

Kandidatnummer: 5162

BBABAC_5 - Bacheloroppgave

BACHELOROPPGAVE MED FORSKNINGSMETODE

Positive faktorer ved internett som sosial arena



Universitetet
i Stavanger

Det samfunnsvitenskapelige fakultet

Bachelor i barnevern

UiS Mai 2022

Kandidatnummer: 5162
Antall ord: 11 605

Forord

*«Hvis du bruker dette
utsnittet
for å se hele meg
kan du jo også bare kjøpe en globus
for å oppleve verden»*

Alexander Fallo

Innholdsfortegnelse

1.0 Innledning	4
1.1 Bakgrunn for tema	4
1.2 Presentasjon av problemstilling.....	4
1.3 Rammeverk for barnevernspedagogen	6
1.4 Begrepsavklaringer.....	8
1.4.1 Gaming.....	8
1.4.2 Discord.....	11
1.4.3 TBO – Traumebevisst omsorg.....	11
1.5 Formål med oppgaven.....	13
2.0 Faglig kunnskap	13
2.1 Bronfenbrenners modell.....	13
2.2 Vygotsky	15
3.0 Metode	18
3.1 Valg av metode	18
3.2 Litteraturstudie som metode	18
3.3 Inklusjons- og eksklusjonskriterier.....	19
3.4 Datainnsamling.....	20
3.5 Studiens troverdighet	21
4.0 Resultat	21
4.2 Oversiktstabell.....	21
4.3 Analyse.....	22
5.0 Diskusjon om funn	23
(i) Motivasjoner for gaming som fritidsaktivitet.....	23
(ii) Positive faktorer ved gaming.....	25
(iii) Veilede barn og unge på nett.....	28
6.0 Avslutning	31
Litteraturliste	31

1.0 Innledning

1.1 Bakgrunn for tema

Min generasjon er den første til å vokse opp *på* internett. Jeg har utviklet meg i takt med den stadige digitaliseringen. I motsetning til da mine foreldre var på min alder, er Instagram, Discord og Snapchat en del av hverdagen min. Jeg opprettholder relasjoner ved å kommunisere via telefonen og har tilgang til all informasjon som finnes med bare noen tastetrykk på en mobil som får plass i lomma.

I praksistiden min på studiet var jeg ved et kommunalt kulturhus og fikk være med på å starte opp et gamingtilbud for kommunens ungdommer. Det var gjennom denne erfaringen at jeg begynte å tenke gjennom internett sitt potensiale som en sosial arena. Det jeg har drevet med tanke på å tilrettelegge for sosiale aktiviteter på internett, har vært stort sett positivt, forebyggende og inkluderende. Hvorfor er det slik at vi lærer så lite om å tilrettelegge for å ha det morsomt med barn og unge på internett – har vi tenkt gjennom hvor viktig det kan være for noen og hvilke potensial dette har? Det var denne tanken som fikk ballen til å rulle for min del.

1.2 Presentasjon av problemstilling

Etter erfaringen min i praksis, begynte jeg å tenke på jobben min på omsorgsinstitusjon for ungdommer med fokus på traumebevisst omsorg. Traumebevisst omsorg (TBO) (Nordanger & Braarud, 2017) er et begrep vi bruker for å forklare tilnærmingen vi i profesjonsutøvelsen har når vi skal jobbe med barn og unge som har blitt utsatt for eller vitne til traumatiske hendelser. TBO er ikke en metode, men et perspektiv eller en forståelsesramme i møte med utsatte barn og unge (Nordanger & Braarud, 2017). Disse rammene kan gi konkrete redskaper. For å nevne noen så bruker vi ofte toleransevinduet og fokus på følelsesregulering på jobb. Toleransevinduet handler om å være i en tilstand der man hverken er for mye eller for lite aktivert slik at man kan ta inn ny informasjon og prosessere den. Følelsesregulering handler om å hjelpe å regulere følelser (Nordanger & Braarud, 2017).

Vi har hatt flere ungdommer som bruker mye tid foran skjermen. Det jeg erfarte var at mange av mine kollegaer så veldig negativt på internettbruken deres. Når vi har omsorgen for barn som ofte har traumatiske opplevelser i bagasjen, så er det viktig at vi voksne rundt disse sårbare barna har fokus på å gi traumebevisst omsorg.

Det vi tvert i mot har lite kunnskap om, er internett som sosial arena, gaming og de positive og beskyttende faktorene ved dette som fritidsaktivitet. På institusjonen hadde vi en gutt som brukte mye tid på videospill. Han var sjelden ute av huset. Måten institusjonen «løste» dette «problemet» var ved å overvåke skjermtiden hans, for så å sette inn tiltak som å ta internettet av for å begrense den. Institusjonen begrenset skjermtiden hans uten å undersøke situasjonen noe nærmere. Det de kanskje heller burde gjort, var å undersøke hvilke positive effekter denne aktiviteten hadde på gutten, og om gutten opplevde mestring og glede ved dette.

I profesjonsutøvelsen har vi mye faglig kunnskap, erfaringer i praksis og taus kunnskap som hjelper oss å handle og være gode voksne for barn og unge som trenger oss, og samarbeide med foreldre og andre voksne i barnas liv. Men slik jeg opplever det, er det et stort kunnskapshull når det kommer til internett og gaming.

Gutten på institusjonen tok det veldig tungt da vi la restriksjoner på internettbruken hans. Begrunnelsen for tiltakene som ble satt inn var at det gikk ut over døgnrytme og skolegang. Men er ikke det en litt forhastet konklusjon?

Arbeidsplassen min har gått fra å være en institusjon for barn med atferdsproblemer, til en institusjon med fokus på traumebevisst omsorg. Fokuset har endret seg, men ikke barna. Fremfor å straffes for atferden – ser vi på atferden som smerteuttrykk. Lev Semyonovich Vygotsky (1896 – 1934) mener at for å kunne gi god utviklingsstøtte må personen som skal støtte barnet være mer kompetent enn barnet. Vygotsky var en kjent sovjetisk psykolog og sosialkonstruktivist og er far til det kjente begrepet ZPD – Zone of Proximal Development – eller på norsk – den proksimale utviklingssonen (Tjersland, Engen & Jansen, 2018).

For at de voksne ved institusjonen skal kunne gi denne gutten god utviklingsstøtte med gaming som fritidsaktivitet - er vi nødt til å ha kunnskap om internett som sosial arena for å kunne ligge i den proksimale utviklingssonen. For noen voksne er dette lettere med yngre barn, da yngre barn mest sannsynlig har mindre kunnskap enn eldre ungdommer.

Når jeg tenker på hvordan institusjonen «løste problemet» med skjermbruk, så føles det litt som å ta tak i atferden og ikke smerteuttrykket. Tiltak ble fattet uten en TBO-tilnærming og uten potensiale til å være i guttens proksimale utviklingszone. For hva betyr internett for denne gutten? Jeg opplever at han er innenfor toleransevinduet sitt når han gamer, og at han har mye lettere for å regulere følelsene sine om han blir møtt på en måte der han har noe form for brukermedvirkning. Hvorfor «straffes» han, fremfor at de voksne prøver å forstå, er

nysgjerrige og åpne for en annen måte å løse det på? Uten å undersøke motivasjonen bak hans skjermbruk eller verdien av hva skjermbruken ga ham – uten å forstå - ble tiltaket fattet.

Min problemstilling er da: finnes det et kunnskapshull hos barnevernspedagoger som jobber med potensielt utsatte barn - om hvilke positive faktorer internett har som sosial arena, og hvordan man kan tilrettelegge for internett som fritidsaktivitet? I denne studien vil jeg fokusere på gaming som en fritidsaktivitet – det er den sosiale arenaen jeg vil utforske. Det finnes mye forskning om sosiale medier, og jeg vil derfor ikke undersøke dette.

1.3 Rammeverk for barnevernspedagogen

I dette avsnittet skal vi se litt på rammeverket, og noen av oppgavene og lovene barnevernspedagogen har og arbeider etter, og se på spørsmål om hvilket forebyggingsansvar barnevernstjenesten har om er forankret i lov. I problemstillingen lurer jeg på hvordan barnevernspedagoger kan tilrettelegge for internett som sosial arena. Det er naturlig å sjekke rammeverket til barnevernspedagogen for å se om dette er noe som faller innen barnevernspedagogens ansvarsområdet.

Innledningen til Lov om Barneverntjenester (bvl) lyder §1-1 slik: «*Loven skal sikre at barn og unge som lever under forhold som kan skade deres helse eller utvikling, får nødvendig hjelp, omsorg og beskyttelse til rett tid.*». Formålet er at barn og unge i Norge skal ha gode og trygge oppvekstvilkår. Denne loven gjelder for alle barn under 18 år Jf. §1-3. Som barnevernspedagog i barnevernstjenesten må en forholde seg til flere ulike lover. Lex superior er et prinsipp som sier lover av høyere rang går foran vanlig lov i motstridende saker. Grunnloven er et eksempel på lex superior (Holmøyvik, 2019). Andre lover barnevernspedagogen arbeider etter er for eksempel barnekonvensjonen, barneloven, barnevernloven og forvaltningsloven. Dette er noe av det som utgjør barnevernspedagogens grunnleggende rammeverk for profesjonsutøvelsen. I barnevernloven har barnevernet hjemmel til å for eksempel sette inn tiltak i andre menneskers hjem om vilkår for tiltak er tilstede - Jf. bvl. §4-4 *hjelpetiltak for barn og barnefamilier* for eksempel. (Syse, 2019)

De mest inngripende tiltakene som myndighetene kan gjøre er for eksempel omsorgsovertakelse - der barnevernet tar over omsorgen for et barn jf. bvl. §4-12, skal et slikt vedtak treffes av fylkesnemnda. Det er barnevernstjenesten som tar saken til fylkesnemnda, og det er fylkesnemnda som fatter vedtaket om en eventuell omsorgsovertakelse (jf. bvl.

Kapittel 7). Dette er siste utvei for barnevernstjenesten. Etter mildeste inngrepsprinsipp skal man om dette er forsvarlig, prøve andre hjelpetiltak slik som bvl. §§4-4, 4-10 eller 4-11 (Syse, 2019).

Kane & Neverdals (2018) diskuterer forslaget om revidering av barnevernloven og at det er foreslått at barnevernstjenesten ikke skal ha ansvar for forebygging rettet mot alle barn – men mot barn i «risiko». Grunnen for dette forslaget er at noen mener at instansen treffer for bredt, og vil derfor innskrenke ansvarsområdet. De undersøker i sin artikkel hvordan et slikt forslag kan styrke eller svekke barns rettigheter. De legger frem at det er myndighetenes sitt ansvar for å sikre barn og unges rettigheter (Kane & Neverdal, 2018). De konkluderer med at en slik revidering vil være en risiko for at barns rettigheter etter barnekonvensjonen blir svekket og at en slik svekkelse vil være et brudd på barnevernlovens formålsbestemmelse jf. Bvl §1-1 (Kane & Neverdal, 2018).

Norges Grunnlov (grl) §104 beskriver hvordan myndighetene er lovpålagt å tilrettelegge for barns utvikling. Denne grunnlovsbestemmelsen forankres også i barnekonvensjonen (bk) art. 3 om barnets beste. Gjennom lov er myndighetene pålagt å sikre *alle* barns rettigheter (Kane & Neverdal, 2018).

Grunnlovens §98 sikrer at denne loven gjelder alle, og ikke kan diskriminere basert på religion, etnisitet eller annen type forskjellsbehandling. Barnekonvensjonens artikkel 3 beskriver implisitt at barn har krav på trygg oppvekst og utvikling – rett på beskyttelse og omsorg. Bendiksen & Haugli (2018) beskriver at «*retten til deltakelse, omsorg, beskyttelse mot vold og overgrep, helse, utdanning, lek og fritid er viktige områder for barnets rett til utvikling*» (Kane & Neverdal, 2018). Slik vi har sett så er grunnloven *lex superior*, og av høyest rang, som i praksis betyr at disse bestemmelsene kan ingen motstride. Det er retten til lek og fritid under barnets utvikling som er et viktig argument for denne studiens problemstilling. Barnevernspedagoger som arbeider i instanser som berører barn direkte eller indirekte har derfor et ansvar for at det tilrettelegges for lek og fritid. På en institusjon er det flere lover de ansatte og selve institusjonen må arbeide etter jf. bvl. kap. 5A *Omsorgssentre for mindreårige* (Syse, 2019).

Flere av barnas rettigheter er ivaretatt gjennom disse, men blir barns rettigheter til lek og fritid ivaretatt godt nok? Om det er en plass det er passende å bruke ordtaket «hjelp de der de er», er det ved fritidsaktiviteter, da motivasjonen til dette kommer fra det indre og er frivillig - vi

som skal tilrettelegge for dette må bøye oss etter hvor interessen ligger. Barns lek går gjennom en parallell utvikling med barnas kognitive og motoriske ferdigheter og de sosiale felleskapene barnet inngår i. Furth og Kane (1992) ser på barn sin symbolske lek som en innføring i samfunnet de lever i, Lillard (2001) sier at lek bidrar til å fremme sinnsforståelsen, mens Freud (1916) ser på lek som et middel både for å mestre traumatiske opplevelser og til å oppnå mental ønskeoppfyllelse, og Piaget (1945) mener at fantasi og symbolsk lek er en svært viktig side ved barns kognitive fungering. Det er vanskelig å definere lek på en entydig måte. Pellegrini (2009) sier at noen definerer lek som nesten all sosial atferd hos barn. (Tetzchner, 2017, s. 645).

1.4 Begrepsavklaringer

1.4.1 Gaming

Denne studien skal se på internett som sosial arena. Sosiale aktiviteter på nett er veldig bredt – derfor velger jeg å bruke gaming som den sosiale aktiviteten på internett. Gaming er en anglisisme da det er et engelsk uttrykk. På norsk er dette å spille videospill. Det store norske leksikon definerer videospill som «spill og andre interaktive opplevelser som spilles av ved hjelp av elektronisk utstyr» (Eilertsen & Holm, 2020, 27. april).

Jeg vil ikke fokusere på sosiale medier generelt, dette er et tema det allerede finnes mye forskning på. Et søk i databasen «Oria» på «social media» ga nesten 4 millioner treff, hvorav 1,8 millioner av disse var fagfelleurdert tidsskrift i forhold til «gaming» som ga i overkant av 200 000 treff der 87 777 av disse var fagfelleurdert tidsskrift.

Fontene som er en faglig nettside med nyheter og fagartikler som er relevant for blant annet barnevernspedagoger, publiserte en artikkel om gaming under pandemiåret 2021. Nordström & Grindalen (2021) undersøkte hvilket potensial gaming hadde som sosialiseringarena under koronapandemien. De fant at spillindustrien er blant verdens største når det gjelder underholdning fra et økonomisk perspektiv, og blir i økende grad anerkjent som et viktig kulturmedium (Nordström & Grindalen, 2021).

Allerede i (1938) anerkjente Huizinga viktigheten av spill. Han hevdet *å spille* er eldre enn selve kulturen; å spille er tidsmessig og romlig begrenset, som betyr at spilleren er forpliktet til reglene som styrer spilleatferd. Han understreker at spill setter subjektet fritt til å utføre handlinger uten materielle konsekvenser (Daniel-Wariva, 2017). Videospill er den

digitaliserte versjonen av å spille. Fremfor å gå ned til bingoen eller ha kappløp med venner, kan man nå utfordre og utfolde seg foran en skjerm.

For å eksemplifisere dette kan jeg beskrive et av verdens mest spilte spill: PUBG: Battlegrunds, med cirka 45 millioner daglige spillere i 2021 (Latic, 2022). Dette er et gratis online spill. Det er lagt opp som et «Battle Royale» som betyr at «last man standing», vinner. I dette spillet blir 100 tilfeldige spillere fra hele verden sluppet på en øde øy, hvor du finner ressurser og må drepe de andre og unngå å bli drept selv (Latic, 2022). Slik jeg tolker Huizinga's definisjon på å spille, så forklarer han at å spille er en fritidsaktivitet, begrenset innenfor et bestemt område, med bestemte spilleregler, og separert fra det virkelige liv, noe som kan overføres til gaming på nett. Dette er fint fordi spill kan være en kilde til underholdning og være en flukt fra det virkelige liv.

Roger Caillois (1958) kritiserer Huizingas definisjon av spill. Caillois påpeker at Huizingas definisjon er for bred og for smal på samme tid - at han ikke får med de ulike sjangrene av spill. (Caillois, 1958, s.8).

Caillois definerer spill som fritt, separat, usikkert og lite produktivt, regulert og ikke virkelig. Han deler spill inn i 4 kategorier; Agon som er spill der man konkurrerer, Alea som er spill som handler om sjanse, Mimicry som handler om simulering Ilinx som handler om «vertigo» - som betyr svimmelhet om jeg direkte oversetter dette – men som spillkategori handler dette om ubehagelige spill, spill som fremprovoserer redsel, adrenalin, ubehag, ol.

Caillois utga sin definisjon på spill i 1959, men den kan mest sannsynlig overføres fra de analoge spillene til de digitale.

Agon (Caillois, 1958), eller bedre kjent som konkurranse - er spill som sjakk eller for eksempel Fortnite (spill på internett). Dette er begge spill der en alene eller i lag konkurrerer mot én eller flere motstandere. Her konkurreres det om hvem som kan mest og er best i spillet. Den aktuelle ungdommen fra institusjonen var faktisk en av de beste Fortnite-spillerne i Norge. Dette er veldig imponerende da det kreves mye for å være en av de beste. En må være ekstremt taktisk, ha utrolig bra reaksjonsevne, tenke kritisk og ha gode kognitive ferdigheter. Fortnite er et online spill der 100 personer fra hele verden blir sluppet på et kart. Det er om å gjøre å drepe andre, og ikke bli drept selv, det er en *free-for-all*, som betyr at det er alle mot alle.

Andre former for spill er for eksempel når et spill går ut på sjanse, dette kalles for Alea (Caillois, 1958). Her blir plutselig alle erstattelige, og spillet blir mye mer usikkert. Spilleren vil ikke ha like mye kontroll, og må derfor ta større risiko. Et eksempel på sjansespill er slots – typ kasinospill. Dette er spill som kun baserer seg på sjanse. Før måtte en gamble nede i kiosken, på cruise, reise til Las Vegas ol. Nå finnes det hundrevis av nettkasinoer, og du kan gamble fra ditt eget hjem.

Mimicry (Caillois, 1958), simulering, eller rollespill tillater en spiller å ta på seg en rolle som en normalt ikke har. Her er kreativiteten et stort stikkord. Spill som World of Warcraft og Minecraft er eksempler på slike. Her er det kun kreativiteten som setter grenser. Minecraft er et veldig populært plattformspill, der du alene eller sammen med andre «spawner» i en helt egen verden, så stor at det nesten er realistisk.

Vertigo (Caillois, 1958) er en kategori som fokuserer mer på hvilke følelser spillet fremprovoserer fremfor hvordan spillet er lagt opp. «Slenderman» som er et slik type spill, er et spill der en «spawner» alene i en skog, og målet er å finne 5 ark. «Vertigo» delen av dette spillet er at mens du går i den mørke skogen og leter etter disse arkene, er det en lang mørk og skummel skikkelse – Slenderman – som lusker rundt i skogen. Om du ser på han vil han bare komme nærmere og nærmere deg. Du taper om han får tak i deg.

I Roger Caillois' *“Man, Play and Game”* fra 1958, definerer han spill som *«Det er ingen tvil at spill må defineres som fritt og en frivillig aktivitet, en kilde til hygge og underholdning. Et spill som er påtvunget vil i øyeblikket det ikke er frivillig - ikke lengre være et spill»* (Caillois, 1958, s. 4, egen oversettelse).

Spill og lek er noe som flere har brukt som fritidsaktivitet i mange hundre år. Det er i de nyeste årene det har blitt mer digitalisert og mer tilgjengelig. Nå er du ikke nødt til å gå ut av huset for å spille sammen med venner og bekjente - og ukjente. Ungdommene på institusjonen jeg arbeider på, blir alltid oppfordret til å gjøre noe på fritiden sin; om det er ridning, fotball, lesing, teater mm. Mens slik jeg ser det, kan ofte gaming bli stigmatisert i den forstand av at noen kan tenke at de som bruker mye tid foran skjermen har et problem ol.

Innenfor gaming har vi E-sport, som er konkurranse i videospill. Som noen ser på at andre spiller fotball på TV- ser noen, eller kanskje overraskende mange, på E-sport. I 2018 da det var «Worlds» i det kjente online spillet «League of Legends» tiltrakk det seg mer en 200 millioner seere. «Worlds» er som finalen i Champions League bare de spiller videospill og

ikke fotball. I kontrast var det 104 millioner seere til finalen i «American Super Bowl» i 2019 (Werder, 2022). Den beste forntitespilleren i Norge er Emil Bergquist Pedersen (16), som vant en fotnitekonkurransse og en premiepott på hele 25,7 millioner kroner(!) (Møllersen, 2019) . Dette er beløp som kan sammenlignes med toppidrett fotball.

1.4.2 Discord

Internett kan være veldig sosialt. Det er mange som spiller sammen online. Da bruker ofte ungdommer ulike kommunikasjonsverktøy for å kunne kommunisere over internett. Discord er en populær applikasjon som i økende grad blir brukt til ulike typer kommunikasjon. Det minner om Skype og Zoom, men er mer tilrettelagt for gaming, sosiale sammenkomster og til å knytte sammen ulike samfunn på internett.

På Discord lager man en bruker, og kan ringe, melde, livestream og videochatte med andre. Det er mulig å lage servere der man kan lage ulike typer kanaler. Gjennom arbeidet mitt på et kommunalt kulturhus lagde jeg en Discordserver for ungdommene tilknyttet kulturhuset. Der inne lagde jeg ulike kanaler for ulike formål. For eksempel har jeg lagd egen kanal for de som spiller ett visst type spill, der de kan kommunisere, livestream og få info om spillet. Det er også et sosialt knutepunkt for de som har samme interesser.

I 2019 hadde Discord 250 millioner brukere. Gjennom pandemiåret 2020 økte dette til 300 millioner brukere (Clement, 2021). Til sammenligning hadde Zoom, som ble en populær applikasjon gjennom pandemiåret 2020, 10 millioner daglige brukere i 2019, og 300 millioner brukere gjennom pandemiåret 2020 (Clement, 2021).

1.4.3 TBO – Traumebevisst omsorg

Traumebevisst omsorg (TBO) er et viktig og anerkjent perspektiv i arbeid med barn og unge som har opplevd eller vært vitne til noe traumatisk. TBO er et perspektiv der vi velger å se hele mennesket – forbi atferd, handlinger, utsagn – hvor vi har fokus på å møte hele mennesket og dets eventuelle smerteutrykk (Nordanger & Braarud, 2017, s. 71-92).

Traumebevisst omsorg er ikke en metode, men mer en forståelsesramme. Innen TBO finnes tre hovedpilarer: trygghet, relasjon og følelsesregulering. Forskning viser at traumatiserte barn ofte har et hypersensitivt nervesystem som følge av traumer, og omsorgen som gis må derfor fokusere på å tilrettelegge for en hverdag og aktiviteter som tilpasser seg deres tidligere

traumer og deres hypersensitive nervesystem slik at de befinner seg innen sitt toleransevindu (Nordanger & Braarud, 2017, s. 71-92).

Et hypersensitivt nervesystem påvirker hjernen slik at de som har blitt traumatisert i barndommen ofte kan bli trigget, og gå over i en hyper-eller hypoaktivert tilstand (Nordanger & Braarud, 2017, s. 71-92). Dette er en fysisk reaksjon, der hjernen slipper ut stresshormoner og personen «mister» kontakt med den fornuftige og rasjonelle delen av hjernen. Ved en slik reaksjon kan ofte personen handle irrasjonelt og innenfor TBO kaller vi dette for at personen går ut av sitt toleransevindu (Nordanger & Braarud, 2017, s. 71-92). Vi beskriver dette som at innenfor toleransevinduet kan en ta til seg ny informasjon og prosessere den. Men om en blir hyperaktivert eller hypoaktivert, er denne delen av hjernen ikke «tilgjengelig». Når en blir trigget kan en bli hyperaktivert, og en kan få en utagerende atferd, mens om en blir hypoaktivert kan en få en apatisk atferd (Nordanger & Braarud, 2017, s. 71-92). De to reaksjonene er på hver ende av skalaen, når en er innenfor toleransevinduet er man en plass i midten (Nordanger & Braarud, 2017, s. 71-92). Ofte kan slik atferd føre til kontrollerende og straffende reaksjoner hos voksne. Dette er noe min arbeidsplass beveger seg fra, og ønsker å ha et traumebevisst perspektiv i møte med potensielt traumatiserte barn og unge.

Trygghet er derfor en av de tre hovedpilarene innen TBO – at man skal se barnets smerte bak atferden. Opplevelsen av trygghet ligger tett med den neste hovedpilaren - nemlig relasjon. Mange utsatte barn har ofte hatt dårlige opplevelser med voksne, og kan forbinde voksne med vonde opplevelser. Traumatiserte barn kan derfor oppleve å ha liten tillit til voksne mennesker. Det kan av den grunn være ekstra utfordrende å skape relasjoner til barn med smerteuttrykk som er svært utagerende eller apatisk (Nordanger & Braarud, 2017, s. 71-92). Imitasjon handler om sosial læring og ta etter andre. Det reduserer tidskrevende prøving og feiling og legger grunnlag for å lære av andres atferd og erfaringer (Tetzchner, 2019). Det kan være gjennom våre reaksjoner på barnas atferd/handlinger barn og unge lærer og tar til seg slik sosial læring. Om barn og unge på institusjonen har en uforstående reaksjon, må vi gå inn i oss selv og ikke reagere på atferden, men prøve å gi omsorg og være oppmerksom på egne reaksjoner. For eksempel hvis en ungdom reagerer utagerende på en beskjed om at det er leggetid, og kaster ting rundt seg og er verbalt utagerende. Det er i en slik situasjon det er det viktig at vi ikke reagerer på atferden, men forholde seg rolig i tilnærmingen. Barnet er utenfor sitt toleransevindu og har en hyperaktivert reaksjon. Vår rolige tilnærming er en del av det å hjelpe barnet med følelsesregulering. Som tar oss videre til den siste hovedpilaren –

følelsesregulering. Følelsesregulering er ikke en medfødt egenskap, men noe barn lærer fra de er små. Dette er en naturlig utvikling i et vanlig hjem, der foreldre setter navn på følelser, trøster, ler og hjelper barnet med regulering av hva enn barnet måtte føle på. Ofte blir primæroppgaven i det å være traumebevisst, å hjelpe barnet å regulere følelsene sine. Barn som har opplevd traumer i tidlig alder kan ha vansker med å regulere følelser og trenger hjelp med dette ved hjelp av samregulering (Nordanger & Braarud, 2017).

1.5 Formål med oppgaven

Formålet med oppgaven er å avdekke et eventuelt kunnskapshull når det kommer til internett som sosial arena. Det er viktig at vi som barnevernspedagoger har mye kunnskap i profesjonsutøvelsen. Hvis det finnes et kunnskapshull kan det være rom for forbedring. Målet med denne oppgaven er derfor også å se på ulike måter en kan tilrettelegge for barn og unge som har internett som sosial arena på en kunnskapsbasert måte.

2.0 Faglig kunnskap

Det er to teorier/ modeller som er valgt som relevante til denne studien. Vi skal se på Bronfenbrenners bioøkologiske modell og Vygotskys proksimale utviklingssone. Dette er faglig teori som gjør at vi kan utforske de ulike artiklene som presenteres senere i studien og problemstillingen.

2.1 Bronfenbrenners modell

For å undersøke om internett er noe vi skal anerkjenne som en sosial arena vil jeg prøve å sette dette inn i Bronfenbrenners modell. Psykologen Urie Bronfenbrenners (1917-2005) modell beskriver læren om hvordan mennesket utvikles og sosialiseres i et dynamisk vekselspill med andre, med kultur og tingenes verden (Bø, 2018, s. 22).

Bronfenbrenner har de siste tiårene være en av de mest refererte og synlige utviklingspsykologene. Han ble lagt merke til på 70-tallet her i Norge. Han mener at miljøer er av betydning for utviklingen og sosialiseringen.

Bronfenbrenners modell er en måte å prøve å forstå individets utvikling i de ulike omgivelsene en ferdes i. Et ord som ofte blir brukt for å beskrive denne prosessen er sosialisering. Og det definerer Bø slik:

Med sosialisering tenker vi på den utviklingsprosess som fører til at individet gradvis vokser seg inn i et felleskap og blir en del av dette. Prosessen skjer i et dynamisk samspill med de sosiale og kulturelle omgivelsene hvor imitasjon, identifikasjon og internalisering inngår som sentrale elementer. I dette samspillet inngår også konformitetspress der individet overtar de normer og verdier som gjelder i de grupper og det storsamfunn individet blir medlem av (Bø, 2018, s. 22).

I Bronfenbrenners modell deler han omgivelsene som individet ferdes i opp i fire kontekster: mikro-, meso-, ekso-, og makrosystemet.

I hans modell står individet i midten, så kommer mikrosystemet som er nærmest individet. Mikrosystemet er settinger og arenaer som individet ferdes i. Det er samspill der et eller flere individer møtes ansikt til ansikt. Dette er for eksempel samspill med familien eller et møte med en venn. Det må nødvendigvis ikke være et møte ansikt til ansikt, det er også innenfor mikrosystemet om en sitter foran en skjerm over Discord og spiller et spill sammen med noen – så lenge det er felleskap, felles fokus og proksimale prosesser.

Det er innenfor mikrosystemet at individet i samspill med andre utvikler rolletaking, modellering, sosialisering, oppdragelse, dannelse, integrering og assimilering (Bø, 2018, s. 171). Når denne gutten på institusjonen satt foran skjermen satt han sammen med venner han har fått via spill, og venner som han møter på skolen eller i fritiden. Da jeg fikk være med å spille Fortnite med ham – satt han ofte over Discord. Samtalene varierte, ofte snakk om spillet, men også om hverdagslige ting. Selv om han ikke var ute av huset ofte, hadde han daglig kontakt med venner over Discord. Det var ikke alltid de spilte sammen en gang, de satt ofte bare i hverandres selskap mens de drev med andre ting.

Vi har individet, mikrosystemet – deretter kommer mesosystemet. Dette er et system som omfatter to eller flere mikrosystemer hvor individet aktivt samhandler (Bø, 2018, s. 171). Dette kan for eksempel være forholdet mellom individet – skolen – håndballaget. Mesosystemet kan også være vedvarende kontakt via internett (Bø, 2018, s. 171). Et eksempel på dette kan være hvis et individ spiller med vennene sine fra skolen via Discord, og de inviterer med naboen til å være med å spille. Her samspilles da to omgivelser fra mikronivå. Meso handler om kommunikasjon, samspill, gjensidig påvirkning og kunnskapsoverføring mellom individene i de omgivelsene som bindes sammen (Bø, 2018, s.173). Gutten fra institusjonen spilte som sagt med venner fra skolen, og venner han hadde fått seg via spill.

Dette er to mikrosystemer som samhandler, og utgjør da et mesosystem. Da gutten lot meg være med å spille sammen med ham og vennene hans – mikses to mikrosystem. Innenfor dette systemnivået er det interessant å se på hvordan endringer i et system påvirker et annet (Haugen, 2017, s. 41), altså hvordan han og vennene samspiller og hvordan jeg som faktor påvirker deres samspill.

Eksosystemet er omgivelser som barnet ofte ikke ferdes i selv, men der det blir snakket om barnet eller tatt avgjørelser for barnet som påvirker mikrosystemet enten direkte eller indirekte. Dette kan for eksempel være i lunsjen på arbeidsplassen til en forelder, foreldremøter, el. (Bø, 2018, s.176).

Et eksempel kan være da kollegaene mine begynte å diskutere skjermtiden til denne gutten. Her var det flere fra hans mikrosystem som diskuterte hvordan vi skulle begrense skjermtiden hans. Her ble vi enige om tiltak og iverksatte dette, noe som hadde en direkte påvirkning på ham.

Innen makrosystemet menes det omliggende mønster av verdier, ritualer, tradisjoner, økonomiske forhold, nasjonale væremåter, ideologier og kultur (Bø, 2018, s.177). Alle disse formidles via de andre systemene. Her kan vi for eksempel se på norsk barnevern, hvordan dette er bygd opp i et sosialdemokratisk samfunn med gamle kristne verdier, hvordan lovverket er formet på bakgrunn av hundrevis av år med utvikling - dette er med på å forme individet fra makronivå. Makro er også påvirkning individet får gjennom massemedier, reklamer ol. (Bø, 2018, s.177). Her kan kulturen gutten fra institusjonen er med i, gamingsamfunnet han tilhører, påvirke valgene han tar i forhold til hvilke spill han velger å spille. Det kan også påvirke hvordan han selv er som spiller. Noen som spiller konkurransespill kan ha en tendens til å være dårlige vinnere eller tapere. Hvis han omgås med mennesker som er dårlige tapere og «flamer» (internett slang for å gni det inn) andre, kan dette være påvirkning fra makrosystemet.

2.2 Vygotsky

Den andre teorien jeg har valgt å ha med er Vygotskys proksimale utviklingszone (ZPD). Den forrige modellen var for å kunne sette internett som sosial arena inn i en anerkjent barnevernspedagogisk modell for utvikling. Denne teorien beskriver hvordan en kan være utviklingsstøttende. Mer spesifikt hvordan vi kan veilede barn og unge på nett. Tjersland,

Engen & Jansen (2018) beskriver Vygotskys arbeid, og mener at barn er disponible for å utvikle sosiale og språklige/kognitive funksjoner fra fødsel av. Barnet imiterer lyder og utvikler tale, forståelse skjer gjennom dialog. Språket må brukes i en sosial kontekst for at barnet skal forstå dem. Barnet får en ytre monolog – barnet snakker høyt for seg selv gjennom for eksempel lek. Vygotsky mente at det er gjennom denne monologen at barnet organiserer sin egen aktivitet. Dette utvikler seg videre til en privat indre samtale – altså tenking. Vygotskys poeng er at det er gjennom bruk av ord, både for seg selv og i samvirke med andre, og gjennom lek – at grunnlaget for tenking blir lagt. Slik vokser evnen til privat introspeksjon, selvrefleksjon, bevissthet og abstrakt resonnement frem (Tjersland, Engen & Jansen, 2018, s. 77).

Vygotsky skilte mellom barnets faktiske og potensielle utviklingsnivå. Altså utvikling som har funnet sted, og utvikling som er i ferd med å skje. Avstanden mellom disse er det han kaller for den proksimale utviklingssonen. Det er i den proksimale utviklingssonen foreldre, miljøterapeuter, lærere mm. kan være medhjelpere til barns utvikling.

Vygotsky presenterte ZPD om den oppgaven foreldre og aktører i barns liv har i samspillet med barnet. Innenfor den proksimale utviklingssonen er det viktig at hjelperen har en tilnærming som gir barnet rom til å utfolde seg og utvikle noe det allerede kan, og gi tilpasset støtte når det strekker seg etter noe nytt. Støtten kan dreie seg om oppmuntring, omsorg, avgrensing, veiledning og forklaring (Tjersland, Engen & Jansen, 2018, s. 78).

I en litteraturstudie utforsker Silalahi (2019) Vygotskys' arbeid med den proksimale utviklingssonen og hvilke faktorer som må være til stede for å oppnå denne utviklingssonen, og kom frem til at det er seks faktorer som spiller en viktig rolle for å støtte barns utviklingspotensial.

For å kunne gi god utviklingsstøtte er *hjelp* en instrumentell faktor. Hjelp i en utviklingsstøttende form er en prosess der man hjelper barnet å løse et problem, gjøre en oppgave eller oppnå et mål som ville vært utenfor hans uassisterte forståelse. Dette stillaset består hovedsakelig av at den voksne kontrollerer de elementene i oppgaven som er utenfor barnets kompetanse slik at barnet kan konsentrere seg om de elementene som er innenfor dets kompetanse (Silalahi, 2019). Silalahi mener at den proksimale utviklingssonen bør sees på som utvikling et barn kan oppnå i samarbeid med en mer kompetent hjelper, fordi hvis et barn

kan gjør en oppgave på egenhånd så er utviklingen barnet vil oppnå er en del av den faktiske utviklingen, og ikke innenfor den proksimale utviklingssonen (Silalahi, 2019).

Den andre faktoren for den proksimale utviklingssonen er *mekling*. Vygotsky sa at «Det er gjennom formidling med andre, gjennom mekling med en voksen at et barn påtar seg aktiviteter.» (Silalahi, 2019).

Gjensidig samarbeid er den tredje faktoren for å oppnå en proksimal utviklingszone, og er nøkkelen for å kunne oppnå dette (Silalahi, 2019). Dette er viktig fordi barnet blir da aktiv i produksjonen av kunnskap slik at den i større grad blir deres «egen» (Tetzchner, 2019, s. 394).

Den fjerde faktoren som Silalahi nevner er *imitasjon*. Dette er viktig i Vygotskys teori fordi imitasjon er en læringsstrategi som er viktig for utvikling av barn men også gjennom hele livet (Tetzchner, 2019, s. 384). De to siste faktorene for å oppnå proksimal utviklingszone er *mål* og *krise*. Det må ligge et mål i bunn for å komme i den proksimale utviklingssonen. Målet kan være å klare å en oppgave på skolen. Oppgaven er utenfor barnets kompetanse. Ved hjelp av en mer kompetent voksen kan barnet bygge ny kompetanse og bli i stand til å løse flere slike oppgaver uavhengig (Tetzchner, 2019, s.391).

Vygotsky sier at den største indikasjonen på utvikling er å stå gjennom kriser i livet. Det øyeblikket et barn opplever krise, er øyeblikket utviklingen finner sted, og tilstedeværelsen av en mer kompetent voksen er sterkt påkrevd for å gi hjelp, støtte og veiledning (Silalahi, 2019).

For å se hvordan dette kan fungere i praksis kan vi tenke oss en familie der datteren på 11 år ønsker å spille Minecraft(målet) og spør foreldrene(hjelp). Foreldrene og datteren snakker om å hjelpe å laste ned dette på dataen, og hvem hun skal spille dette med(mekling). Foreldrene hjelper henne å forstå spillet ved å gå gjennom en «tutorial»/bruksanvisning på hvordan spillet spilles(imitasjon). Dette kan være starten på en utviklingsstøttende prosess. Det kan hende at datteren synes det er så kjekt å spille at hun spiller etter leggetid. Foreldrene finner ut av dette og det blir da en samtale om når det passer seg med gaming og ikke (mekling og gjensidig samarbeid). Den siste faktoren for proksimal utviklingszone er en krise. Dette kan for eksempel være at det kommer konsekvenser for spillingen etter leggetid, eller at barnet selv opplever en krise i spillet.

3.0 Metode

3.1 Valg av metode

Dalland (2020) sier at metode er et redskap vi bruker når en skal undersøke. Metode sier noe om hvordan en skal gå frem for å undersøke problemstillingen. Man velger metode etter hva som passer best i henhold til *hva* en skal undersøke (Dalland, 2020, s.56). Denne studien skal undersøke hva som finnes av kunnskap - eller mangel på kunnskap - da er det naturlig for meg å velge en litteraturstudie fremfor en kvalitativ eller kvantitativ metode som fokuserer mer på tall og prosenter eller meninger og opplevelser. Det er ikke alltid at en metode - i dette tilfelle, en litteraturstudie – fanger opp alt en ønsker å studere. Derfor er det viktig at den som utfører en slik studie redegjør for valgene en tar underveis, eller om noe har virket inn mot resultatet en får (Dalland, 2020, s.56). Gjennom en kvantitativ metode får en målbare enheter i form av prosenter og tall som er aktuelt for temaet. Som for eksempel en spørreundersøkelse ved en skole for å måle hvor mange av elevene som spiller dataspill. En kvalitativ metode vil man fange opp andres opplevelser og meninger, noe som ikke kan måles i tall og prosenter. For eksempel hvis en skal undersøke kvaliteten en gruppe gamere har på en spillopplevelse (Dalland, 2020, s.54). Litteraturen som en litteraturstudie tar for seg kan være kvantitativ eller kvalitativ data. Formålet med denne studien er å avdekke et eventuelt kunnskapshull. For å undersøke hva som finnes av kunnskap, er litteraturstudie metoden som er valgt til akkurat denne studien. Gjennom en litteraturstudie ser man på studier som allerede er gjort på temaet, og går i dybden på eksisterende forskning og kunnskap. I en litteraturstudie gjør en omfattende søk på litteratur og tolker litteraturen om emnet en skal undersøke (Aveyard, 2019).

3.2 Litteraturstudie som metode

For denne studien har jeg valgt litteraturstudie som forskningsmetode. I en litteraturstudie går en gjennom tidligere publisert litteratur. Arbeidsmetoden til en litteraturstudie er å søke etter eksisterende litteratur om temaet en studerer etter gitte inklusjons- og eksklusjonskriterier, analysere denne litteraturen og legge frem resultatene etter analysene (Støren, 2013, s.37-38). På denne måten vil man på en systematisk måte kunne abstrahere kunnskapen og avdekke mulige kunnskapshull.

I denne oppgaven undersøker jeg den eksisterende kunnskapen om positive faktorer ved internett som sosialisering arena, og hvordan barnevernspedagoger kan tilrettelegge for dette som fritidsaktivitet.

3.3 Inklusjons- og eksklusjonskriterier

For å finne artikler til denne studien har det blitt brukt ulike verktøy for å avgrense søket slik at de artiklene som kommer opp er mer relevante. Støren (2013) beskriver disse som inklusjons- og eksklusjonskriterier (Støren, 2013, s.37-38). Da jeg skulle søke etter artikler avgrenset jeg årstallet de ble utgitt. I denne studien er det avgrenset til ikke eldre enn 5 år for å ha mest mulig oppdatert litteratur om temaet, da dette er et felt i raskt voksende utvikling. Jeg søkte også på engelsk, på grunn av mangelfull forskning på feltet på norsk. Da jeg søkte på artikler på engelsk var det viktig for studien å finne forskning fra land og kulturer som er nærme den norske kulturen slik at det er relaterbart. Jeg valgte å søke etter artikler som både var kvantitative og kvalitative for å få best mulig innsyn på temaet. Dette er fordi det kan være interessant å vite hvor statistisk utbredt gaming er, eller hvordan barn og unge selv synes det er å game fremfor andre typer fritidsaktiviteter. Dette er kriterier som vi kaller for inklusjonskriterier. Mens eksklusjonskriterier er å ekskludere oversiktsartikler fra studien. Litteraturstudier består som regel og aller helst av primærkilder, i motsetning til oversiktsartikler (Støren, 2013, s. 37-38).

For å kunne evaluere kvaliteten på de ulike artiklene som skal brukes i denne studien har jeg tatt i bruk «Mixed Methods Assessment Tool», eller MMAT (Hong et al, 2018). MMAT er et verktøy som brukes for å evaluere studier som brukes i for eksempel en litteraturstudie. MMAT gjør det mulig å sammenligne metodisk kvalitet på fem ulike metodiske kategorier. Blant dem er kvalitativ metode, kvantitativ metode og litteraturstudie. De to siste er ikke relevante for denne studien, men er randomiserte og ikke randomiserte studier - bare for å nevne dem (Hong et al, 2019). Grunnen til at jeg valgte å bruke dette verktøyet er fordi det er et redskap som gjør det lett å sammenligne og vurderer artiklers metodiske kvalitet- på tvers av ulike metodiske innfallsvinkler, men også fordi MMAT har gjennom forskning vist å ha bra reliabilitet og validitet (Hong et al, 2019). MMAT tillater at man vurderer forskningslitteratur på flere ulike spørsmål tilpasset de spesifikke metodikkene, der svaret enten er «ja», «nei» eller «vet ikke». MMAT har to screenings spørsmål som er like for alle de fem ulike kategoriene; «er det klare undersøkende spørsmål?» og «adresserer funnene de undersøkende spørsmålene?». Deretter kommer det spørsmål i forhold til hvilken metodisk kategori

studiene hører til – kvalitativ, kvantitativ ol. (Hong et al, 2018). Artikler som ikke svarer ja på de to første spørsmålene ble ikke inkludert.

3.4 Datainnsamling

Søkene for denne studien ble gjort mellom 24. februar 2022 – 21 april 2022 gjennom databasen «Oria». Inklusjons- og eksklusjonskriterier var at det ikke ble søkt på oversiktsartikler, at artiklene ikke skulle være eldre enn 5 år, at det var fagfelleverdert tidsskrift, at de kunne være på både norsk og engelsk men at de skulle tilhøre land fra vestlig kultur. Det ble også brukt MMAT på artiklene som ble valgt for studien helt til slutt.

Det ble gjort søk på vitenskapelige artikler fra fagfelleverderte tidsskrifter først bare på norsk, og deretter på engelsk også. Det var vanskelig å finne noe særlig om temaet – spesielt på norsk. Søkene på norsk var for eksempel «Barnevernspedagog og internett» Dette ga 5 treff på fagfelleverdert litteratur. Videre søkte jeg på «Positive effekter ved internett» og fikk 193 treff på fagfelleverdert litteratur, men ingen som var relevante til min oppgave. For artiklene som er valgt ut for denne studien ble det søkt på «Internet and parental mediation» som ga 5902 treff på fagfelleverderte tidsskrifter. Videre søkte jeg på «adolescents, internet, positive effects, gaming» og fikk 6134 treff på fagfelleverdert litteratur. Det var mange treff, men veldig få som var relevante da det er mye forskning på negative sider ved internett, sosiale medier og gaming. Da jeg startet å se gjennom disse, var det ekstremt vanskelig å finne artikler som var relevante til problemstillingen, og sa noe positivt om internett som sosial arena eller hvordan tilrettelegge for dette. Med overveldende mye informasjon måtte jeg lese gjennom mange sammendrag og bla forbi mange irrelevante artikler.

For å finne relevant forskning, måtte jeg åpne søket for litteratur på engelsk. Da jeg begynte å lete etter engelsk litteratur, var jeg oppmerksom på å finne litteratur og forskning som er fra land hvor kulturen er vestlig og mest lik vår egen, slik at det skal være relevant. Det ble gjort systematiske søk i søkemotoren «Oria», og jeg brukte inklusjons- og eksklusjonskriterier i søkene mine for å få mest mulig relevante funn i søkene mine.

3.5 Studiens troverdighet

Dalland (2020) legger frem at studiens pålitelighet, eller også kalt reliabilitet, handler om at de artiklene som er funnet for denne studien er til å stole på, og at det er viktig for å få kvalitet i forskningen (Dalland, 2020, s.58). Gjennom litteratursøking leter man etter forskning og litteratur som er relevante til problemstillingen. Hvilke studier en velger å inkludere må en kunne gjøre rede for. Dette er instrumentelt for å vurdere studiens troverdighet (Dalland, 2020, s.143).

Jeg vurderer de tre fagfelleverderte tidsskriftene jeg har valgt til å belyse problemstillingen min som troverdige. Jeg har vært grundig i jobben med å finne disse ved hjelp av inklusjons- og eksklusjonskriterier og vurdert dem med MMAT og tematisk analyse. Bronfenbrenner og Vygotsky er teoriene jeg har valgt for denne studien fordi de går inn på barn og unges sosialisering og utvikling – veldig relevant til problemstillingen. Gjennom arbeidet med denne studien har jeg vært bevisst på min egen subjektivitet, slik at studien blir så objektiv som mulig.

4.0 Resultat

I dette avsnittet presenteres de ulike artiklene samt en oversiktstabell. Tabell 1 gir en oversikt over de ulike artiklene, forfattere, mål og funn.

4.2 Oversiktstabell

Tabell 1:

Navn og år	Tittel	Formål	Antall respondenter	Metode	Funn
Steinfeld, 2021	Parental mediation of adolescent internet use: combining strategies to promote awareness, autonomy and self-regulation in preparing youth for life on web	Å utforske måter en kan veilede barn og unges internett liv, og utforske positive effekter ved internett	357 ungdommer	Miksa metode: spørreundersøkelse av mellom 12-18 år, 156 barn fra 9-11 år, etterfulgt av en semi-strukturert intervjurunde av barn, voksne og foreldre.	Positive faktorer ved internett, veiledning av barn og unge jf. Internett, meklingsstrategier til voksne, brukermidvirkning, skolens rolle jf. internettveiledning,

Finke, Hickerson & Kremkow, 2016	«To be quite honest, if it wasn't for videogames I wouldn't have a social life at all": Motivations of young adults with autism spectrum disorder for playing videogames as leisure	Å undersøke barn på spekterets opplevelse av videospill som fritidsaktivitet og deres motivasjoner for videospill som fritidsaktivitet	10	Kvalitativ intervju metode av 18-24 åringer på spekteret	Videospill som fritidsaktivitet, positive faktorer ved internett, sosiale vansker og internett som sosial arena, motivasjoner for internett som fritidsarena,
Przybylski & Wang, 2016	A large scale test of the gaming-enhancement hypothesis	Å undersøke en hypotese om at gaming kan gi store fordeler når det kommer til det kognitive	1847 skolebarn (under 18 år)	Kvantitativ metode der 1847 skolebarn deltok	kognitive ferdigheter som følge av gaming, individuelle forskjeller, preferanse i spillsjanger,

4.3 Analyse

Da jeg skulle se gjennom artiklene som er valgt for studien, valgte jeg å gjennomføre en tematisk analyse av artiklene før jeg satte dem inn i oversiktstabellen under (tabell 1).

Tematisk analyse er en metode for å identifisere og analysere de ulike temaene i data (Braun & Clarke, 2008, s. 79). Dette gjorde jeg ved å lese grundig gjennom artiklene, funnet sentrale koder fra de ulike artiklene og sammenfattet disse kodene til et større tema. Tre temaer ble synlige gjennom den tematiske analysen: (i) motivasjoner for gaming som fritidsaktivitet, (ii) positive faktorer ved internett som sosial arena, og (iii) veilede barn på internett.

(i) Motivasjoner for gaming som fritidsaktivitet

Finke, Hickerson & Kremkow (2017) undersøker de ulike motivasjonsfaktorene barn og unge har for å ville bruke tid på gaming. De finner flere faktorer som spiller inn for motivasjonen. Steinfield (2020) finner også på noen motivasjonsfaktorer i sin studie.

Przybylski & Wang (2016) undersøker kommersielle motivasjoner og tester et selgepunkt for mange online spill.

(ii) Positive faktorer ved internett som sosial arena

Steinfeld (2020) finner flere positive faktorer ved internett som sosial arena. Det samme gjør Finke, Hickerson & Kremkow (2017), de undersøker også positive faktorer ved gaming for mennesker med sosiale vansker i form av autismespekterforstyrrelse. Przybylski & Wang (2016) finner flere positive faktorer ved gaming, men motbeviser også et kommersielt selgepunkt som er at gaming og fornuftig tenking henger sammen.

(iii) Veilede barn på internett

Steinfeld (2020) undersøker flere veiledningsteknikker for voksne som skal veilede barn på internett. Hun finner også at veiledningsteknikker voksne ofte tar i bruk henger sammen med førkunnskapen. Finke, Hickerson & Kremkow (2017) finner at mennesker på spekteret trenger tilrettelegging for å kunne utfolde seg på internett.

5.0 Diskusjon om funn

I denne delen av studien presenteres funn, drøftes det og flettes inn sammen med teori og lovverk. Hensikten med denne studien er å undersøke det positive som kommer som følge av internett som sosial arena for barn og unge. Det er veldig tydelig i lovverk og forskrift hvilket ansvar barnevernstjenesten har ovenfor barn i «den virkelige verden». Men i en verden som bare blir mer og mer digitalisert – klarer barnevernstjenesten å følge denne utviklingen parallelt?

Gjennom studiet mitt på barnevern på Universitetet i Stavanger har vi diskutert lite til ingenting om internett som en sosial arena eller gaming som fritidsaktivitet. Det som ofte blir diskutert på skoler og arbeidsplasser landet rundt, er sosiale medier og hvilke negative konsekvenser dette har for barn og ungdom. Denne oppgaven legger ikke vekt på dette da det finnes mye kunnskap om dette fra før. Tvert imot viser denne studien at det finnes lite forskning på positive sider ved internett som sosial arena.

(i) Motivasjoner for gaming som fritidsaktivitet

Det som har vært et interessant funn i søkefasen i denne oppgaven, er at det finnes svært lite kunnskap om problemstillingen i denne studien. Spesielt internett som sosialiseringsarena og

som fritidsaktivitet - noe som ikke var særlig overraskende, jamfør at oppgaven muligens skal avdekke et eventuelt kunnskapshull. I leting etter forskning som kan være med på avdekke et kunnskapshull, er mitt første funn i denne studien at det finnes svært lite forskning på internett som sosial arena. Og det finnes enda mindre kunnskap om barnevernspedagoger som tilrettelegger for internett som fritidsaktivitet.

Årsaken til at forskere har rettet blikket mot de positive faktorene ved videospill, har røtter i spørsmålet om hvorfor barn og unge er motivert til å bruke tid på videospill (Finke, Hickerson & Kremkow, 2017). Steinfield finner at barn og unge er på nett for å vedlikeholde relasjoner (Steinfield, 2020). Ohlson (2010) undersøkte hvorfor friske barn spiller videospill og kom frem til flere motivasjonsfaktorer - blant dem: barn og unge syns det er sosialt, videospill er et knutepunkt for å omgås med venner, mestring (ved å vinne spill, få til ting), lære andre å spille, muligheten til å utvikle lederevner, emosjonelle motivasjoner (følelsesregulering, for å slappe av, oppslukende) og intellektuelle og uttrykksfulle motivasjoner (videospill utfordrer, gir muligheten til å uttrykke seg kreativt, uttrykke seg gjennom andre identiteter og lære nye ting) (Finke, Hickerson & Kremkow, 2017).

Finke, Hickerson & Kremkow (2017) finner at motivasjoner for gaming for barn og unge på spekteret er at de syns selv dette er sosialt. En av deltakeren i studien sier at «hvis det ikke hadde vært for videospill hadde jeg ikke hatt et sosialt liv i det hele tatt» (Finke, Hickerson & Kremkow, 2017, s. 683, egen oversettelse). Emosjonelle motivasjoner var at de følte at videospill var en kilde til å regulere følelser i form av at videospill hjalp dem å slappe av, glemme vonde ting, jobbe gjennom sinne og promoterer positive følelser (Finke, Hickerson & Kremkow, 2017). I vårt arbeid i profesjonsutøvelsen er det viktig med kunnskap, i dette tilfelle - i direkte arbeid med potensielt utsatte barn. Som nevnt i innledningen har vi mye kunnskap. I arbeidet mitt på institusjon har TBO vært et viktig verktøy. Noe av det vi driver med er for eksempel følelsesregulering og samregulering. Nevnt ovenfor her – kan gaming være en kilde til følelsesregulering. Noe som kan være en positiv faktor ved gaming. Ved en traumebevisst tilnærming vil kanskje gaming være en ressurs eller et verktøy vi kan bruke i samregulering, ved å spille sammen med ungdommen, og/eller ved å være positiv til gaming som fritidsaktivitet. Motivasjoner for og positive faktorer ved gaming, glir i hverandre og kan være vanskelig å skille. Dette funnet kan være en motivasjon for at institusjonen jeg arbeider ved kan vurdere å bruke gaming som et verktøy til å følelsesregulere og samregulere.

I Przybylski & Wangs studie finner de at hypotesen om at gaming og fornuftig tenking henger sammen, ikke stemmer og at det er et kommersielt selgepunkt (Przybylski & Wang, 2016). Det kan være en motivasjon for noen, at de vil spille et spill fordi det markedsføres feil. Przybylski & Wang legger ikke skjul på at det finnes positive effekter ved gaming, men at akkurat den hypotesen om at gaming gir bedre fornuft, som ofte kan bli brukt for å markedsføre populære spill - ikke stemmer (Przybylski & Wang, 2016). Det er viktig å være kritisk til de ulike selgepunktene store firmaer bruker markedsføre kommersielle onlinespill, da dette er en stor underholdningsøkonomi i kraftig vekst.

(ii) Positive faktorer ved gaming

Finke, Hickerson & Kremkow legger frem i sin studie at inntil nylig har forskningen på videospill og gaming i all hovedsak handlet om de negative faktorene (Finke, Hickerson & Kremkow, 2017). Det har vært mye fokus på vold i videospill for eksempel. Trenden har snudd og flere forskere har begynt å se på potensielle fordeler og de utviklingsfremmende sidene ved videospill.

Finke, Hickerson & Kremkow (2017) skriver i innledningen i studien sin at en optimal kontekst for kommunikasjon, utvikling og læring er i den en er mest motivert og har mest interesse i (Finke, Hickerson & Kremkow, 2017). For mange barn og unge er internett en sosial arena og gaming en valgt fritidsaktivitet. Bronfenbrenners modell beskriver ulike systemer som barn ferdes i, og hvordan de sosialiseres og utvikler seg til unike individ som er en del av et samfunn og en kultur. At barn og unge utvikles best i et system og kontekst der de har mest interesse er ikke en overraskende påstand. I avsnittet hvor Bronfenbrenners modell bli lagt frem – ser vi at gaming kan plasseres inn i modellen. Noe som betyr at barn og unge kan utvikles, lære og kommunisere på nett. Slik som Finke, Hickerson & Kremkow legger frem, kan dette for noen være den mest optimale konteksten.

Steinfeld starter studien sin med å beskrive ulike fordeler med internett for barn og unge. Hun utdyper at barn og unge bruker internett til å utvikle og vedlikeholde relasjoner (Steinfeld, 2020). Noe som samsvarer med gaming satt i Bronfenbrenners modell. Barn og unge kan utvikle og vedlikeholde relasjoner både i mikro- og mesosystemet via for eksempel Discord, slik vi har sett på tidligere. Vi som voksne omsorgspersoner eller ansatte i

barnevernstjenesten er noen barns eksosystem, våre syn på internett kan ha direkte eller indirekte påvirkning på barn og unges liv. For eksempel hvis en fra barnevernstjenesten skal samarbeide med foreldre, kan vårt negative eller positive syn på gaming ha en direkte påvirkning for barnet som er en del av familien man skal veilede. Makrosystemet kan være massemedia, reklame og kultur som påvirker barn og unges spillvaner. Hvis Fortnite er et populært spill innenfor vennegjengen, klassen, på Steam – kan dette påvirke individet. Videre beskriver Steinfield at barn og unge utforsker og definerer identiteten sin ved hjelp av internett, de tørr å spørre flau spørsmål, og styrker sine sosiale ferdigheter over nettet. Til å oppsummere noen funn i studien til Steinfield (2020)- internett spiller en stor rolle i å forme barn og unges identitet, autonomi og relasjoner utenfor familien, finne og utvikle interesser og identifisere og skille dem selv i relasjon til andre. Motivasjoner for gaming viser seg å være at de som velger dette opplever mestring, at det gir positive fordeler, og at det er sosialt. Videre i studien skal det undersøkes hvilke positive faktorer det er ved gaming som sosial arena.

Siden vi i profesjonsutøvelsen som barnevernspedagog ofte møter barn som er i risiko, spesielt utsatte, sårbare, ol. – skal vi se på Finke, Hickerson & Kremkow sin studie, der de ser på positive faktorer ved internett for barn med autisme. Som de har nevnt tidligere - er videospill en populær aktivitet for barn og unge. Dette gjelder også de på spekteret. I studien deres finner de at det er flere positive faktorer ved videospill for barn og unge på spekteret. Blant dem er økt bruk av verbale uttrykk og mindre unngående atferd. Dette er kjent problematikk for mennesker på spekteret (Finke, Hickerson & Kremkow, 2017). Videre ser de at gaming er en fritidsaktivitet majoriteten av de på spekteret har, og at de har bedre vennskap med vennene de gamer sammen med (Finke, Hickerson & Kremkow, 2017). Det er ikke utenkelig at vi i profesjonsutøvelsen for eksempel skal være en omsorgsperson for en med autismespekterforstyrrelse. Gaming som fritidsaktivitet og internett som sosial arena har positiv effekt på barn med sosiale vansker i form av autisme.

Przybylski & Wang (2016) undersøker et voksende forskningsområde som peker mot at gaming kan gi signifikante fordeler i kognitiv fungering. Przybylski & Wang undersøker “*the gaming-enhancement hypothesis*” som trekker paralleller mellom menneskers gamingopplevelse og fornuft. Bakgrunnen for deres studie er at de tror at å spille videospill har positive fordeler som strekker seg utenfor selve gamingen. Dette tror de fordi gaming

utfordrer, er komplekst og dynamisk. De refererer til en britisk spørreundersøkelse der 9 av 10 briter tror at spill som utfordrer hjernen forbedrer fokus, minne og konsentrasjon (Przybylski & Wang, 2016). De legger til at et slikt syn på gaming er svært profitabelt og kontroversielt. Noe som kan være et argument for hvorfor min studie finner sted. Slik jeg tolker det - aller mest kontroversielt for mange innen barnevernsfaget i og med at vi har svært lite kunnskap om temaet, som reflekteres i hvordan vi «håndterer» høy skjermbruk ved institusjonen jeg arbeider ved for eksempel, eller profitabelt i den forstand at 16 åringer kan bli mangemillionærer fra et videospill.

Przybylski & Wangs funn i denne studien er at de ser at det finnes flere studier som viser at de som spiller en variasjon av kommersielle spill viser økte visuelle ferdigheter, romforståelse, informasjons prosessering, og finarbeid. Enda mer spesifikt finner de at hos de som spiller actionspill, strategispill og multiplayer onlinespill, ofte har flere fordeler fordi slike spill utfordrer individets evne til å multitasking og krever et høyt nivå på ferdigheter som reaksjonsevne, kommunikasjon ol. (Przybylski & Wang, 2016). De legger også frem at mye av forskningen på gaming ofte ikke er på mennesker under 18 år, så lite som 1 av 10 studier inkluderer individer under 18 år – til tross for at forskningen viser at barn og unge utvikler kognitive evner gjennom gaming. Det diskuteres ofte negative faktorer ved gaming, og ikke de positive faktorene i dens kohort (Przybylski & Wang, 2016). Nesten all forskning på gamingeffekter blir gjort ved å studere ett spesifikt spill eller spilltype isolert. Som blir som å kun studere Fortnite, eller Fortnites spillesjanger; Agon, kjent som konkurranse (Przybylski & Wang, 2016). Noe som samstemmer med det Finke, Hickerson & Kremkow legger frem i sin studie at inntil nylig har de fleste studier om gaming omhandlet de negative faktorene ved å bli eksponert til innhold som har vært i spillene (Finke, Hickerson & Kremkow, 2017).

For å oppsummere dette avsnittet så har vi sett at det finnes flere positive faktorer ved gaming som fritidsaktivitet. Det er en kontekst barn og unge selv velger, og som de sosialt og kognitivt utvikles i. Barn på spekteret som allerede har sosiale vansker - har positive effekter ved gaming, som for eksempel økt verbale uttrykk. Barn og unge kommuniserer og opprettholder relasjoner ved å spille. De opplever mestring og utvikler identiteten sin. Det som er viktig å legge vekt på her er at vi ikke inkluderer barn og unge som har et gambling- og/eller spilleproblem i denne studien. Alt i moderasjon.

Kunnskap er makt, og to funn her er at det er flere positive faktorer ved gaming OG at det er lite forskning på dette.

(iii) Veilede barn og unge på nett

Etter å ha sett på motivasjoner for gaming og at det finnes flere positive faktorer ved gaming som fritidsaktivitet, skal vi nå se på hvordan vi kan tilrettelegge for dette.

Det er vår jobb som voksne, men mer spesifikt – barnevernspedagoger – å tilrettelegge for god og sunn utvikling. Innenfor dette begrepet er lek og fritid en viktig faktor.

Det er foreldrene som har ansvar for barnets omsorg og utvikling. I skoler, i dagligtale - er det ofte fokus på sosiale medier og dens negative side. Det snakkes ofte om eksessiv skjermbruk og gaming som en avhengighetsskapende onde. Dette perspektivet kan også reflekteres i hvordan noen foreldre velger å angripe rollen som internettveileder.

Finke, Hickerson & Kremkow (2017) finner i sin studie at motivasjon er en viktig faktor for læring. Og at det finnes flere positive faktorer ved gaming som en sosial arena ikke bare for friske barn men også for de som er på spekteret. De mener at deres studie ikke bør bli oversett, men forskes mer på slik at vi kan tilrettelegge for dette (Finke, Hickerson & Kremkow, 2017). En av studiene som er valgt for denne oppgaven er skrevet av Steinfield (2020) og handler om strategier til å promotere bevissthet, autonomi og selvregulering i forberedelse for unge sitt liv på internett. Denne beskriver unges liv på internett og forebyggende strategier for foreldre. Steinfield forklarer også om risikoer ved internett (Steinfield, 2020). Studien skal ikke fokusere på risikoer ved internett da det finnes mye kunnskap om dette fra før – denne studien skal fokusere på avdekke et eventuelt kunnskapshull, og se på de positive effektene ved internett som sosial arena og hvordan vi kan tilrettelegge for dette.

Steinfield undersøker i sin studie hvordan foreldre navigerer det å lære barn og unge å leve et liv på internett. Steinfield legger frem at foreldre har ulike måter å mekle på om bruk av internett.

Noen strategier er for eksempel å være streng på tid brukt på internett/ skjermtid, sensurere ulike nettsteder, si hva som er lov og ikke på internett. Slike grep kan gjøres med og uten

teknologisk hjelp. Steinfield påpeker at det er foreldre som ofte er litt eldre og som er mindre digitale som sliter mer med å veilede barna på internett (Steinfield, 2020). En annen måte foreldre involverer seg i barns internettliv er ved å logge seg inn på de ulike brukerne deres for å se gjennom hva de driver med. Mer spesifikt så ser de gjennom private samtaler barnet har og/eller ser gjennom aktivitetslogger. Steinfield legger frem at denne typen involvering/veiledning ovenfor barn som er beskrevet her, er blitt kritisert ved at det kan ta bort noen viktige element som kommer ved det å prøve og feile og skape egne erfaringer. Steinfield påpeker at gjennom egne erfaringer utvikles kritisk tenking (Steinfield, 2020). Slik jeg ser det så er moderasjon et viktig element i dette med foreldre, barn og internett. Det kan bli for mye, og det kan absolutt bli for lite. Her er det nok viktig å finne en gylden middelvei gjennom en utviklingsstøttende strategi slik som ZPD. Mekling, samarbeid og hjelp er faktorer for å oppnå den proksimale utviklingssonen. Voksne hjelper barna ved å mekle en plan slik at barnet har autonomi over egen fritid, men med føringer lagt av mer kompetente voksne i samarbeid med barnet. Slik at foreldre har kontroll over hva barna gjør på internett, men ikke hemmer utvikling eller krenker privatlivet til barnet. Det er også et etisk dilemma mange foreldre står ovenfor når de skal veilede barna på nett. Noe også Steinfield belyser – foreldre logger seg inn på barnas brukere og går gjennom deres private meldinger og logger, så bryter dette med barnas rett til privatliv. Noe som er et paradoks – foreldre gjør dette for å beskytte barnas privatliv, men krenker det i prosessen. (Steinfield, 2020).

Steinfield viser til forskningen og legger frem at den mest brukte restriksjonen foreldrene tydde til da de skulle veilede barn og unge på nett er å begrense skjermtiden, og legger til at foreldre som ser på internett som en negativ influens – vil foretrekke restriksjoner fremfor andre veiledningsverktøy. Foreldre og familier som er mer teknologiske foretrekker aktiv veiledning av barnas internettbruk og mindre restriktive metoder. Restriktive foreldre vil mest sannsynlig hindre barna sine i å utvikle autonomi, problemløsnings-/og sosiale ferdigheter via internett (Steinfield, 2020). Jamfør innledningen og mitt eksempel fra arbeidsplassen, er det ikke svært overraskende hvis vi ser på Steinfields studie og funnene hennes. Voksne med mindre digitalkunnskap, tyr oftere til strengere restriksjoner, og ofte restriksjoner som begrenser skjermbruken. Noe som for meg tyder på at vi som institusjon ikke har nok kunnskap om barns internettliv.

Om man tenker på Vygotskys proksimale utviklingszone, blir det vanskelig for kollegaene mine ved institusjonen å være utviklingsstøttende om kunnskapen ikke strekker til. Den som

skal være utviklingsstøttende må være mer kompetent enn den en skal støtte. Med mer kunnskap om de positive faktorene ved internett som sosial arena og videospill, kan det hende at institusjonen hadde handlet annerledes.

For å veilede små barn, barneskolebarn, kreves det ikke samme nivå av kunnskap, for å være en mer kompetent voksen på internett. Her menes det ikke at omsorgspersonene skal ha mer kunnskap i form av spillkunnskap – slik som mange barn og unge har, men at de skal ha kunnskap om internett som sosial arena, både de negative og de positive faktorene. At de har kunnskap som gjør at de kan støtte, ikke i form av å bli god i et spill, men være en støttende spiller i prosessen der et ungt individ går fra å ha null kompetanse på nett, til å være en voksen som er en del av samfunnet, men også assimilert i en del av den digitaliserte verden.

Vi skal se på faktorene ved Vygotskys proksimale utviklingszone i forhold til hvordan vi kan være utviklingsstøttende når en skal veilede på nett. Jeg vil bruke eksempelet fra innledningen, og se hva vi kunne gjort fremfor å bare legge restriksjoner på skjermtiden hans. En viktig faktor for å oppnå den proksimale utviklingssonen må barnet, eller barnet og den voksne, ha et mål. I denne situasjonen så er målet at barnet skal få spille uten at det får konsekvenser for andre ting – slik som døgnrytme, skole, ol. Gutten må få hjelp med moderasjon siden det er litt ubalanse i forhold til fritid og for eksempel skoletid. For å få dette til må de voksne på institusjonen og gutten mekle en plan. Gjerne gjennom en samtale. Det kreves et samarbeid for å opprettholde denne avtalen. Dette kan se veldig fint ut på papiret, og teori og praksis ikke det samme. Det kan komme utfordringer underveis – det kan kreve en del prøving og feiling før gutten selv får en selvinnsett og balanse i forhold til å styre egen fritid. Det kan ta lang tid før gutten samarbeider og holder seg til planen for eksempel. Men i det lange løpet er målet at han skal få forsvarlig autonomi over egen fritid. På veien mot målet kan det være hensiktsmessig å være interessert i og være nysgjerrige på hva han bruker fritiden sin på. Få litt kunnskap gjennom å spille sammen med ham og snakke om det i hverdagen. Det er i dette samspillet en kan speile barnet og har muligheten til at barnet kan speile de voksne. Med en slik tilnærming fremfor å bare sette restriksjoner på skjermbruken, kan man kanskje oppnå en bedre dialog med gutten, og gutten kan oppleve at vi møter ham fremfor at vi straffer ham. Til slutt kan vi sitte igjen med en gutt som bruker fritiden sin på gaming uten at det får konsekvenser for andre ting i livet hans, og han har kommt frem til det punktet helt selv, med gode voksne som har støttet ham langs veien.

6.0 Avslutning

Gjennom lovverk har barn og unge i utvikling rett på lek og fritid. Det er, blant annet, barnevernspedagoger sitt ansvar å tilrettelegge for dette ved - hjelp av for eksempel Vygotskys proksimale utviklingszone. Internett kan anses som en sosial arena. Gjennom Bronfenbrenners modell, på grunn av blant annet Discord og motivasjonen fra barn og unge selv. Roger Caillois definerer spill som en frivillig aktivitet som er kilde til underholdning. Det er flere positive faktorer ved gaming som utvikling av kritisk tenking og identitet, mestringsfølelse, sosialt og underholdende.

Studien vil ikke utfordre viktigheten med annen fysisk aktivitet, men heller understreke de ulike positive faktorene ved internett som en sosial arena for barn og unge – fremfor at barnevernspedagoger rundt i landet «stirrer seg blinde» på de negative faktorene. Dette er et tema det enda finnes lite kunnskap om, og som det bør forskes mer på. I en økende digitalisert verden bør det sosialfaglige følge med. Jeg ønsker at funnene i denne studien kan være med på å peke forskningen i en flersidig retning.

Litteraturliste

- Aveyard, H., (2019), *Doing a literature review in health and social care: a practical guide* (fourth edition.), Open university press **1 side**

- Braun, V., & Clarke, V., (2008), *Using thematic analysis in psychology*, Taylor & Francis online, DOI: <http://dx.doi.org/10.1191/1478088706qp063oa> ***26 sider**

- Bø, I., (2018), (5. utg.), *Barnet og de andre – nettverk som pedagogisk og sosial ressurs*, Oslo: Universitetsforlaget. **31 sider**

- Caillois, R., (1958), *Man, play and games*, University of Illinois press, Urbana and Chicago. ***206 sider**

- Clement, J., (2021). Number of registered users of Discord Worldwide from 2017 to 2020. Statista, hentet 18.04.2022.

- Dalland, O. (2020). *Metode og oppgaveskriving* (7.utg.). Gyldendal Norsk Forlag AS. ***272 sider.**

- Daniel-Wariva, J., (2017) Rhetorical Strategy and Creative Methodology: Revisiting *Homo Ludens*, *Sage Journals*, 2019-09, Vol.14 (6), p.622-638, <https://doi-org.ezproxy.uis.no/10.1177/1555412017721085> (hentet fra nettet den 14.04.2022) ***17 sider**

- Eilertsen, A. & Holm, A., (2020, 27. april), *dataspill* i *Store norske leksikon* på snl.no. Hentet 10. mai 2022 fra <https://snl.no/dataspill>

- Finke, E. H., Heickerson, B. D., & Kremkow, J. M. D., (2018), «To be quite honest, if it wasn't for videogames I wouldn't have a social life at all»: Motivations of young adults with autism spectrum disorder for playing videogames as leisure, *American journal of speech – Language Pathology*, 2018-05-01, Vol.27 (2), p.672-689, DOI:10.1044/2017_AJSLP-17-0073 ***18 Sider**

- Haugen, R. (red), (2017), *Barn og unges læringsmiljø 3 – Med vekt på sosiale og emosjonelle vansker*, Cappelen Damm ***142 sider**

- Holmøyvik, E., (2019, 7. mars), *Lex superior-prinsippet* i *Store norske leksikon* på snl.no. Hentet 9. mai 2022 fra https://snl.no/Lex_superior-prinsippet

- Hong, Q.N. *et al.* (2018). Mixed Methods Appraisal Tool (MMAT) Version 2018. http://mixedmethodsappraisaltoolpublic.pbworks.com/w/file/attach/127916259/MMAT_2018_criteria-manual_2018-08-01_ENG.pdf, hentet : 28.04.2022.

- Kane, A. A., Neverdal, S., (2018), Barnevern – et vern med eller uten et universelt forebyggingsansvar?, *Tidsskriftet Norges Barnevern*, 2018, Vol.95 (4), p.248-264, DOI <https://doi.org/10.18261/issn.1891-1838-2018-04-05>, ***15 sider**

- Latic, D., (2022), PUBG: Battlegrounds statistics and facts 2022, *Levvvel*, DOI: <https://levvvel.com/pubg-battlegrounds-statistics-and-facts/>

- Møllersen, A., (2019, 27. juli), Norsk 16-åring vant Fortnite-VM – får 25,7 millioner for bragden, *Aftenposten* Hentet: 19.04.2022: <https://www.aftenposten.no/sport/i/GGeg8l/norsk-16-aaring-vant-fortnite-vm-faar-257-millioner-for-bragden>).

- Nordanger D. Ø. & H.C. Braarud, H.C.,(2017), *Utviklingstraumer – Regulering som nøkkelbegrep i en ny traumepsykologi*, Bergen: Vigmostad & Bjørke AS , **150 sider**

- Nordström, E., & Grindalen, T., (2021), Kan gaming være redningen?, *Fontene*, 2021 hentet: 24.04.2022 : <https://fontene.no/fagartikler/kan-gaming-vare-redningen-6.47.797285.95096ddf77> ***3 sider**

- Przybylski, A. K., og Wang, J. C., (2016), A large scale test of the gaming-enhancement hypothesis, *PeerJ*, 2016-11-16, Vol.4, p.e2710-e2710, DOI: [10.7717/peerj.2710](https://doi.org/10.7717/peerj.2710), ***14 sider**

- Rienecker, L. & Jørgensen, P. S., (2012), *Den gode oppgaven – håndbok i oppgaveskriving på universitet og høyskole*, (2. utg), Fagbokforlaget **15 sider**

- Shilalahi, R. M., (2019), Understanding Vygotsky's Zone of Proximal Development for learning, *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 2019-08-24, Vol.15 (2), p.169-186 DOI: <http://dx.doi.org/10.19166/pji.v15i2.1544> ***18 sider**

- Steinfield, N., (2020), Parental mediation of adolescent Internet use: Combining strategies to promote awareness, autonomy and self-regulation in preparing youth for life on the web, *Education and Information Technologies*, 2020-09-22, Vol.26 (2), p.1897-1920, DOI:10.1007/s10639-020-10342-w ***25 Sider**

- Støren, I. (2013). *Bare søk: praktisk veiledning i å skrive litteraturstudier* (3.utg.). Cappelen Damm AS. ***71 sider.**

- Syse, A., (2019). *Norges Lover: lovsamling for helse- og sosialsektoren 2019-2020* (29. utgave). Trondheim: Gyldendal **62 sider**

- Tjersland, O. A., Engen, G. & Jansen U., (2018) *Allianser: Verdier, teorier og metoder i miljøorientert terapi med barn og unge*, (2.utg), Gyldendal Norsk Forlag AS **26 sider**
- Tetchner, S. V., (2019), *Utviklingspsykologi*, (2.utg), Gyldendal Norsk Forlag AS **509 sider**

Selvvalgt pensum: 827 sider totalt