

Innspill til handlingsplan mot spilleproblemer

Gjennom barn og medier undersøkelsene vet vi at dagens samfunn er preget av en høy andel barn og unge som spiller dataspill som en naturlig del av hverdagen. For de aller fleste er dette en positiv aktivitet som bidrar til sosial tilhørighet, læring og mestring. Samtidig vet vi at en liten andel utvikler utfordringer knyttet til spillingen, som kan få konsekvenser for helse, utdanning og sosial deltakelse. Det er derfor viktig at handlingsplanen for spilleproblemer tar utgangspunkt i et nyansert bilde av dataspill som hobby, og iverksetter tiltak basert på et robust kunnskapsgrunnlag.

Dette innspillet tar utgangspunkt i tre hovedmomenter som vurderes som særlig viktige for å styrke det forebyggende arbeidet mot dataspillrelaterte problemer:

1. Økt forskning på hvem som er risikoutsatte og hvilke forebyggende tiltak som har god effekt.
2. En nyansert og kunnskapsbasert kommunikasjon om dataspill fra offentlige aktører.
3. Styrket støtte til forebyggende tiltak og møteplasser for sårbare unge gamere.

Forebygging handler ikke om å problematisere spilling generelt, men om å sikre at alle barn og unge, også de mest sårbare, får muligheten til å utvikle sunne spillvaner og gode livsbetingelser.

Forskning

Det er en mangel på norsk-relevant forskning på dataspillfeltet. Vi har avdekket at det er svært mange som spiller, og at tallet er økende, men vi har liten oversikt over hvem de risikoutsatte faktisk er. Til tross for at nesten all ungdom spiller, så blir ungdom i offentlige tiltak og diskusjon behandlet som en homogen gruppe. For å effektivt kunne forebygge problemspilling vil det være nødvendig å få en god forståelse for hvem problemspilleren og den sårbare unge gameren er. Det vil også være nyttig for å kunne se på hvilke forebyggende tiltak som har en effekt.

Derfor oppleves det behov for følgende tiltak:

Økt bevilgning til forskning rundt de unge som omfattes av handlingsplanen. Da på to områder:

1. Langtidsstudier på forebyggingstiltak

De fleste tiltak (som gamingklubber, skoleprogrammer, foreldrekurs o.l.) evalueres bare på kort sikt. Vi vet lite om hvordan slike tiltak påvirker barn og unge over tid – f.eks. om de som deltok på gamingklubb har bedre balanse flere år senere.

Vi trenger: Langsiktige studier (2–5+ år) som følger deltakerne for å måle holdbare effekter.

2. Mye av dagens kunnskap om hvem som utvikler spillavhengighet/problemspilling kommer fra Asia og USA.

Men norske barn og ungdommer lever i en annen kultur, med friere tilgang til digitale medier og mindre skolepress enn f.eks. Sør-Korea.

Vi trenger: Store norske/nordiske studier som kartlegger hvem som er i risiko (alder, kjønn, psykisk helse, livssituasjon, spilltyper) og hvordan spillmønstre utvikler seg i vårt samfunn.

Informasjonstiltak

For at de som har fått problemer skal få riktig hjelp vil det være viktig å presentere et nyansert syn på dataspill i offentlig kommunikasjon. Forskningen (så langt) viser at svært få utvikler problemer med dataspill. Og selv om det har vært bedre i senere år, spesielt etter Ibelin, så har mye av tidligere omtale rundt dataspill vært negativ eller fokusert på bekymring. Ved å ikke presentere et nyansert syn i det offentliges omtale av dataspill så stigmatiserer vi både problematikken og de sårbare ytterligere. Selv om handlingsplanen er for spilleproblemer ses det som viktig å belyse de positive sidene ved dataspill slik at de som forsøker å hjelpe/forebygge ikke møtes med unødvendig stor skepsis. Det er et tankekors at vi erfaringsmessig hører oftere om dataspillavhengighetsbetegnelsen fra samarbeidspartnere og foreldre vi opplever har lav dataspillkompetanse, enn samarbeidspartnere og foreldre vi opplever at har høy kompetanse. Et negativt fokus på gaming i kommunikasjon fra det offentlige vil derfor kunne være mer til skade enn til hjelp. Det bør belyses tydelig hva som er tegn på både sunn og usunn gaming.

Forslag til tiltak:

Oppretthold et nyansert syn på dataspill i kommunikasjon fra det offentlige.

Støtte til forebyggende tiltak

I en stadig mer usikker kommuneøkonomi hvor det ikke er noe krav eller mandat om å måtte jobbe forebyggende opp mot problemspilling, er det behov for støtteordninger. Disse kan være til hjelp med å både sikre stabil drift av, og etablering av gamingtilbud som jobber forebyggende samtidig som de ikke stigmatiserer gamingen for ungdom i handlingsplanens målgrupper. Slik fysiske gamingtilbud er organisert i kommunene i dag er det ofte sidestilt med fritidsklubber, og er følgelig en utsatt gruppe når kommunale budsjett skal kutte kostnader. I tillegg overlever de i stor grad på støtte fra instanser som Ungdom & fritid, BUFDIR og diverse stiftelser. Få/ingen av disse legger føringer for å jobbe med problematisk spillatferd med mindre søker selv velger dette som et fokusområde.

Forslag til tiltak er derfor:

Sette av øremerkede midler til forebyggende tiltak, eller åpne for at forebyggende tiltak fra kommunale aktører kan søke på helsedirektoratets tilskuddsordning for problematisk spillatferd.

Gjennom en slik støtte kan man sikre stabil drift av tilbudene, gi kommuner et incentiv til å prioritere tilbudene samtidig som gamingtilbud forplikter seg til å ha et fokus på forebygging av sårbare unge gamere sin problematiske spillatferd. Ikke minst forplikter kommunene seg til å opprettholde en kompetanse på området for å beholde disse midlene.