



VF-rapport  
6-2022

# **Dataspillvaner blant ungdommer med flyktningbakgrunn uten foreldre i Norge**



Gilda Seddighi og Hilde G. Corneliusen

VF-rapport 6-2022

Utgitt av Vestlandsforskning  
Adresse Postboks 163, 6851 Sogndal

Prosjekttittel Dataspillvaner blant unge menn med innvandrerbakgrunn uten familie i Norge: Når familie ikke er hovedarena for regulering av dataspill

Oppdragsgivar Medietilsynet

På framsida Fotografi ID 1924444244, lisensen kjøpt av Shutterstock.com

ISBN 978-82-428-0451-8

Creative Commons Namngiving 4.0 Internasjonal lisens  
Vestlandsforskning 2021: CC BY-NC 4.0

[www.vestforsk.no](http://www.vestforsk.no)

# Forord

Rapporten er et resultat av prosjektet «Dataspillvaner blant unge menn med innvandrerbakgrunn uten familie i Norge: Når familie ikke er hovedarena for regulering av dataspill» finansiert av Medietilsynet. Resultatet fra prosjektet er lagt frem i flere akademiske arenaer som NordMedia Conference 2021, European Communication Research and Education Association (ECREA) 2022 og Norskmedieforskerkonferanse 2022.

Vi ønsker å takke Medietilsynet for bevilgning av midler til dette prosjektet. Videre vil vi takke alle ungdommer som har stilt til intervju og svart på spørreskjema selv om de var skeptiske til forskning. Vi setter pris på at offentlige og frivillige organisasjoner tok seg tiden for å stille opp, svare på våre spørsmål og delta i dialogmøter. Vi ønsker å takke vår med-forsker, Hussein Sharifi, og referansegruppen med Dora Poni Loro, Emma Alexander Gabriel og Trygve Gunna Bjelland Henriksen for deres støtte og bidrag til prosjektet.

Sogndal, 3. oktober 2022

Gilda Seddighi

Prosjektleder

# Innhold

<b>Forord</b> .....	<b>2</b>
<b>Innhold</b> .....	<b>3</b>
<b>Sammendrag</b> .....	<b>4</b>
<b>Summary</b> .....	<b>5</b>
<b>1 Innledning</b> .....	<b>6</b>
<b>2 Teoretiske og metodologiske rammeverk</b> .....	<b>9</b>
2.1 Teoretisk diskusjon.....	9
2.2 Metodologiske rammeverk .....	11
Forskningsmetoder .....	12
Referansegruppe og med-forsker .....	14
Rekrutteringsprosess .....	14
Metodologiske begrensninger .....	15
Analysemetode .....	16
<b>3 Dataspillvaner blant unge menn med flyktningbakgrunn uten foreldre</b> .....	<b>18</b>
3.1 Dataspill i hverdagen.....	18
3.2 Sosialisering.....	21
3.3 Konflikt rundt spilling .....	25
3.4 Støtte til grensesetting og håndtering av problematiske dataspillvaner .	28
<b>4 Støtteaktørens fortellinger av dataspillvaner blant ungdommer</b> .....	<b>31</b>
4.1 Dataspillvaner formet av daglig grensesetting .....	31
4.2 Identifiserte problematiske dataspillvaner .....	33
4.3 Problematiske dataspillvaner som ikke oppfattes som et problem .....	35
Indikasjoner på problematiske dataspillvaner? .....	35
4.4 De usynlige problematiske dataspillvanene .....	38
<b>5 Oppsummering</b> .....	<b>39</b>
Anbefalinger.....	42
<b>Referanse:</b> .....	<b>45</b>

# Sammendrag

Denne rapporten tar utgangspunkt i Handlingsplan mot spilleproblemer (2022-2025) som vil sikre målrettet arbeid med forebygging av spilleproblemer. I et forebyggende perspektiv er det viktig å sette søkelys på spilleatferd blant grupper av befolkning som er i sårbare situasjoner, og på deres behov og tilgang til hjelpeapparat. Det er lite forskning på hvordan dataspill kan reguleres i hverdagen når familie ikke kan være hovedarena for regulering av dataspill. Det er også lite kunnskap om hvordan sosial og kulturell bakgrunn påvirker utforming av dataspilling som en hverdagsaktivitet.

Denne studien setter søkelys på a) dataspillvaner blant unge menn med flyktningbakgrunn uten foreldre i Norge – en sårbar gruppe fordi de befinner seg i en livssituasjon med en psykisk, sosial og kulturell omstilling uten nære omsorgspersoner; og b) støtteaktører som kan bidra med forebygging av problemspilling når familie ikke kan være hovedarena for regulering av dataspillvaner.

Vi har benyttet forskningsmetoder som nettundersøkelse, dybdeintervju av ungdommer og dialogmøter med støtteaktører. 23 ungdommer besvarte nettundersøkelsen, 13 ungdommer deltok i dybdeintervjuene, og 10 støtteaktører deltok i dialogmøtene.

Studien viser at denne gruppen av ungdommer spiller ofte dataspill for å danne tilknytning til sin nye omgivelse og til jevnaldrende med likt morsmål og livserfaringer. De som ikke bor i boliger med tilsyn og oppfølging klarer ikke å identifisere hvem som skal bidra med støtte hvis dataspilling skaper utfordringer for dem. Undersøkelsen av støtteaktører viser at de forholder seg til ungenes dataspillvaner – også problemspilling – på ulike vis. Dette varierer sterkt i forbindelse med om ungdommer har noen aktører involvert i deres private liv, og om støtteaktører klarer å se problematisk dataspilling som en del av deres mandat.

# Summary

This report takes the point of departure in Action Plan against gaming problems (2022-2025) which will ensure preventive work against gaming problems. In a preventive perspective, it is important to focus on gaming behavior among groups of the population who are in vulnerable situations, and on their needs and access to assistive devices. There is little research into how computer games can be regulated in everyday life when the family cannot be the main arena for regulating computer games. There is also little knowledge about how social and cultural background influences the video gaming as an everyday activity.

This study focuses on a) video gaming habits among young men with a refugee background and without parents in Norway – a vulnerable group because they are in a life situation with psychological, social and cultural upheaval and without any close caregiver; b) supporting actors who can contribute to the prevention of problem gaming when family cannot be the main arena for regulation of gaming habits.

We have used research methods such as online survey, in-depth interviews with young people and dialogue meetings with actors who work closely with this group of youth. 23 youth answered the survey, 13 took part in the in-depth interviews, and 10 support actors took part in the dialogue meetings.

The study shows that this group of young people often play video games to establish connection with their new surroundings, and with peers with the same mother tongue and life experiences. Those who do not live in housing with supervision and follow-up are unable to identify supporters in cases when video gaming creates challenges for them. Support actors relate to the video gaming habits - including problem gaming - in different ways. This varies greatly in connection with whether young people have any actors involved in their private lives, and whether supporting actors are able to see problematic computer gaming as part of their mandate.

# 1 Innledning

Denne rapporten tar utgangspunkt i Handlingsplan mot spilleproblemer 2022-2025 (Kulturdepartementet, 2022). Handlingsplanen vil sikre kunnskapsbasert og målrettet arbeid med forebygging av spilleproblemer i den norske befolkningen. I et forebyggende perspektiv er det viktig å sette søkelys på spilleatferd blant grupper av befolkning som er i sårbare situasjoner, og på deres behov og tilgang til hjelpeapparat. Dette er spesielt viktig ettersom tidligere forskning har vist at ikke bare har forekomst av problemspilling økt, men også at dette er vanligere blant sårbare grupper (Pallesen et al., 2020). For eksempel viser studien «Omfang av penge- og digitalspillproblemer i Norge 2015 og 2019» at det å «tilhøre kategoriene problemdataspiller/avhengig var relatert til mannlig kjønn, lav alder, lav utdanning, lav inntekt, å være arbeidsledig/ufør/på attføring/på avklarings-penger og å ha Afrika, Asia, eller Sør- og Mellom-Amerika som fødested» (Pallesen et al., 2020, p. 12). Dette er på linje med flere andre studier som viser at bruk av digitale medier som er gamifisert ved hjelp av algoritmer for å beholde brukernes oppmerksomhet, kan forsterke sårbarheten blant allerede sårbare ungdommer (Stoilova et al., 2021).

Denne studien setter søkelys på a) dataspillvaner unge menn med flyktningsbakgrunn uten foreldre i Norge – en sårbar gruppe fordi de befinner seg i en livssituasjon med en psykisk, sosial og kulturell omstilling uten nære omsorgspersoner (Lidén et al., 2013); og b) støtteaktører som kan bidra med forebygging av problemspilling når familie ikke kan være hovedarena for regulerings av dataspillvaner.

Dataspilling er en av de vanligste daglige aktiviteter blant barn og unge (Smahel et al., 2020). Barn- og medieundersøkelsen gjennomført av Medietilsynet (2020) viser at 86 prosent av barn og unge mellom 9 og 18 år spiller dataspill. 43 prosent av barn mellom 9 og 16 år i Norge spiller online-spill daglig (Smahel et al., 2020, p. 26). Dataspill har blitt en viktig arena hvor barna utvikler sosiale

ferdigheter (Ask, 2011; Dralega & Corneliussen, 2018). Men dataspilling er ikke blitt mindre kontroversielt tema av den grunn, spesielt når tidsbruken på dataspill kan komme i konflikt med familieliv og familie- og skoleforpliktelser (Gregersen, 2018; Seddighi, et al. 2018).

Et familieperspektiv som kan belyse hvordan sosiale ulikheter påvirker spillevaner, har vært viktig for videreutvikling av tiltak for forebygging mot problemspilling og mht. folkeopplysning om temaet. For eksempel har Mascheroni et al. (2016) vist at små barn med foreldre som har lavere inntekt eller lavere utdanning, opplever et stort digitalt generasjonsskille. Foreldre føler seg mindre trygge på egen evne til å veilede barna i bruk av digitale medier, noe som fører til at barna overlates til å eksperimentere på egenhånd, lære ved prøving og feiling eller søke støtte fra sine eldre søsken (ibid.). I likhet med denne studien, viser Dralega et al. (2019) at mange foreldre med innvandrerbakgrunn opplever at de står alene når det gjelder å finne ut av dataspilling, mens ungdommer får lite støtte og hjelp til grensesetting.

Råd og tiltak rettet mot foreldre med lite norskkunnskap og dataspillkunnskap har vært et viktig forebyggende arbeid mot denne problemstillingen. Men når familien ikke er i stand til å engasjere seg i dataspilling, kan et familieperspektiv innen forebyggende tiltak mot problematiske dataspillvaner bidra til å usynliggjøre hvilken støtte ungdommer i denne gruppen kan trenge i håndtering av dataspillvaner. Forskning på dataspillvaner blant ungdommer uten foreldre og hvordan støtteapparatet er tilgjengelig for denne gruppen, kan bidra til å utvide tiltak for forebygging av problemspilling når familie ikke kan være hovedarena for regulering av dataspill.

Problemstillingen denne studien ser nærmere på, operasjonaliseres med disse spørsmål:

- 1) Hvordan blir dataspilling regulert blant unge menn med flyktningbakgrunn uten foreldre i Norge? Hvilke støttespillere og hjelpeapparat identifiserer de unge mennene?
- 2) Hvilke støtteaktører, deriblant offentlig hjelpeapparat, kan bidra med regulering av dataspilling slik at man unngår problematisk dataspilling?



### 3) Hvordan kan støtteaktører og hjelpeapparat jobbe aktivt mot problemspilling?

Studien har hatt fokus på unge menn med flyktningbakgrunn i alderen 16-25 år og uten foreldre i Norge, og på støtteaktører som er en naturlig del av omgivelse til disse ungdommene. Vi har benyttet forskningsmetoder som nettundersøkelse, dybdeintervju av ungdommer og dialogmøter med støtteaktører. Vi har hatt en med-forsker og en referansegruppe med god kunnskap om både ungdommer og støtteaktører som jobber med disse ungdommene. En serie møter med referansegruppen i ulike faser av prosjektet har gitt oss viktig kunnskap om feltet. 23 ungdommer besvarte nettundersøkelsen, 13 ungdommer deltok i dybdeintervjuene, og 10 støtteaktører deltok i dialogmøtene.

Studien vil bli presentert i fem kapitler. Etter innledning, vil vi introdusere det teoretisk og metodiske rammeverket for studien. I kapittel 3 vil vi presentere funn og analyse av data som svarer på spørsmålstillingen «Hvordan blir dataspilling regulert blant unge menn med flyktningbakgrunn uten foreldre i Norge? Hvilke støttespillere og hjelpeapparat identifiserer de unge mennene?» med bakgrunn i analyse av spørreskjema og dybdeintervjuene. I kapittel 4 presenterer vi funn og analyse av data som svarer på spørsmålstillingene «Hvilke støtteaktører, deriblant offentlig hjelpeapparat, kan bidra med regulering av dataspilling slik at man unngår problematisk dataspilling? Hvordan kan støtteaktører og hjelpeapparat jobbe aktivt mot problemspilling?». I dette kapitlet legger vi frem data innsamlet gjennom dialogmøter med støtteaktører. Til slutt oppsummerer vi funn fra kapittel 3 og 4 og legger frem anbefalinger for tiltak mot problematisk dataspillvaner når familie ikke er hovedarena for regulering av dataspillvaner.

## 2 Teoretiske og metodologiske rammeverk

### 2.1 Teoretisk diskusjon

Den måten foreldre forstår digitale medier på, spiller en viktig rolle for hvordan digitale medier blir en del av barnas læring og utvikling, hevder Livingstone og Blum-Ross (2020). Dette vil ha konsekvenser for den måten foreldre opptrer på når de skal forberede barna på en forestilt fremtid (ibid.). Enhver familie og jevnaldrende gruppe har infrastruktur for når, hvor og hvordan man spiller eller ikke skal spille dataspill, hevder Sørensen (2018). «Slike infrastrukturer er delvis konfigurert gjennom sosiale komponenter som regler, vaner og verdier, men de inkluderer også materielle aspekter som plassering av datamaskiner eller spillkonsoller" (ibid., s. 24). Sosiale og kulturelle regler og verdier, som også er kalt sosial og materiell infrastruktur, kan veilede familier, barn og unge i regulering av dataspilling.

I en norsk kontekst finner Aarsand (2018) at ungdommer er ofte engstelige for hva den «legitimerte» tidsbruken på dataspill er, sammenlignet med andre typer aktiviteter. Aarsand (ibid.) kaller denne vurderingen en moralsk infrastruktur som peker på at det å tilbringe tid utendørs har en høyere moralsk verdi enn å spille dataspill, fordi sistnevnte er en innendørs aktivitet. Disse infrastrukturene er knyttet til hvordan dataspilling blir til noe med betydning i samfunnet og i familier i en norsk kontekst.

Det er gjort lite forskning på hvordan sosial og kulturell bakgrunn påvirker utforming av dataspilling som en hverdagsaktivitet. Ungdommer med flyktningbakgrunn er en understudert gruppe i denne sammenhengen. Ungdom med innvandrerbakgrunn (Dralega & Corneliussen, 2018) eller flyktningbakgrunn (Karam, 2018) bruker dataspill for å danne vennekrets i lokalsamfunn eller på skolen. Ungdom med flyktningbakgrunn er ikke en homogen gruppe. De kommer fra ulike land med store variasjoner i, for

eksempel, leseferdighet (Sirin et al., 2018). For eksempel, mens 47,9 % av unge mellom 15 og 25 år i Sør-Sudan kan lese og skrive, er tallet nesten det dobbelte i Syria (92,5 %). Til tross for disse variasjonene har ungdom med flyktningbakgrunn flere erfaringer til felles; de har ofte mistet ett eller flere familiemedlemmer, de har blitt tvunget til å forlate sine nærmeste, eller de har opplevd fysisk vold (Sirin & Rogers-Sirin, 2015). Mange i denne gruppen har symptomer på posttraumatisk stresslidelse (PTSD) fortsatt flere år etter bosetting i Norge (Svendsen et al., 2018). Flere studier viser store søvnproblemer hos denne gruppen, som kan «knyttes til mareritt, ensomhet, frykt og traumatiske minner som ungdommene bærer med seg» (Sønsterudbråten et al., 2018, p. 9). I følge Michalovich (2021) og Naeg (2020) har slike erfaringer og kontekstuelle variasjoner betydning for hvordan medier blir brukt eller produsert av unge med flyktningbakgrunn.

Sørensen (2018) bygger på Bruno Latours (2004) begrep «matters of concern» når hun ser nærmere på hvordan dataspilling blir til noe med betydning i et familieperspektiv; noe som beveger, bekymrer, engasjerer, samler, osv. I vårt forsøk på å forstå dataspillvaner blant unge menn med flyktningbakgrunn uten foreldre i Norge, støtter vi oss til Latours (2004) begrep «matters of concern» for å forstå hvordan dataspilling blir en del av hverdagen til denne gruppen av ungdommer og støtteaktører som jobber med ungdommene.

Begrepet «Matter of concern» viser at kunnskapsproduksjon ikke handler om å bekrefte eller avkrefte fakta. Kunnskapsproduksjonen handler heller om hvordan noe skaper engasjement, omsorg eller konflikt. Slik synliggjøres flere sider av livserfaringer som ellers kunne blitt usynlig ved å fokusere på å bekrefte eller avkrefte fakta (Latour, 2008).

*A matter of concern is what happens to a matter of fact when you add to it its whole scenography, much like you would do by shifting your attention from the stage to the whole machinery of a theatre. (ibid, p.39)*

Latours' begrep «matters of concern» gir et teoretisk grunnlag for å se nærmere på hvordan dataspilling blir til noe av betydning i hverdagslivet til ungdommer som ikke har sine foreldre rundt seg, også når og hvordan

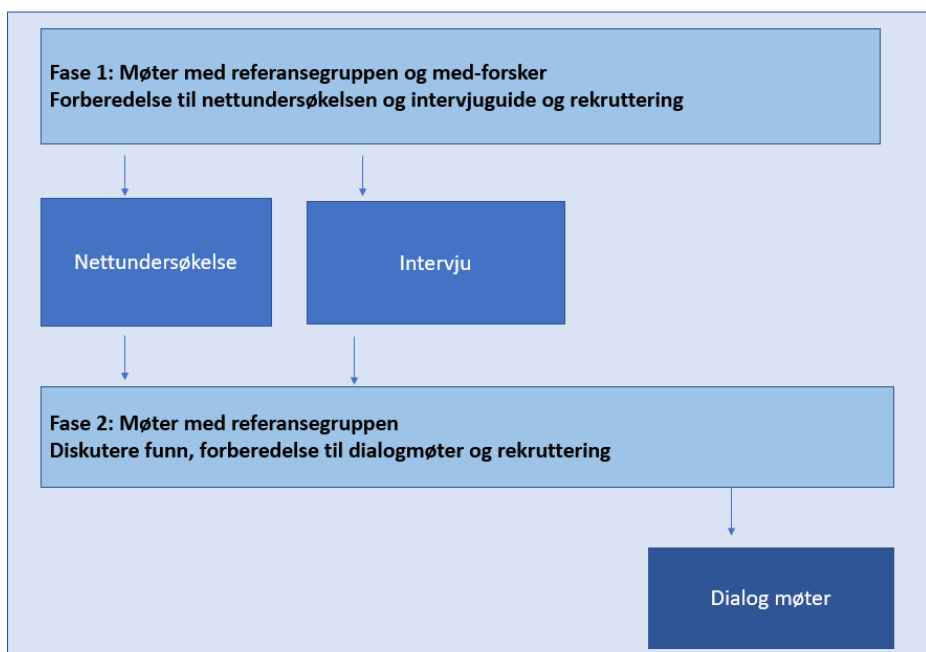
støtteaktører og deriblant offentlige hjelpeapparatet engasjerer seg i regulering av dataspilling. Ved å flytte blikket fra familie som hovedarena for regulering av dataspilling til erfaringer denne gruppen av ungdommer har med dataspilling og interaksjon med støttespillere og hjelpeapparat, kan vi åpne opp for en utvidet forståelse av hvor og hvordan forbyggende arbeid mot problematisk dataspillvaner kan foregå.

## 2.2 Metodologiske rammeverk

Studien har hatt fokus på unge menn med flyktningbakgrunn, i alderen 16-25 år, og uten foreldre i Norge. Det inkluderte enslige mindreårige asylsøkere eller alenekommende flyktninger i alderen 18-25 år. For å begrense prosjektet til bedre å treffe denne gruppen, har vi fokusert på unge menn som bor på institusjoner og bofellesskaper med tilsyn eller oppfølging av barneverntjenesten eller Integrerings- og mangfoldsdirektoratet (IMDI), og ungdommer som benytter seg av utdanningstilbud ved et voksenopplæringscenter eller en videregående skole.

Studien har også inkludert støtteaktører som denne gruppen av ungdommer oppfattet som en naturlig del av deres nærkontakt og omgivelse. Vi har hatt dialogmøter med flyktningetjeneste, barneverntjeneste, lærere ved innføringsklasser ved videregående skoler og voksenopplæringscentre, minoritetsrådgivere, og fritidsorganisasjoner. Figuren under viser hvordan forskningen var designet.

Figur 1: forskningsdesign



## Forskningsmetoder

### Nettbasert undersøkelse

En nettbasert undersøkelse var laget med SurveyMonkey, og der målet var å identifisere og kartlegge dataspillvaner blant denne gruppen av ungdommer. 17 spørsmål var tatt opp i undersøkelsen:

- hvor mange timer ungdommer bruker på dataspill daglig,
- hvor mye penger ungdommer bruker på dataspill,
- hvem ungdommer spiller dataspill sammen med,
- i hvilken grad dataspilling er en utfordring for daglige aktiviteter, og for hvilke aktiviteter,
- hvem ungdommer har opplevd å komme i konflikt med på grunn av dataspill,
- hva ved dataspilling har skapt konflikt for ungdommer,
- og hvis dataspilling skaper problemer og konflikter for ungdommer, hvor de kan søke støtte.

Undersøkelsen var bearbeidet til et klart språk på norskkurs A2-B1 nivået, som passer til minoritetsspråklige med to års botid i Norge. I tillegg var undersøkelsen presentert på engelsk. Undersøkelsen var tilgjengelig mellom mars og november 2021.

23 personer deltok i undersøkelsen, og deres gjennomsnittsalder var 20 år. Alle deltakerne har bodd kortere enn 10 år i Norge, og rundt halvparten har bodd kortere enn 2 år i Norge. De fleste går på skolen i fulltid, og noen kombinerer jobb med utdanning. Halvparten av de som har besvart undersøkelsen bor alene, og rundt halvparten bor med noen andre som de ikke selv har valgt å bo med. Noen få bor sammen med et familiemedlem.

### **Dybdeintervju av ungdommer**

Gjennom dybdeintervju ønsket vi å skaffe dypere forståelse for hvilke betydninger dataspilling har i hverdagsrutiner for ungdommer, og hvilke støtteaktører de identifiserer og nyttiggjør seg av i sin hverdag. Intervjuene var semi-strukturert med spørsmål rundt temaer som bosituasjon, hverdagsrutiner, spilling, konflikt og støtte rundt regulering av dataspill. Intervjuene var gjennomført både som gruppeintervju av 3-4 ungdommer, og individuelt intervju. Ungdommene bestemte selv hvordan de ønsket å gjennomføre intervjuene. De som ønsket å delta i gruppeintervju var enten klasse- eller bo-kammerater. I flere intervjuer ønsket ungdommer at vi ikke gjorde lydopptak av samtalen.

13 ungdommer med bakgrunn fra Afghanistan, Syria, Sudan og Palestina deltok i intervjuene. Deres alder var mellom 16 og 24 år, i gjennomsnitt var de 19 år gammel. De har bodd i Norge mellom 2 til 6 år, i gjennomsnitt 3 års botid i Norge.

### **Dialogmøter med støtte aktører**

Til dialogmøter med støtteaktører organiserte vi 8 møter med 10 aktører. Alle støtteaktørene som har deltatt i dialogmøtene jobber tett med denne gruppen av ungdommer som var vår målgruppe, men med ulike arbeidsoppgaver. Fem av dem jobber som miljøterapeut, miljøarbeidere eller sosialkurator ved

barneverntjenesten for enslige mindreårige og i boliger med tilsyn eller oppfølging. To av informanter jobber som minoritetsrådgivere ved skoler som tilbyr innføringsklasser, to i organisert fritidsaktivitet og en som lærer ved voksenopplæringscenter.

Diskusjonene i dialogmøtene var strukturert med spørsmål om hvordan støtteaktørene jobber med denne gruppen av ungdommer, hvordan dataspill blir et tema i deres arbeid, hvilke rutiner deres institusjon har for å håndtere spilling. Dialogmøtene varte fra 40 minutter til en time. Alle støtteaktører jobber ved små og store kommuner lokalisert i Vestland.

### **Referansegruppe og med-forsker**

Vi har benyttet en referansegruppe med deltakere som jobber som lektor, minoritetsrådgiver og sosionom ved voksenopplæring og videregående skoler, og barneverntjenesten i Vestland. Vi har hatt med oss en med-forsker, som er en ung mann som selv kom til Vestland som mindreårig asylsøker. Både referansepersonene og med-forskeren har hjulpet oss med bedre forståelse av feltet og rekrutteringsprosessen. Vi har hatt flere møter med referansegruppen og med-forskeren under utvikling av spørreundersøkelsen og intervjuguidene.

### **Rekrutteringsprosess**

I rekrutteringsprosessen til nettundersøkelse og dybdeintervju, som varte mellom mars og november 2021, var vi i kontakt med 16 voksenopplæringscentre, minoritetsrådgivere og kontaktlærere ved syv videregående skoler med innføringsklasser, flyktningetjenester i fire kommuner, barneverntjenesten med ansvar for enslige mindreårige flykninger i fem kommuner i Vestland. Siden organisert fritidsaktivitet er en viktig del av omgivelsen til denne gruppen av ungdommer, har vi også vært i kontakt med miljøarbeidere og feltarbeidere knyttet til fritidsaktivitet organisert av kommuner.

Kort tid etter at vi begynte med rekrutteringsprosessen til nettundersøkelsen og dybdeintervju av ungdommer, fant vi ut at mange av ungdommene som vi

rekrutterte gjennom videregående skoler, voksenopplæring og barneverntjenesten, hadde lav norskkunnskap og lav tillit til deltakelse i forskning. Selv om undersøkelsen var designet som nettbasert, ble den introdusert og gjennomført i fysiske møter. Vi lærte tidlig at det å svare på en nettundersøkelse kan være krevende og forvirrende når deltakere har både lave digitale ferdigheter og begrensede norskkunnskaper.

For rekruttering til dialogmøter har vi vært i kontakt med barneverntjenesten i tre kommuner, flyktningetjenesten i fire kommuner, voksenopplæring i fire kommuner, minoritetsrådgivere i to kommuner og lærere ved innføringsklasser i tre kommuner i Vestland. Gjennom studien har vi hatt telefonsamtaler med fire rektorer, seks lærere, fem minoritetsrådgivere og seks miljøarbeidere.

## Metodologiske begrensninger

Vårt feltarbeid og rekrutteringsprosess ble sterk påvirket av flere eksterne faktorer. Koronarestriksjoner påvirket hele studien våren 2021, og skapte forsinkelse i rekrutteringsprosessen. Tidlig i rekrutteringsprosessen fant vi ut at det er viktig å møte ungdommer fysisk for å presentere prosjektet.

På grunn av koronasituasjonen og internasjonal migrasjonspolitikk har det vært få mennesker på flukt i Norge i de siste årene før Ukraina-krigen i 2022. Som følge av globale og nasjonale kriser var tallet på mennesker på flukt høyt i Norge i 2015, og 5480 av dem var enslige mindreårige asylsøkere (Utlendingsdirektoratet, 2015). Tallet er kraftig redusert de siste årene, og i 2020 kom bare 89 enslige mindreårige asylsøkere til Norge (Utlendingsdirektoratet, 2020). Dette påvirket hvordan feltet så ut for oss i 2021. Vi så stort engasjement og støtte fra miljøarbeidere og miljøterapeutene som jobber ved institusjoner eller bofelleskap med tilsyn for enslige mindreårige. Men vår henvendelse ble like ofte avvist med «Vi jobber ikke med disse ungdommer (lenger)». Mange kommuner som hadde ansvar for bosetting av mindreårige asylsøkere, har ikke mottatt enslige mindreårige asylsøkere de siste årene. Mange stillinger og tjenester som støttet denne gruppen av ungdommer har også forsvunnet. Flere kommuner og flyktningetjenester vi har



vært i kontakt med, var ikke helt sikker på hvor de unge asylsøkerne befant seg lenger.

Vi opplevde at alenekommende flyktninger over 18 år var helt usynlig før vi etterspurte dem i rekrutteringsprosessen. Det hadde sammenheng med at vårt spørsmål om å identifisere «unge menn uten foreldre i Norge» ofte ble forstått som et spørsmål om *mindreårige* asylsøkere. Vår henvendelse ble også avvist når dataspill ikke ble oppfattet som et aktuelt tema for støtteaktørene: «Dette er ikke aktuelt tema innenfor mitt mandat» sa flere minoritetsrådgivere, som likevel oppfattet temaet som relevant for ungdommer de jobber med, bare at det ikke inngikk i mandatet.

## Analysemetode

Notater og transkripsjoner fra dybdeintervju og dialogmøter ble analysert ved hjelp av Grounded Theory, inspirert av Charmaz (2006). Grounded Theory er en eksplorativ analysemetode som passer godt med utforskende forskning som berører et område med begrenset omfang av tidligere forskning. I første trinn av denne analysemetoden koder vi datamaterialet med beskrivende merkelapper. I neste trinn har vi sortert koder for å utvikle analytiske notater (memo) og kategorier. Disse kategorier og notater danner grunnlag for analysen.

Datamateriell fra dybdeintervjuene var kodet i ut fra spørsmålet «hvordan er dataspill en viktig del av hverdagen?» Basert på dette spørsmålet laget vi flere koder som «sosialisering», «daglige rutiner», «konflikt» og «støtte». Disse kodene hjalp oss for å lage nye spørsmål som lede analyse og kategorisering av kodene: «hvordan er dataspilling viktig for sosialisering for denne gruppen av ungdommer, og med hvem?», «hvordan er dataspill en del av daglige rutiner?», «Hva ved dataspill skaper konflikt og med hvem?», «hvem kan ungdommer identifisere som støtte til grensesetting og håndtering av dataspill?». Denne kvalitative analysen vil bli lagt til grunn for vår analyse av nettundersøkelsen. I Analyse delen, som vil presentert i kapittel 4, vil vi knyttet kodene, og kategoriene utviklet fra dybdeintervju til nettundersøkelsen.

Datamateriell fra dialogmøter var kodet ut fra spørsmålet «hvordan oppfattes dataspillvaner?» «Hvilke støtteaktører er i berøring med – og hvordan – problematisk spilling?» «Hvem, når og hvordan settes grenser for spilling?» Koder som dukket opp i analysen var for eksempel «søvnplager», «ungdommers tilknytning til støtteaktører», «grensesetting», «dataspilling på mobil», «mandat». Basert på dette utviklet vi nye analytiske kategorier som reflekterer variasjoner i støtteaktørenes ulike oppfatninger av dataspillvaner blant den aktuelle gruppen ungdommer samt hvordan de forsto sin egen rolle i forhold til ungdommene. Det neste trinnet var å skrive notater (memos) om koder og kategorier, som etter hvert ble utviklet til den analytiske teksten som vil bli presentert i kapittel 4.

### 3 Dataspillvaner blant unge menn med flyktningbakgrunn uten foreldre

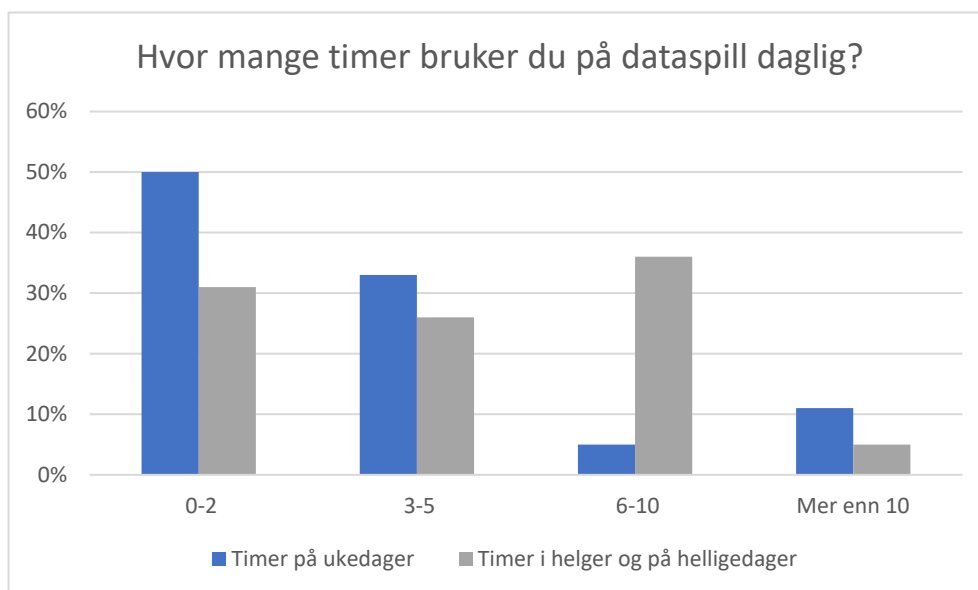
Det er gjort lite forskning på hvordan sosial og kulturell bakgrunn påvirker utforming av dataspilling som en hverdagsaktivitet. Ungdommer med flyktningbakgrunn er en understudert gruppe i denne sammenhengen. Forskning om mediebruk og -produksjon viser at denne gruppen av ungdommer bruker eller produserer digitale medier for å skape eller forsterke sine sosiale nettverk (Dralega og Corneliussen, 2018; Karam, 2018).

I dette kapitlet presenterer vi datamateriell innsamlet gjennom spørreskjema og dybdeintervju med ungdommer, og vi svarer på forskningsspørsmålet «Hvordan blir dataspilling regulert blant unge menn med flyktningbakgrunn uten foreldre i Norge? Hvilke støttespillere og hjelpeapparat identifiserer de?». Gjennom analyseprosessen, hvor vi kategorisert kodene, som «sosialisering», «daglige rutiner», «konflikt» og «støtte», lager vi nye spørsmål: «hvordan er dataspill en del av daglige rutiner?», «hvordan er dataspilling viktig for sosialisering for denne gruppen av ungdommer, og med hvem?», «hva ved dataspill skaper konflikt og med hvem?», «hvem kan ungdommer identifisere som støtte til grensesetting og håndtering av dataspill?». Disse spørsmålene leder presentasjon av data i dette kapitlet.

#### 3.1 Dataspill i hverdagen

I spørreundersøkelsen har vi stilt spørsmålet hvor mange timer ungdommer bruker på dataspill daglig.

Figur2: Hvor mange timer bruker du på dataspill daglig?



Halvparten av respondentene besvarer at de spiller mindre enn 2 timer på ukedager. Det er også veldig vanlig å spille 3-5 timer, men sjelden mer enn 6 timer på ukedager. Det er vanligere å spille flere timer i helgene og på helligdager. En tredjedel av respondenter angir at de spiller enten mindre enn 2 timer i helgene, 3-5 timer eller 6-10 timer, men sjelden mer enn 10 timer i helger og helligdager. Dette er i overensstemmelse med intervjumateriell som viser at de fleste spiller mellom 1-3 timer etter skoletid. Mange nevner imidlertid at de har spilt mye mer i noen korte perioder tidligere. De pleide å spille mye da de begynte å lære å spille. Flere nevner også at de spiller mye når de har lite å gjøre.

*Med dataspill passerer dagene fortere. (17 år, bofelleskap med tilsyn)*

*Jeg pleide å gå til innføringsklassen. Alt var lett på skolen. Jeg kunne gjort leksene på skolen, og hadde ingenting å gjøre når jeg var på bofelleskap. (20 år, bor alene).*

David (21 år) er fra Sudan og bor alene. Han spiller mye mer når han kjeder seg og ikke har noe å gjøre hjemme. Han kan spille 5 timer etter skoletid, men han forklarer at han kan ha samme rutine for andre aktiviteter hvis han kjeder seg.

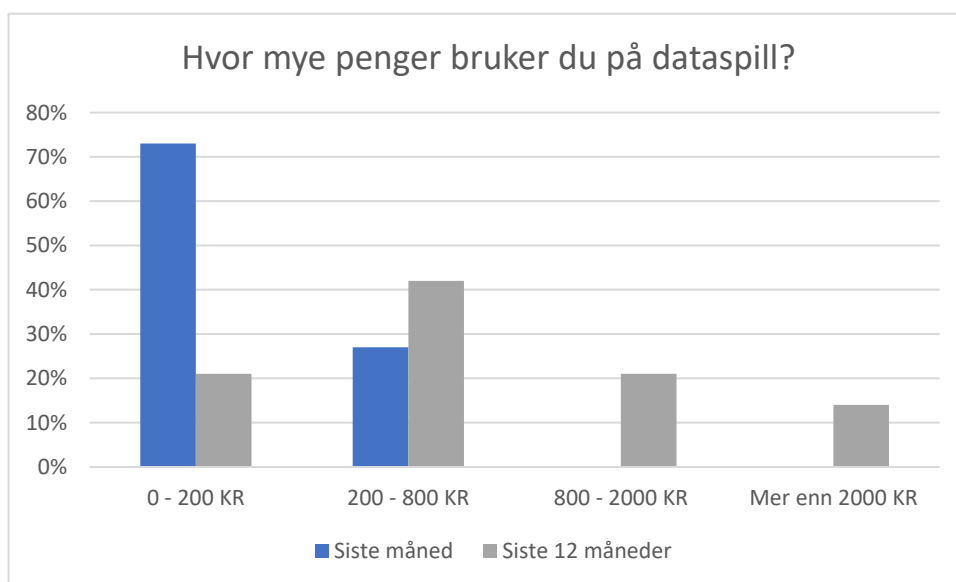
For eksempel, han kan henge i treningssenter i 5 timer etter skoletid, eller se på fotballkamper i mer enn 10 timer i helgene.

Flere nevner at de av og til har det psykisk vanskelig. De spiller for å slippe å tenke på utfordringer de har opplevd eller opplever i hverdagen.

*Når jeg spiller, slipper jeg å tenke på livet. Alt er bra så lenge jeg spiller, spesielt når jeg spiller med venner. Du slipper å tenke på mye forskjellige. (20 år, bor alene).*

I spørreskjema spør vi om hvor mye penger ungdommene bruker på dataspill. Grafen under viser hvordan ungdommene har svart på spørsmålet.

Figur 3: Hvor mye penger bruker du på dataspill?



To tredjedel rapporterer at de har brukt mindre enn 200 kroner på dataspill siste måned, og en tredjedel mellom enn 200 og 800 kroner. Mer enn en tredjedel har brukt mellom 200 og 800 kroner på dataspill i løpet av det siste året. Det forekommer oftere at respondenter bruker mer enn 800 kroner til dataspill enn mindre enn 200 kroner.

I intervjuene dukker temaet om pengebruk på spill opp når vi snakker om ulike typer av dataspill. Disse spillene blir nevnt under intervjuene: Grand Theft Auto, FIFA, Walker, Call of duty, Hay Day, BUPG, Ludo, Apex Legends. De to

hovedtrender hos denne gruppen av ungdommer er å spille PlayStation med spillkonsoll og online-spill på mobil. FIFA er svært populær blant de som spiller på konsoll, PUBG er populær blant de som spiller på mobil.

FIFA og Playstation er ofte tilgjengelig i bofelleskap med oppfølging av barnevern. Derfor er det mye billigere å spille FIFA enn å spille på mobil. Det blir også nevnt at det er dyrt å skaffe seg spillkonsoll når ungdommene flytter ut av bofelleskap med oppfølging, og vil bo for seg selv. De som spiller kun på PlayStation, nevner at de tror de kan ha bedre kontroll over tidsbruk og pengebruk når de spiller på konsoll enn på mobil.

*En gang laste jeg opp en biljard-app på mobilen. Så ble det trukket 1000 kr fra kontoen min. Jeg får kun 4000 kr i måned. Å miste 1000kr på et øyeblikk er mye. Jeg slettet appen med en gang. Siden har jeg ikke spilt på mobil. (21 år, bor alene)*

*Jeg bruker ikke penger for jeg spiller kun på PlayStation. (18 år, bor på bofelleskap med tilsyn)*

*Det koster å spille, hvis du spiller online. Jeg betaler noe hver måned for å spille online. Det er ikke mye. Men det kan bli mye hvis du kjøper klær og gjenstand til avataren. Jeg betalte en gang flere tusen kroner kr for en kniv min avatar holder i sin hånd. Det ser veldig kult ut i spill. Sånne ting koster mye. (20 år, bor alene)*

Selv om antall intervjuobjekter er begrenset, ser vi et mønster som antyder at det kan være en sammenheng mellom nasjonalitet og bruk av mobil for spilling. De som spiller mye mer på mobil enn på PlayStation kommer fra Midtøsten og sentral Asia (Afghanistan, Syria, Palestina). De som spiller ofte på PlayStation, kommer fra Sudan. Ungdommer forteller at de blir introdusert til nye spill gjennom venner som snakker deres morsmål.

## 3.2 Sosialisering

De fleste som deltok i intervjuene, forteller at de ikke hadde spilt dataspill før de kom til Norge. De har lært å spille dataspill enten i asylmottak eller

bofelleskap med tilsyn av barneverntjenesten. PlayStation og spesielt FIFA er ofte nevnt som de første dataspillene de lært å spille. I intervjuene beskriver de et behov for å lære å spille dataspill.

*Jeg pleide å spille fotball da jeg bodde på asylmottak, men de andre guttene var mye på PlayStation. Jeg hadde ingen erfaring med spillene. Jeg bare så på dem. Tenk at dere er 4 personer, og 3 kan gjøre noe sammen, og den fjerde personen ikke kan. Da tenkte jeg at jeg må lære å spille. (21 år, bor alene)*

Behovet for å lære å spille dataspill beskrives i forbindelse med aktiviteter i felleskap med andre ungdommer i bostedet og knyttet til ønske om å skape tettere bånd med andre ungdommer som de bor sammen med. Selv om dataspill er en populær aktivitet, er det ikke nødvendigvis lett å lære. Flere av ungdommene har brukt tid og innsats til å lære å spille.

*I begynnelsen tapte jeg hver gang jeg spilte. Jeg pleide bare å heie på guttene (han ler). Av og til ga de andre guttene PlayStationen til meg. Men nå er jeg blitt bedre på FIFA. (21 år, bor alene)*

De som har spilt dataspill før de kom til Norge, forteller oss at de har lært spilling til sine bo-kamerater. De begrunner at det er gøy å sitte sammen med de som man spiller med.

*Vi pleide å spille dataspill [i asylmottak], men det var ikke mange som kunne spille. Mange hadde ikke sett dataspill tidligere. Jeg lærte dem å spille. Vi spilte kun fotball på dataspill. Det er gøy å spille med andre. Jeg trengte å spille med noen (20 år, bor alene).*

Både de som har spilt før og de som lærer det i Norge sosialiserer med andre jevnaldrende i sine næromgivelser gjennom dataspill. De trekker frem at de har det gøy når de spiller, og setter pris på at de kan le og tulle sammen med sine venner.

*Når vi spilte sammen, slappet jeg av. Det er gøy når du kan tulle med andre du spiller med. Nå som jeg har lært mer, tuller jeg med mine venner og sier «Du er ikke på mitt nivå». (21 år, bor alene)*

Det at begge gruppene sosialiserer med andre jevnaldrende i sin næromgivelse gjennom dataspill, illustrerer hvor viktig dataspill kan være for å forsterke tilknytning til næromgivelse, og ikke mist hvor viktig «offline» samhandling i nærmiljø er i tilknytning til dataspilling.

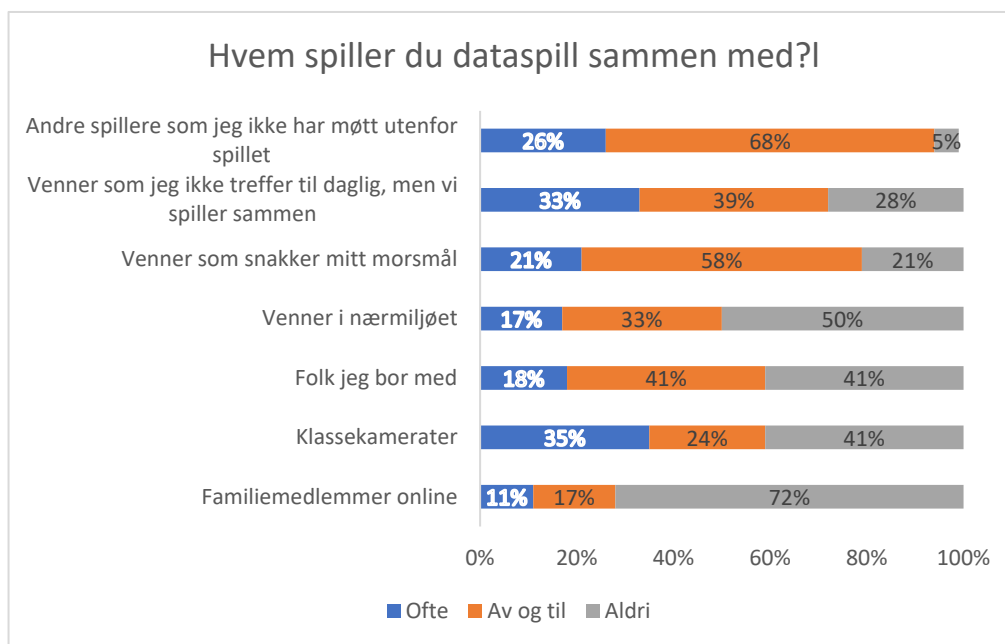
Dette er spesielt viktig når vi får vite at denne gruppen av ungdommer flytter ofte og i korte intervall. Alle vi har pratet med har flyttet minst en gang de siste 12 månedene. Forflytting er knyttet til ulike bo-ordninger som tilbys til ungdommer mellom 16 og 20 år. Dataspilling blir kanskje også viktig for å holde på vennskap over tid på tross av forflytting. Noen få av ungdommene nevner at de holder kontakt med noen de kjente før de kom til Norge. Det som alle disse har til felles, er at de holder kontakt med andre ungdommer som snakker samme morsmål.

*Jeg har ekstra god kontakt med venner som snakker mitt morsmål. De andre vennene er også gode venner, men jeg vil ikke si noe om mine svake sider til dem. Om svake sider kan du bare si til de som du kjenner godt, ikke sant? For eksempel jeg er hjemme og kjeder meg, eller når jeg føler meg ikke bra, kan jeg gå til dem eller de kan komme til meg. Og for eksempel hvis en venn ikke kan komme til meg, vil jeg foreslå at vi kan spille online. (21 år, bor alene)*

I spørreskjema spør vi hvem denne gruppen av ungdommer spiller dataspill sammen med. Grafen under viser hvordan ungdommer svarte på dette spørsmålet.



Figur 4: Hvem spiller du dataspill sammen med?



Her kunne respondenter svare på spørsmålet gjennom å velge «ofte», «av og til» eller «aldri» på 6 utsagn; «Familiemedlemmer online», «klassekamerater», «folk jeg bor med», «venner i nærmiljøet», «Venner som snakker mitt morsmål», «Andre spillere som jeg ikke har møtt utenfor spillet». På utsagn «Familiemedlemmer online» svarer to tredjedel «aldri», mens en tredjedel av svarene er jevnt fordelt på «ofte» og «av og til». På utsagn «klassekamerater» er svarene jevnt fordelt mellom valgene «ofte», «av og til» og «aldri». På utsagn «Folk jeg bor med» svarer mer enn en tredjedel på «av og til» eller «aldri». Det samme gjelder utsagnet «venner i nærmiljøet». Rundt to tredjedeler svarer «av og til» på utsagnet «venner som snakker mitt morsmål», mens like mange svarer enten «ofte» eller «aldri». På utsagn «venner som jeg ikke treffer til daglig, men vi spiller sammen» er svarene jevnt fordelt mellom «ofte», «av og til» og «aldri». På utsagnet «andre spillere som jeg ikke har møtt utenfor spillet», har to tredjedeler valgt «av og til», mens rundt en tredjedel har valgt «ofte». Når vi slår sammen «ofte» og «av og til» ser vi at to utsagn som stikker seg ut: De fleste oppgir at de spiller «ofte» eller «av og til» med andre spillere som de ikke møter utenfor spillet, og med venner som snakker deres morsmål. Dette er i overens med fortellingene i dybdeintervjuene som tydet på at

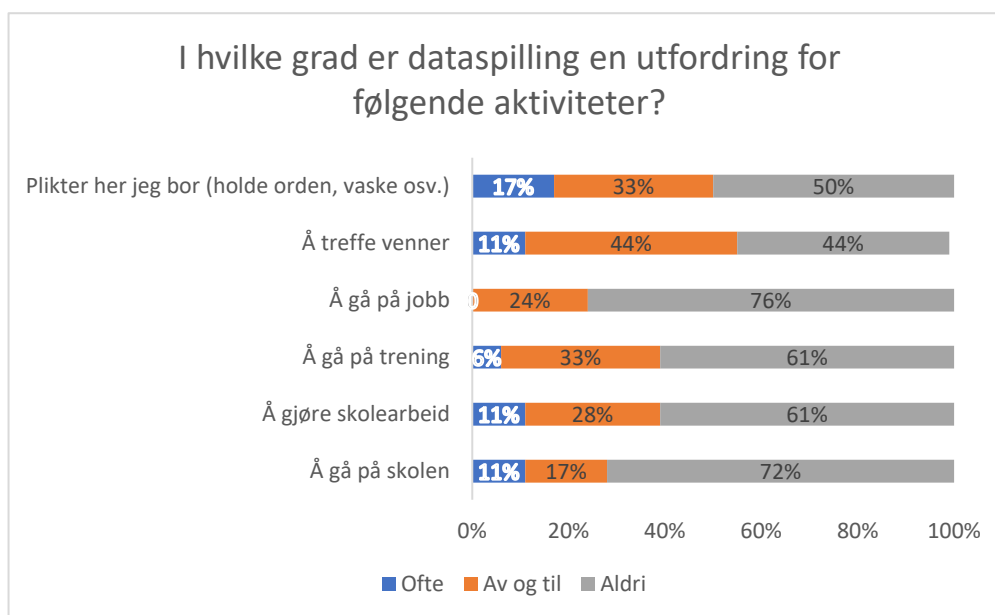
nasjonalitet og morsmål kan påvirke hvem denne gruppen av ungdommer spiller med.

### 3.3 Konflikt rundt spilling

Siden undersøkelsen var presentert i fysiske møter, hadde deltakerne mulighet til å stille spørsmål om undersøkelsen. Med dette fant vi ut ganske tidlig at spørsmålene knyttet til konflikt skaper forvirring. Vi var interessert i å kartlegge hvordan dataspill påvirker ungdommenes daglige rutiner, og hvordan det kan gjenspeile seg i ulike former for utfordringer og konflikter. De fleste deltakerne spurte hva vi mente med «konflikt». De var ofte forbauset over at vi stiller spørsmål knyttet til om de har vært i konflikt med sine lærere, rådgivere ved flyktnings tjeneste eller minoritetsrådgivere.

I spørreskjema spurte vi «I hvilken grad er dataspilling en utfordring for følgende aktiviteter». Grafen under viser hvordan ungdommer svarte på dette spørsmålet.

Figur 5: I hvilke grad er dataspilling en utfordring for følgende aktiviteter?

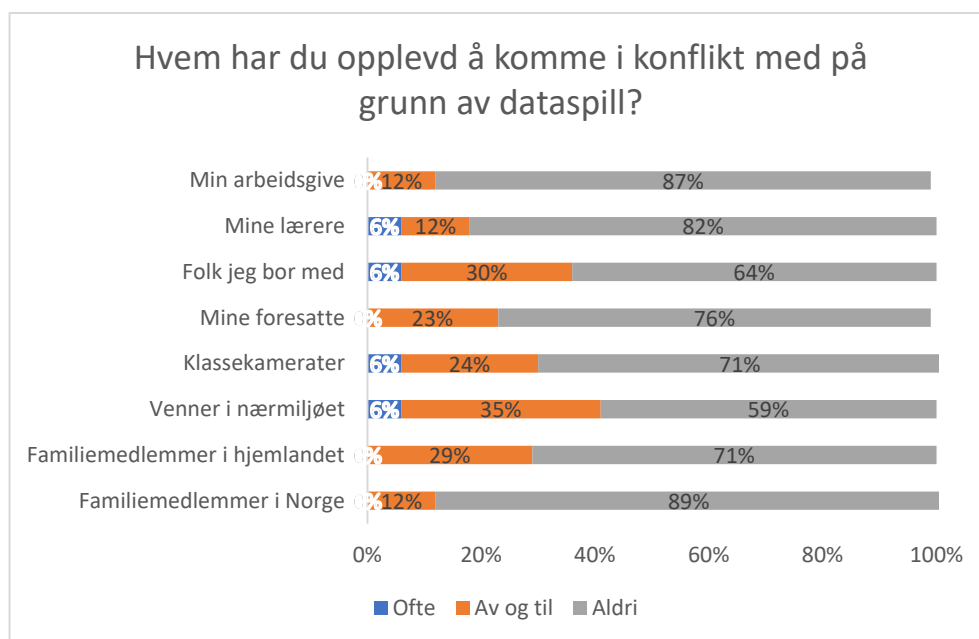


Her kunne respondenter velger mellom «ofte», «av og til» eller «aldri» på seks utsagn «å gå på skolen», «å gjøre skolearbeid», «å gå å trening», «å treffe venner», «plikter her jeg bor (holde orden, vaske osv.)».

Som grafen viser er svaret at dataspilling «aldri» utfordrer de nevnte aktivitetene, det mest vanlig. På utsagn «å gå på skolen» svarer to tredjedeler at dataspilling «aldri» var en utfordring, mens en tredjedel svarer jevnt mellom «ofte» og «av og til». Det samme gjelder utsagnene «å gjøre skolearbeid», «å gå på trening», «å gå på jobb». På utsagn «å treffe venner» svarer litt mer enn en tredjedel at dataspilling «aldri» eller «av og til» kommer i veien. Dette samme gjelder neste utsagn «plikter her jeg bor». Når vi slår sammen «ofte» og «av og til», ser vi at de fleste velger to alternativer ved to utsagn «å treffe venner» og «plikter her jeg bor». Samlet ser vi at utfordringer knyttet til dataspilling er mest gjenkjennelig i forbindelse med nærmiljø.

I spørreskjema spurt vi også: «hvem har du opplevd å komme i konflikt med på grunn av dataspill?». Grafen under viser hvordan ungdommer svarte på dette spørsmålet.

Figur 6: Hvem har du opplevd å komme i konflikt med på grunn av dataspill?



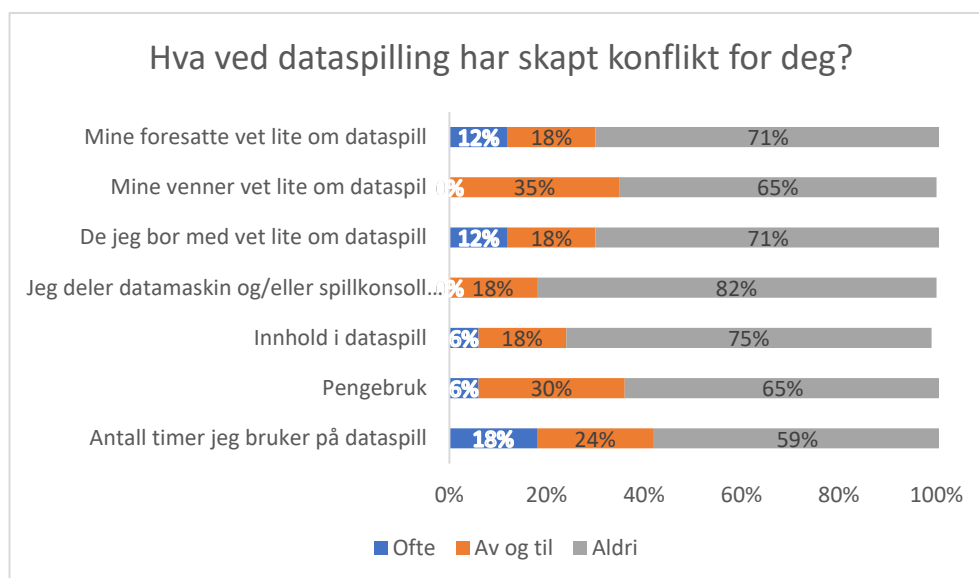
På utsagnene «familiemedlemmer i Norge», «klassekamerater», «mine foresatte», «mine lærere» og «min arbeidsgiver» har mer enn to tredjedeler av respondenter valgt «aldri», og mindre enn en tredjedel av respondenter har valgt «av og til». På utsagnene «venner i nærmiljøet» og «folk jeg bor med» har

rundt to tredjedel valgt «aldri», mens en tredjedel har valgt «av og til», og noen få har svart «ofte».

Når vi slår sammen «ofte» og «av og til» for de tre utsagnene «venner i nærmiljøet», «klassekamerater» og «folk jeg bor med», utgjør andelen som opplever dataspilling som utfordrende ikke mer enn en tredjedel av respondenter.

Som grafen nedenfor viser, spør vi i undersøkelsen «hva ved dataspilling har skapt konflikter for deg?».

Figur 7: Hva ved dataspilling har skapt konflikter for deg?



Her ser vi små forskjeller i besvarelsene mellom de ulike utsagnene. På utsagnene «innhold i dataspill», «jeg deler datamaskin og/eller spillkonsoll med flere», «de jeg bor med vet lite om dataspill» og «mine foresatte vet lite om dataspill» har mer enn to tredjedeler av respondenter valgt «aldri», mens mindre enn en tredjedel har svart «ofte» eller «aldri». På utsagnene «Antall timer jeg bruker på dataspill», «Pengebruk» og «mine venner vet lite om dataspill», har litt mindre enn to tredjedeler av respondenter svart «aldri», og mens litt mer enn en tredjedel svart «ofte» eller «av og til».

Svarene i spørreundersøkelsen viser at de fleste ungdommene opplever liten grad av konflikt knyttet til dataspilling, og at konflikt for de fleste er noe som skjer aldri eller av og til.

I dybdeintervjuene fikk vi vite mer om ungdommene sine opplevelser av hvordan dataspilling. Blant ungdommer som hadde spilt dataspill før de kom til Norge, viste mange til diskusjoner de hadde med sine foreldre om dataspill på spørsmål knyttet til konflikt. Det var ofte deres mødre som pleide å håndtere dataspilling, og hvis de spilte mye kunne det få negative konsekvenser.

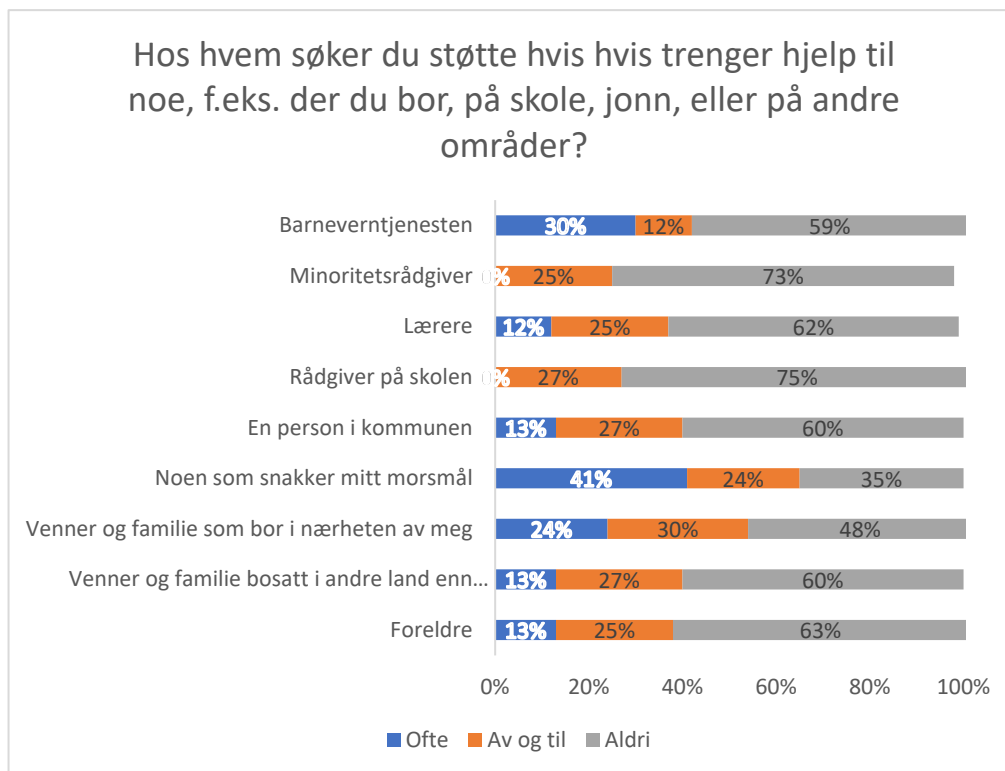
*Moren min ville ikke la meg spille lenge. Hvis hun var hjemme kunne jeg spille en halv time, men hvis hun ikke var hjemme pleide jeg å spille så lenge jeg ville. Men vi måtte rydde hus og vaske tallerkener. Ellers ville moren min tatt vekk PlayStation spillkonsoll for 2 uker. (20 år, bor alene).*

Intervjuene viste også at dataspilling ofte blir satt opp mot mer «fornuftig» aktivitet når det oppfattes som utfordrende. Flere av de som bor under tilsyn nevnte for eksempel at de gjerne får beskjed om å gjøre lekser når de spiller mye. Flere har også snakket med sine lærere om dataspilling, som særlig har blitt et tema når de har vært trøtt på skolen.

### **3.4 Støtte til grensesetting og håndtering av problematiske dataspillvaner**

Siden ungdommene sjelden gjenkjente utfordring knyttet til dataspill, var det også vanskelig å identifisere noe problematisk ved dataspill. Det var vanskelig for ungdommene å snakke om hvem som kunne være til hjelp hvis de trengte støtte for å håndtere spilling. Ungdommer som var under vern av barneverntjenesten, pekte på sine kontaktpersoner ved barneverntjenesten som en viktig ressurs. Ungdommer som kom til Norge da de var over 18 år, eller som bodde alene, var imidlertid usikre. Flere nevnte at de kun hadde kontakt med NAV eller Flyktningetjenesten. Som grafen nedenfor viser har vi spurt «Hvis dataspilling skaper problemer og konflikter for deg, hvor kan du søke støtte?» i spørreskjema.

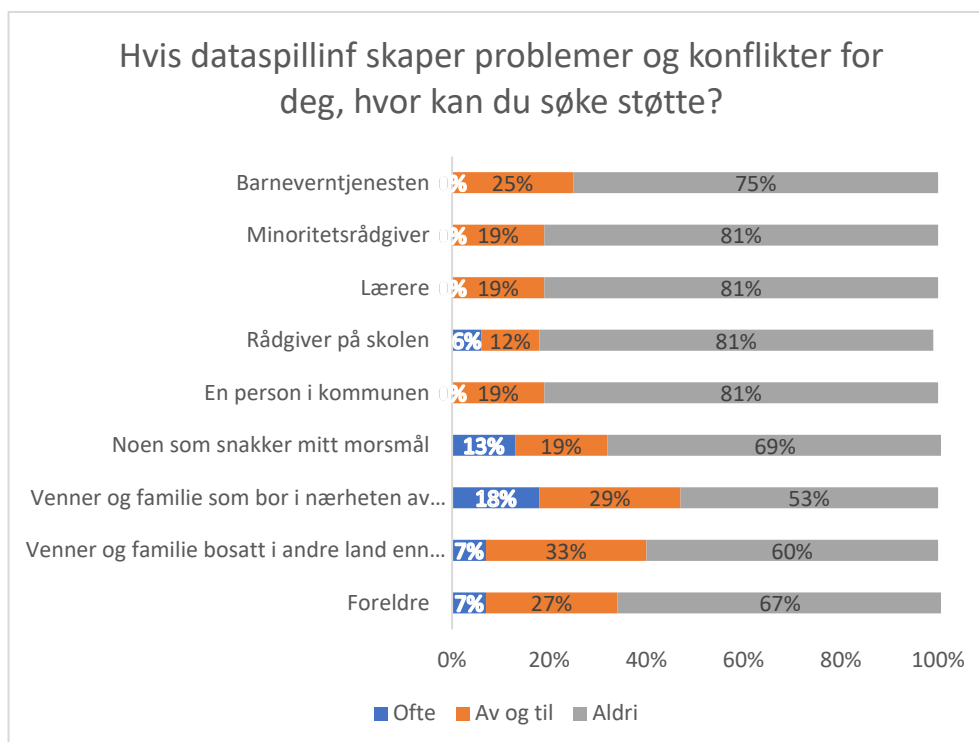
Figur 8: Hos hvem søker du støtte hvis du trenger hjelp til noe ...?



To eller mer enn to tredjedeler av respondenter har svart «aldri» på utsagnene «foreldre», «Noen som snakker mitt morsmål», «En person i kommunen», «Rådgiver på skolen», «Lærere», «Minoritetsrådgiver» og «Barneverntjenesten», mens en eller mindre enn en tredjedel har valgt «ofte» eller «av og til». Mer enn tredjedel har svart enten «ofte» eller «av og til» på utsagnene «venner og familie bosatt i andre land enn Norge» og «venner og familie som bor nærheten av meg».

For å kunne sammenligne hvordan ungdommer finner støtte til utfordringer knyttet til dataspill, til forskjell fra andre daglige utfordringer, spurte vi «hos hvem søker du støtte hvis du trenger hjelp til noe, f.eks. der du bor, på skole, jobb, eller på andre områder?»

Figur 9: Hvis dataspilling skaper problem og konflikter for deg, hvor kan du søke støtte?



17 personer har svart på dette spørsmålet. Her kunne respondenter velger mellom «ofte», «av og til» «aldri» på 9 utsagn; «Foreldre», «Venner og familie bosatt i andre land enn Norge», «Venner og familie som bor i nærheten av meg», «Noen som snakker mitt morsmål», «En person i kommunen», «Rådgiver på skolen», «Lærere», «Minoritetsrådgiver», «Barneverntjenesten». Rundt to tredjedeler av respondenter har svart «aldri» på utsagnene «Foreldre», «Venner og familie bosatt i andre land enn Norge», «En person i kommunen», «rådgiver», «minoritetsrådgiver», og «Barneverntjenesten», mens rundt en tredjedel har svart enten «ofte» eller «av og til». Litt mer enn en tredjedel av respondenter svarte «aldri» på utsagnene «Venner og familie som bor i nærheten av meg» og «Noen som snakker mitt morsmål», og rundt to tredjedeler av respondenter svarer enten «ofte» eller «aldri» på disse utsagnene. Mer enn en tredjedel av respondenter svarer at de ofte søker hjelp hos noen som snakker sitt morsmål hvis dataspill skaper problem og konflikter for dem.

## 4 Støtteaktørenes fortellinger av dataspillvaner blant ungdommer

Et familieperspektiv i forskning om regulering av dataspill har belyst hvordan sosiale ulikheter påvirker spillevaner (Mascheroni et al., 2016). Råd og tiltak rettet mot foreldre har vært et viktig forebyggende arbeid mot problemspilling, mens lite forsknings og få tiltak har vært rettet mot ungdommer uten foreldre. I dette kapitlet fokuserer vi på hvordan støtteaktørene som jobber tett med ungdommer med flyktningbakgrunn uten foreldre i Norge oppfatter og forteller om dataspillvaner blant denne gruppen. Det er for å synliggjøre hvilke støtte ungdommer som ikke har en familie som kan engasjere seg, kan trenge i håndtering av dataspillvaner.

Her introduserer vi datamateriell fra dialogmøter. De var kodet ut fra forskningsspørsmålene «hvilke støtteaktører, deriblant offentlig hjelpeapparat, kan bidra med regulering av dataspilling slik at man unngår problematisk dataspilling?» og «hvordan kan støtteaktører og hjelpeapparat jobbe aktivt mot problemspilling?». Kodene ble kategorisert ved å lage forbindelse mellom støtteaktørenes oppfatting av dataspillvaner og ungdommers tilknytning til støtteaktører. Fire kategorier som viser disse forbindelsene, blir presentert i dette kapitlet.

### 4.1 Dataspillvaner formet av daglig grensesetting

En av fortellingene vi identifiserte i intervju med støtteaktører er «dataspillvaner formet av daglig grensesetting». Det er særlig blant støtteaktører som jobber i Barneverntjenesten for enslige mindreårige asylsøkere vi finner denne fortellingen, og den handler primært om unge menn mellom 16 og (ofte til) 21 år som bor i bofelleskap og institusjoner under tilsyn. Disse fortellingene refererer til dataspillvaner som utformes gjennom tett samspill med de unge og med grensesetting av miljøarbeidere og miljøterapeutene.



For å belyse hvordan denne fortellingen er konstruert, starter vi med hvordan våre intervjuobjekter beskriver betydning av dataspill for de unge mennene de jobber med. En av informantene er Sara, som er miljøarbeider i et bofelleskap med tilsyn. Hun har til felles med andre miljøarbeidere at hun vektlegger positive sider ved dataspill for denne gruppen av ungdommer.

*Jeg tenker det er en slags hobby. Men samtidig tenker jeg at de ungdommene har mye bagasje med seg når de kommer. Når de spiller er de glad, de er i en annen verden, de er veldig, veldig glad. For oss voksne kan det være at vi bare tenker "han bare spiller og spiller", men for dem kan det være noe veldig viktig. Mer enn å bare sitte og ha negative tanker. Kanskje det er noe som kan hjelpe dem for å bli glad, tenker jeg. (Sara, miljøarbeider)*

Selv om betydningen av dataspill for ungdommene er uklar for Sara, er hun overbevist om at det kan være en flukt hvor de kan glemme sin vanskelige situasjon. Likevel snakker Sara, i likhet med andre miljøarbeidere ved barneverntjenesten, om hvordan de hjelper ungdommene med å sette grenser. Det å sette grenser nevnes ofte i forbindelse med prioritering av skolearbeid og gode søvnrutiner. Sara forklarer flere strategier for grensesetting når vi spør henne om hun noen gang snakker om dataspill med ungdommene. Hun svarer:

*De spiller veldig, veldig mye. Hvis vi prate om dataspill, er det om å sette grenser. Noen ungdommer vil spille hele tiden. Så noen ganger sier vi "Oh My God, du må bremse!" Så sier jeg at jeg vil ikke at dere bare spiller, dere må først gjøre lekser. Så noen ganger sier de, "Oh [hennes navn], jeg kommer til å gjøre lekser etterpå." Jeg sier "ih ih" [viser tegn med hånd og hode at det ikke er akseptabelt]. "Bare slå av dataen, vi skal jobbe med lekser. Du kan spille etterpå" (Sara, miljøarbeider).*

Sara vil ofte be ungdommene om å bringe skolearbeidet til stua. Det å diskutere og å hjelpe dem med leksene, fungerer som en strategi for å lage rutiner som begrense spilling. Lignende metoder blir også brukt av informanter som jobber som miljøarbeidere i institusjonene med tilsyn. I tillegg til organiserte fritidsaktiviteter, forklarer Sara at hun pleier å planlegge å ta de unge med på tur når hun jobber i helger eller ferier.

*Vi går på tur. Men det er ikke så lett å motivere dem til å gå ut på tur. Noen ungdommer liker å sykle. Noen ganger sykler vi. Eller vi går på tur i byen eller på fjellet. Viktigste er å planlegge turen. Hvis du vet du skal jobbe i helgen, er det godt å spør dem på forhånd om vi skal planlegge noe for helgen. «Kanskje vi skal på tur i helgen». Du kan si sånne ting. Da er de forberedt når du kommer. Hvis du kommer på jobb og plutselig sier at vi skal ut på tur, vil det ikke fungere sånn. Det må planlegges litt. (Sara, miljøarbeider)*

Et fellestrekk for fortellingene fra bo-miljø er at dataspilling knyttet til PlayStation ofte er lokalisert i fellesstue, noe som gir miljøarbeidere mulighet for å delta aktivt i å danne gode dataspillvaner blant disse ungdommene. Når det ikke reguleres gjennom fysisk plassering av spillkonsoll, er det altså noen, slik Sara illustrerer, som har etablert strategier for å engasjere ungdommene slik at dataspilling kommer i bakgrunnen.

## **4.2 Identifiserte problematiske dataspillvaner**

Selv om knutepunktet i den forrige fortellingen handlet om at dataspillvaner blir formet gjennom grensesetting, finnes også fortellinger blant samme intervjuobjekter om at spilling kan bli problematisk. Denne fortellingen referer til dataspillvaner både blant unge menn som bor på institusjon eller bofelleskap med tilsyn, og de som har flyttet ut, men fortsatt blir fulgt opp av barnevernet. I disse fortellingene er problematiske dataspillvaner særlig knyttet til søvnmangel, som igjen påvirker skoleprestasjoner.

*De sovner seint, og blir trøtt dagen etter og trøtt på skolen. Da lager vi et møte, og prater om hvorfor de sovner seint, og vi lager en plan for at de skal sovne tidlig. (Iris, sosialkurator)*

*Hvis ungdommene skal spille hele natten, hvordan vil de våkne opp og konsentrere seg på skolen? Hvis de sover lite fordi de har spilt hele natt, da blir det et problem. (Sara, miljøarbeider)*

Mens Sara jobber som miljøarbeider og kan fortelle om hverdagsmetoder og -strategier for grensesetting av dataspill, er Iris, som jobber på kontor som

sosialkurator, opptatt av å lage tiltak. Iris er den som kaller inn til møter når dataspillvaner blir problematiske. I slike tilfeller blir dataspilling håndtert med både interne rutiner og samarbeid med og oppfølging av eksterne institusjoner.

*Vi samarbeider kanskje med skole hvis det blir et problem med dataspill. Hvis det blir store problemer, da kan vi ta kontakt med psykolog eller lege. (Iris, sosialkurator)*

Mens Sara mener at søvnmangel og endring i søvnrutiner er veldig vanlig, spesielt blant ungdommer som har flyttet ut og bor alene, mener Iris at problemspilling er et midlertidig fenomen.

*De spiller ofte fordi de ikke ha noe å gjøre. For eksempel, jeg hadde en ungdom som pleide å spille mye, og det var da han ikke hadde fått lærlingplass, og måtte være hjemme mye. Da pleide han spille mye om kvelden, for han kunne jo sove lenge dagen etter. Men når han skulle begynne på skolen, sa vi til ham at han måtte skjerpe seg og slutte å spille, og det gjorde han. Ungdommer spiller mye når de ikke har fritidsaktivitet, noe å gå til, eller når de er hjemme i ferietiden. (Iris, sosialkurator)*

I denne fortellingen beskrives problematiske dataspillvaner som noe som oppstår i forbindelse med å fylle dødtid, venting, og det å ha få alternative aktiviteter på fritiden. I tillegg observerer Iris at problemspilling handler om tilgang til dataspill. Mens ungdommer som bor i bofellesskap ofte spiller med PlayStation i fellesstue, spiller også noen ungdommer på mobil og ofte i soverommet sitt i institusjon eller bofellesskap. Ungdommer som har flyttet ut fra boliger med tilsyn, spiller også ofte på mobil, ifølge Iris, siden de ikke har økonomisk midler til å kjøpe PlayStation. Den største utfordringen for å regulere dataspilling ifølge støtteaktørene, er når ungdommene spiller på mobil i sine private rom. Da har dataspilling blitt «privat», delvis usynlig, og det blir vanskeligere for støtteaktørene både å oppfatte og å bidra til regulering.

### 4.3 Problematiske dataspillvaner som ikke oppfattes som et problem

Den neste fortellingen omfatter hvordan støtteaktører som *ikke* er involvert i ungdommenes privatliv beskriver dataspillvaner hos den aktuelle gruppen av ungdommer. Her finner vi stemmer fra minoritetsrådgivere, lærere ved voksenopplæring og miljøarbeidere i organisert fritidsaktivitet. Disse kan ha ulike grad av knytning til ungdommer med flyktningbakgrunn, der noen går på videregående skole, noen i innføringsklasser og noen i voksenopplæring.

#### Indikasjoner på problematiske dataspillvaner?

Oda er en av minoritetsrådgivere som vi har intervjuet. Hun innrømmer at hun ikke snakker om dataspillvaner med elevene selv om hun tror at mange av ungdommer hun har kontakt med spiller mye:

*Jeg vet at mange spiller mye. Det er mange som spiller FIFA på kvelden og ingen er der for å si at nå må du gå og legge deg. Det er krevende. Det kan også være de som bor på institusjoner og bofelleskap. Det er en del elever som har mye fravær og skulker. (Oda, minoritetsrådgiver ved videregående skole med innføringsklasse).*

Oda, i likhet med andre støtteaktører som bidrar til denne fortellingen, mener at hun kan se indikasjoner på problematiske dataspillvaner. Hun forklarer det med forhold som hun mener karakteriserer denne gruppen, som for eksempel mye fravær, skulking og lav skoleprestasjon. I likhet med Iris, som har observert at spill er en populær aktivitet, har vårt Oda, som jobber som minoritetsrådgiver, observert at mange spiller dataspill for å slå i hjel tid.

*Overrepresentasjonen til denne gruppen er at de tar videregående skole over lengre tid, på grunn av språkutfordringer. Så tar de VG1 over to år, så det første året følger de alle fagene, men de får bare karakter i halvparten av fagene. Neste år tar de eksamen i de resterende fagene. Så de får ikke være med i klassen det andre året. Da har de mye dødtid. (Oda, minoritetsrådgiver)*

Flere nevner at et kjennetegn ved denne ungdomsgruppen er å leve med mye venting, dødtid og perioder som ikke kan utnyttes til utdanning, jobb eller andre aktiviteter. Derfor er «dødtid» også et tegn på at ungdommene i perioder har svært svak tilknytning til samfunnet. Det innebærer også ensomhet, som Oda nevner i dialogmøtet.

*Spilling er også en alternativ sosial arena for mange, som er viktig. De sier de føler seg alene, og i spill kan de snakke med noen, tulle, prate og med folk de kjenner og ikke kjenner. De unngår å føle seg ensom. De føler at de er opptatt med noe. Særlig for dem som er mest alene. Det kan være en kjekk aktivitet når det er så synlig at du er alene, eller forventet at du er alene. (Oda, minoritetsrådgiver)*

Som Oda forteller, er dataspill en sosial arena som fyller et tomrom både i tid og i fht. ensomhet, som også er utbredt blant denne gruppen av ungdommer. Andre kjennetegn ved disse ungdommene som informantene ofte nevner, er trauma og søvnproblemer.

*Ofte er søvn et stort problem for denne gruppen og det skyldes ofte traumer eller mareritt og ting man har opplevd som ikke er så bra. Og da sier mange at da er det rett fram med mobilen og enten det er å spille eller å snakke med venner andre steder og som er våken. Så det vet jeg at flere spiller hele natten, og at det blir veldig fort en slags strategi for å få vekk det vonde som kommer om kveld og natt. (Janne, minoritetsrådgiver)*

Mens ensomhet og dødtid gjør problematiske dataspillvaner litt mer akseptable i denne fortellingen, er trauma og søvnplager oppfattet mer som opphav til problematiske dataspillvaner. Ensomhet, dødtid, trauma og søvnplager i denne fortellingen blir nevnt for å forklare hvorfor støtteaktørene *ikke* jobber aktivt med forebygging av problematisk dataspillvaner.

### **Jeg er ikke den rette personen til å hjelpe**

En rekke ganger hørte vi at dataspillvaner ikke er et aktuelt tema for minoritetsrådgivere, blant annet hver gang vi kontaktet minoritetsrådgivere som jobbet ved videregående skoler som også hadde innføringsklasser. Når vi

først begynte å prate med minoritetsrådgivere kom det derimot fram at problematisk dataspillvaner var observert, men det ble ofte sett som et tema utenfor deres mandat. En av informantene forklarte hvordan hun ofte møtte "grensene" for mandatet sitt:

*Fordi jeg er lærer og jeg har en annen rolle enn lærere fra deres hjemland. Der har de lært respekt for lærere. Kanskje det er mange ting de ikke vil fortelle til meg, siden de har ekstrem respekt for lærerrollen. Kanskje det kunne ha vært en annen støtte, en annen rolle som miljøterapeut eller psykolog, som kunne hjulpet dem med ting som er vanskelig. (Frida, lærer ved voksenopplæringscenter)*

Både Janne (minoritetsrådgiver) og Frida (lærer ved voksenopplæring) snakker om helseutfordringer og behov for helsehjelp når vi spør dem om utfordringer knyttet til dataspilling. De illustrerer den nære sammenheng mellom helse og problemspilling, men også hvordan det å fange opp dette problemet ikke oppfattes som en del av deres jobb. Oda belyser dette videre ved å forklare at dataspill først blir et tema for diskusjon når det skaper «familiekonflikt» - noe som denne målgruppen ikke kan ha.

*Jeg har noen ungdommer som kom og fortalte at de ville flytte hjemmefra, fordi de får ikke lov til å gjøre hva de vil, og fordi de vil spille hele natten. (Latter) Da er det å bare gi ungdommen litt mer kunnskap om at det [...] å slutte å spille halv tolv er helt rimelig for de aller fleste. Da blir det naturlig å snakke om sånne ting. Da kan vi invitere foreldre og invitere til et møte. (Oda, minoritetsrådgiver)*

Dette eksemplet viser at støtteaktører som jobber med ungdommer ofte blir oppmerksom på problematiske dataspillvaner gjennom en konflikt som oppstår i privatsfæren. I tillegg viser det at dataspillvaner kan bevares som noe privat, med mindre det blir et tema for konflikt i det private. Det er åpenbart at for unge menn som verken har foreldre, foresatte eller bor med tilsyn, og dermed ikke opplever konflikt på grunn av problematiske dataspillvaner i privatsfæren, kan problemspilling også lettere gå under radaren for støtteapparatet. Til forskjell fra miljøarbeidere i den forrige fortellingen,

anerkjenner ikke støtteaktørene som gir innhold til denne fortellingen at det som ofte defineres som «problematisk» ved dataspilling er et problem. På det viset kan problematiske sider ved spilling utfolde seg lenge før de blir fanget opp blant støtteaktørene.

#### 4.4 De usynlige problematiske dataspillvanene

Basert på to siste fortellingene ser vi mekanismer som bidrar til at problematiske dataspillvaner kan forbli usynlige blant de unge mennene vi har studert her. Til forskjell fra ungdommer uten tilsyn, har ungdommer som har tett oppfølging og bor med tilsyn mye større sjanse for å bli mottaker av tiltak eller grensesetting; noe som viser at deres problematiske dataspillvaner er under konstant observasjon. Det er større sjanse for at problematiske dataspillvaner blir usynlige blant de unge som ikke bor med tilsyn eller tett oppfølging. Forrige fortelling, som illustrerte «problematisk dataspillvaner som ikke oppfattes som et problem», viste også at støtteaktører som må strekke seg langt i sitt mandat kan observere og fange opp dersom unge menn har problematiske dataspillvaner. Det er mindre sannsynlighet for at unge menn helt uten kontakt med støtteapparatet vil bli henvist videre for å få hjelp. Da kan vi si at problematiske dataspillvaner blir usynliggjort blant unge menn som har svært begrenset knytning til støtteaktører, eller har knytning kun til støtteaktører som har lite tilbøyelighet innenfor sine mandat, til å fange opp problematisk dataspillvaner.

## 5 Oppsummering

Dataspill er en populær daglig aktivitet blant ungdommer i Norge (Medietilsynet, 2020), som mange andre land i Europa (Smahel, 2020) og Øst- og SørøstAsia (Chia et al., 2020). Ungdommer som vi kom i kontakt med var primært fra Midtøsten, Sentral Asia og Afrika, og flest fra Syria, Palestina, Afghanistan og Sudan. Det er store forskjeller mellom disse landene, i hvilken grad krig kan ha ødelagt grunnleggende infrastruktur, som skoler, og i hvor lenge unge ikke har gått på skolen før de ankommet til Norge. Det som de fleste ungdommene hadde felles, var imidlertid at de lærte å spille dataspill først da de kom til Norge. Vår studie bekrefter det som tidligere forskning har antydnet, nemlig at ungdommers sosiale og kulturelle bakgrunn preger hvordan de bruker digitale medier (Neag, 2020; Michalovich, 2021). Det understreker også det faktum at ungdommer med flyktningbakgrunn ikke er en homogen gruppe, og de har ulike behov for støtte i forhold til dataspilling.

Vår studie viser tydelige at disse ungdommene lærer om dataspill og hva som er akseptabelt i fht. dataspilling, gjennom jevnaldrende med likt morsmål og livserfaringer. Som nettundersøkelsen viser (figur 5), blir utfordringer knyttet til dataspill mest synlig og gjenkjennelig i forbindelse med nærmiljø. Som figur 7 viser er det ofte jevnaldrende i umiddelbare omgivelser disse ungdommene kommer i konflikt med på grunn av dataspill. Figur 9 viste at ungdommer identifiserer «noen som snakker deres morsmål» som støtte hvis dataspill skaper problem og konflikter for dem. Ungdommer som var under vern av barneverntjenesten, har nevnt sine kontaktpersoner ved barnevernet som viktige ressurser for å få hjelp hvis dataspilling skaper utfordringer. Ungdommer som kom til Norge da de var over 18 år eller som bodde alene, var usikre. Flere av disse ungdommene nevnte at de kun har kontakt med NAV eller Flyktningetjenesten.

Undersøkelsen har vist at en rekke uheldige situasjoner kan bidra til at denne gruppen av ungdommer havner i en sårbar tilstand, noe som kan forsterke



problematiske dataspillvaner. Disse uheldige situasjonene omfatter erfaringer som har skapt traumer, mye dødtid og venting i hverdagen, hyppige forflyttinger, ensomhet og dårlig økonomi. For eksempel, ser vi at ungdommene som bor alene, ikke klarer å skaffe seg PlayStation, fordi det er for dyrt for dem. De spiller oftere på mobil siden det er billigere. Det å spille på mobil gjør dem imidlertid sårbare for spill som er dyre og kostnaden blir mindre oversiktlige. Det er åpenbart at positive endringer i disse uheldige situasjoner kan ha positiv effekt på dataspillvaner.

Studien viser at støtteaktører *kan* bidra med støtte, struktur eller tiltak for å stabilisere situasjonen for ungdommer som er i ferd med å etablere problematiske dataspillvaner. Vi finner også at støtteaktører som jobber med ungdommer med flyktningbakgrunn uten foreldre i Norge forholder seg til de unges dataspillvaner – også problemspilling – på ulike vis. Dette varierer sterkt i forhold til hvor sterkt involvert støtteaktørene er i ungdommens hverdag og privatliv. Støtteaktører som jobber i boliger med tilsyn og oppfølging er blant dem som er tettest på denne problemstillingen, men samtidig har de ikke strategier eller rutiner å støtte seg til når de skal sette grenser for ungdommens dataspilling. Mange aktører mente at regulering av dataspill ofte skjer i fellesrom, og samtidig føler de seg ganske hjelpeløse når ungdommer spiller på mobil eller PC på eget soverom. Støtteaktørene har ikke noen klare retningslinjer for hvordan de kan bli involvert i grensesetting. Da henter de ofte erfaring fra personlige opplevelser, som for eksempel hvordan de håndterer dataspilling i sin egen familie.

Vår studie viser at støtteaktører som jobber i boliger med tilsyn og oppfølging av disse ungdommene har et behov for veiledning, kanskje en håndbok, i hvordan de kan engasjere seg i grensesetting for dataspilling og eventuelt håndtering av problemspilling. En håndbok om reguleringen av dataspill i institusjonene og bofelleskap med tilsyn bør reflektere hvordan grensesetting kan skje når ungdommer spiller stadig oftere på mobilen, og hvem som kan bidra til slik regulering.

Siden ungdommer med like livserfaringer spiller ofte sammen, kan det tenkes at barnevernet også kan spille en viktig rolle i å introdusere moralske og sosiale

infrastrukturer (Aarsend, 2018) for danning av gode dataspillvaner i miljøer disse ungdommene spiller med.

Manglende aktivitet som kan strukturere hverdagen trigger problematiske dataspillvaner. Dette kan forsterke søvnmangel og post-traumatiske lidelser (Kulturdepartementet, 2019), som er ganske vanlig blant denne gruppen av ungdommer (Valenta & Garvik, 2019). Det er derfor viktig at problematiske dataspillvaner oppdages tidligere og ikke går under radar i lang periode. I likhet med tidligere forskning, viser fortellingene i vår studie at mange i denne gruppen av ungdommer har søvnplager (Jackson & Gaston, 2019), mye ventetid (Thorud & Kolstad, 2010) og lave skoleprestasjoner (Rambøll, 2016). Slike trekk gjør at problematiske dataspillvaner blir oppfattet som mindre viktig, eller betraktes som midlertidig og skapt av slike utfordringer. Analysen viser at når aktører som jobber med ungdommer ikke er involvert i hverdag og privatliv, kan problematiske dataspillvaner gå under radaren, eller ikke bli anerkjent som problematisk.

Vår forskning viser at det er behov for at dataspill blir et aktuelt tema for diskusjon som en form for grensesetting også der støtteaktører ikke har ansvar med tilsyn for denne gruppen av ungdommer. Vår forskning kan antyde at det finnes en sårbar gruppe av ungdommer med problematiske dataspillvaner som forblir usynlig for støtteaktører. Dette dreier seg om ungdommer som kun har tilknytning til støtteaktører som ikke kan strekke seg utover sitt mandat. Dette er også reflektert i vår undersøkelse, der noen ungdommer forteller at de ikke noen å snakke med, unntatt NAV og Flyktningetjeneste.

Befolkningsspørreundersøkelsen om problemspilling viser at det å tilhøre «kategoriene problemdataspiller/avhengig var relatert til mannlig kjønn, lav alder, lav utdanning, lav inntekt, å være arbeidsledig/ufør/ på attføring/på avklaringspenger og å ha Afrika, Asia, eller Sør- og Mellom-Amerika som fødeland» (Pallesen et al., 2020, p. 12). Hvis vi tar befolkningsspørreundersøkelsen på alvor, kan det tenkes at gruppen av ungdommer som opplever at deres problematiske dataspillvaner blir usynliggjort, er stor. I arbeidet for forebygging av problemspilling, trenger vi mer forskning omkring usynlige problematiske dataspillvaner blant unge som

kun har tilknytning til støtteaktører med lite tilbøyelighet til å oppfatte problemstillingen som innenfor eget mandat.

## Anbefalinger

Støtteaktørenes fortellinger viser at støtteaktørene har behov for ulike typer av hjelpemidler for å kunne ta tak i problematiske dataspillvaner, avhengig av hvor tett de jobber med denne gruppen av ungdommer. Figur 10 viser hvilke behov de ulike støtteaktørene mener de har.

*Figur 10: identifiserte behov blant støtteaktører for å kunne bidra med forebygging av problematiske dataspillvaner hos ungdommer med flyktningbakgrunn uten foreldre i Norge*



Barnevernet har behov for klare retningslinjer og klargjøring av rutiner for å støtte ungdommer med å danne gode dataspillvaner. Selv om de alle fleste aktører vi kom i kontakt med gjennom studien var trygg på hvordan de vil håndtere ulike situasjoner, bruker de ofte personlige erfaringer som mor, far og søsken. Når slike retningslinjer skal utarbeides, bør det inkludere refleksjoner omkring hvordan ungdommer kan danne gode dataspillvaner, samtidig som de får mulighet til å bruke tid på dataspill for å bygge vennskap eller håndtere trauma. Disse problemstillingene bør tas hensyn til retningslinjer utarbeides: tidsbruk, hvor i institusjon eller bofelleskap kan ungdommer spille, hvilke spill og i hvilke plattformer kan de spille, aldersgrense, hvilke aktiviteter kan tilbys

for regulering av dataspillvaner eller som alternativ til dataspilling, hvordan kan ungdommer som skal flytte ut av barnevern forberedes til å regulere dataspilling selv, hvordan kan barnevernet hjelpe og følge opp ungdommer som har flyttet ut fra bofelleskap og bor alene.

Vi anbefaler at problematisk dataspillvaner blir tatt opp av rådgivere ved videregående skoler, innføringsklasser, og voksenopplæringscentre. Disse støtteaktørene observerer at denne gruppen av ungdommer spiller mye. De kan bidra til å fange opp personer som utvikler dataspillvaner som har negativ effekt på søvn eller skoleprestasjoner. Likevel blir det i dag i liten grad tilbudt støtte til å danne gode dataspillvaner blant disse ungdommene, blant annet fordi indikasjoner på problematiske dataspillvaner blir forvekslet eller forklart med uheldige livssituasjoner som disse ungdommene befinner seg i. Denne gruppen av støtteaktører trenger kunnskap om problematisk dataspillvaner, og hvordan problematiske dataspillvaner kan forsterke sårbarheten hos allerede vanskeligstilte ungdommer.

Til sist ser vi også at det er behov for bevisstgjøring blant støtteaktører som *ikke* anser problemspilling som deler av deres mandat. I vår studie blir særlig NAV og Flyktningetjeneste nevnt som tjenester som gjerne utgjør den eneste kontakten som enkelte blant denne gruppen ungdommer har med støtteapparatet. På mange vis fremstår denne gruppen ungdommer dermed som blant de mest sårbare i forhold til risiko for å utvikle problematiske dataspillvaner, og samtidig utgjør de en gruppe unge menn som i minst grad fanges opp av støtteapparatet.

Støtteaktørenes oppfatninger om de unge mennenes dataspillvaner bidrar til å definere hva som er akseptable, gode, eller problematiske måter å bruke dataspill på. Gjennom rapporten har vi illustrert dette gjennom de ulike «fortellingene» vi har analysert gjennom datamaterialet. Det er til sist viktig å understreke at slike fortellinger eller «diskurser» (Foucault, 1980) har makt til å forme ungdommenes hverdag og bidrar til å påvirke deres integrering i det norske samfunnet. Studien vår har dokumentert at det er store forskjeller i hvordan støttearbeidet oppfatter og håndterer dataspilling blant unge menn med innvandrerbakgrunn som ikke har familie i Norge. Vi håper rapporten kan

danne grunnlag for tanker og ideer til hvordan bedre veiledning og rutiner kan utvikles, særlig for å nå de ungdommene som i dag står alene med slike utfordringer.

## Referanse:

- Ask, K. (2011). Spiller du riktig?–Tid, moral og materialitet i domestiseringen av et online dataspill. *Norsk Medietidsskrift*, 18(02), 140-157.
- Charmaz, K. (2006). *Constructing grounded theory: A practical guide through qualitative research*. London: Sage Publications Ltd.
- Chia, D. X., Ng, C. W., Kandasami, G., Seow, M. Y., Choo, C. C., Chew, P. K., ... & Zhang, M. W. (2020). Prevalence of internet addiction and gaming disorders in Southeast Asia: A meta-analysis. *International journal of environmental research and public health*, 17(7), 2582.
- Dralega, C. A., & Corneliusen, H. G. (2018). Kapittel 11: Gaming and identity construction among immigrant youth in Norway. In H. Hogset, D. M. Berge, & K. Y. Dale (Eds.), *Det regionale i det internasjonale* (187-205): Universitetsforlaget.
- Dralega, C. A., Seddighi, G., Corneliusen, H. G., & Prøitz, L. (2019). From helicopter parenting to co-piloting: Models for regulating video gaming among immigrant youth in Norway. In Ø. Helgesen, E. Nettet, G. Mustafa, P. Rice, & R. Glavee-Geo (Eds.), *Fjordantologien 2019: Modellar*. Universitetsforlaget.
- Foucault, M. (1980). *Power/knowledge: Selected interviews and other writings, 1972-1977*. Vintage.
- Gregersen, A. (2018). Games between family, homework, and friends. Problem gaming as conflicts between social roles and institutions. In J. Enevold, A. M. Thorhaug, & A. Gregersen (Eds.), *What's the problem in problem gaming? Nordic research perspectives* (35-50). University of Gothenburg: Nordicom.
- Jackson, C. L., & Gaston, S. A. (2019). The impact of environmental exposures on sleep. In M. A. Grandner (Ed.), *Sleep and Health* (85-103): Academic Press.
- Karam, F. J. (2018). Language and Identity Construction: The Case of a Refugee Digital Bricoleur. *Journal of adolescent & adult literacy*, 61(5). doi:10.1002/jaal.719
- Kulturdepartementet. (2022). *Handlingsplan mot spilleproblemer 2022-2025*. [https://www.regjeringen.no/contentassets/2c3a1fa0e0264fa296d8a4ef57e14da8/v-1030\\_handlingsplan-mot-spilleproblemer-2022-2025.pdf](https://www.regjeringen.no/contentassets/2c3a1fa0e0264fa296d8a4ef57e14da8/v-1030_handlingsplan-mot-spilleproblemer-2022-2025.pdf)
- Kulturdepartementet. (2019). *Spillerom: Dataspillstrategi 2020–2022*. Oslo. Retrieved from <https://www.regjeringen.no/contentassets/42ac0925a3124828a2012ccb3f9e80c9/spillerom---dataspillstrategi-2020-2022.pdf>.
- Latour, B. (2004). Why has critique run out of steam: From matters of fact to matters of concern. *Critical Inquiry*, 30(2), 225-248. doi:10.1086/421123
- Latour, B. (2008). *What is the style of matters of concern. Two Lectures in Empirical Philosophy*. Assen -The Netherlands: Koninklijke Van Gorcum.

- Lidén, H., Eide, K., Hidle, K., Nilsen, A. C. E., & Wærdahl, R. (2013). Levekår i mottak for enslige mindreårige asylsøkere. Oslo. <http://hdl.handle.net/11250/177431>.
- Livingstone, S., & Blum-Ross, A. (2020). *Parenting for a Digital Future: How Hopes and Fears about Technology Shape Children's Lives*. Oxford University Press.
- Mascheroni, G., Livingstone, S., Dreier, M., & Chaudron, S. (2016). Learning Versus Play or Learning Through Play? How parents' Imaginaries, Discourses and Practices Around ICTs Shape Children's (digital) Literacy Practices. *Media Education*, 7(2), 261-280.
- Medietilsynet. (2020). Barn og medier 2020; en kartlegging av 9-18-åringers digitale medievaner <https://medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2020/201015-barn-og-medier-2020-hovedrapport-med-engelsk-summary.pdf>.
- Michalovich, A. (2021). Digital Media Production of Refugee-Background Youth: A Scoping Review. *Journalism and Media*, 2, 30-50. doi:10.3390/journalmedia2010003
- Neag, A. (2020). Unaccompanied Refugee Children and Media Literacy: Doing Media Education Research on the Margins. In D. Frau-Meigs, Kotilainen, S., Pathak-Shelat, M., Hoehsmann, M., Poyntz, S. R. (Ed.), *The Handbook of Media Education Research* (61-74).
- Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Torsheim, T., Erevik, E., Molde, H., & Morken, A. M. (2020). Omfang av penge- og dataspillproblemer i Norge 2019. Universitetet i Bergen. Retrieved from [https://www.uib.no/sites/w3.uib.no/files/attachments/omfang\\_av\\_penge-og\\_dataspillproblemer\\_i\\_norge\\_2019.pdf](https://www.uib.no/sites/w3.uib.no/files/attachments/omfang_av_penge-og_dataspillproblemer_i_norge_2019.pdf).
- Rambøll. (2016). Evaluering av særskilt språkopplæring og innføringstilbud. Utdanningsdirektoratet Oslo. Retrieved from <https://www.udir.no/globalassets/filer/tall-og-forskning/forskningsrapporter/evaluering-av-sarskilt-sprakopplaring-2016.pdf>
- Seddighi, G., Dralega, C. A., Corneliussen, H. G., & Prøitz, L. (2018). 'Time-use' in regulation of gaming: a 'non-Western' immigrant family perspective. *Vestlandsforskning-rapport nr 4/2018*
- Sirin, S., Plass, J. L., Homer, B. D., Vatanartiran, S., & Tsai, T. (2018). Digital game-based education for Syrian refugee children: Project Hope. *Vulnerable Children and Youth Studies*, 13(1), 7-18. doi:10.1080/17450128.1412551
- Sirin, S. R., & Rogers-Sirin, L. (2015). *The educational and mental health needs of Syrian refugee children*. Washington, DC: Migration Policy Institute.
- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., . . . Hasebrink, U. (2020). *EU Kids Online e 2020: Survey results from 19 countries*. EU Kids Online. <https://doi.org/10.21953/lse.47fdeqj010fo>.
- Stoilova, M., Edwards, C., Kostyrka-Allchorne, K., Livingstone, S., & Sonuga-Barke, E. (2021). Adolescents' mental health vulnerabilities and the experience and impact of digital technologies: A multimethod pilot study. London. Retrieved from <http://eprints.lse.ac.uk/112931/>

- Svendsen, S., Berg, B., Paulsen, V., Garvik, M., & Valenta, M. (2018). Kunnskapsoppsummering om enslige mindreårige asylsøkere og flyktninger (8275705339). Trondheim.
- Sønsterudbråten, S., Tyldum, G., & Raundalen, M. (2018). Et trygt sted å vente. Omsorgspraksiser på asylmottak for enslige mindreårige. Fafo-rapport 2018:5. Available at: <https://www.fafo.no/images/pub/2018/20654.pdf>
- Sørensen, E. (2018). Introduction: Computer Games and Children – Concerns, Infrastructures and Cultures. In E. Sørensen (Ed.), *Cultures of Computer Game Concerns: The Child Across Families, Law, Science and Industry* (Vol. 23). Perspectives from Empirical Science Studies.
- Thorud, S., & Kolstad, A. (2010). Maktesløs i ventetida–Asylsøkeres hverdagsliv og mentale helse. *Tidsskrift for psykisk helsearbeid*, 7 (02), 153-162. Doi: 10.18261/ISSN1504-3010-2010-02-07
- Utlendingsdirektoratet. (2015). Asylsøknader enslige mindreårige asylsøkere etter statsborgerskap og måned (2015). Retrieved from <https://www.udi.no/statistikk-og-analyse/statistikk/asylsoknader-enslige-mindrearige-asylsokere-etter-statsborgerskap-og-maned-2015/>
- Utlendingsdirektoratet. (2020). Asylsøknader enslige mindreårige asylsøkere (2020). Retrieved from <https://www.udi.no/statistikk-og-analyse/statistikk/asylsoknader-enslige-mindrearige-asylsokere-2020/>
- Valenta, M., & Garvik, M. (2019). Enslige mindreårige asylsøkere. *Tidsskrift for velferdsforskning*, 22(02), 126-145. Doi: 10.18261/issn.2464-3076-2019-02-03
- Aarsand, P. (2018). The Micro-Politics of Time in Young People’s Talk About Gaming, In E. Sørensen (Ed.), *Cultures of Computer Game Concerns: The Child Across Families, Law, Science and Industry* (Vol. 23, 185-204). Bielefeld: Perspectives from Empirical Science Studies.
- Aarsand, P. A., & Aronsson, K. (2009). Gaming and Territorial Negotiations in Family Life. *Childhood*, 16(4), 497-517. doi:10.1177/0907568209343879