs om spilleren.

På tredje kurskveld presenterer kurslederne under lysbildet med overskriften ”Grunner til regulering av onlinespill” følgende grunn:

”Online spill er avhengighetskapende – jfr strukturelle faktorer i spillet og situasjonelle faktorer rundt spillet.”

I sin uttalelse her, virker kurslederne sikre i sin sak. De anvender en sannhetsmodalitet ved å utelukke subjektet og fullstendig tilslutte seg budskapet. Tilleggsinformasjonen bak ”jfr” kan tolkes både som en forsterkende og som en modererende språkhandling til hovedbudskapet.

Noen budskap er tydelige eller eksplisitte i en tekst, som sitatet over. Andre budskap ligger mer gjemt eller implisitt i teksten. Overskriften i kursinvitasjonen er et eksempel på et slikt implisitt budskap:

”Foreldrekurs om World of Warcraft og andre rolle- og strategispill”

Overskriften fremstår som informativ, saklig og nøytral. Fairclough hevder ”at alle kommunikative begivenheter trekker på tidligere begivenheter; man begynner aldri forfra. Man kan aldri unngå å bruke ord, andre har brukt før” (Jørgensen & Phillips 1999:84). Mange millioner mennesker har et forhold til WoW. Noen fordi de spiller spillet regelmessig, andre fordi de har lest om folks begeistring og plager med spillet og atter andre av ulike kommersielle og ikke-kommersielle grunner. Når ”World of Warcraft” dukker opp i en overskrift på en kursinvitasjon i regi av Blå Kors Senter, har begrepet en helt spesiell, implisitt betydning. Og hvorfor kan vi si det? Jo, fordi Blå Kors Senter beskjeftiger seg med mennesker som lider. Og de beskjeftiger seg ikke med hvilke lidelser som helst heller. Blå Kors Senter tar imot mennesker som plages av egne eller andres avhengighetsproblemer. Således kan vi tolke at kurslederne i sin bruk av ”World of Warcraft” trekker på en *avhengighetsdiskurs om dataspill*.

Et kulturuttrykk

Bateson har sagt følgende om kontekst:

*”Without context,
words and action
have no meaning
at all.” (Jensen 2007:31)*

Slik jeg forstår Bateson er begrepene kultur og kontekst i nær slektskap med hverandre. Gjesvik et.al. har presentert et utfyllende bilde av hvordan ulike kulturer igjennom historien har gitt spill mening. Ikke bare har spill speilet samfunnets kultur, men de har også bidratt til å spre kunnskap om kultur og samfunn (Gjesvik et.al. 2009). Sammenlignet med tidligere spill, står online-spill i en særstilling når det gjelder å spre kunnskap om ulike kulturer verden over. Det er åpenbart at dataspill reflekterer den teknologiske utviklingen som vårt samfunn har vært gjenstand for. Men hva annet forteller disse spillene om vår kultur? Intervjuobjektet sier i TV-intervjuet noe om familiekulturer i dag:

”... og det tenker jeg er veldig viktig, at foreldre og på en måte lærer seg en sånn ... holdninger til spill, for foreldre i dag, så er det ganske ukjent dette her, og når de vokste opp selv så var ikke dataspill en del av oppveksten, så en del foreldre er skeptiske til spill, de tør ikke helt å snakke med barna om det, fordi at da tenker de kanskje at de oppmuntrer barna til å spille mer da.”

Intervjuobjektet peker på at det barna holder på med, er ukjent for foreldrene. I seg selv kan det tolkes som et *kulturuttrykk*. Slik jeg forstår Kutner & Olson mener de at offentlige myndigheter forsøker å bekjempe dagens dataspilltrussel, på samme måte som våre foreldre, besteforeldre og oldeforeldre er blitt advart mot de nye mediene av sin tid (Kutner & Olson 2008). Intervjuobjektet poengterer at foreldre må ”lære seg holdninger” og ”ikke tør helt å snakke med barna”. Det kan se ut som han her setter ord på noe av den familiekulturen som har hegemoni i dagens samfunn; forhandlingsfamilien (Thuen 2011, Glaser & Bølstad 2008, Juul 2007).

I kursmaterialet setter kurslederne tidlig i kurset fokus på kulturbegrepet, og introduserer med dette dataspill som et kulturelt fenomen. De stiller spørsmål til foreldrene om deres egen ungdomskultur, og de plasserer IT (informasjonsteknologi) som en kultur i seg selv som har gjort et ”inntog” hos barn og unge. Kommunikasjons- og underholdningsvaner presenteres under punktet ”fritidsmønsteret hos unge i dag”. Det kan synes som om kurslederne med dette nettopp forsøker å peke på det spesielle i dette kulturuttrykket som dataspill representerer. Slik jeg tolker deres språkhandling her, trekker de på diskurser som er i overensstemmelse med Gjesvik et.al. sin beskrivelse av nåtidens stadig sterkere fokus på individet og mindre på samfunnets fellesverdier (Gjesvik et.al. 2009). Dette samsvarer også med Cash & McDaniel sin sammenligning av asiatisk og amerikansk spillekultur. Den vestlige kultur er i tråd med Gjesvik et.al. sin beskrivelse, der spill og spilleproblemer foregår i det private rom og isolerer familier, mens det i Asia skjer i det offentlige. Slik jeg forstår Clark & Scott, mener de at de

nye teknologiene vil forandre hele vår kultur. Til det verre eller bedre vet de ikke, men i dette perspektivet er avhengighet bare ”one blip on the radar” (Clark & Scott 2009).

Kurslederne introduserer også en måteholdsdiskurs i forhold til dataspill ved å jamføre med alkoholkulturen. Måtehold er en sterk verdi i vår vestlige kultur og er en del av det individualiserte kulturbegrep hvor vi skal kunne håndtere alle de nye teknologiene. En forutsetning for at familier kan leve gode digitale liv, er foreldre med kunnskap om denne nye digitale kulturen og som er i stand til å veilede og regulere barnas online-aktivitet (Bjørkeng 2011).

4.2 Konsekvenser av diskursiv praksis

I dette kapittelet belyses del to av problemstillingen:

Hvilke mulige konsekvenser får diskursene for foreldrenes forståelse av dataspillaktiviteten og for deres relasjon til barna?

Mulige konsekvenser av terapeutenes diskursbruk presenteres i kapitlene ”Et fiendebilde”, ”Et kulturuttrykk” og ”Demokratisk foreldreskap”. Dette er en inndeling som er forsøkt koblet opp mot inndelingen i ”Forskning og teori” og ”Diskurser i bruk”, samtidig som overskriftene refererer direkte til funnene.

4.2.1 Et fiendebilde

Foreldrene snakket ikke om problematisk dataspilling som en sykdom eller en avhengighetslidelse. De brukte andre begreper som uttrykk for sin forståelsesramme. Overskriftene Helserisiko, Moralsk ødeleggende og Prestasjonshemmende forteller noe om foreldrenes bekymringsfulle bilde av dataspillaktiviteten.

Helserisiko

I intervjuene framkommer det at alle mødrene er bekymret for at barna deres gjennom dataspilling skal rammes eller er rammet av noe helseskadelig.

Mor A: ... Arne³⁶ begynte å spille, spille det etter at vi var på kurs, og da har nok kurset gjort sånn at vi snakka, eller jeg og pappa, tenkte på dette med avhengighet og sånt no' (...) Nei, for det har dere sagt hele tiden, at dere ikke kan bli avhengige, og så har vi vært enige med dere i det, i forhold til at vi klarer å ha de reguleringsgreiene, og en time sånn og..., men at Arne vet nok veldig tydelig dette med WOW som noe av det mest avhengighetsskapende, og litt sånn hvorfor og sånt no'.

Mor B: Jo, altså når vi får listet opp faresignaler og man oppdager at de nesten alle sammen passer inn i sammenhengen, så synes jeg det begynner å bli skummelt.

Mor C: ... jeg synes jo at han har brukt en del tid på dette her opp igjennom årene kanskje ... og han spiller jo et spill, dette WOW.

Mor A er eksplisitt på at avhengighet er noe hun og pappaen har tenkt på og som de med ”reguleringsgreier” prøver å unngå. Det kan synes som de besitter en type kunnskap om at ”dette med WOW” er særlig avhengighetsskapende. Mor B har oppdaget at mange av de faresignalene hun ble presentert for på foreldrekurset, passer såpass godt med sønnens atferd at det begynner å bli skummelt. Hun nevner ikke avhengighet direkte, men jeg tolker hennes bekymring til å handle om dette. Mor C synes at sønnen har brukt en del tid på dette her opp igjennom årene. ”Dette her” er ikke noe hva som helst, det er ”dette” WOW. Begrepet ”dette” peker på en betydning som bare ligger implisitt i deres fortelling. Slik jeg forstår Fairclough er dette en form for intertekstualitet, der det trekkes på tidligere kommunikative begivenheter knyttet til WOW. En av disse kommunikative begivenhetene er foreldrekurset som var relativt tydelig på at online-spill, og i særdeleshet WOW, er avhengighetsskapende. Som jeg tidligere har vært inne på, defineres og beskrives avhengighet ulikt i faglitteraturen. Noen steder som en sykdom (jfr. bl.a. Cash & McDaniel 2008 og Clark & Scott 2009), andre steder som en motivert handling (jfr. Rise m.fl. 2010, Griffiths 2008 og Gjesvik 2009) og atter andre som et meningsbærende kommunikativt uttrykk (jfr. Ulleberg 2007). Det kan synes som om mødrene i sine bekymringer trekker på forståelser av avhengighet som noe ikke viljestyrt; noe WOW kan påføre barna deres.

Mor C har vært særlig oppmerksom i forhold til den av sønnene hennes som har spilt WOW i noen år. På spørsmål fra meg om hva hun har vært oppmerksom på, svarte hun følgende:

Mor C: Det jeg har vært litt obs på er om, sitter han liksom for mye inne, virker det som han isolerer seg, noe som han jo ikke gjør i og for seg, fordi at han er jo veldig mye i kontakt med folk bare gjennom spillinga, ... men det jeg også har vært litt sånn observant på er hvor viktig kan det spillet være for eksempel, er det sånn at hvis vi skal et sted eller sånt noe, at det på en måte får han til ikke ville, fordi du tror han vil

³⁶ Alle navn i datamaterialet er fiktive.

sitte hjemme og sitte og spille istedenfor ... ofte kan det jo være kjedelig å sitte sammen med voksne i det hele tatt ikke sant, men hvis de blir humørsyke kanskje da, eller hvis ... ja, hvor irritert skal man bli liksom?

Jeg: ... hvor irritert?

Mor C: Hvor irritert skal han få lov til å bli før du føler at det er noe gærnt? Du snakket noe om slitenhet her husker jeg, at det var et av de punktene, og det var noe jeg har blitt mye mer oppmerksom på ...at det kan gi seg litt utslag i forskjellige ting, noen ganger når du leser avisa eller sånt noe, så hører du bare om ekstremtilfellene, at folk går amok, og river ned hus og ... hvis du tar dem vekk fra spillet.

Mor C har tydeligvis gjort seg noen tanker om sønnens spilleatferd, om atferd generelt og om helserisiko spesielt. Ved bruk av eksempler, vises hennes forestillinger om hvor dataspillavhengige i ekstreme tilfeller kan ende, og kanskje er det nettopp dette hun frykter for sin egen sønn. Mor C forteller at hun har vært oppmerksom på om sønnen isolerer seg, hvor viktig spillet er for han og graden av hans humørsyke og irritasjon. Mark Griffiths var en av forskerne det på kurset ble henvist til. I hans kriterier for vurdering av dataspillavhengighet, finnes blant annet viktighet/betydning av spillet og endringer i humør/stemmingsleie (Griffiths 2008a). Ifølge Griffiths skal man til sammen oppfylle seks av seks kriterier for å kunne bli definert som avhengig og fire av seks for å være en problemspiller (ibid.). Spørsmålene hun stiller kan tolkes som uttrykk for at det går en grense her et eller annet sted, hvor noe går fra å ikke være gærnt til å være det. Begrepet "gærnt" kommer fra 'galen' som opprinnelig betydde sinnsyk. Om det er dette Mor C er oppmerksom kan ikke vites sikkert, men jeg antar at hun i sin oppfatning av sønnens velbefinnende, trekker på en diskurs om dataspill som en helserisiko.

Moralsk ødeleggende

Både mor og far i familie A og mor i familie B uttrykker tydelig hva de mener om skytespillene som barna deres spiller:

Far A: Jeg liker fortsatt ikke de krigspillene, skytespillene, jeg skjønner ikke hvorfor nesten alle spill skal være sånne krigspill, men det der med at noen av spillene hvor man kan skyte veldig mye på sivile, det snakket vi jo også på nede hos deg (på foreldrekurset).

Mor A: dette med at vi ikke liker dette med skyting og at vi undersøker dette med sivile og blod og jeg må si at jeg blir skremt av den siste kvelden (på foreldrekurset) hvor vi så den flyplass-scenen, den ante jeg ikke var der eller at det kunne være sånn. Så er jeg blitt veldig sånn etterpå at jeg ... det er forbud mot å skyte sivile.

Mor B: Jeg synes ikke det er noe ålreit i det hele tatt, jeg synes det er helt forferdelig, brutalt og blodig og en moral som ikke henger på greip i det hele tatt ... det er ikke morsomt når du skyter noen og så spruter hele skjermen fullt av rødt blod og sånt, og så læres dere opp til det å drepe noen, det er liksom bare sånn at det bare er til å reise seg opp igjen og så er det helt greit liksom, de var ikke dø allikavel ... hva slags moral er det da? Og det der skate-spillet, hvor du knekker 14000 bein i kroppen og så får du premie for det ... og så får du poeng etter hvor mange bein du brekker, altså hallo! Hvor er moralen hen?

Det kan se ut som om "Sivile" er et begrep med et bestemt meningsinnhold i familien A. 'Sivile' betyr opprinnelig borgerlig og praktiseres ofte i betydningen "ikke-militær" (ordnett.no 18.04.2011). Mor og far A henviser begge til foreldrekurset, blant annet den siste kvelden hvor kurset hadde besøk av en tidligere aktiv spiller. Her ble spillet "Call of Duty" (COD)³⁷ demonstrert med en scene som skulle forestille en vanlig flyplass. Spilleren skulle forestille et medlem av en militær gruppe med oppdrag å skyte flest mulig av de "sivile" på flyplassen. Det er en kjent retorikk (genre) i norsk forsvarspolitik å snakke om å redde/beskytte sivile i militære konflikter. Senest uttalte forsvarsminister Faremo til Dagbladet etter at Norske F-16 fly hadde vært på tokt i den FN-ledede militære operasjonen i Libya:

“Det er en tung avgjørelse å bruke våpenmakt (...) de som gikk på vingen så raskt har bidratt til at sivile liv har blitt reddet. (...) Norge har lenge vært en støttespiller av FN, og da de gikk inn for en historisk resolusjon for å beskytte sivile i Libya, var det viktig for Norge å stille opp.” (Rash 2011)

Det å ty til våpen er ingen lett avgjørelse, men kan forsvares når formålet er å beskytte sivile. Når COD spilles i familien A er det innført et forbud mot å skyte "sivile". Dette kan tolkes som en språklig handling der det trekkes på diskurser fra norsk/vestlig krigsmoral. Slik jeg forstår Fairclough, skaper denne typen interdiskursivitet mulighet for forandring (Jørgensen & Phillips 1999). Forandring kan blant annet innebære en ny forståelse av en hendelse, jfr. "krig" vs. "fredsbevarende innsats". Det kan synes som om mor B ikke har den samme "fredsbevarende" diskurs tilgjengelig. For henne fremstår spillene og det som skjer i dem som forferdelig, brutalt, blodig og lite morsomt. Bruken av slike begreper sammen med uttrykk som "så spruter hele skjermen fullt av rødt blod", "så læres dere opp til det å drepe" og "du knekker 14000 bein i kroppen og så får du premie for det", kan tolkes som språkhandlinger som støtter en diskurs om skytespill som moralsk forkastelige. Mor Bs avsluttende "... altså

³⁷ Call of Duty er et førsteperson skytespill (FPS) med en anbefalt aldersgrense på 18 år (PEGI.info).

hallo! Hvor er moralen hen?”, kan forstås som uttrykk for en holdning til budskapet, mer enn at hun er på leting etter en akseptabel moral i spillene.

Mor og far A og mor B sine respektive posisjoneringer i forhold til deres barns bruk av skytespill, kan også forstås i sammenheng med Jensens kontekstbegrep (Jensen 2007). Kontekstene ”drapsopplæring”, ”utryddelse av sivile” og ”umoral” kommuniserer en mening om hvordan skytespill skal forstås. Hvis man som COD-spiller derimot inngikk i en fredsbevarende styrke som hadde i oppdrag å bekjempe den nesten uovervinnelige Muammar al Gaddafi, ville flere meninger av fenomenet kunne være tilgjengelige.

Uavhengig av hvilke moralske diskurser man trekker på i forhold til skytespill, vil nok flere fraråde foreldre fra å tillate sine barn å spille slike spill. Basert på Gentiles forståelse av hva som biokjemisk skjer med kroppen når man spiller voldelige dataspill, bør man være på vakt i forhold til en type avhengighet som ligner veldig på narkotikaavhengighet (Sinclair 2011). Han betegner en slik type avhengighet som en impuls-kontroll forstyrrelse som også gir angst- og depresjonssymptomer (ibid.). Bakker går muligens enda lenger ved å påstå at dataspillavhengighet på mange måter er verre enn rusavhengighet da spillerne ofte kan skjule seg på rommene sine (nrk.no/schrødingers katt:19.11.2009).

Prestasjonshekkende

Begge fedrene i familieintervjuene trekker frem sin økte bevissthet om skoleprestasjoner knyttet til dataspilling.

Far A: ... og det tror jeg kanskje vi er blitt enda mer bevisst på, og være obs på det, å følge kanskje ekstra nøye med på at ikke spillingen går ut over skolearbeidet, for nå har disse begynt på ungdomsskole, og det de gjør på skolen er jo nå målbart, nå får man karakterer, før så var det litt mer sånn ... jeg tror vi hadde god kontroll før og, men da var det litt mer runde formuleringer og synsinger, nå er det tallfestet prestasjonene (...) en ting er nå skolearbeid som skal skjottes, i aftenposten i forgårs stod det om leseferdigheter blant ungdom i 8. 9. 10 kl. Det er skremmende hvor dårlig det er, og en ting som vi har vært veldig bevisst på i alle år, er jo sånn som denne boka her (viser frem en bok som Odin holder på å lese), det er ikke mange dagene siden du fikk denne boka her, og nå er du på side 489...

Far B: ... mens Cato han gjør alt mulig han. Han har bedre karakterer i år enn han hadde i fjor, han er ute med venner, han bruker ikke så mye spilletid, så det er noe vi har blitt mer oppmerksom på den tida som har gått, så det må vi nok gjøre noe med framover, det var ikke vi så bevisst på ... med det uskyldige lille spillet ditt.

Det kan synes som om disse fedrene ”tar-for-gitt” at dataspilling kan ha negativ innvirkning på skolearbeid/karakterer. Far A viser til de ”skremmende” dårlige leseferdigheter blant Oslo-ungdom. Deres egen sønn Odin har imidlertid lest 489 sider på noen dager. Uten at far B eksplisitt sier at det er en sammenheng mellom sønnen Cato sine karakterer og spilletid, kan det synes som om det er det han mener; når Cato ikke bruker så mye spilletid, får han bedre karakterer på skolen. Far B nevner også at Cato er ute med venner, men det kommer i sitatet ikke frem om dette er en forandring eller om det har en sammenheng med karakterene eller med spilletiden.

Når uttalelsene til far A og far B om ”skolearbeid”, ”leseferdigheter” og ”karakterer” studeres nærmere med tanke på modalitet, vises en høy grad av tilslutning mellom taler og budskap. Av dette kan tolkes at det her snakkes om ganske udiskutable kjensgjerninger. Slik jeg velger å forstå både far A og far B, er de i sine språkhandlinger her under innflytelse av en rådende diskurs i vårt samfunn; gode skoleprestasjoner er en dyd.

Torgersen m.fl. så i sin undersøkelse blant norske 12-17 åringer på sammenhengen mellom dataspilling, skoleprestasjoner og utdanningsambisjoner. Konklusjonene deres viser en viss sammenheng mellom problematisk dataspilling/symptomer på dataspillavhengighet og gutters prestasjoner, innsats og tilpasning i skolen, men ingen signifikante sammenhenger mellom dataspilling og utdanningsambisjoner (Torgersen m.fl. 2010). Slik jeg forstår Krokan, var dannelsesidealet til dagens foreldregenerasjon nært knyttet til den litterære sfære som arena for kunnskapsutvikling. Mange av dagens unge føler seg fremmed i forhold til dette (Glaser & Bølstad 2008). Kompetansebedriften Mannaz i Danmark har tatt konsekvensen av dette i sitt arbeid med utviklingen av ledere. De gjør de seg bruk av online rollespill; en arena hvor spillere/ledere får utviklet sine evner innen kommunikasjon, styring av oppgaver, jobbe sammen i team, delegere oppgaver, påta seg forskjellige lederroller og utøve situasjonsbestemt ledelse (Carlsen 2009). Dagens dannelsesideal står ikke i motsetning til hva fedrene over ønsker for sine barn, men stiller kanskje noen nye spørsmål om hvilket skolearbeid og hvilke ferdigheter som er å foretrekke i dagens digitale samfunn.

4.2.2 Et kulturuttrykk

Foreldrene snakker om dataspill som en integrert del av deres barns liv. Overskriftene Ferdigheter, Sosiale relasjoner og Fritidsmønster refererer til foreldrenes mer anerkjennende bilde av dataspillaktiviteten.

Ferdigheter

Sjakk og vikingespillet Hnefatafl ble i sine tider sett på som viktige aktiviteter for unge menn i utviklingen av ferdigheter innen blant annet krigsstrategi (Gjesvik et.al. 2009). Noen av foreldrene var opptatt av mestringsaspektet ved dataspillene. Mor og far A ser ut til å ha funnet en felles forståelse av dette i sin tilnærming til spillene.

Far A: Det er vel litt så, i den gata der som jeg i hvert fall har trøsta meg med, at når de sitter og får til det ene og andre i disse krigene, så er det ikke, så er det nødvendigvis ikke gleden over å drepe mennesker, men det går på, det går på presisjon og vi snakket om på kurset, dette med ... hjelp meg litt da med å finne ordet...

Mor A: Mestring...

Far A: ... mestring ja, at det dessverre er å drepe mennesker eller andre soldater, det får nå så være, jeg aksepterer ikke 100 %, men at det er mer mestring og dyktighet enn at det er bare slakting.

Mor A: Så det å samarbeide, og som vi snakket om på kurset, jeg ser jo det med mestring og strategi og de tingene der.

Mor og far A's språkbruk her kan forstås som interdiskursivitet eller artikulering av ulike diskurser på tvers av forskjellige diskursordener (Jørgensen & Phillips 1999). 'Mestring', 'strategi', 'presisjon', 'samarbeid' og 'dyktighet' tilhører en annen diskursorden enn begrepene "dreping" og "slakting". Det kan synes som om mor og far A er enige om "mestring og dyktighet" som forståelsesramme for deres barns dreplede i dataspillet. Jeg tolker far A's "som jeg i hvert fall har trøsta meg med" som uttrykk for en strid mellom ulike ideologiske posisjoner. Og så lenge mestrings-/ferdighetsdiskursen dominerer i denne hegemoniske kampen, gis mor og far A handlingsrom til å akseptere dreping i dataspillet.

En slik hegemonisk kamp samsvarer godt med de ulike diskursive "stemmene" som høres i samfunnet. På den ene siden kan vi bli introdusert for meninger om FPS-spill er å betrakte som voldelige spill med stort potensiale for å påvirke i destruktiv retning, jfr Grossmann som mener at slike spill lærer barn å drepe. På den andre siden er det mange forskere som ikke finner noen slike sammenhenger, jfr. blant andre Kutner & Olson som ville blitt mer bekymret

om gutter ikke spilte slike spill. De mener at FPS-spill i dag er et mål på sosial kompetanse for dagens guttegenerasjon (Kutner & Olson 2008).

Mor C ser også ut til å være i en forhandling mellom ulike betydninger av ferdighetsaspektet i sønnens dataspilling.

Jeg: Hva er det han legger vekt på da?

Mor C: Nei, han legger vekt på den der ..., noe som jeg vel ikke er helt sikker på om jeg synes er helt ålreit, det der mestrings ... eller han er en veldig sånn sta og egen gutt da, så når han skal klare noe, så skal han klare det

J: mhm

Mor C: ... det har han jo gjort i alle år ... enten det gjelder å hoppe med sykkel ned trapper eller, eller når han lærte seg å knyte skolisser når han var liten, eller når det er noe han vil ...

Jeg: ja ...

Mor C: ... så vil han det

Jeg: ja ...

Mor C: ... og det fant han tydeligvis noe i dette spillet WOW, som gjorde at han ville nå toppen på det liksom, eller bare komme seg gjennom; han skal klare det, klare det, klare det!

På kurset ble foreldrene presentert for ulike individuelle motiver som spillere kan ha i sin dataspilling. Disse innebærer sosial motivasjon, fordypningsmotivasjon og prestasjonsmotivasjon, der de fleste problemspillere befinner seg i gruppen prestasjonsmotiverte (Gjesvik et.al. 2009). Det kan tenkes at denne kunnskapen har utfordret mor C's forståelsesramme av mestringsaspektet i sønnens WOW-spilling. Det som så ut til å være et positivt element i mor og far A's syn på dataspilling, ser ikke i samme grad ut til å være like udelt positivt for mor C. Sønnens evner i alle år til å stå på og klare ting når han har villet noe, ser i mor C's perspektiv ut til å være solide ferdigheter når det gjelder å knyte skolisser og hoppe med sykkel i trapper, men mer bekymringsfulle i en dataspillkontekst. Mor C's usikkerhet om dette med mestringsaspektet i WOW-spillet kan være uttrykk for at en betydningsforhandling. På den ene siden en forståelse av mestringsiver som en høyverdig menneskelig egenskap og på den andre siden en forståelse av denne egenskapen som en potensielt avhengighetsskapende kraft. Fairclough mener at i de konkurrerende elementers eksistens, ligger også muligheter og ressurser for mennesker til å gjøre motstand mot dominerende betydninger (Jørgensen & Phillips 1999).

Sosiale relasjoner

Mor og far A er opptatt av det sosiale livet til barna. De har etter gjennomført kurs registrert en endret holdning hos seg selv knyttet til de sosiale aspektene ved spillingen:

Far A: jeg har endret litt holdning til dette med spill, at det er litt mer sosialt enn det jeg hadde tenkt, det tror jeg kanskje at mor også tenker, at vi så på spill som veldig usosialt fordi vi sammenlignet med at det å være sosial er det å være ute å leike indianer og cowboy med tregevær og klatre i trær og sånt, for det gjorde jo alle før (...) jeg er egentlig blitt mer positiv til den måten å være sammen på, jeg var mer kritisk før til, at "og sitter de nå inne og spiller, kan vi ikke gå ut og leke med tregevær?", nå aksepterer jeg mer at det er, dette er den måten de møtes på.

Mor A: ... jeg har blitt mer positiv som far sier, i forhold til at dere sitter sammen, jeg hører dere ler, dere samarbeider, dere sitter fire stykker og spiller samtidig ...

Far A: Ja, skrekkeksempelen er jo disse her som sitter bare og spiller og ikke har noe annet sosialt liv.

Noe har gjort at mor og far A er blitt mer positive til spilling. Det synes ikke som om denne prosessen har vært helt enkel, særlig ikke for far. Han innrømmer at han var "mer kritisk" før, men at han nå "aksepterer" mer at det er denne måten "de (barna) møtes på". En prosess hvor man beveger seg fra å være kritisk til å akseptere kan være uttrykk for at grensene innenfor ens gjeldende diskursorden er flyttet på. Ved å trekke på diskurser og genrer som "dataspill er en måte å være sosial på" og "dataspill inkluderer samarbeid, latter og spill" kan det synes som om mor og far A's handlingsrom er blitt utvidet. Denne utvidelsen av handlingsrom kan også ses i sammenheng med Watzlawicks teori om første- og annenordens forandring; mor og far A har i sin forståelse av dataspill beveget seg fra et logisk nivå (usosialt) til et annet (sosial arena) (Watzlawick et.a. 1996). I begrepet "tregevær" ligger mye potensiell informasjon. Særlig for den mannlige delen av dagens foreldregenerasjon representerer begrepet et meningsunivers, og kan således betraktes som en diskursorden i seg selv. Far A's anvendelse av begrepet kan tolkes som en kontekstmarkering³⁸, hvor det fortelles noe om en sosial referanseramme; "det ultimate sosiale samlingspunkt var rundt tregeværene". "Skrekkeksempelen" kan forstås som "tregeværets" dikotomiske motstykke.

Far B trekker også på en sosial diskurs om dataspill, men dette er med et litt annet utgangspunkt enn familien A:

³⁸ Å kommunisere en bestemt mening ved bruk av kontekstmarkører. En kontekstmarkør er et kommunikativt uttrykk som gir informasjon om kontekst (Jensen 2007).

Far B: ...og så er det en sånn brytningsalder med pubertet og sånn. Dina er litt tidlig ute og det er noen av de andre som ikke er ...

Jeg: Okei

Far B: ... så når Dina sier at de kommenterer henne hele tiden, så er det vel et eller annet som jeg tror Dina oppfatter at de er litt nebbete og, når Dina sier en ting så skal det vris og vendes på, men jeg tror kanskje at Dina er litt mer voksen enn de i den andre gjengen. Så det er ikke så morsomt lenger, hun har vokst litt ifra de rett og slett. Sånn tolker jeg det da ...

Det sies ikke eksplisitt i far B's uttalelser, men Dinas dataspilling kan forstås som en tidvis tilbaketrekking fra fysisk sosial omgang med venninner, mot et mer sosialt fellesskap online. Implisitt i hans beskrivelse av Dinas aktuelle sosiale utfordringer kan, i tillegg til en anerkjennelse av Dinas prosess, også ligge en aksept av dataspill som en sosial arena. Mor B inntar et noe annet perspektiv enn far B i tilnærmingen til datterens tilbaketrekking. Hun forteller om hvordan Dinas bror, Cato opptrer i sitt sosiale liv:

Mor B: Cato gjør litt andre ting innimellom, han er ute sammen med venner og spiller gitar innimellom og drar på kino så det er litt mer pause innimellom og ... så er det vel litt sosialt med å sitte å prate sammen med venner ... og på COD også, som vi vel også snakket på kurset om at det er også en måte å være sammen med venner på.

Det kan synes som om mor B trekker på en diskurs som sier noe om at "ute sammen med venner", "spille gitar" og "dra på kino", er mer å foretrekke enn selve dataspillet. Samtidig sier mor B at COD også er "litt sosialt" og en "måte å være sammen med venner på". Dette kan tolkes som uttrykk for at det har kommet en konkurrerende diskurs som hun kan tillate seg å bruke i gitte kontekster; blant annet når dataspillarenaen ikke synes å være den viktigste. Mor B's "litt mer andre ting innimellom" og "litt mer pause innimellom" kan forstås som et lite spor av "skrekkeksempelen" til far A; det "innimellom" er det som skiller det å bare sitte der å spille og ikke ha noe annet sosialt liv.

I sitt eksempel av hvordan sønnen kan ha sosial omgang med venner, illustrerer mor C noe av dagens foreldregenerasjon sine utfordringer.

Mor C: ... sånn som Elias kan ligge en hel kveld han inne på sofaen sin inne på rommet sitt og holde på å le seg i hjel og prate med folk og se på TV'n ... så sitter de i hver sin stue og ser på de samme programmene ... og det er jo liksom for oss litt fjernt

Som Bjørkeng formidler i sin bok "Nettkidsa", er barn i dag de første digitalt innfødte (Bjørkeng 2011). Mor C var ikke en digitalt innfødt, men er mulig en digital immigrant. Jeg får inntrykk av at hun formidler budskapet i en fortellerform uten negative konnotasjoner. Dette kan tolkes som at mor C i sin språkhandling forteller at hun både står trygt i sin

”fjærnt”-het og at hun kan romme den nye sosiale samhandlingsformen som sønnen representerer. Slik jeg forstår Watslawick er forutsetningen for erkjennelsen av ulike virkeligheter kommunikasjon (Håtveit & Jensen 2004). Det kan synes som om Mor C’s erkjennelse er produkt av dialog både med sønnen, seg selv og andre.

Fritidsmønster

Far B trekker i sin refleksjon over de nye spillenes plass i vår kultur, sammenligninger med alkoholens posisjon blant mindreårige barn og eventyrenes kulturuttrykk:

Far B: ... fortsatt så har man selvfølgelig kampanjer og prøver å unngå at foreldre kjøper alkohol til sine mindreårige barn, men det hadde vært mer hvis ikke det var en kultur rundt det og at det er organisasjoner og stiftelser som jobber med disse tingene, og sånn tror jeg det må bli med spill også, og det kreves mye mer kunnskap og må jobbes mer med det, og du lager din masteroppgave og andre må forske mer på det. Sånn som i folkeeventyrene, det er jo forferdelige ting som skjer der og, at Espen A hogger hodet av trollet og later som han skjærer opp magen og lurert trollet til å skjære opp sin mage, så det er jo groteske ting der og.

Det kan i far B’s uttalelser innledningsvis se ut som han ikke helt har slått seg til ro med hvordan spill skal forvaltes som en del av barns fritidsmønster. På samme måte som ”organisasjoner” og ”stiftelser” har bidratt til kulturer rundt foreldres forvaltning av alkohol til sine barn, tror han noe av det samme må bli med spill også. Far B’s uttalelser her kan tolkes som på den ene siden en erkjennelse av at spill på linje med alkohol ikke kan bekjempes som kulturfenomen og på den andre siden at spill fortsatt på linje med alkohol må reguleres og underlegges kontroll. Samtidig som far B sammenligner spill med alkohol, gjør han i samme sitat også en sammenligning med folkeeventyrene. Han viser til ”forferdelige” og ”grusomme” ting som skjer der og, uten at han gir inntrykk av å mene at disse på noen måte skal bekjempes. Dette kan forstås som en moderering av hans første budskap. En tolkning av far B’s språkhandling kan være at hans mening eller resonnement inneholder konkurrerende elementer som forhandler om betydningshegemoni (Jørgensen & Phillips 1999). På den ene siden samsvarer far B’s budskap med den type offentlig oppmerksomhet dataspill er blitt gjenstand for i Asia (Cash & McDaniel 2008) og på den andre siden dataspill som en kulturbærer og kulturskaper (Gjesvik et.al. 2009).

Mor B og mor C har litt andre vinklinger til dataspillets innflytelse på barns fritidsmønster:

Mor B: Dina står opp halv 7 om morgenen, og så sitter hun og chatter på GSM til hun skal gå på skolen omtrent og det første du gjør når du kommer hjem, det er å hive deg over GSM.

Mor C: ... det er ikke noe gærnt at man sitter og spiller eller man sitter foran en skjerm kanskje, men det er veldig viktig at man også går ut og får luft, at man deltar i andre sider av ..., at man prøver å vinkle det på den måten. (...) så det der med de nye spillene ... eller ungene i dag er så annerledes, og slik vil det alltid være, altså det er jo et generasjonsskille, og det er ikke bare det med spilling, men det at de bruker jo media på en helt annen måte enn det vi gjør. (...) ...men det er kanskje ikke noe jeg kan gå inn og dømme ut fra hva min verden er, jeg mener, det var jo sånn når jeg var ung, så syns jo min mor at hvis jeg så på TV'n på noen sanne ungdomsprogram 2-3 ganger i uka så syns hun det tok helt av ikke sant.

Her bringer mødrene B og C inn aspekter som prioritering av tid og luft. Jeg får assosiasjoner til verdiladede dyder som ”å ikke kaste bort tiden” og ”viktigheten av frisk luft”. Dette kan tolkes som uttrykk for mer konvensjonelle diskurser om oppvekst og fritid. Ifølge Fairclough er dette i tilfelle et tegn på og en drivkraft i opprettholdelsen av en dominerende diskursorden og dermed den herskende sosiale praksis (Jørgensen & Phillips 1999). Mor B’s bruk av formuleringen ”hive deg over GSM” og mor C’s ”veldig viktig at man går ut” kan forstås som språklige tegn på at de er influert av en dominerende diskursorden. Det kan tenkes at en utvidet forståelsesramme rundt dataspillaktiviteten, jfr. vennskaps- og identitetsdannelse (Bjørkeng 2011), etablering av nye sosiale nettverk (Krokan i Glaser & Bølstad 2008) ledelsesutvikling (Theilgaard hos Carlsen 2009) og dataspilling som mål på sosial kompetanse (Kutner & Olson 2008), vil utvide mødrenes handlingsrom i forhold til barnas spilling. Et handlingsrom der det både er plass for veiledning av tidsbruk, frisk luft og anerkjennelse av dataspillet som en betydningsfull del av barns fritidsmønster.

4.2.3 Demokratisk foreldreskap

I dette kapitlet forsøkes belyst hvilke mulige konsekvenser terapeutenes diskursbruk kan ha for foreldrenes relasjon til barna. Det Demokratiske foreldreskap kan både ses som ramme for funnene og som en diskurs som er blitt utfordret av den diskursive praksis på foreldrekurset. Overskriftene Kontekst, Relasjon foreldre-barn og Foreldrekompetanse viser til de områdene hvor mulige konsekvensene for meg var lettest å få øye på.

Kontekst

”Det miljø eller de omgivelser, jeg befinner meg i, er kontekst for eller ramme omkring det, jeg foretar meg” (Ølgaard 2004)

Foreldre utøver ikke sitt foreldreskap i et vakuum. Hvordan vi fremstår og opptrer overfor våre barn, har alltid blitt farget av de livsbetingelsene vi har og den kulturen vi lever i (Thuen 2011). Foreldrene jeg intervjuet var opptatt av at det de foretar seg av reguleringstiltak overfor sine barn står i en sammenheng, blant annet med hvordan andre foreldre forholder seg til det samme temaet:

Mor A: Det er noen ganger vi har jobbet litt med å finne balansen mellom å gjøre det vi syns er fornuftig, hvor grensene skal gå. Hvis våre grenser går her nede og de andre foreldrenes grenser går her oppe, må vi finne et eller annet sted mitt i mellom eller sånn. Det var en av dere (henvendt til barna) som sa det at vi må ikke gjøre det sånn at ingen gidder å komme til dere eller at dere forsvinner ut hele tiden også sånn...

Far A: Altså vi foreldre har vært bevisste, og vi savner vel litt at..., vi føler ikke at alle andre har vært like bevisste, (...) vi bor veldig fint til, rekkehus, god plass, og hele loftet vårt er jo egentlig bygd på grunn av at vi har barn og at vi ønsker at det skal være en trygg plattform for barn, at de skal for eksempel henge rundt på Oslo city fordi det er kjedelig å være hjemme sammen med mamma og pappa.

Det kan se ut som om mor og far A i sine uttalelser viser noe av den kontekstuelle mangfoldigheten mange foreldre navigerer innenfor. Deres anvendelse av uttrykk som ”andre foreldrenes grenser”, ”ingen gidder”, ”dere forsvinner” og ”vi ønsker” kan fortelle noe om den rammen eller det handlingsrommet de som foreldre har rundt sitt foreldreskap.

Far B trekker også inn forhold utenfor familien som betydningsfulle i deres forvaltning av grenser og reguleringstiltak rundt barnas dataspilling:

Far B: Så når noen foreldre tillater det så blir det helt umulig for de andre, for det er ikke noe hjelp i ... så det er det som er regelen på gata, altså ute i samfunnet, da måtte vi jo være gale som du sier, tilhøre en religiøs sekt eller noe sånn, å nekte ungene å omgås andre, da må du faktisk gå så langt

Far B: Jeg tror det er veldig viktig å komme i gang og spinne litt på den tråden og øke bevisstheten blant folk, fordi at det skal være sånn at de foreldrene som er minst bevisste på å holde aldersgrensa, er de som speeder opp farten som ødelegger for alle andre som prøver å holde regler, sånn kan vi ikke ha det, så det er, det er jo litt vill vest i samfunn et når det gjelder dette med spill og aldersgrenser og sånn, for vi så at det ble helt meningsløst at vi skulle holde på 18 årsgrense, vi hadde ikke sjans, det er ikke noe demokrati på den måten at vi kan bestemme noe som helst i forhold til det, så lenge man er en del av et sosialt samfunn, så det funker ikke i det hele tatt, så det må

noen ta tak i, akkurat som man har gjort med alkohol og andre ting, at man har en politikk på det, og det har blitt en kultur rundt det.

Far B sier det ikke eksplisitt i sine uttalelser her, men har tidligere i intervjuet fortalt at de som foreldre har forsøkt å holde igjen på 18-årsgrense, og således tilhører gruppen ”alle andre som prøver å holde regler”. Som representanter for denne gruppen av foreldre ser det i teksten ut til at de står i et motsetningsforhold til ”de foreldrene som er minst bevisste på å holde aldersgrensa”. I sin beskrivelse av hva han mener om dette forholdet, anvender far B en rekke metaforer som for eksempel ”regelen på gata”, ”ute i samfunnet”, ”religiøs sekt”, ”speeder opp farten” og ”vill vest”. En slik utstrakt bruk av metaforer kan tyde på høy grad av interdiskursivitet, noe som igjen kan tolkes som ønske eller behov for forandring. Far B er ganske tydelig på at ”sånn kan vi ikke ha det” og ”det må noen ta tak i”; at det må skje noen forandringer på samfunnsnivå. Det kan også tenkes at far B’s språkhandling er et forsøk på å gi seg selv, dem som foreldre og gruppen ”som prøver å holde regler” et handlingsrom eller å bevare sine identiteter som foreldre som handler i tråd med sine verdier. Når alternativene er ”ville vesten” eller en ”religiøs sekt”, skal det mye til for ikke å få anerkjennelse for noe midt i mellom.

Mor C bekrefter det kontekstuelle perspektivet i sin utøvelse av foreldrerollen:

Mor C: ... jeg tror det at du får en sånn back-up, det har vært her for eksempel (på foreldrekurs), at OK, sånn som du tror og tenker er faktisk ikke så gærnt

J: Ja

M: ... og det er faktisk kanskje helt ålreit å gjøre det og det, for jeg tror veldig mange foreldre i dag er blitt sånn at vi ... og mange enda mer enn det vi er hjemme hos oss, at OK vi lar på en måte ungene flyte litt av gårde i den forståelsen at ”alle andre gjør det jo” og vi stiller ikke så store spørsmål om ungen din sitter for eksempel foran en skjerm og driver med et eller annet spill inn på, jeg er jo borti en del foreldre, de vet jo ikke engang hva ungene deres spiller, hva det heter egentlig.

I tillegg til å peke på at man som foreldre, tilpasser seg sine omgivelser og lar ungene ”flyte litt av gårde”, er mor C også relativt eksplisitt på betydningen av støtte (”back-up”) fra andre foreldre i sin egen håndtering av spill.

Slik jeg forstår foreldrene i sitatene over er det ikke ukomplisert å utøve et demokratisk foreldreskap. I et ”demokrati” er det mange ”stemmer” som skal høres; ikke bare de innad i ”partiet” og ikke bare de med beslutningsmyndighet. Dagens foreldre lever i tillegg i et relativt nytt ”demokrati” uten for mange rollemodeller for hvordan oppdra etter demokratiske verdier (Glaser & Bølstad 2008). Dette er verdier som den demokratiske familien ikke alene

har innflytelse på. Eriksen peker her på hvordan andre dominerende posisjoner i samfunnet utfordrer foreldrenes autoritet, så som reklamen og omsorgsprofesjonene (Glaser & Bølstad 2008). I forståelsen av det demokratiske foreldreskap og for å kunne navigere som en demokratisk forelder, er det ifølge Bateson nødvendig med informasjon og beskrivelser fra flere vinkler (Jensen 2009).

Relasjon foreldre-barn

Mor C forteller at det har skjedd noe med relasjonen til sønnen etter at hun begynte å spørre han mer om spillet og hans forhold til det:

Mor C: ... før så var jeg veldig negativ på en måte, at jeg bare hang meg opp i at "uffameg det er for mye spilling her", mens nå er vi kanskje på en måte like negative, men vi har en litt annen tilnærming til det da, viser litt mer sånn større forståelse og kanskje litt mer sånn dialog (...) jeg gadd liksom ikke bry meg eller sette meg noe særlig inn i spillet eller vise at jeg visste noe om det eller noe som helst da, men nå har jeg vært litt mer sånn at jeg har spurt litt mer om ting ..., har jo spurt litt mer om hvordan og hva du synes er så interessant med dette spillet og hvorfor synes du det er OK og jeg spør mye mer hvem han spiller sammen med og, som sagt jeg synes vi prater litt mer om det på en annen måte, ikke bare si at nå har du spilt så mye den siste uka, at nå må det være slutt liksom eller det, du kan ikke spille så mye og, vi må sette regler for det og sånt, og ...

Det kan i teksten se ut som om uttrykkene "gadd liksom ikke bry meg" og "har spurt litt mer om ting" representerer to ulike diskursordener. Fra å ha et handlingsrom som stort sett tillot mor C å begrense spilling og "uffe" seg, kan det synes som om hun nå har fått tilgang på sin egen nysgjerrighet og evne til å stille åpne spørsmål til sønnen. Denne forandringen som mor C begrepssetter her kan tolkes som at diskursive elementer er blitt artikulert på en ny måte. De diskursive elementene kan være idéen om å stille spørsmål til sine spillende barn som likeverdige individer. En relasjon mellom foreldre og barn basert på likeverdighet er i samsvar med teorien om det autoritative eller demokratiske foreldreskap, jfr. (Thuen 2011, Juul 2007 og Bjørkeng 2011). Slik jeg forstår Hundeide vil slike dialoger som mor C i teksten representerer, sammen med andre "stemmer" kunne bidra til en "flerstemt mening" av barnas forståelse og stillingstagen til verden (Hundeide 2003).

Mor B er opptatt av forholdet mellom barn og foreldre på en litt annen måte. Hun har i den siste tiden registrert at det ikke er like enkelt å få med barna på aktiviteter som ikke inkluderer data. Særlig har dette blitt merkbart i forbindelse med at familien sammen drar på hytta. Hytta er blitt mye brukt de siste årene, men barna er ikke fullt så positive som de var før:

Mor B: ... men jeg skjønner jo at de ikke synes det er like stas å være der nå i denne perioden, men vi har vel sluppet littegranne opp på deler av det og reiser vel ikke så ofte som vi vil, men vi prøver å holde på at vi skal ha litt familietid uten verken datamaskiner eller x-boks innimellom. (...) Jo, men det er da det blir litt problemer når vi ikke kan gjøre noen ting lenger, det er uansett hva vi foreslår så er det liksom, hvis det ikke er en datamaskin der så går det ikke an å gjøre det. Det er uansett om vi foreslår en tur hjemme eller, altså jeg skjønner at det kan være kjedelig, men det går faktisk an å ta en times pause fra den datamaskinen innimellom (...) selv ikke en liten tur i skogen en times tid, da synes vi det begynner å bli litt skummelt,

Det kan synes som om ”litt familietid uten verken datamaskiner eller x-boks” er en verdi hos dem som foreldre. Jeg tolker hennes ”vi” som oss som foreldre og ikke oss som familie. Dersom hennes ”vi” bare peker på henne selv, og ikke på mannen, illustrerer hun en måte å tilslutte seg uttrykket på som gir budskapet en større grad av autoritet. Mor B’s uttalelse her må kunne tolkes som en diskursiv praksis. En praksis som på den ene siden kan påvirke relasjonen til hennes spillende barn (og til mannen) og på den andre siden kan inngå i en ideologisk strid om hvordan deres digitale og demokratiske familie skal se ut.

Mor A’s relasjonelle utfordringer ser ut til å være av en litt annen karakter. Mens mor B har utfordringer i å få gjennomslag for sine ekstradigitale ønsker, kan det se ut som om mor A er i forhandling både med barna og seg selv om hvordan det skal reguleres i familien:

Mor A: Både det å snakke om ... å få Odin og Arne, det å bli enige om regler og det å få Odin og Arne også til å si hvilke regler vi har, det var jo også noe av det som var hjemmeleksen vår også. (...) Ja, for så, for dere har jo også sagt også, at det er ålreit å ha noen avtaler og regler og grenser, men det er vel det der å finne ... Men, men vi har hatt den at hvis det brytes to ganger i løpet av en uke eller sånt no, så må vi snakke sammen og se om man skal hoppe over en dag(forhandlingsdiskurs – demokratiske foreldre)

Mor A’s posisjonering her kan tyde på at hun trekker på en demokratisk diskurs om foreldreskap. Hennes språkhandling i begrepene ”bli enige om regler”, ”det er ålreit å ha noen avtaler og regler” og ”så må vi snakke sammen” kan tolkes som en holdning om at regulering av dataspilling er et felles anliggende og må basere seg på en likeverdig relasjon og dialog mellom foreldre og barn. Dette samsvarer godt med Thuens teori om at foreldres autoritet i situasjoner hvor barna har mer kunnskap enn foreldrene, må basere seg på barnas tillit til at foreldrene vil det beste for dem (Thuen 2011). Ifølge Eriksen er det imidlertid viktig at ikke forhandlingsviljen går ut over evnen til å sette noen grenser. Barn vil ha regler, blant annet for å bli voksne. Barn vil også kunne bryte reglene for å se hva som da skjer (Glaser & Bølstad 2008). Eriksens teori kan settes i sammenheng med mor B’s ”dilemma” i sitatet over. Det å

hevde normer og verdier som ”datafrie soner” og ”et familieliv uten interaktivitet” er viktige insitament for barns sosialisering og individualisering.

Foreldrekompetanse

Flere av foreldrene gir uttrykk for at grenser og kontroll er viktige elementer i deres foreldrekompetanse:

Mor C: ... og du kan ikke bare la ungen din sitte inne på et rom foran en skjerm og spille i vei og ha null kontroll. Du må ha et forhold til det! (...) Så er det noe med at du må jo ta den der foreldreautoriteten som sier at selv om ungen din er 16 år eller 15 eller 12 at du må gå inn og si at... vi må ha visse regler for dette her

Mor A: Vi er kanskje blitt enda bedre på tror jeg å si at sånn som i helgene, for de har lekser i helgene også, først lekser, og så spilling, og dette med 3 timer maks på en dag i helgen. (...) Så er jeg blitt veldig sånn etter kurset at det er forbud mot å skyte sivile... En ting er som disse som er utkledd og går med geværer selv, men hvis det er noen sånne spill med sivile så er det ikke lov å skyte på de.

Far B: Ikke tale om, det er en av de krystallklare reglene, det er lett for å begynne å snu på døgnen og det skal vi ikke ha noe av, så det får du ikke lov til. Så lenge det ikke går ut over lekser og det sosiale med venner og sånn, så har vi ikke satt noen faste timer, men vi er nøye på ikke noe nattespill.

Det kan i teksten synes som om mor C sammenlignet med mor A og far B fortsatt er i en forhandlingsposisjon om dette med grenser. Bruken av begrepene ”kontroll”, ”forhold til” og ”visse regler” kan forstås som at mor C trekker på reguleringsdiskurser om foreldreskap. Samtidig kan uttrykkene ”du kan ikke” og flere ganger ”du må” indikere at regulering er mer forankret i holdning enn i praksis.

Når språkbruken til mor A og far B studeres nærmere, kan den forstås som en dokumentasjon på praksis. De omtaler sin reguleringspraksis i presens og preteritum, noe som kan indikere at deres foreldreskapsideologi på områdene ”skyte sivile” og ”nattespill” har oppnådd hegemoni.

En annen kompetanse som foreldrene har lagt vekt på i intervjuene, er deres evne til å legge ansvaret over på sine barn når det gjelder å regulere spillingen.

Far B: ...så det vi har prøvd å få til, det er at de sjøl tar ansvar for sin spilling, og vi snakker om hva som er grunnen til at de skal bremse, hva de skal ta hensyn til, sånn at de kan ta ansvar og at de vet litt mer om hva vi mener ...

Mor C: ... jeg prøver å oppfordre ungene til å tenke litt mer selv i forhold til hva, ... og som jeg også har snakket mye med barnas far om da, er at vi må på en måte, ... ungene må også se selv hva poenget er, blant annet å regulere spillingen. (...) det nytter ikke å si at du kan ikke drive å spille så mye, hvis ikke de ser sammenhengene selv.

Det kan se ut som om far B og mor C her ved bruk av en ansvarliggjøringsdiskurs om foreldreskap, får handlingsrom til å handle mindre regulerende. Deres anvendelse av begreper som ”grunnen til”, ”hensyn til”, ”poenget” og ”sammenhengen” kan tolkes som at de selv har brukt tid på å forstå grunnen og se poenget. Ved en slik praksis som mor C og far B viser i teksten; å sette seg inn i spillingen, gå inn i dialog med barna og finne ut av hvordan ansvaret skal fordeles, handles det slik jeg forstår Bateson, i overenstemmelse med en sirkulær forståelse av menneskelig samspill (Ulleberg 2007). En ansvarliggjøringsdiskurs er også i tråd med en avhengighetsforståelse som sier noe om en motivasjonskonflikt (Gjesvik et.al. 2009) eller som en rasjonell handling (Rise m.fl. 2010).

En foreldrekompetanse som i stor grad samsvarer med ansvarliggjøring, er det å ha evne til dynamikk. Foreldrene anvender ulike formuleringer og metaforer på dette, men i stor grad tolker jeg deres språkhandling som uttrykk for dynamiske diskurser om foreldreskap:

Far B: ... så han avslutter spillinga, han skjønner at vi forventer at han avslutter spillinga når vi ber han om noe, men ikke med en gang, at han gjør seg ferdig med en runde på spillet eller hva han holder på med, og så kommer han. Så jeg føler at det er blitt mye mer dynamikk på det.

Far A: ... men fordi vi ser at det går bra med andre ting, kan vi også bruke spill og spilletid som litt sånn premiering, altså vi har grenser, men de er ikke sementert, de er tøyelige, og fordi vi har relativt strenge grenser, så er det også rom for å tøye dem fra vår side når vi ser at ting går veldig bra, når det har vært en ekstraordinær bra innsats.

Mor B: Vi svever vel litt over vannene og overvåker det hele, og så slår vi ned på ting hvis det, vi syns at det utarter seg, det gjelder vel de fleste ting, med at de får vel stort sett lov til veldig mye så lenge vi kan stole på at ting blir ordentlig, og at de ikke koddet med ting, så er det greit for oss egentlig.

Mor C: ... så jeg har tenkt noen ganger at man må kanskje mer også bare trekke inn det der å regulere, men altså ... hvor mye skal man regulere en ungdom som sitter foran en skjerm og gjør mye annet rart?

Det å anvende begreper som ”dynamikk”, ikke ”sementert” men ”tøyelig”, ”sveve over vannene”, samt stille seg et refleksivt spørsmål om hvor mye man skal regulere, kan forstås som språkhandling som gir noen helt spesielle rom og skaper noen helt bestemte relasjoner.

Det ville ikke være å forvente at verken foreldre eller barn ”kødder” i et samspillsrom der det hersker dynamikk, tøyelighet og refleksjon.

5. AVSLUTNING

5.1 Drøfting av funn i lys av problemstillingen

I denne oppgaven har jeg forsøkt å finne svar på problemstillingen:

- 1. Hvilke diskurser om avhengighet, foreldreskap og dataspill ser terapeutene ut til å anvende i sitt møte med foreldre som er bekymret for sine barns dataspilling?**
- 2. Hvilke mulige konsekvenser får diskursene for foreldrenes forståelse av dataspillaktiviteten og for deres relasjon til barna?**

I oppgavens problemstilling lå det en forventning om at terapeutene anvendte diskurser innenfor kjerneområdene avhengighet, foreldreskap og dataspill. Denne forventningen var et resultat av mine egne erfaringer med gjennomført foreldrekurs, og således en del av min forforståelse til studien.

Det så ut til at terapeutene i sin tilnærming var styrt av flere ulike, til dels konkurrerende diskurser innenfor alle de tre kjerneområdene. Deres forståelsesramme bar som helhet ikke preg av noen utpreget enhetlig filosofi eller menings-konsensus. Deres språkhandlinger bærer preg av at de befinner seg i et ”uferdig” felt hvor både deres kunnskap og tilgjengelig forskning er under konstitusjon.

Gjennom analysearbeidet og fordypning i teori, ble det ganske tydelig for meg hvilke ulike diskurser som terapeutene anvendte. Innen kjerneområdet avhengighet fant jeg særlig tre diskurser i bruk: Avhengighet forstått som en *sykdom*, som en *rasjonell handling basert på motiver* og som et *samspills-/relasjonsfenomen*. Sykdomsdiskursen så på flere måter ut til å være den dominerende forståelsesrammen. En av grunnene til dette er Blå Kors Senter som kontekst for kurset. Selv om terapeutene i datamaterialet ikke så ut til å gjøre noe stort nummer av dette, lå det som en implisitt ”stemme” i alt som ble formidlet. Jeg vil her minne om Foucault (jfr. s. 30) som i sin unnfangelse av en ny diskurs, skulle ønske han oppdaget en navnløs stemme han kunne henge seg på; en stemme som for lenge siden hadde tatt ordet, og som på forhånd fordoblet alt han kom til å si. En annen grunn er terapeutenes tydelige formidling av kriteriene for dataspillavhengighet med referanse til anerkjent fagteori. Her ser det ut til at de står støtt i sin faglige identitet som behandlere innen spesialisert avhengighetsbehandling. Når terapeutene anvender *rasjonell handling basert på motiver* som forståelsesramme kan dette se ut som en underdiskurs av sykdomsdiskursen. Rasjonalitets-

/motivasjonsaspektet ved avhengighet er ikke kontroversielt, selv om det innenfor enkelte fagmiljøer ikke er i samsvar med den gjeldende tenkning. Dataspillavhengighet forstått som et *samspills-/relasjonsfenomen*, kan synes å fremstå som en konkurrerende diskurs, om enn marginal i forhold til *sykdoms*-diskursen. Samtidig tydet ikke terapeutenes bruk av konkurrerende avhengighetsdiskurser på noen strid. Det så heller ut som om de sjonglerte med ulike forståelsesrammer i en interdiskursiv mix, noe som kan indikere at de som terapeuter forholdt seg mer til 'pilotprosjekt' enn 'Blå Kors Senter' som ramme for foreldrekurset. Det kan også tenkes at de ulike diskursene om avhengighet i noen grad gjenspeilte terapeutenes forskjellighet i faglig ståsted. Funnene om interdiskursivitet i de kommunikative begivenhetene må også kunne ses på som en refleksjon av de sosiale praksiser de opererte innenfor. Jeg vil her peke på noen sammenhenger. Den teknologiske utviklingen som jeg viste til i innledningen av oppgaven kommer ikke til å reversere. Internett er kommet for å bli og vi vil se stadig mer virkelighetsnære og interaktive spill på markedet. Den markedsorienterte tilnærmingen til helsetjenester som staten representerer med sine anbudsrunder er i fremmarsj og konkurransen om andeler i det stadig mer profesjonaliserte helsetilbudet ser ut til å hardne til. Det senmoderne/postmoderne samfunnets dekollektivisering med et tiltagende fokus på individet som det bærende element i verdiforankringen. Dette er sammenhenger som har innflytelse på hvordan eksperter på den ene siden skal forstå menneskers forholdende til interaktive fenomener og på den andre siden hvordan de skal forholde seg til fenomenet når mennesker rapporterer om plager knyttet til det.

Innenfor kjerneområdet foreldreskap, så det også ut til at terapeutene anvendte flere ulike diskurser, men at det særlig var den *demokratiske* som dominerte. *Autoritære-* og *laissez-faire-* diskurser var helt marginale forståelsesrammer som mer ble anvendt som referansepunkt enn som foretrukne verdier. Diskursen om det *demokratiske* foreldreskap ble særlig tydelig i fokuset på regulering gjennom forhandling, på hjemmeoppgavenes utforming og i TV-intervjuets ansvarliggjøring av foreldre. Terapeutenes uttrykk tydet her på større grad av enhet og betydnings-konsesus. Deres demokratiske tilnærming kunne tenkes å ha sammenheng både med deres egen (manglende) ekspertise på området og deres ønske om å etablere ny kunnskap/kompetanse på området. En større grad av ekspertposisjonering overfor foreldrene kunne tenkes å innsnevre konstitueringen av kompetanse og begrense gyldigheten av senere kunnskapsgenerering. Sett i relasjon til den sosiale praksis, ser det ut til at terapeutene har handlet i tråd med den rådende praksis. Det demokratiske foreldreskap har i

dag forankring både i regelverk og anerkjent teori, jfr. teorikapittelet om foreldreskap. Funnene tyder på noen dilemmaer i forvaltningen av det demokratiske foreldreskap. Det kan se ut som terapeutene anvender elementer fra både det *autoritære foreldreskapet* og fra *laissez-faire-holdningen* i en ny justert forståelsesramme av et digitalt demokratisk foreldreskap. Forhandling som foretrukken praksis holdes høyt av terapeutene, samtidig som de hevdet at ansvaret noen ganger skal forfordeles den ene eller andre part.

Funnene innenfor kjerneområdet spillkultur tydet på en viss grad av interdiskursivitet. Dataspill forstått som *vanlige menneskelige aktiviteter, et avhengighetsskapende medium* og som *et kulturuttrykk* ble alle anvendt som forståelsesrammer. På samme måte som under kjerneområdet avhengighet, kommuniserte 'Blå Kors Senter' i forhold til dataspill en dominerende diskurs. Terapeutenes anvendelse av de konkurrerende diskursene *menneskelige aktiviteter* og *kulturuttrykk* gjorde imidlertid at disse overtok hegemoniet fra den *avhengighetsskapende*. Terapeutene befant seg i starten av kurset i en posisjon hvor de med letthet kunne ha befestet en forståelsesramme om dataspill som avhengighetsskapende. Bevisstheten om denne diskursens dominans, kan for dem ha vært det maktpåliggende i å introdusere konkurrerende diskurser. I en tid hvor dataspill- og internettavhengighet potensielt kan bli den nye store folkesykdommen (jfr. Kina og Sør-Korea s. 23) er terapeutene kanskje så bevisste sin mulige patologikonstituerende rolle at de holder opp alternative rammer. Jeg ser heller ikke bort ifra foreldrekursets nytteperspektiv i terapeutenes anvendte diskurser om dataspill. Forståelsesrammene *vanlige menneskelige aktiviteter* og *et kulturuttrykk* "passer" bedre inn i et samarbeid mellom foreldre og terapeuter, enn hva *et avhengighetsskapende medium* gjør.

Konsekvensene av terapeutenes anvendte diskurser har jeg funnet i foreldrenes diskursive uttrykk i intervjuene. Klare funn her er foreldrenes forståelsesrammer av dataspill som *et fiendebilde* og *et kulturuttrykk*, samt deres diskurser om det *demokratiske foreldreskap*. I hvilken grad foreldrenes forståelsesrammer kan betraktes som direkte konsekvenser av terapeutenes anvendelse av ovennevnte diskurser, er ikke mulig å fastslå sikkert, men deres diskursive uttrykk kan antas å ha en sammenheng med de reproduksjoner og transformasjoner som fant sted på foreldrekurset.

I forståelsesrammen *et fiendebilde* trakk foreldrene på diskurser om dataspill som *en helserisiko*, *moralsk ødeleggende* og *prestasjonshemmende*. Dette gjenspeilte de absolutt mest negative sidene som var erfart med barnas dataspilling. Sett i lys av hva som ble presentert på

foreldrekurset, samsvarer *helse*risiko og *prestasjons*hemmende godt med hva som ble presentert om de ulike avhengighetsfaktorene, mens *moral*sk ødeleggende samsvarer godt med fokuset på innholdet i spillene, særlig voldelige dataspill.

Dataspill forstått som *et kultur*uttrykk refererer til de mer positive sidene ved dataspillaktiviteten. Foreldrene hadde erfart at dataspillene kunne gi rom for utvikling av nye *ferdigheter*, at de kunne være arenaer for å knytte og vedlikeholde *sosiale relasjoner* og at de representerte dagens unges nye *fritids*mønster. Disse diskursive uttrykkene korresponderer med foreldrekursets fokus på ungdomskultur og holdninger til online-spill.

Når det gjelder temaet foreldreskap representerer funnene fra intervjuene nesten utelukkende det *demokratiske foreldreskap*. Foreldrene trekker her på diskurser om det demokratiske foreldreskap som influert av *kontekst*, som påvirket og under påvirkning av *relasjonen foreldre-barn* og som en *foreldrekompetanse*. Foreldrenes diskursive uttrykk når det gjelder foreldreskap er i overensstemmelse med mange ulike diskursive elementer fra foreldrekurset. Noe av det mest eksplisitte er terapeutenes fokus på dialogen mellom foreldre og barn, vektleggingen av forhandlinger og betydningen av kunnskap om det barna holder på med; dataspill.

Konsekvensen av terapeutenes anvendte diskurser for relasjonen mellom foreldre og barn kommer tydeligst til uttrykk under temaet foreldreskap. Det kan synes som om foreldrenes økte bevissthet om spill, fokus på dialog og forhandling utfordret deres felles virkelighetsoppfatning slik at det ble mulig å snakke sammen på litt andre måter.

Det kan være på sin plass å stille seg selv noen kritiske spørsmål i kjølvannet av en slik oppsummering og drøfting: Har foreldrekurset som diskursiv praksis bare reproduisert eksisterende diskurser, eller har noen også blitt transformert? Har maktforholdet mellom spesialisthelsetjeneste og familien som institusjon blitt forsterket, tilslørt eller også utfordret? Hvilke mulige konsekvenser utover de beskrevne, har foreldrekurs og andre diskursive begivenheter i spesialisthelsetjenesten, på det ideologiske, politiske og sosiale plan?

5.2 Begrensninger ved studien og fremtidige forskningsmuligheter

Det har vært en svært spennende prosess å fordype meg i diskursanalyse som teori og metode. Det å oppdage idéen om diskurser som rammer for språkbruk, har gitt meg helt nye

perspektiver i forståelsen av menneskelig samspill. Samtidig med min økte bevissthet om diskursers opphav, tilblivelse og eksistens har jeg også begynt å erkjenne hvordan diskurser i våre hverdagsliv gir oss handlingsrom. Det var på dette stadiet i min egen kunnskapserkjennelse at jeg skulle gått inn i dette masterprosjektet. Jeg ville med en helt annen sinnsro og et helt annet blikk kunnet erfare og ta del de diskursive kreftenes innflytelse på vår samhandling. Dette representerer kanskje en av de største begrensningene ved denne studien.

I tillegg til å være en sentral aktør i min egen bevisstgjøring, har jeg også vært sentral i alle ledd av konstruksjon, innsamling, analyse og tolkning av data. Dette har til tider vært ensomt, men kanskje først og fremst en litt vel navlebeskuende prosess. Studien kunne ha vist til kvalitativt andre funn og kommet til andre konklusjoner ved en mer åpen forskningsprosess der informanter og andre bidro med sine blikk, sine betraktninger og sine synspunkter. Ikke minst kunne foreldrene som informanter blitt trukket inn i forskningsprosessen og gitt verdifulle innspill til mine funn. Dette er en annen vesentlig svakhet ved studien.

Gitt eliminasjon av de ovennevnte begrensninger, ville jeg anbefalt en tilsvarende studie med en justering av den metodiske tilnærmingen. Et forskningsdesign der informantene (foreldre og terapeuter) ble intervjuet i forkant av kurset, observert underveis i kurset og fokusgruppeintervjuet en stund etter kurset, ville kunne gitt svært interessante funn.

Denne studien har generert nye forskningsspørsmål innenfor området dataspillavhengighet. Det kunne vært spennende å forske videre på temaer som ”barnas erfaring med ulike forståelsesrammer og handlinger”, ”forskjellen i barn og foreldres problemopplevelser”, ”konstruksjonen av dataspillavhengighet og andre lignende problemer” og ”det demokratiske foreldreskap i en digital tidsalder”. Mer kunnskap om disse temaene tror jeg kunne gitt verdifulle bidrag til hvordan møte den økende mengden av mennesker som presenterer dataspillavhengighet som et problem.

Litteraturliste

Anderson, H. (2003): *Samtale, språk og terapi. Et postmoderne perspektiv.*

København: Hans Reitzels forlag

Bjørkeng, P. K. (2011): *Nettkidsa. Barnas digitale hverdag.*

CAPPELEN DAMM AS

Cash, H. og McDaniel, K. (2008): *Video games & your kids. How parents stay in control.*

Idyll Arbor

Clark, N. og Scott, P.S. (2009): *Game addiction. The Experience and the Effects.*

Jefferson. McFarland & Company, Inc., Publishers.

Dallos, R. og Vetere, A. (2005): *Researching Psychotherapy and Counselling.*

England: Open University Press

Dini, K. (2008): *Video Game. Play and addiction. A Guide for Parents.*

New York: iUniverse Inc.

Duckert, F. (2003): *Alkohol og livsstil. Strategier for moderasjon.*

Seriti Forlag

Ellingsæter, A.L. og Leira, A (red.) (2004): *Velferdsstaten og familien.*

Gyldendal Norsk Forlag

Fekjær, H.O. (2004): *Rus. Bruk, Motiver, Skader, Behandling, Forebygging, Historikk.*

Gyldendal Norsk Forlag

Foucault, M. (1971/99): *Diskursens orden.*

Oslo: Spartacus forlag A/S

Foucault, M. (1972): *The archeology of knowledge.*

New York: Phanteon books

Gilbran, K. (1988): *Profeten.*

Oslo: Gyldendal Norsk Forlag

Gjesvik, K. Fellmann, H. og Fredriksen, A. (2009): *Lek eller alvor? Onlinespill og virtuelle verdener.* Fagbokforlaget

- Glaser, V. og Bølstad, Jan (red.) (2008): *Moderne oppvekst. Nye tider – nye krav.*
Universitetsforlaget
- Griffiths, M.D. (2008a): *Video game addiction: Fact or fiction?*
I Willoghby, T. & Woods, E (eds.). *Childrens's learning in a digital world.* S 85-103.
Oxford: Blackwell Publishing.
- Griffiths, M.D. (2009): *Online computer gaming. Advice for Parents and Teachers.*
Education and Health 27: s. 3-6
- Hake, K (2000): *Barn og unges medie verden. Informasjon og veiledning til foreldre.*
Foreldreveiledningshefte Q-1017.
Pedagogisk Forum
- Hansen, M. og Skjerve, R. (2006): *Game over. Selvhjelpsbok for spilleavhengige.*
Norsk Gyldendal forlag AS
- Hårtveit, H. og Jensen, P. (2004): *Familien - pluss en. Innføring i familierapi.*
Universitetsforlaget
- Hofmann, B. (2008): *Hva er sykdom?*
Gyldendal Norsk Forlag
- Hundeide, K. (2003): *Barns livsverden: Sosiokulturele rammer for barns utvikling.*
Cappelen Akademisk Forlag
- ICD-10 (2000) Norsk utgav av: *The ICD-10 Classification of Mental and Behavioural Disorders, Clinical Description and Diagnostic Guidelines.*
World Health Organization, Geneva 1992.
Gyldendal Norsk Forlag AS
- Jensen, P. (2009): *Ansikt til Ansikt. System- og familieperspektivet som grunnlag for klinisk sykepleie.* Gyldendal Norsk Forlag AS
- Jørgensen, M.W. og Phillips, L. (1999): *Diskursanalyse som teori og metode.*
Roskilde Universitetsforlag
- Juul, J. (1995): *Ditt kompetente barn.*
Oslo: Pedagogisk Forum

Juul, J. (2007): *Din kompetente familie*.

Oslo: Pedagogisk Forum

Klyve, A. (2005): *Foreldrerollen i rusforebyggende arbeid - ærlighet, humor, og utholdenhet*.

Foreldreveiledningshefte Q-1077 B.

Oslo: Akademika

Kutner, L. og Olson, C.K. (2008): *Grand Theft Childhood. The Surprising Thruth About Violent Videogames* *And What Parents Can Do*.

New York: Simon & Shuster

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

Trondheim: Tapir Akademiske Forlag

Lundby, G. (2003): *Historier og terapi. Om narrativer, konstruksjonisme og nyskriving av historier*. Tano Aschehoug

Rise, J. m.fl. (2010): *Hva er misbruk og avhengighet? Betegnelser, begreper og omfang*.

SIRUS-RAPPORT 4/2010

Schaaning, E. (1992): *Modernitetens oppløsning. Sentrale skikkelser i etterkrigstidens idéhistorie*. Oslo: Spartacus forlag

Thaagaard, T. (2003): *Systematikk og innlevelse. En innføring i kvalitativ metode*.

Bergen: Bokforlaget

Thuen, F. (2011): *Kunsten å være voksen*.

CAPPELEN DAMM AS

Tomm, K. (2000): *Systemisk intervjuetodikk. En utveckling av det terapeutiska samtalet*.

Stockholm: Mareld

Torgersen, L. m.fl. (2010): *Uskyldig moro? Pengespill og dataspill blant norske ungdommer*.

NOVA 18/2010

Ulleberg, I. (2007): *Kommunikasjon og veiledning*.

Oslo: Universitetsforlaget

Watzlawick, P., Beavin Bavelas, J., Jackson, D. (1967): *Pragmatics of human communication*.

New York: Norton & Company

Watzlawick, P., Weakland, J., Fisch, R. (1980/96): *Forandring*.

Gyldendal Norsk Forlag AS

Willig, C. (2001): *Qualitative Research in Psychology. Adventures in theory and method*.

UK & USA: Open University Press

Ølgaard, B. (2004): *Kommunikation og økomentale systemer. En introduksjon til Gregory Batesons forfatterskap*. København: Akademisk forlag A/S

OFFENTLIGE PUBLIKASJONER

Behandlingsreiser til utlandet. Et offentlig ansvar? (2000). Sosial- og helsedepartementet. NOU (2000:2)

Dataspill (2007). Oslo: Kultur- og kirkedepartementet. St.meld. nr 14, 2007-2008

TIDSKRIFT

Nordby, H. (2004): *En enhetlig eller en mangfoldig forståelse av sykdom?* Tidsskr. Norsk Lægeforening nr. 2, 2004; 124: 201–2. URL: http://www.tidsskriftet.no/?seks_id=960319

FJERNSYN OG AVISER

Schrødingers Katt (19. november 2009): *Vel hekta på dataspill? Kan være verre enn alkohol- og narkotikamisbruk*. (Sett 13. september 2010 på www.nrk.no/nett-tv/klipp/581028)

Halvorsen, A.G. (23. oktober 2010): *Et bokført liv*. Dagbladet/Magasinet, s. 26-37

INTERNETTSIDER

Butenschøn, D.G. (2009): *Doom-generasjonen*. URL:

<http://www.dn.no/d2/kunst/article1665254.ece> (lest 21. januar 2010)

- Carlsen, J.M. (2009): *Bliv en bedre leder ved at å spille computerspil*. URL: <http://epn.dk/job/ledelse/article1896798.ece> (lest 13. januar 2011)
- DSM-5 (2011): *The Future of Psychiatric Diagnosis*. URL: <http://www.dsm5.org/Pages/Default.aspx> (lest 8. april 2011)
- Hjelpelinje - statistikk (2011). URL: <http://www.hjelpelinjen.no/i/fakta/hjelpelinje---statistikk.aspx> (lest 26. mars 2011)
- Kunnskapsforlagets blå språk- og ordboktjeneste. URL: <http://ordnett.no/ordbok.html>
- News Archive (desember 2010): *Cataclysm Shatters Sales Record*. URL: <http://eu.blizzard.com/en-gb/news/?d=2010-12> (lest 15.12.10)
- PEGI - Pan European Game Information (2011): *What do the labels mean?*. URL: <http://www.pegi.info/en/index/id/33/>
- Rasch, J.S. (2011): *Dere har bidratt til å redde sivile liv*. URL: http://www.dagbladet.no/2011/03/30/nyheter/utenriks/libya/grete_faremo/16005053/
(lest 10.03.2011)
- Sinclair, B (2011): *Study links pathological gaming to depression, anxiety in kids*. URL: <http://www.gamespot.com/news/6286425.html> (lest 17. februar 2011)
- Tone Fuse Music: *Cajsa Stina Åkerström Lyckliga Gatan Lyrics*. URL: <http://www.justsomyrics.com/1315660/Cajsa-Stina-%C3%85kerstr%C3%B6m-Lyckliga-Gatan-Lyrics> (lest 27. november 2010)

Vedlegg 1

Kjære samarbeidspartner!

Forespørsel om deltakelse i master-/utviklingsprosjekt ved Blå Kors Senter

Jeg er masterstudent i "Familieterapi og systemisk praksis" ved Diakonhjemmets høyskolesenter i Oslo, og er nå i gang med å skrive den avsluttende masteroppgaven. Temaet jeg har valgt for masterprosjektet er "Effekter av foreldrekurs i online-rollespill", og jeg skal se på om foreldrekurs gjør en forskjell i familien.

Utgangspunktet for dette prosjektet er som dere vet, pilotprosjektet "Foreldrekurs i online-rollespill" hvor dere var deltagere og jeg sammen med Maia Mack var en av kursholderne. Både som et ledd i dette masterprosjektet og i etableringen av fremtidige foreldrekurs er det ønskelig å forstå mer av hvilke effekter kurset har på dialogen i familien omkring online-spill. For å få til dette, ønsker jeg å intervjuer de familiene hvor foreldrene gjennomførte hele kurset. Dere var en av tre slike familier. Jeg er interessert i å få snakket med hele familien samlet, slik at også barnas erfaringer med at dere har gått på kurs, kommer frem.

Jeg ønsker å gjøre lydopptak av samtalene og senere transkribere opptakene (overføre til tekst på papir) slik at det blir mulig å analysere materialet. I denne analysen vil jeg både være interessert i hvordan dere (hvert enkelt familiemedlem og familien samlet) vurderer nytten av et foreldrekurs, men også om det er andre effekter som dere ikke har tenkt like nøye over.

Det er selvsagt frivillig å være med i dette prosjektet og dersom dere ønsker å trekke dere underveis, kan dere gjøre dette på et hvert tidspunkt i prosessen, uten å måtte begrunne dette nærmere.

Prosjektet utføres i henhold til gjeldende regler for forskning på området. Alle opplysninger fra dere er taushetsbelagte. De vil bli anonymisert og er ikke gjenkjennelige for andre. Samtalen som helhet vil ikke bli offentliggjort, men brukt som grunnlag for den videre forskningsprosessen. Opptakene slettes når oppgaven er ferdig, innen utgangen av 2011.

Dersom dere har lyst å være med på prosjektet, er det fint om en av dere (etter å ha drøftet dette med resten av familien) skriver under på den vedlagte samtykkeerklæringen og sender den til meg.

Familier som deltar i utviklingsprosjektet, blir påskjønnnet et gavekort på 500,- som takk for innsatsen. I tillegg vil de også få et eget eksemplar av mastergradsoppgaven, når denne er ferdig.

Dersom dere ikke ønsker å delta i prosjektet, trenger dere ikke foreta dere noen ting. Jeg vil da kontakte dere pr. telefon bare for å få bekreftet dette.

Hvis det er noe dere lurer på kan dere ringe meg på 22 99 49 02 / 997 99 904, eller sende en e-post til alfred@bks.no. Dere kan også kontakte min veileder Frode Kavli på tlf 907 54 045.

Aktuelle datoer for intervju er onsdag 19. mai, tirsdag 25. mai, mandag 31. mai, tirsdag 1. juni og onsdag 2. juni. Tidspunkt og sted er jeg fleksibel på, men jeg regner med at en gang etter skoletid er det beste for dere. Jeg kommer gjerne hjem til dere, men intervjuet kan også avholdes på Blå Kors Senter.

Oslo, 27.04.10.

Med vennlig hilsen

Alfred Røyksund
familieterapeut Blå Kors Senter /
mastergradsstudent familieterapi og systemisk praksis

SAMTYKKE

JA, vi ønsker å delta i master-/utviklingsprosjektet!

Dato for intervju: _____ *Kl.:* _____ *Alternativ dato:* _____

Sted for intervju: I vårt hjem / På Blå Kors Senter (Strek under det som passer best)

Sted / dato

Navn

Vedlegg 2

Intervjuguide

1. Evt innledningsvis til barna: Hva vet dere om det mamma og pappa har vært med på?
 - a. Hva mer vet dere (om innholdet for eksempel)?
 - b. Hvis dere ikke hadde visst at de har gått på foreldrekurs; ville dere ha lagt merke til noen ting da?

2. Hva har dere/foreldrene deres har lært på kurset?
 - a. Hva har dere/foreldrene deres ikke lært?
 - b. Er det noe dere skulle ønske at dere/foreldrene deres hadde lært, som de ikke har lært?
 - c. noe de ikke skulle ha lært?
(hvordan påvirker evt. dette familien)

3. Er det noe eller noen i familien som har forandret seg etter at mamma og pappa begynte på foreldrekurs?
 - a. Har dere noen eksempel?
 - i. Er mamma og pappa forandret?
 - ii. Har det blitt annerledes å være barn i denne familien etter kurset?
 - iii. Har det blitt annerledes å være foreldre?
 - iv. Hvordan ville jeg ha merket det dersom jeg hadde vært "flue på veggen" i familien deres?
 - v. Hvis jeg hadde hatt en samtale med dere om data-spill som COD, WOW, og Go Supermodel eller andre online-spill for tre måneder siden, hva tror dere at jeg ville ha lagt merke til var forandret i dag da?
 - vi. Hva ville ha vært annerledes i dag dersom mamma (og pappa) gikk på dette kurset for to år siden?

4. Hvis det var en ting (forandring) som var mer nyttig/dere satte mer pris på enn noe annet, hva skulle det være?

5. Hvis dere skulle hatt et kurs for andre om dette temaet, hva ville dere ha lagt vekt på?

6. Hva har vi ikke snakket om i dag som det kunne vært viktig/nødvendig å snakke om, når temaet er kommunikasjon(eller samarbeid) mellom foreldre-barn om dataspill?