

# Dataspill og barnes kritiske mediekompetanse i familiekontekst

## SAMMENDRAG

Hovedmålet med dette forsknings- og utviklingsprosjektet var å få frembringe ny kunnskap om kritisk medieforståelse i familiekontekster i Norge, både blant de unge og blant deres foreldre. De konkrete målene var å:

- a) utforske unges og foreldres sosiokulturelle og teknologiske mediekompetanse, med fokus på dataspill.
- b) utvikle verktøy og ressurser for å styrke barns kritiske medieforståelse og foreldres evne til å regulere dataspilling.
- c) legge til rette for at barn, foreldre og fagfolk deltar i forskningsprosessen rundt dette.
- d) bidra til utvikling av et konseptuelt og metodisk rammeverk for kritisk medieforståelse.

Vi bruker en tverrfaglig tilnærming i studien, med perspektiver fra medievitenskap, forbruksforskning, ungdomsforskning, livssynsteori og mediekompetanse-feltet. Vi henter vår forståelse av begrepet mediekompetanse fra Medietilsynets definisjon av kritisk medieforståelse, nemlig «ferdigheter og kunnskap som folk trenger for å ta velinformerte valg om medieinnhold som de konsumerer, skaper eller deler»<sup>1</sup>.

Prosjektets hovedmålgrupper er barn og unge i alderen 10-19 år, samt foreldre. Konteksten er familiers hverdagserfaringer når det gjelder ferdigheter og bruk av dataspill, og informantene kommer fra både etnisk norsk bakgrunn, fra blandede familier og fra familier med innvandrerbakgrunn. Prosjektet benytter deltakende aksjonsforskning som metodisk tilnærming, både fokusgruppeintervjuer og workshops. I tillegg går prosjektet i dialog med relevante aktører i bransjen. Prosjektets ambisjon er å frembringe ny kunnskap om mediekompetanse og å utvikle målrettede verktøy og ressurser for barn og foreldre i familiekonteksten, samt til bruk i skole, fritidssektoren og på andre aktuelle arenaer.

Prosjektet er basert på resultater fra tidligere prosjekter, finansiert av Medietilsynet (RAM)<sup>2,3</sup>. Disse handler om temaer som dataspill, mediebruk, regulering og problematisk spillforebygging, med søkelys på barn og unge i familiesammenheng. Prosjektene har blant annet satt søkelys på dataspillvaner, identitet og tilhørighet, kjønn, konflikt og dataspillregulering. Videre berører studiene hvordan familier forhandler og samhandler med de kommersielle sidene av videospill. I dette prosjektet går vi et skritt videre, ved å utforske unges og foreldres kritiske mediekompetanse. Dette inkluderer både spillferdigheter og

---

<sup>1</sup> <https://www.medietilsynet.no/digitale-medier/kritisk-medieforstaelse/dette-er-kritisk-medieforstaelse/>

<sup>2</sup> <https://www.vestforsk.no/nn/project/en-studie-av-forhold-til-dataspill-blant-minoritetsungdom-i-norge>

<sup>3</sup> <https://www.vestforsk.no/nn/project/ungdom-dataspill-konflikt-og-regulering-fra-et-familieperspektiv>

<sup>4</sup> <https://www.nla.no/nyheter/2019/juli/dataspillforskning/>

spillkunnskap, i tillegg til holdninger til komplekse sosio-teknologiske og kulturelle sider av de daglige spillopplevelsene deres.

Følgende funn har kommet frem:

- a) Barn og foreldre engasjerer seg i dataspill som en måte å knytte familieband og som en sosial aktivitet. Dette skjer likevel som regel når barna er noe yngre. Når unge engasjerer seg i spill som en fellesaktivitet sammen med foreldrene, blir samhandling og dialog, kunnskapsutveksling, læring og "kritiske medieferdigheter" oppnådd enklere og mer uanstrengt. Når foreldrene deltar, blir det også mulig for dem å forstå hvordan videospill fungerer, noe som også bidrar til mindre konflikt når det gjelder regulering av spillingen.
- b) Foreldre oppfatter videospill som tidkrevende og trengte derfor innspill for å kunne utøve rollen som regulatorer tydeligere. Noen av foreldrene var også opptatt av vulgær språkbruk, aldersgrense og upassende innhold. Denne opplevelsen og forståelsen av videospill hadde resultert i ulike strategier for å løse utfordringene. Noen hadde valgt dialog, andre mer autoritære og ovenfra-ned tilnærminger, som å slå av internett eller forby lek, mens andre igjen hadde bestemt seg for å bruke filtre, regler og så videre. I disse tilfellene ble det vanskelig å oppnå kritisk medieforståelse.

Vi fant også ut at noen foreldre, særlig nyankomne innvandrere - og da gjerne på grunn av manglende norskkunnskap eller kjennskap til systemene i Norge, begrenset spillingen eller koblet seg fra problemet. Det nye scenariet med dataspill ble ansett som skummelt. Dette handler om å lære om, og regulere, det ukjente. I slike scenarier var det ikke rom for kritisk mediekunnskap.

Til tross for utfordringene ovenfor oppfattet flere foreldre, dataspill som en positiv faktor i barnas og familiens sosiale liv. Perspektiver på positive forståelser av videospill, oppnådd gjennom erfaring, kunne være: familie- og ungdomssosialisering, barns velvære og mentale helse, godt dokumenterte positive faktorer som samarbeid, det å få venner og å lære seg nye ferdigheter, strategisk tenkning og så videre. Men selv om aspekter som disse var tydelige for foreldrene, viste de begrenset leseferdighet på enkelte spørsmål, særlig om den politiske økonomien til videospill, algoritmer og hvordan dette påvirker hverdagens videospillopplevelser.

- c) Lignende begrenset forståelse av enkelte spørsmål og erfaringer rundt spill, ble funnet hos de unge. De hadde god forståelse av fordeler og ulemper med videospill, men begrenset innsikt i rollen og betydningen av den politiske økonomien til videospill. Blant de positive forståelsene var rollen videospill har i sosialisering, vennerelasjoner, læring og identitetsdannelse. Blant negative aspekter nevnte ungdom at dataspill var tidkrevende og også at foreldre ikke forsto dataspill og at de var unødvendig strenge. Som en generell observasjon, opplevde vi at forskningsprosessen i seg selv skapte en betydelig mulighet for kritisk mediekunnskap for både foreldrene og de unge fordi de gjennom spørsmål og dialog ble utfordret til å tenke og reflektere kritisk om disse temaene.

Metodikken for skreddersydde verkstedaktiviteter var spesielt fruktbar for ungdommene, som opplevde disse som en mulighet for bevisstgjøring. Oppgavene og de påfølgende plenumsøktene bidro til praktisk forståelse av viktige temaer, som algoritmer, personvern, produksjonsaspekter ved videospill med mer. Aktivitetene fikk dem til å tenke på ting som de rutinemessig gjorde, men ikke reflektere over.

Kunnskapshullene hos målgruppene har ført til utvikling av ressurser og verktøy for foreldre, barn og unge samt andre relevante aktører. Disse inkluderer:

- a) Veiledning for foreldre, lærere og andre med trinnvise instruksjoner og aktiviteter om hvordan man kan fremme kritisk medieforståelse og spill kompetanse, med søkelys på videospill.
- b) VR 360/Escape Room for ungdom, med oppgaver rettet mot å teste og utfordre unge til å tenke kritisk på problemstillinger som algoritmer, teknologi, personvern med mer. Det virtuelle rommet er utarbeidet av prosjektpartnerne Nasjonal digital læringsarena (NDLA) og har fokus på kritisk mediekunnskap i videospill så vel som i sosiale medier.
- c) ) Prosjektet har eller er i gang med å gjennomføre flere formidlingsaktiviteter, bestående av blant annet vitenskapelige artikler og konferanseinnlegg.