



NAVIGERING AV DATASPILLREGULERING I INNVANDRERFAMILIESAMMENHENG

TEGNESERIER

*Skrevet av Carol Azungi Dralega (PhD)
Illustrert av John Cei Douglas*





INNHOOLD

Om tegneseriene	3
Penger i dataspill	4
Tabuer og informasjonshull	9
Utfordringer rundt regulering av dataspill	14
Mestre regulering av dataspill	19
Hvorfor illustrere forskning?	24
Om forfatterne	25
Beslektede publikasjoner	26
Prosjektpartnere	27

Dedikert til alle familiene som opplever utfordringer med regulering av dataspill.

OM TEGNESERIENE

Tegneseriene er et resultat av en bredere kartlegging blant innvandrerfamilier i Norge på utfordringene og ressursene som kreves for å regulere dataspill på mer harmoniske måter.

Forskningen avdekket blant annet at:

- Foreldre mangler ofte grunnleggende kunnskap om dataspill.
- Regulering av dataspill skaper ofte konflikt i familiene.
- Mangel på informasjon på et språk og format forstått av foreldre; noen av dem hadde begrenset lese og skrive ferdigheter.
- Foreldre var ofte for utmattede til å finne informasjon om dataspill og regulering av dataspill.

Disse korte tegneseriene (oversatt til 5 språk) var derfor ment å informere, underholde og generere diskusjoner i familier, blant foreldre, på møter osv. om god regulering av videospill ... Håper dere liker dem.

Dr. Carol Azungi Dralega
NLA Høgskolen, Kristiansand.



1

Penger i dataspill

DISKUSJONSPUNKTER

Har dere diskutert penger i dataspill i
familien din?

Hva er den beste måten å håndtere
spillepenger på?





Penger i dataspill

Stemmen opplistet alle transaksjonene som ble foretatt, og forklarer at hvis ikke pengene blir betalt, vil det bli konsekvenser..



Som følge av dette, ble deres konto og alle fremtidige kontoer sperret, og de ble utestengt og fratatt muligheten til å kjøpe fra spill eller produkter fra Sony.

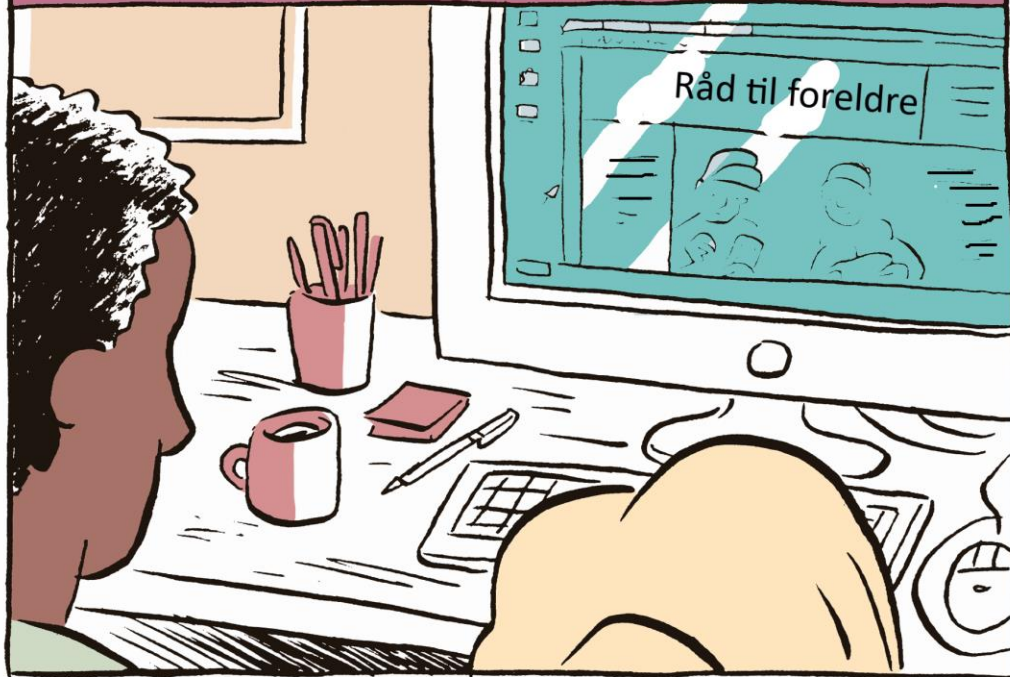


Penger i dataspill



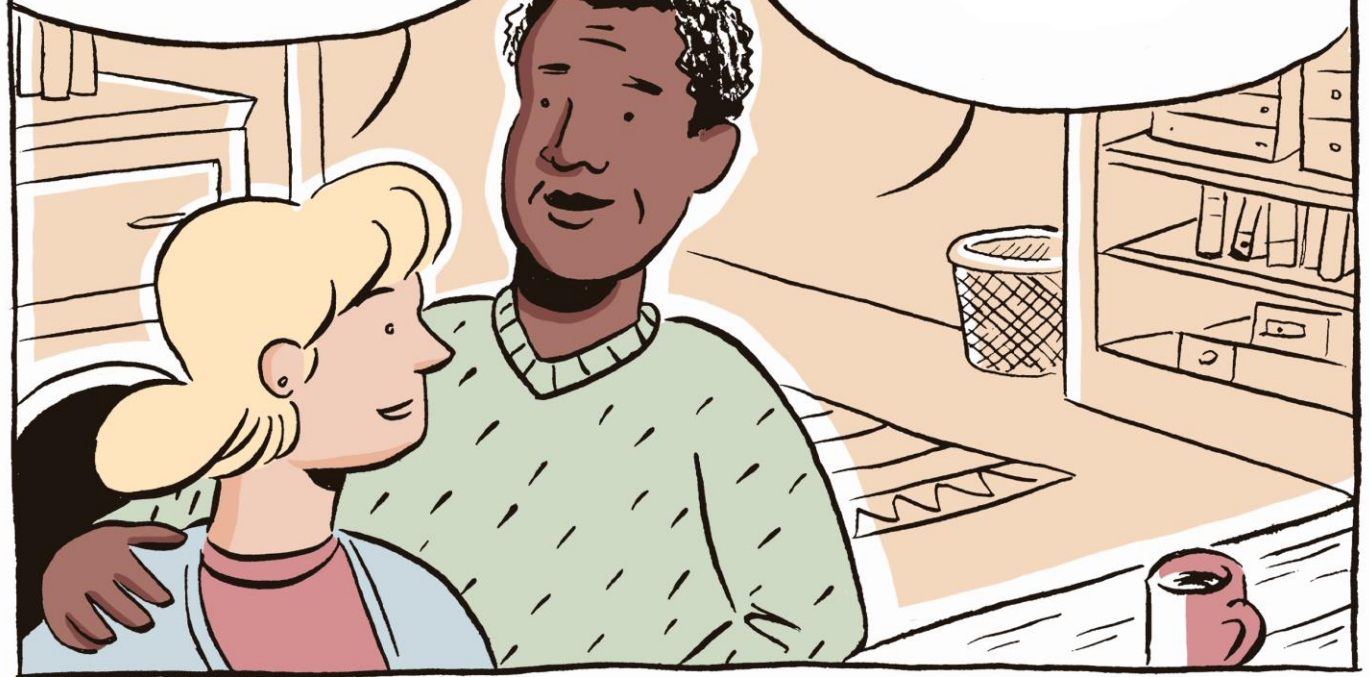
Penger i dataspill

Senere oppdaget de Medietilsynets nettside, og fant nyttige ressurser som håndterte spørsmål om penger og spill med penger.



Dette var nyttig!

Jeg skulle ønske vi visste dette før...



Penger i dataspill

2

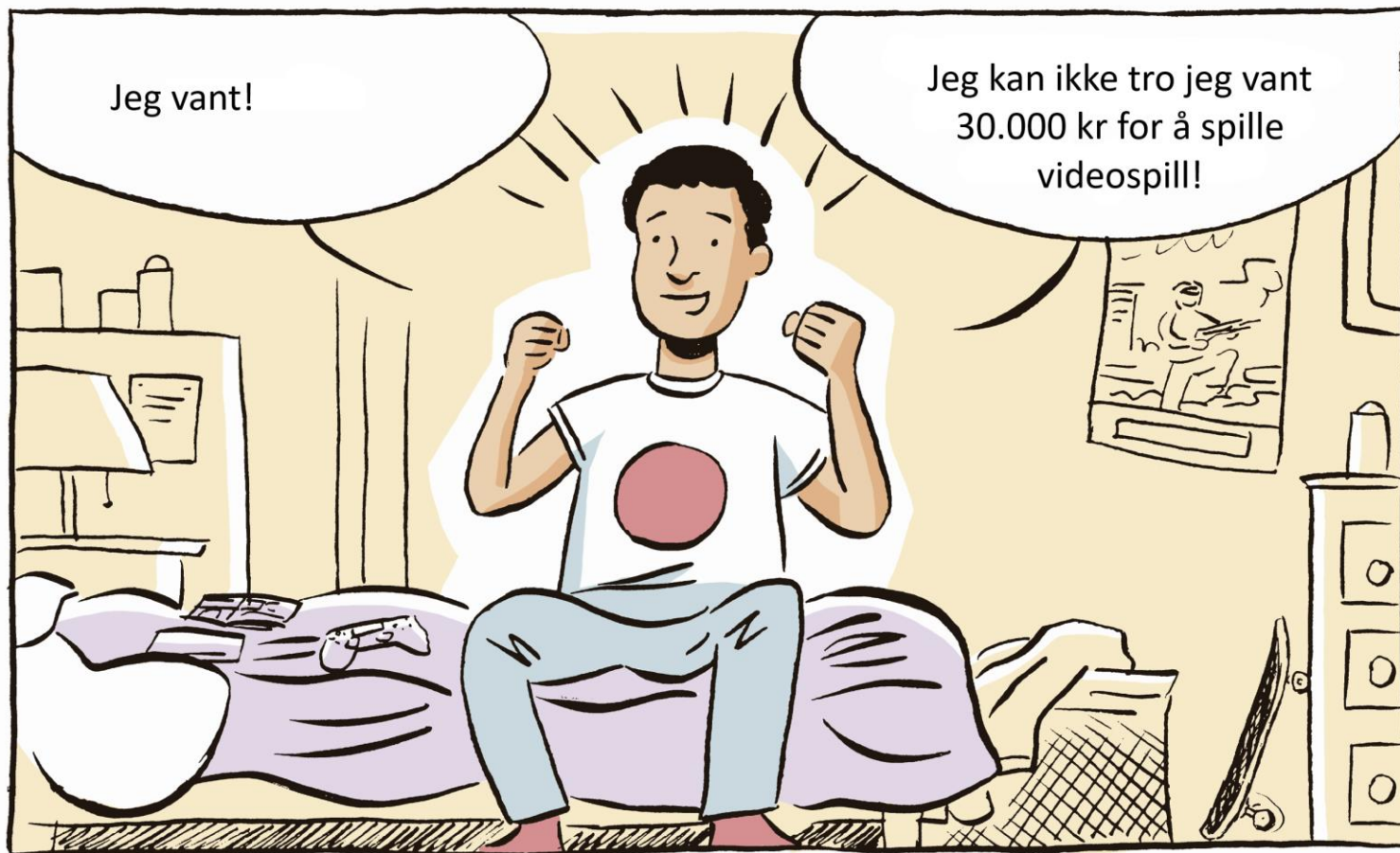
Tabuer og informasjonsbehov

DISKUSJONSPUNKTER

Hvor oppsøker du/dere hjelp ved utfordringer
eller når du ikke vet hva du skal gjøre?

Hva er den beste måten å håndtere
utfordrende scenarier knyttet til dataspill (og
regulering av dataspill)?





Tabuer og informasjonsbehov



Tabuer og informasjonsbehov



Tabuer og informasjonsbehov



Med hjelp fra vennene hennes og råd fra andre, gjorde de en avtale, og ting begynte å gå tilbake til normalt.



Tabuer og informasjonsbehov

3 Utfordringer med dataspillregulering



DISKUSJONSPUNKTER

Hva anser du/dere som mest utfordrende i reguleringen av dataspill hjemme?



Utfordringer med dataspill regulering



Utfordringer med dataspill regulering



Utfordringer med dataspill regulering



Utfordringer med dataspill regulering

4

Mestre dataspillregulering

DISKUSJONSPUNKTER

Hvordan/hvem bestemmer i familien hva, hvordan, med hvem og hvor lenge ungdommen spiller dataspill?

Hva anser dere som den beste fremgangsmåten for å regulere dataspill hjemme?

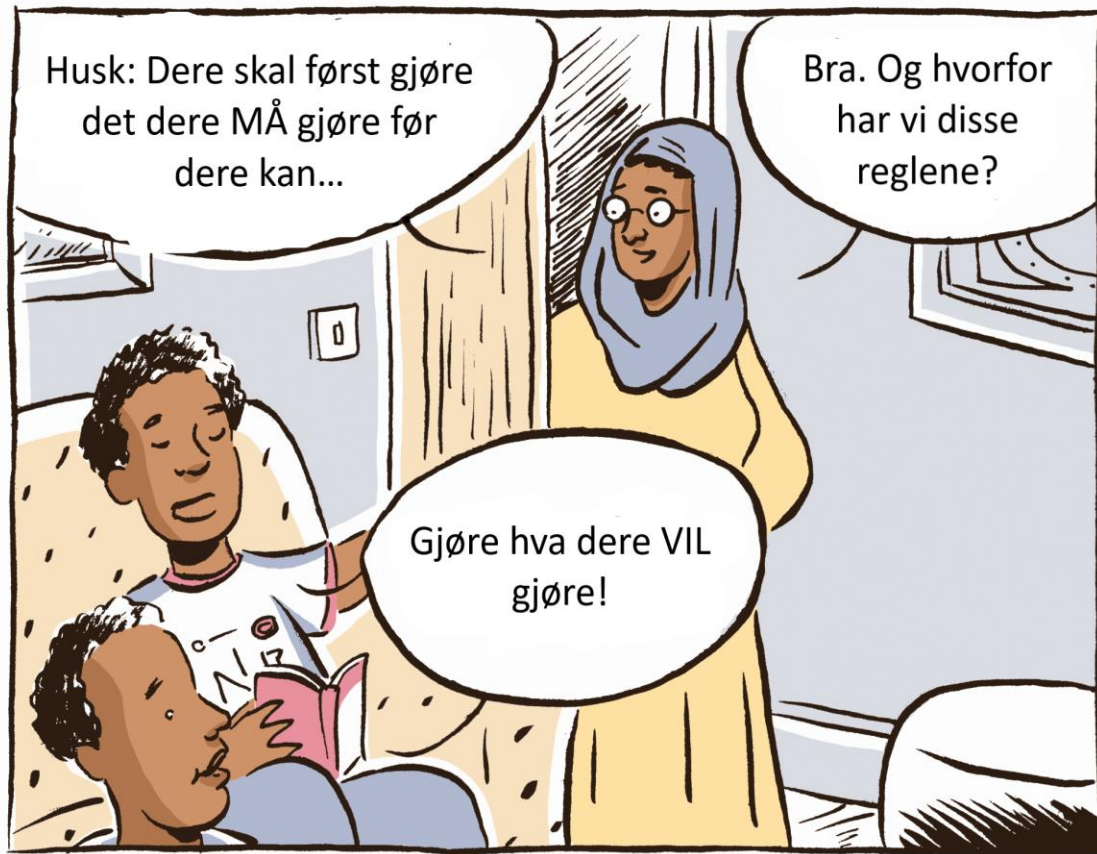




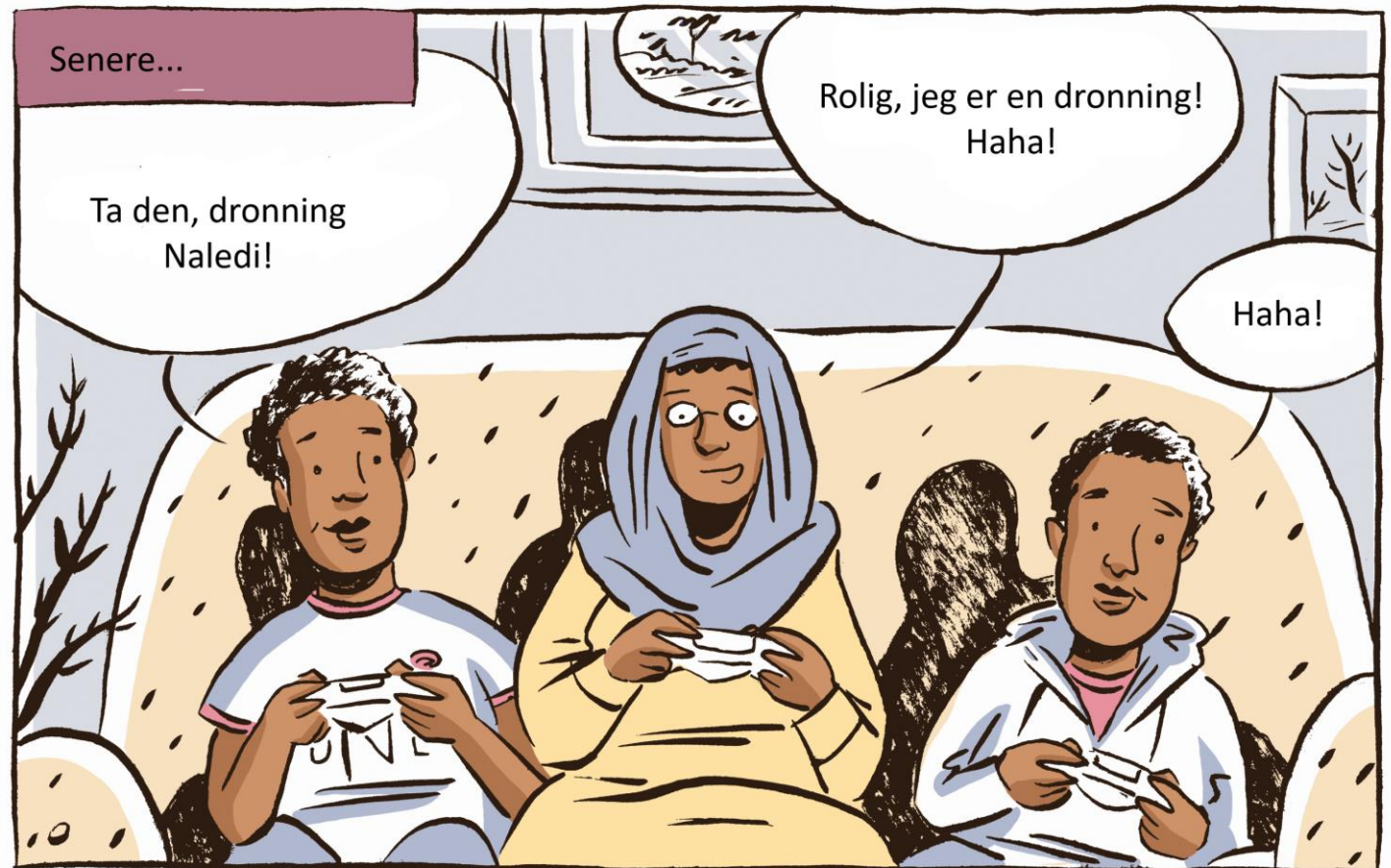
Mestre dataspill regulering



Mestre dataspill regulering



Mestre dataspill regulering



Mestre dataspill regulering

HVORFOR ILLUSTRERE FORSKNING?



Inspirasjonen til å illustrere forskningen kom fra arbeidet til Dr. Gemma Sou og illustratøren John Cei Douglas med tittelen: «After Maria – everyday recovery from disaster». I denne fortellingen illustreres livet etter orkanen Maria.

Disse korte tematiske tegneseriene navigere regulering av dataspill blant innvandrerfamilier i Norge. De er ment å gjenspeile noen av de forskjellige tilnærminger til dataspill regulering.

Målet er å informere, underholde og generere diskusjoner med hensikt til utfordringer noen i målgruppen står overfor, bl.a.; begrenset norskferdigheter; mangel på tid og ferdigheter til å lese vanskelige tekster. Illustrasjonene er på fem språk.

Forskningen er illustrert av følgende grunner:

Forskningseffekt kan oppnås når den deles med målgruppene i formater og språk som er demokratiske og tilgjengelige for dem.

Kreativ og morsom pedagogikk som er tatt i bruk for å styrke erfaringsbasert læring og refleksjon for voksne som også ofte er for travle til å fordype seg i vanskelige tekster.

Etiske betraktninger i den forstand at karakterene blir presentert på en respektfull og anstendig måte.

OM FORFATTERNE



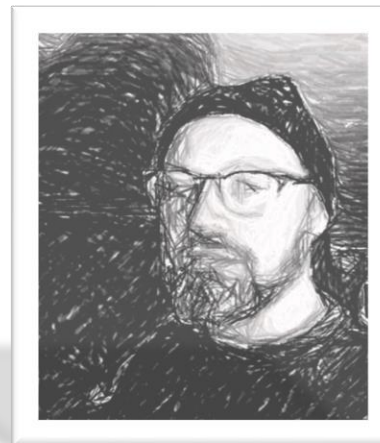
Carol.dralega@nla.no

Dr. Carol Azungi Dralega

er førsteamanuensis ved NLA Høgskolen ved avdeling for Journalistikk, Medier og Kommunikasjon. Hun forsker også på spørsmål rundt media, teknologi, marginalisering og sosial endring. Carol har forsket på dataspill siden 2017 og er leder for dette prosjektet.

John Cei Douglas

er en frilansillustratør med base i London. Gjennom årene har han utviklet flere tegneserier ofte knyttet til mental helse og forhold gjennom tegneserier, bildebøker og redaksjonelle utgivelser. Han er også illustratøren for «After Maria – everyday recovery from disaster».



johnceidouglas@gmail.com
www.johnceidouglas.com
instagram johnceidouglas

PUBLIKASJONER

ARTIKLER

Dralega, CA and HG Corneliusen.
"Gaming and Identity Construction among Immigrant Youth in Norway: Convergent Glocal Contexts." I *Det regionale i det internasjonale. Fjordantologien* 2018, red. DM Berge, KY Dale and H Hogset, 187-205: Universitetsforlaget, 2018.

<https://www.idunn.no/det-regionale-i-det-internasjonale>(åpen tilgang)

Denne artikkelen vant en pris for beste forskningsartikkel i 'Fjordantologien 2018'.

Dralega, CA and HG Corneliusen.
"Manifestations and Contestations of Hegemony in Video Gaming by Immigrant Youth in Norway." In *Volume 16 Media and Power in International Contexts: Perspectives on Agency and Identity*, edited by Apryl A. et al. *Emerald Studies in Media and Communications*, 2018.

Dralega, CA, G Seddighi, HG Corneliusen, and L Prøitz. **"From Helicopter Parenting to Co-Piloting: Models for Regulating Video Gaming among Immigrant Youth in Norway."** In *Modeller - Fjordantologien 2019*, red. Øyvind Helgesen et al., 223-41: Universitetsforlaget, 2019. <https://www.idunn.no/modeller>(åpen tilgang)

RAPPORTER

(Tilgang: www.vestforsk.no)

Seddighi, G., CA. Dralega, HG. Corneliusen, and Lin Prøitz. **'Time-Use' in Regulation of Gaming: A 'Non-Western' Immigrant Family Perspective.** *Vestlandsforskning-rapport nr. 4/2018.*

Dralega, C.A., and H. G. Corneliusen. ***Intersectional Perspectives on Video Gaming among Immigrant Youth in Norway.*** *Vestlandsforskning-rapport nr. 12/2017* 2017.

FORSKNINGSPARTNERE

PROSJEKTET (2019-2020) BLE FINANSIERT AV:

Medietilsynet og Nasjonalt Kompetansesenter for Spillforskning (SPILLFORSK), Universitetet i Bergen.

PROSJEKTPARTNERE:

Forskere

- Håkon Repstad og Carol A. Dralega fra NLA Høgskolen
- Hilde Corneliussen og Gilda Seddighi fra Vestlandsforskning

Frivillige organisasjoner for innvandrere

- Norges Multikulturelle Senter (NOMKUS) - Kvinesdal
- Multikulturelt Initiativet og Ressursnettverk (MIR) -Oslo
- Vestland Innvandrerråd (VI) - Bergen

Spillavhengighet Norge

Foreldre og ungdom

- I Bergen, Oslo og Kvinesdal



VESTLANDSFORSKING



Nasjonalt kompetansesenter for spillforskning
(SPILLFORSK)





TEGNESERIER

DATASPILL REGULERING