

NÅR DATASPILL UTFORDRER FAMILIELIV



Et informasjonsheftet med råd og tips til innvandrerfamilier

A stylized illustration in the background shows several people in light blue and purple clothing interacting with large, light blue puzzle pieces. One person is standing and giving a thumbs up, while others are sitting or kneeling. The puzzle pieces are arranged in a way that suggests a family or community coming together.

Forskere:

Carol Azungi Dralega, NLA University College (Prosjektleder)

Håkon Repstad – NLA University College

Hilde G. Corneliusen – Vestlandsforskning

Gilda Seddighi – Vestlandsforskning

Illustrasjoner: Viktoria Kurpas, Shutterstock

Foto: Tor Magne Gausdal (NOMKUS)

Et hefte med tips og råd til innvandrersfamilier om hvordan dataspill kan håndteres i familien

A stylized, light-colored illustration of several people in various poses, some sitting and some standing, in the background of the page. The word "Innhold" is written in a large, bold, blue font on the left side of the page.

Innhold

Hvorfor dette heftet og for hvem er det laget?	4
Kort om bakgrunn for prosjektet	5
Partnere og tilnærminger brukt i prosjektet	6
HVORFOR er dataspill populære blant ungdommer?	8
DATASPILLVANER blant innvandrerungdom i Norge	10
IDENTITET – Hva sier innvandrerungdom om det?	12
JENTER og dataspill	14
HVORFOR så problematisk? Hva forårsaker konflikt om dataspill?	16
REGULERING av dataspill i en familiekontekst	18
RØDE FLAGG - Ting du må passe på som forelder	20
Ekte eller falske spillepenger?	22
TABU og foreldreskap	24
FORELDRE som forbilder	26
INFORMASJON og kunnskapshull	28
Flere ressurser fra prosjektet	29
Sjekkliste	32
Prosjektoversikt: mål, metoder og prosesser	33
Takk til...	35

HVORFOR DETTE HEFTET?

FOR HVEM?

Heftet er et resultat av forskning som viser at:

- Foreldre mangler ofte grunnleggende informasjon om dataspill.
- Forsøk på å regulere dataspill skaper ofte konflikter i familier.
- Mange savner informasjon på språk og i et format de kan forstå.
- Mangel på nettverk og alternative aktiviteter for å engasjere ungdommer.

Dette heftet tilbyr:

- Informasjon om dataspill og tips til regulering av dataspill for innvandrerfamilier.
- Ressurser på 5 språk for å møte ulike språkutfordringer.
- Ressurser i ulike format (lyd og bilde) for å nå foreldre, også de som har begrensede lese- og skriveferdigheter.
- Gratis tilgang til online-versjoner.

FORELDRE med barn som er interessert i dataspill, er den viktigste målgruppen.

UNGDOM interessert i dataspill

ORGANISASJONER som arbeider med innvandrerforeldre og barn

SKOLER som er interessert i å hjelpe foreldre og ungdom med innvandrerbakgrunn

KOMMUNER som driver skoleaktiviteter for (innvandrer-) ungdom

ALLE som er interesserte i regulering av dataspill, innvandrerfamilier og familiekontekster.

PROSJEKTBAKGRUNN - 3 ÅR

2017

Prosjektet startet med at forskerne prøvde å forstå spillevaner og identitetsutfordringer blant innvandrerungdom i Norge. Fokuset her var bare på ungdommer (gutter og jenter).

2018

Forskerne studerte dataspill i familiekontekster for innvandrere ved å snakke med unge mennesker og deres foreldre. Her kom spørsmål om konflikt og konfliktløsning opp.

2019-2020 – det nåværende prosjektet

Dette prosjektet er et resultat av de tidligere prosjektene med mål å finne ut mer om foreldre og ungdoms behov og å utvikle informasjonsressurser for å hjelpe dem med å regulere dataspill mer harmonisk i familien.

*Dette prosjektet
kommer fra
tidligere forskning
og har som mål å
hjelpe og gi råd til
foreldre basert på
erfaringer fra
familier med
lignende
informasjonsbehov*

Les om funn fra tidligere forskning. Familieperspektiver på dataspillregulering og konflikthåndtering i Norge:

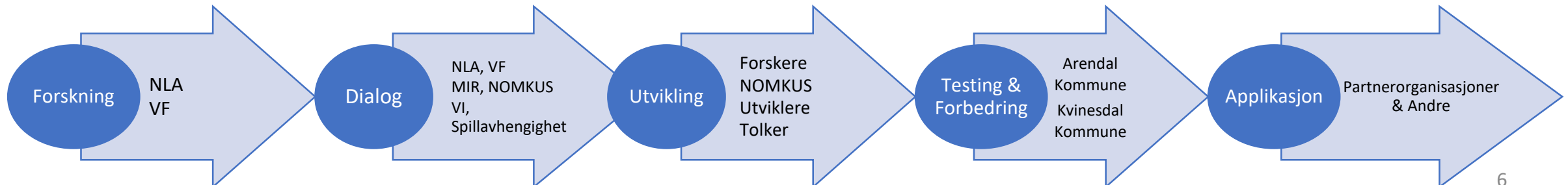
<https://www.vestforsk.no/nn/project/ungdom-dataspill-konflikt-og-regulering-fra-et-familieperspektiv>

PROSJEKTDeltakere

Deltakere i det nåværende prosjektet inkluderer:

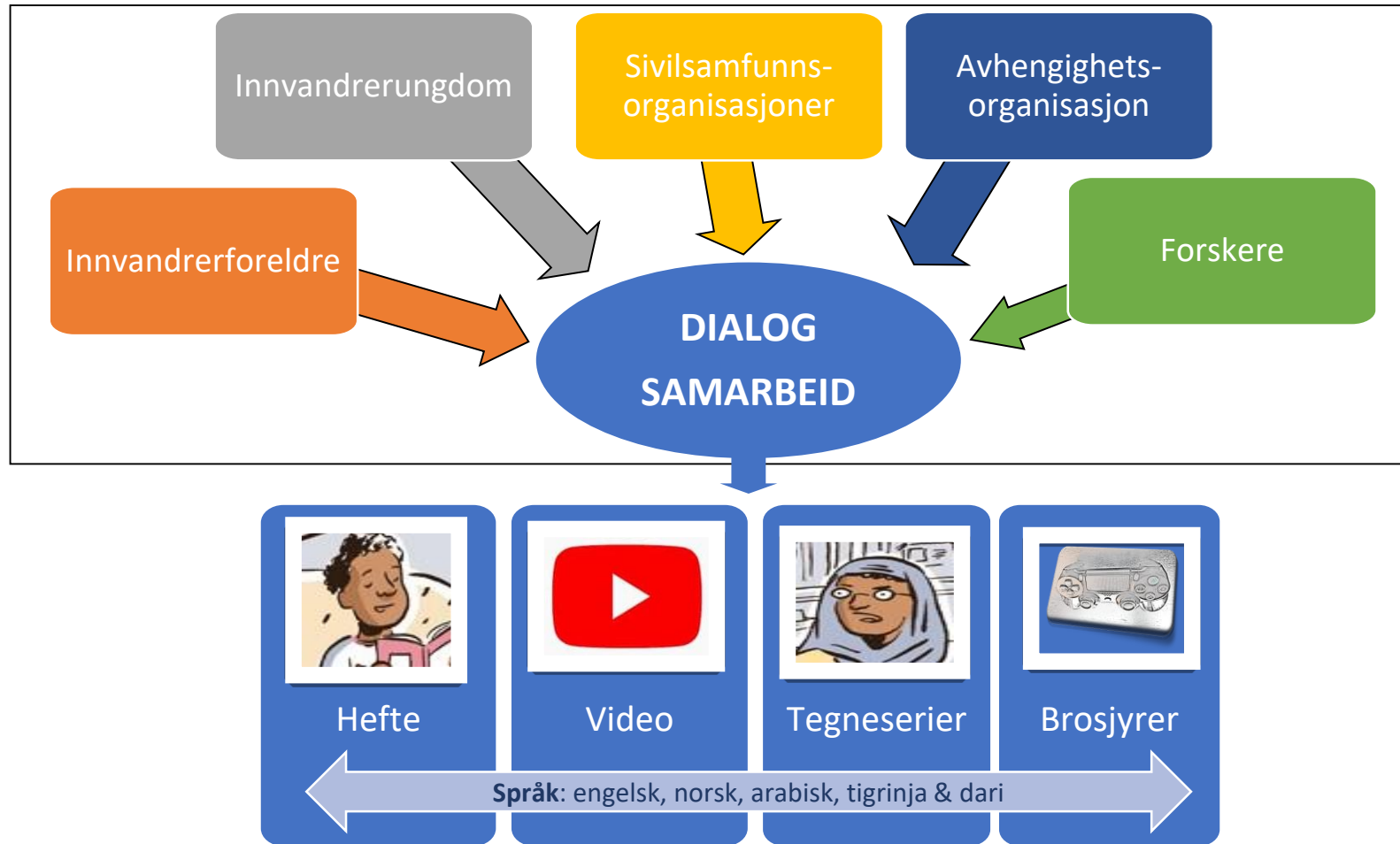
- **FORSKERE** fra:
 - NLA Høgskolen (NLA)
 - Vestlandsforskning (VF)
- **INNVANDRERORGANISASJON:**
 - Norges Multikulturell Senter (NOMKUS) fra Kvinesdal
 - Multikulturelt Initiativt og Ressursnettverk (MIR) i Oslo
 - Vestland Innvanderråd (VI) i Bergen
- **FORELDRE OG UNGDOM:**
 - Foreldre og ungdom ble rekruttert som informanter fra de tre regionene nevnt over.
- **DATASPILLORGANISASJON:**
 - Organisasjonen Spillavhengighet deltok i dialogen

PROSESS



TILNÆRMING – SAMARBEID OG DIALOG

Prosjektpartnere samarbeidet for å oppnå følgende resultater





1 HVORFOR ER dataspill SÅ POPULÆRE?

Våre barn er en del av en global spillkultur

Globale og nasjonale studier, inkludert vår studie om innvandrerungdom i Norge, viser at ungdom spiller dataspill for å:

- SOSIALISERE og møte vennene sine
- LÆRE – språk (som engelsk og norsk), historie (f.eks. arabisk historie).
- UTVIKLE ferdigheter – gjennom konkurranser, samarbeid og strategisk tenking.

En studie i 2018 av Medietilsynet om medievaner og erfaringer med 4805 ungdommer mellom 9-18 år viser at 96% av guttene og 63% av jentene spiller dataspill i Norge.

Hvorfor er dataspill populære?

Ungdom i studiene våre spilte dataspill:

- For å flykte inn i en fantasiverden der de kan eksperimentere med flere identiteter
- Fordi de ikke har venner
- Fordi dataspill er enkle å få tilgang til
- Belønningssystemet i dataspill har mindre alvorlige konsekvenser – som hvis du «dør» i spillet kan du komme tilbake og fortsette å spille
- Mangel på fritidsaktiviteter, spesielt i små byer
- Dataspill har blitt en hobby

LES MER fra våre tidligere prosjekter om dataspillvaner hos innvandrerungdommer:
<https://www.vestforsk.no/nn/project/en-studie-av-forhold-til-dataspill-blant-minoritetsungdom-i-norge>

FOR Å UNNGÅ kriminelle miljøer

Forskningen vår viser også at ungdommer og foreldrene deres, spesielt i storbyen, heller vil at ungdommene blir hjemme og spiller dataspill enn å bli involvert i kriminelle gjenger og aktiviteter.

2 SPILLEVANER

Hva er mønstrer for dataspill?

Prosjektet vårt viser ungdom, spesielt gutter som bruker mye tid på å spille, men ingen av informantene våre var "problematisk spillere":

- Tiden brukt på å spille dataspill varierte mellom 0-5 timer i uken og 4-16 timer i løpet av helg eller helligdager
- Gutter spiller mer enn jenter, ofte på nettet med vennene sine
- Gutter spiller typiske mannlige spill som krig, kamp, strategi og sport, spesielt fotball (FIFA)



Studier viser at dataspill for de fleste ungdommer i Norge er en lidenskapelig hobby som ikke nødvendigvis forstyrrer deres daglige liv - som skole.

Les mer om forskjellen mellom hva som er 'problematisk' spill og hva som er 'storspill'.

https://medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/2015/problemsspillingbrosjyre_bm.pdf

Dataspillvaner blant innvandrerungdom

Dataspill hjelper integrering

Studien vår viste at å spille dataspill med venner, de fleste fra skolen, var viktig for innvandrerungdom.

Å spille spill bidro derfor også til ungdommenes:

- ferdighet i norsk,
- sosialisering og
- sosial forankring i nærmiljøet

LES MER om tidsbruk i regulering av spill - et 'ikke-vestlig' innvandrerfamilieperspektiv.

<https://www.vestforsk.no/nn/publication/time-use-regulation-gaming-non-western-immigrant-family-perspective>

Dataspillmønstre i Norge

Forskning viser at 7 av 10 gutter og 4 av 10 jenter i Norge spiller dataspill hver dag.

Mens gutter bruker rundt 2,5 timer, bruker jenter halvparten av tiden på å spille, ifølge kampanjen «Snakk om spill».

www.husfred.no

3

IDENTITET

Hva sier innvandrerungdom om det?

Flere identiteter

Dataspill inviterer til et spill med identiteter, noen ganger flere identiteter.

En 16 år gammel gutt fra Kenya fortalte hvordan han opplevde flere identiteter og følelse av tilhørighet til ulike kulturer og språk da han spilte FIFA 17 fotballkamp:

- *Kenyansk* når han spiller i det kenyanske fotballaget – selv om det lokale språket 'Luo' ikke er inkludert i FIFA 17.
- *Lokal* når han spiller i det virtuelle lokale fotballaget med sine lokale venner. Han spiller også for det lokale juniorfotballaget (han er flytende i den lokale dialekten)
- *Globalt og lokalt*: spiller i den engelske Premier League (Arsenal) mot sine lokale venner, noen ganger på engelsk.

Flerspråklighet

Eksemplet illustrerer at ungdom får språkkompetanse gjennom en kombinasjon av dataspill og det virkelige liv. 3 språk for denne gutten.



Dataspill involverer opplevelser av identitet

Hva sier ungdommen om identitet?

Etnisk identitetskonstruksjon

«Jeg elsker min mørke hudfarge, og når jeg noen gang får sjansen, gjør jeg avatarene mine svarte» (18 år gammel gutt fra Somalia)

Kobling til opprinnelsesland

*«Jeg får lære om arabisk historie - noe vi ikke lærer her»
(15 år gammel syrisk gutt om Battlefield-spillet)*

Kjønnsidentitet og eksklusjon

«Min største utfordring er at det er gutter som spiller mest, og de slipper meg ikke inn fordi jeg er en jente ...» (16 år gammel jente)

Religiøs identitet

*«Når jeg spiller hjemme hos mine (etniske norske) venner, gir de meg vanligvis et rom på loftet eller kjelleren for å be. Det er aldri et problem»
(18 år gammel muslimsk gutt forteller om hvor aksepterende vennene hans er for hans religiøse praksis)*

LES MER

Spill- og identitetskonstruksjon blant innvandrers- ungdommer i Norge:

www.idunn.no/det-regionale-i-det-internasjonale



4

Spiller jenter dataspill?

Selvfølgelig! (Men ikke så mye som gutter)

Studien vår bekrefter at færre innvandrerjenter spiller dataspill og i gjennomsnitt bruker mindre tid på å spille sammenlignet med gutter.

- Vi intervjuet jenter som er stolte spillere av forskjellige typer dataspill, også "typiske guttespill".
- Gutter spilte mest med gutter og foretrakk ofte kampspill (ofte voldelige), strategispill og sportspill (FIFA).
- De fleste jenter foretrakk andre, mindre voldelige spill.
- Valg av plattform er også forskjellige. Gutter spilte hovedsakelig på Playstation (PS3 / PS4) og de fleste jenter spilte på smarttelefonene sine, bærbar datamaskiner og noen ganger på gamle spillkonsoller de arvet fra sine eldre brødre.



Mange jenter liker å spille dataspill, men risikerer diskriminering og sexisme som foreldre burde være klar over.

Kjønn i og gjennom dataspill

Hva sier jentene?

Ingen jenter å leke med

«Jeg leker bare med gutter fordi jenter ikke liker å spille»

For voldelig

«Jeg liker ikke volden i de fleste spillene, det er derfor jeg ikke spiller så mye»

Få svarte, kvinnelige avatarer

«Jeg liker ikke slik de guttespillene skildrer kvinner, det er alltid som sexobjekter, til og med språket er så sexistisk, jeg liker bare ikke det»

Ingen kvinnelige avatarer

«Jeg liker å spille i NBA, og fordi det er et mannlig lag, spiller jeg som en svart mann»

Undersøkelser viser at dataspill hovedsakelig avbilder hvite og heteronormative menn. Selv om det statistisk sett er færre kvinner og jenter som spiller dataspill, er det kvinner og jenter som utfordrer denne stereotypen, også unge innvandrere jenter i Norge.

Les mer: Dralega C.A. and Corneliussen H. G. (2018) Manifestations and contestations of hegemony in video games. In Media and power international contexts. Emerald Publishers.

5

HVORFOR SÅ PROBLEMATISK?

Hva forårsaker konflikt om dataspill i innvandrerfamilier?

Vår studie blant innvandrerforeldre og ungdommer indikerte følgende som noe av kilden til konflikt i hjemmene deres:

- For mye tid på å spille dataspill.
- Aggressiv atferd og mobbing, spesielt blant gutter som spiller dataspill.
- Mangel på søvn og glemsomhet på grunn av spill.
- Problemer på skolen, droppe lekser på grunn av mye tid med dataspill.
- Store utgifter gjennom kjøp i dataspill.

*Er dataspill en kilde til
konflikt i familien din?*

☆

*Hvordan takler du slike
situasjoner?*



Tidsbruk som en stor kilde til Konflikt

Topp 10 online dataspill i Norge i 2017:

FIFA (football), Call of Duty - Modern Warfare 3, Minecraft, Overwatch, Grand theft auto (GTA), Roblox, Fortnite, Pubg, Sims, Rocket League.

(Kilde: Barn og media 2018)

Gutter



- FIFA Football
- Minecraft
- Call of Duty

Jenter



- The Sims
- Tetris
- GoSupermodel

HVORDAN TIDEN flyr når du spiller!

Utforskning

Disse spillene åpner uendelige verdener som byr på mange spennende eventyr og opplevelser.

Mestringsfølelse

Spill gir spilleren mulighet til å mestre nye utfordringer og belønner innsats og prestasjoner.

Progresjon

I spillene er det alltid en utfordring med en bedre belønning rundt hjørnet som motiverer spillerne til å fortsette å spille.

...og før du vet ordet av det, har du spilt lenge.

Les mer om når dataspill skaper bekymring for foreldre og andre:

https://medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/2015/problemspillingbrosjyre_bm.pdf

6 REGULERE DATASPILLING

Hvordan forhandles det om dataspill mellom foreldre og ungdom?

Innvandrerfamilier møter utfordringer som krever ulike tilnærminger for å regulere dataspilling:

- Dialog med ungdommen om regler og forventninger rundt dataspill.
- Samarbeid med andre aktører som skoler og andre foreldre.
- Foreldre har forståelse for hvilken rolle dataspill har i ungdommenes liv i dag.



*Hvordan diskuterer og setter familien
din grenser for dataspill?*

Dataspillregulering

Studien vår identifiserte 4 måter som foreldre og ungdom forhandlet om dataspill på:

1. Selvregulering - der ungdommen bestemmer når, hvor mye, hvor og med hvem de skal spille
2. Foreldre bestemmer uten å snakke med ungdommer
3. Foreldre bestemmer etter å ha snakket med ungdommer
4. Foreldre og ungdom bestemmer reglene sammen

Hvilken modell tror du er med på å løse konflikter?

Les mer: Dralega, C. A.; Corneliussen G. H.; Seddighi, G. og Prøitz, L. (2019) *From helicopter parenting to co-piloting: Models for regulating video gaming among immigrant youth in Norway*. Chapter 10. In Øyvind Helgesen, Richard Glavee-geo, Ghulam Mustafa, Erik Nettet og Paula Rice (red.) (2019) *Modeller*. Fjordantologien 2019.
https://www.idunn.no/modeller/10_from_helicopter_parenting_to_co-piloting_models_for_re

Dialog hjelper

Forskning viser at de mest harmoniske modellene er de som fremmer dialog, tillit og deltakelse av både foreldre og barn.

Besøk kampanjen fra Medietilsynet:
<https://snakkomspill.no>

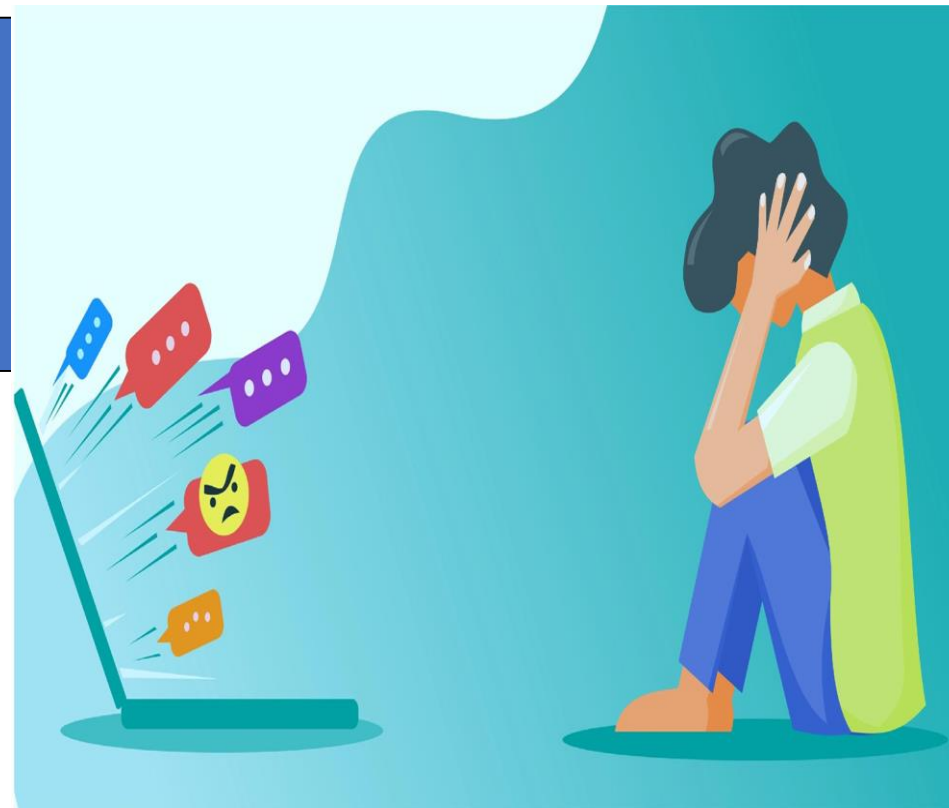


7 FARE SIGNAL

Ting du må passe på som forelder

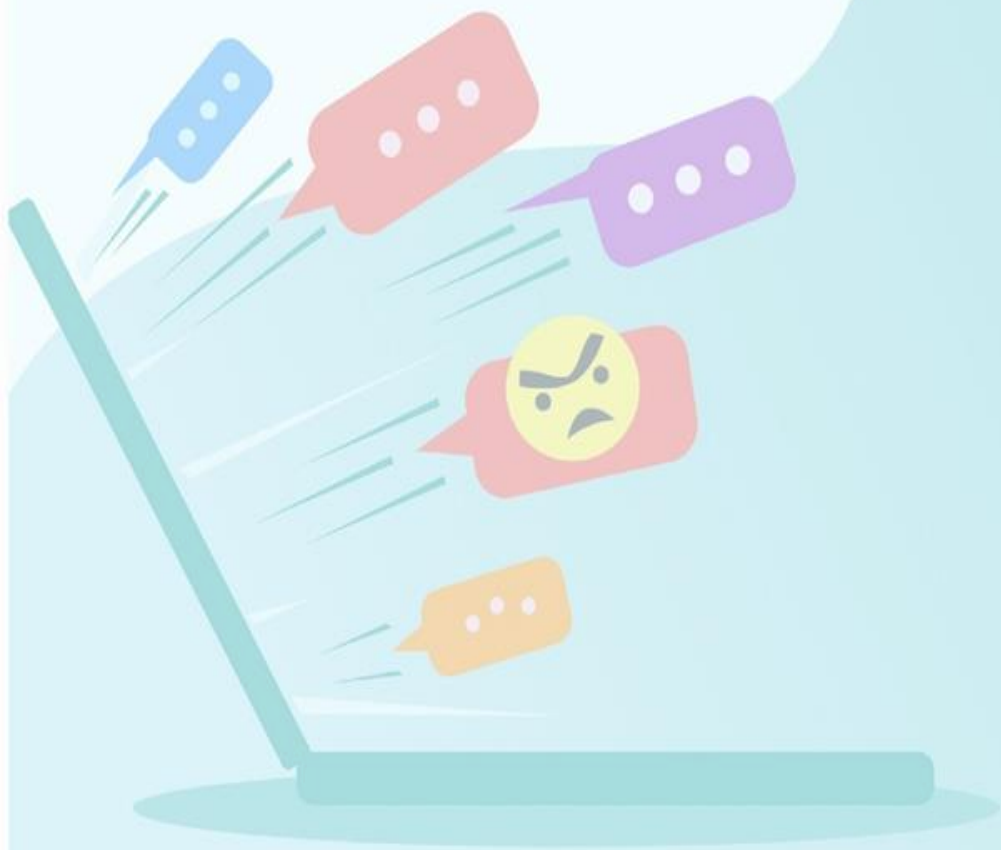
Tegn på at barnet ditt kan ha problemer med dataspill:

- slutter å delta i andre aktiviteter enn dataspill
- slutter å delta i sosiale aktiviteter med venner og familiemedlemmer
- gruer seg til å gå på skole, glemmer lekser eller oppgaver
- spiller dataspill om natten og sover om dagen
- forsøker å redusere å spille dataspill med liten suksess
- økt konflikt med familien om dataspilling



*Er dataspill en hobby eller
et problem i familien din?*

Les om ting å passe på:
[https://spillavhengighet.no/
faresignaler/](https://spillavhengighet.no/faresignaler/)



8

EKTE ELLER FALSKE SPILLEPENGER?

Er du sikker på at barna vet forskjellen mellom ekte penger og penger i dataspill?

Dataspill blir stadig mer kommersialisert. Mens noen spill er gratis å spille, kan det i andre koste for ekstrautstyr og spesielle funksjoner, som spesielle ferdigheter for karakteren, bedre innhold eller belønning. Utfordringen for mange unge spillere som bruker ekte penger inne i dataspill er:

Vanskelig å skille mellom ekte penger og penger i spillet

Oppsett av noen spill gjør det ofte vanskelig for spillere å skille mellom ekte penger og penger i spillet.

Tilgang til informasjon om penger i spillet

Ofte er ikke relevant informasjon lett tilgjengelig for foreldre og ungdom på et språk og i et format som de kan forstå.

Mangel på retningslinjer i familien om penger i spillet

I noen familier har ikke reglene for dataspillutgifter blitt diskutert.



Gir du barna dine kredittkortdetaljer uten å vite hva de bruker penger på?

Veiledning for å håndtere utgifter i spillet

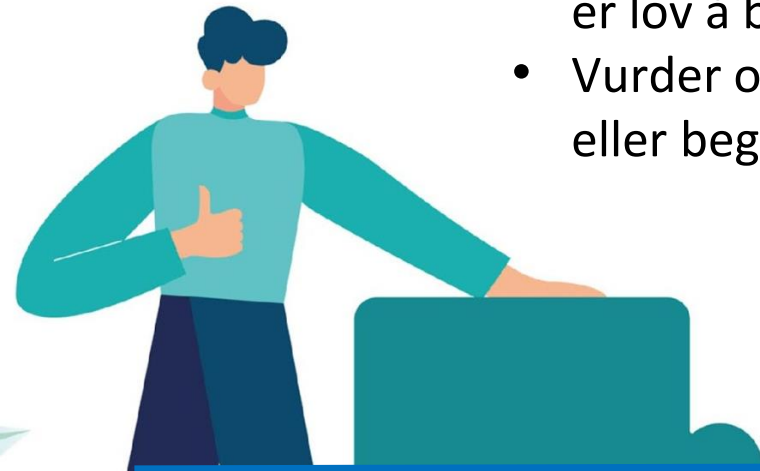


Sjekk om dataspillet har «Betal»-alternativer. Noen ganger vises dette som «Kjøp i app».

Bli enige om regler for å bruke penger i spillet:

- Snakk om penger i dataspill med ungdommene.
- Bestem og bli enige om regler for hva som er lov å bruke penger på inne i dataspill.
- Vurder om det er nødvendig å blokkere eller begrense sjansene for slike kjøp.

Tips fra Medietilsynet om hvordan du regulerer kjøp i dataspill med ekte penger:
https://medietilsynet.no/barn-og-medier/snakk-om-spill/#anchor_8814



9

TABU OG FORELDRESKAP

Å søke hjelp kan være skummelt

Eksempler fra forskningen vår viser at det var noen foreldre (særlig mødre) som følte angst for å søke etter hjelp. Dette hadde flere forskjellige årsaker:

- Opplevelse av konflikt rundt dataspill som et tabu i noen diasporiske samfunn.
- Frykt for at de vil bli oppfattet som dårlige foreldre – spesielt frykt for barnevernet.



*Hva gjør du når du
trenger hjelp med
regulering av dataspill?*

Det er ikke bare du som synes det er vanskelig!

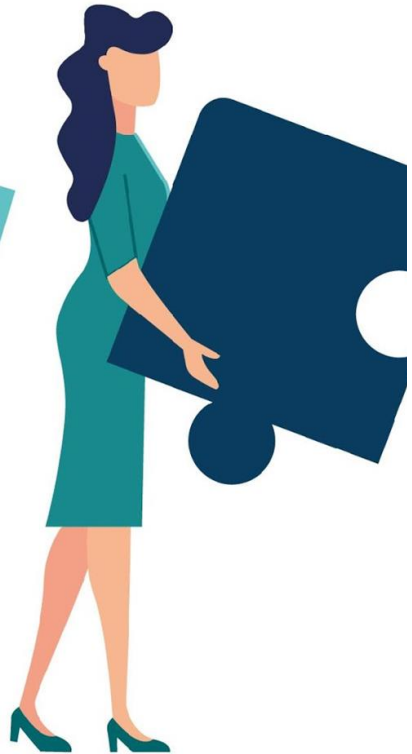
Å være foreldre for unge mennesker i dag er en utfordring mange familier står overfor i hele verden. Det er ikke bare deg!

Husk å:

- Vær tidlig involvert i ditt barns dataspilling
- Vær proaktiv - snakk med noen
- Få hjelp - Det er greit å søke hjelp (også anonymt) hvis du har alvorlige bekymringer.
- Alternativer for hjelp:
 - Test deg selv: <https://hjelpelinjen.no/fakta-om-spel/datspill/>
 - Ring: [800 800 40](tel:80080040) eller bruk **chat** med en spesialist: <https://hjelpelinjen.no/>
 - Snakk om dataspill i familien: <https://snakkomspill.no>
 - Spesialister i din region: <https://hjelpelinjen.no/behandling-av-spilleproblemer/behandling-der-du-bur/>

Avhengighet av dataspill er en mental helse-diagnose ifølge Verdens helseorganisasjon.

“Avhengighet av (online video-) spill er vanskeligere å behandle enn avhengighet av alkohol eller narkotika fordi internett er overalt.”



10

FORELDRE ER ROLLEMODELLER

Hva betyr foreldres sosiale medievaner?

Sier du 'gjør som jeg sier, ikke som jeg gjør'?

- Mange foreldre bruker mye tid selv med smarttelefoner, sosiale medier og TV.

Presenterer du alternative aktiviteter?

- Ungdommene i studien (og andre studier) klaget over at foreldrene ikke kunne tilby andre aktiviteter når de begrenser bruken av dataspill.

Har du klare regler?

- Noen familier har ingen klare regler som styrer mediebruk (skjermtid).

Noen ganger trenger man bare å slappe av ...

- Til forsvar har foreldre fortalt at de ofte er trette etter en lang dags jobb og trenger bare å slappe av.



Har du klare regler og oppgaver for barna dine for å hjelpe dem med struktur og utvikling av gode vaner?

Å lede ved eksempel - noen tips!

- 
- Etabler belønningssystem for når regler og forskrifter følges, og dette trenger ikke å være stort eller dyrt. Det kan til og med bare være oppmuntring og ros.
 - Sett klare regler og vær konsekvent.
 - Finn aktiviteter organiserte av kommuner, organisasjoner, idrettsorganisasjoner, kirke, moske og nasjonale foreninger, osv. i ditt nærmiljø.
 - Inviter hele familien ut til noe gøy.
 - Sjekk hvordan du bruker fritiden din! Er du et godt forbilde for familiepolitikken?

Vår forskning viser:

Det var begrenset samarbeid mellom foreldre om regulering av dataspill. Foreldre indikerte et ønske om å møte andre foreldre, dele erfaringer og god praksis. Vi håper at foreldre kan ta initiativ i lokalsamfunn.

En annen observasjon fra denne studien (2019) er at det stort sett var mødre som deltok i fokusgruppediskusjonen (2 av 16 foreldre 2 var fedre). Det er behov for at mødre og fedre samarbeider til beste for sine barn og familier.

11

INFORMASJON

Hvilken informasjon finnes og hvor finner du den?

En av de største utfordringene fra denne studien var mangelen på informasjon og kunnskap om dataspill – både om positiv og negativ sider og om harmonisk konfliktløsning.

Vi fant også ut at noen foreldre:

- mangler ferdigheter i norsk – ofte er relevant informasjon bare på norsk, mens foreldre ønsket informasjon på et språk de forstår.
- hadde utfordringer med å lese og skrive og ønsket relevant informasjon gjennom lyd og visuelle formater.

Hvordan finner du informasjon knyttet til regulering av dataspill i Norge?



YTTERLIGERE RESSURSER FRA PROSJEKTET

TEGNESERIER

Mesterne av dataspillregulering



Katastrofer i dataspillregulering



Penger i dataspill



Tabuer rundt foreldreskap



LES TEGNESERIER på engelsk, norsk, arabisk, tigrinja og dari. www.nla.no/dataspill

YTTERLIGERE RESSURSER FRA PROSJEKTET

YOUTUBE VIDEO

Ungdom deler tips til foreldre og jevnaldrende



Baraa Ghazi



Akrem Abdo



Abel Beyene



Bjanka Dimcheva



Obada Salamat



Axel Galdal

LES, LYTT OG SE på engelsk, norsk, arabisk, tigrinja og dari. www.nla.no/dataspill

YTTERLIGERE RESSURSER FRA PROSJEKTET

BROSJYRER



SJEKKLISTE

Noen av tingene å vurdere når du regulerer dataspill inkluderer:

- Ha klare regler og forskrifter
- Snakk med barna
- Be om hjelp – fra venner, skole, kommune, organisasjoner
- Foreldre/foresatte jobber sammen
- Undersøk og lær om dataspill som barna dine spiller
- Lek med barna
- Legg vekk digitale medier når du prøver å være et godt eksempel

*Forskning viser at dialog
mellom foreldre og barn gir
best resultat*



PROSJEKTOVERSIKT

Hovedmål:
BEKJEMPE UTFORDRINGER RUNDT REGULERING AV DATASPILL

Prosjektets delmål:

- Vurdering av innvandrereforeldres behov rundt regulering av dataspill
- Samarbeid med relevante aktører for å utvikle ressurser for å hjelpe foreldre å bedre forstå hvordan de skal regulere dataspilling
- Formidling av ressurser som er testet og forbedret til et bredere publikum
- Formidling av ressurser på flere språk og i flere formater

Litteratur- gjennomgang

Forskerne begynte med å utforske eksisterende kunnskap rundt spørsmål om konflikt og regulering

METODER OG PROSESS

Fokusgruppe- diskusjoner

- 16 foreldre (14 mødre og 2 fedre) deltok, fra Kvinesdal, Oslo og Bergen.
- Dette ble tilrettelagt av de 3 organisasjonene som arbeider med innvandrerfamilier: MIR i Oslo, VI i Bergen og NOMKUS i Kvinesdal

Undersøkelser

- Gjennom en undersøkelse delte gutter og jenter mellom 13-19 år synspunkter om regulering av dataspill i familiene

Dialog

- Disse funnene ble vurdert i diskusjoner med relevante deltakere i dialogfasen

Utvikling

Informasjonsressurser for å møte utfordringer og behov i familiene ble utviklet

Testing og implementering

Ressursene ble testet i 1 kommune og er nå åpent tilgjengelige

Takk til ...

NLA Mediehøgskolen og Vestlandsforskning ønsker å takke:

- Medietilsynet for finansiering av FoU-prosjektet (2019).
- Nasjonal Kompetansesenter for Spillforskning, Universitetet i Bergen for finansiering av prosjektet (2019-2020).
- Norges Multikulturelle Senter (NOMKUS) i Kvinesdal for bidrag til datainnsamling, dialog og utvikling av ressursene.
- Multikulturelt Initiativt og RessursNettverk (MiR) for bidrag til datainnsamling og dialog som beriket prosjektet.
- Vestland Innvandrerrådet (VI) Bergen for bidrag til datainnsamling, dialog og tilbakemelding.
- Spillavhengighet for deltakelse i dialogen som beriket prosjektet.
- Foreldre og ungdom i Oslo, Bergen og Kvinesdal som tilbød sine verdifulle opplevelser som dannet grunnlaget for dette heftet.
- Modige og generøse Ungdom som bidro til videoen 😊

DATASPILL- REGULERING

I innvandrerrfamilier



Nasjonalt kompetansesenter for spillforskning
(SPILLFORSK)



UNIVERSITETET I BERGEN



VESTLANDSFORSKING



SPILLAVHENGIGHET
NORGE

