

Bachelor's thesis

Magnus Toft-Larsen

May 2022

NTNU

Norwegian University of Science and Technology
Faculty of Medicine and Health Sciences
Department of Mental Health

Bachelor's thesis

2022



Magnus Toft-Larsen

Bachelor's thesis
May 2022

NTNU
Norwegian University of Science and Technology
Faculty of Medicine and Health Sciences
Department of Mental Health



Norwegian University of
Science and Technology

Innhold

Sammendrag	1
Summary	2
1.0 Innledning.....	3
1.1 Grunnlag for valg av tema	3
1.2 Avgrensning og problemstilling	3
1.3 Hensikten med oppgaven	3
1.4 Begrepsredegjørelse	4
1.5 Disposisjon	4
2.0 Teori.....	4
2.1 Autismespekterforstyrrelser.....	4
2.2 Sosialt nettverk	5
2.2.1 Sosialt nettverk.....	5
2.2.2 Sosiale støttesystemer	5
2.2.3 Sosial kapital	6
2.3 Dannelse og vedlikehold av sosiale relasjoner	6
2.4 Sosiale ferdigheter	7
2.5 Online gaming	7
2.5.1 MMORPG	8
3.0 Metode.....	8
3.1 Fremgangsmåte	8
3.2 Søkehistorikk	9
3.2.1 Tabell 1. Søkehistorikk	10
3.3 Litteraturmatriser.....	11
3.3.1 Tabell 2. Artikkel 1.....	11
3.3.2 Tabell 3. Artikkel 2.....	12
3.3.3 Tabell 4. Artikkel 3.....	13
3.3.4 Tabell 5. Artikkel 4.....	14
3.3.5 Tabell 6. Artikkel 5.....	15
3.4 Analyse	15
4.0 Resultater.....	16
4.1 Vedlikeholde vennskap.....	16
4.2 Danne vennskap	17
4.3 Sosiale ferdigheter	17
4.4 utfordringer	18
5.0 Drøfting.....	19
5.1 Vedlikeholde vennskap.....	19
5.2 Danne vennskap	20

5.3 Sosiale ferdigheter	21
5.4 Utfordringer	22
5.5 Metodisk diskusjon	23
6.0 Avslutning	24
7.0 Referanser	26

Sammendrag

Tittel: Hvordan online gaming påvirker det sosiale nettverket til barn og unge med autismespekterforstyrrelser

Introduksjon: Temaet online gaming har fått mye negativ oppmerksomhet fra det kom til nyere tid. Det har de siste årene blitt et mer populært tema og flere åpner øynene for at online gaming ikke bare er negativt. Siden online gaming regnes som en sosial platform, er det tenkt at dette kan kobles opp mot autismespekterforstyrrelser fordi et av grunnsymptomene på dette er utfordringer med sosiale situasjoner.

Hensikt: Hensikten med denne avhandlingen er å finne ut hvordan online gaming påvirker det sosiale nettverket til barn og unge med autismespekterforstyrrelser. Hvis dette har en positiv effekt er det tenkt at vernepleieren kan bruke det som verktøy for sosial læring hos personer med autismespekterforstyrrelser.

Metode: Denne avhandlingen er en litteraturstudie. Grunnlaget i avhandlingen baserer seg på fem utvalgte forskningsartikler, i tillegg til annen litteratur som er relevant for oppgaven.

Resultat: Det kommer frem litt forskjellige resultater i de fem artiklene som er inkludert, men alle artiklene handler om online gaming og vennskap/sosiale relasjoner. Med bakgrunn i teori, funn i artiklene og problemstillingen ble fire tema utvalgt i avhandlingen: 1. Vedlikeholde vennskap, 2. Danne vennskap, 3. Sosiale ferdigheter og 4. Utfordringer.

Konklusjon: Denne avhandlingen viser at barn og unge med autismespekterforstyrrelser selv opplever at online gaming har en god påvirkning på deres sosiale nettverk. Dette i form av at de bruker sosiale ferdigheter de har fått gjennom å game, og at de har egne sosiale nettverk som de har i spillet og sosialt nettverk i virkeligheten, som de har fått gjennom spilling. Det stilles spørsmål ved deres evne til å identifisere kvaliteten på vennskapene da et av symptomene på autismespekterforstyrrelser er at man har utfordringer med å se hvilken rolle personer spiller i deres liv.

Summary

Title: The affect of online gaming on the social network of adolescents with autism spectrum disorder

Introduction: The topic of online gaming have gotten a lot of negative attention from when it started up until recent times. In recent years it has become a more popular topic, and more people are seeing that gaming is not just negative. Because online gaming is seen as a sosial platform, the thought is that this can be linked to autism spectrum disorder because social challenges are one of the base symptoms.

Purpose: The purpose of this thesis is to find out how online gaming can affect the social network of adolescents with autism spectrum disorder. If there is a positive effect, the thought is that a social worker can use this as a tool for social learning for adolescents with autism spectrum disorder.

Method: This thesis is a litterature study. The ground work for this thesis is based on five research articles, in addition to litterature that is relevant to the thesis.

Results: There are some differences in the five articles results but all articles has online gaming and friendships/social relations as the main topic. Based on findings from the selected articles, the thesis statement and other relevant litterature, four topics were selected in the thesis: 1. Maintaining friendships 2. Developing friendships 3. Social skills and 4. Challenges.

Conclusion: This thesis shows that adolescents with autism spectrum disorder perceives that online gaming has a positive impact on their social network. This is from the perspective that they use social skills that they have learned throught gaming, and that they have their own social network within the game they are playing and that they have developed a social network in real life, through gaming. Their ability to identify the quality of their friendships are questioned, because one of the symptoms of people with autism spectrum disorder is having problems identifying what role other people have in their lives.

1.0 Innledning

1.1 Grunnlag for valg av tema

Det som lå til grunn for valget av tema var egen interesse for dataspill der inntrykket var at majoriteten av forskning som var gjort på temaet var koblet opp mot spillavhengighet, isolering og ensomhet. Ønsket var derfor å kunne undersøke om det fantes noe forskning som så på de positive sidene som spilling, eller gaming kan ha på det sosiale nettverket til barn og unge. For at tema skulle bli vernepleierfaglig relevant ble det valgt å ta utgangspunkt i målgruppen barn og unge med autismespekterforstyrrelser. Personer med autismespekterforstyrrelser er ofte koblet til utfordringer med kommunikasjon og kontakt, språk og atferd. Personer med autismespekterforstyrrelser har ofte ikke så mange fritidsaktiviteter eller interesser, men de interessene de har legger de mye innsats i og gjentar ofte (Brask, Østby, & Ødegård, 2017). Siden barn og unge med autismespekterforstyrrelser spiller mer enn personer uten diagnose på autismespekteret (Meneer & Ernest, 2020) ble det lagt fokus på akkurat denne målgruppen. Med utgangspunkt i sosialt nettverk og kommunikasjons- og kontaktvansker hos personer med autismespekterforstyrrelser ble det konkludert med denne målgruppen. Vernepleierens ansvar når det gjelder dette tema må være, siden det er utfordringer med språkutviklingen til personer med autismespekterforstyrrelser, å motivere for en endring i fokus for å bidra til bedre utviklingsmuligheter (Brask, Østby, & Ødegård, 2017). Hypotesen er at spill kan brukes som er verktøy for sosial læring, og at dette kan bidra til økt motivasjon hos personer med autismespekterforstyrrelser som liker å spille og at vernepleieren er sentral i dette tiltaket.

1.2 Avgrensning og problemstilling

Det er flere problemstillinger som kunne vært relevant rundt temaet dataspill/gaming, men den endelige problemstillingen endte på: «Hvordan påvirker online gaming det sosiale nettverket til barn og unge med autismespekterforstyrrelser». Utvikling av de sosiale ferdighetene til barn og unge med autismespekterforstyrrelser er en prosess der vernepleieren har en sentral rolle, så å finne ut om online gaming kan bidra til bedre sosialt nettverk og bedre sosiale ferdigheter ansees som relevant.

1.3 Hensikten med oppgaven

Hensikten med denne avhandlingen er å finne ut hvordan det sosiale nettverket til barn og unge med autismespekterforstyrrelser blir påvirket av online gaming. Målet er å finne ut om online gaming kan ha en positiv, eller negativ påvirkning på det sosiale nettverket og hvis det har en positiv effekt, om dette kan brukes som verktøy for sosial læring for barn og unge med autismespekterforstyrrelser.

1.4 Begrepsredegjørelse

I denne avhandlingen blir uttrykket gaming brukt som et fellesbegrep på spilling av dataspill, spilling på konsoll og annen form for digital spilling. Grunnen til dette er at det ikke er et godt dekkende begrep på norsk, i tillegg til at begrepet gaming vanlig å bruke i Norge. Begrepet online kommer og til å bli brukt i sammenheng med gaming ofte, som i «online gaming» for å gi en helhet til uttrykket. Dette er også brukt i dagligdags tale i Norge, til tross for at det er engelsk.

1.5 Disposisjon

Denne avhandlingen er delt inn i syv deler: innledning, teori, metode, resultat, drøfting avslutning og referanseliste. I teoridelen gjøres det rede for viktige tema for problemstillingen, blant disse sosialt nettverk og online gaming. I neste del forklares systematisk hvordan avhandlingen har blitt utført. I resultatdelen blir forskningsdataene som er relevant for problemstillingen presentert. I drøftingsdelen trekkes sammenhengen mellom resultatene i artiklene og teori som er relevant for problemstillingen. I referanselisten presenteres den litteraturen som er brukt i avhandlingen.

2.0 Teori

2.1 Autismespekterforstyrrelser

«Autisme forstås i dag som en livslang og gjennomgripende utviklingsforstyrrelse» (Bakken, 2016, s. 13). Autisme består av forskjellige symptomer og det er forskjeller på folk med autisme, men symptomene deles inn i tre hovedgrupper: fungering i sosiale sammenhenger, betydelig nedsatte kommunikative ferdigheter, både muntlig og andre kommunikasjonsmetoder, gjentakelser i både i tankegang og handlingsmønster. Det er estimert å være rundt 80 prosent av personer med autismespekterforstyrrelser som også har en utviklingshemming. Denne beregningen er dog ikke helt sikker. Selv om det er noen symptomer som er felles for personer med autismespekterforstyrrelser er det stor variasjon i symptomer og atferd. Reduserte sosiale ferdigheter kan inkludere å trekke seg tilbake i sosiale sammenhenger, redusert eller fravær av øyekontakt, begrenset svar når noen henvender seg til dem, eller at væremåten er generelt sett reservert. Det kan være vanskelig for personer med autismespekterforstyrrelser å delta i sosiale situasjoner, spesielt i sosiale ansamlinger med mye folk og aktiviteter som ikke er planlagt og strukturert (Bakken, 2016).

«Nedsatt evne til kommunikasjon kan inkludere repetitivt språk, gjentakelse av ord og uttrykk, uten nødvendigvis å forstå innholdet, omstendelig språk, detaljerte forklaringer,

uvanlig eller personlig bruk av ord eller gester, videre idiosynkrasier og konkret oppfatning av det andre sier» (Bakken, 2016, s. 14).

En kan se flere forståelsesvansker hos personer med autismspekterforstyrrelser. De er lite selvbevisste. Dette involverer begrenset forståelse for egne følelser og hvilken rolle de spiller i relasjon til andre. Det kan være et problem for personer med autismspekterforstyrrelser å forstå hvilken rolle helsepersonell har for dem. Mange sliter å skille dem fra sine faktiske venner, som vanligvis er få. De har lite forståelse på andre mennesker. Det å forstå en situasjon kan være vanskelig, på grunn av utfordringene de har kognitivt. Spesielt når det blir mye mennesker på et sted, der de er flere enn to.

2.2 Sosialt nettverk

Det er flere definisjoner på hva et sosialt nettverk er. Siden det beskrives fra perspektivene til sosialantropologer, sosiologer og psykologer i Fyrand (2016) blir fokuset rettet mot delen etter disse perspektivene, der forklares sosialt nettverk, sosiale støttesystemer og sosial kapital som ses på som relevant for avhandlingens problemstilling (Fyrand, 2016).

2.2.1 Sosialt nettverk

Sosiolog Barry Wellman (1984) argumenterer for at sosialt nettverk som begrep, er analytisk og nøytralt. Videre argumenterer han for at dette er et grunnbegrep for å gi innhold og mening til begrepet sosiale støttesystemer. Ved å stille spørsmålet om det er noe som kan fungere støttende i interaksjonen mellom mennesker, og i så fall hva? Er Wellman i tillegg interessert i at kontakt også kan danne utfordringer. I positiv og negativ grad, er det gjennom sosiale relasjoner vi utvikler oss som mennesker. Målet må av den grunn bli tosidig, der en må gjøre en kartlegging og analyse av egenskaper og utfordringer i det sosiale nettverket til folk og forsterke forutsetningene for å skape og holde vedlike konstruktive og verdifulle relasjoner. Begrepet sosialt nettverk er dermed mest brukt i analytisk sammenheng. Det vil si at det sosiale nettverket blir strukturen, mens den sosiale støtten er det som gir innhold og funksjon til nettverket (Fyrand, 2016).

2.2.2 Sosiale støttesystemer

Begrepet sosial støtte har grunnlag i at i vår interaksjon med andre utveksler vi forskjellige former for hjelp og støtte. Grunnen til at vi har et sosialt nettverk er altså for at vi i møte med andre mennesker kan utveksle ressurser som gjør at de kan bidra i vårt liv og motsatt. Suurmeijer mfl. (1995) beskriver at det er to hovedformer for sosial støtte: Den ene er sosialemosjonell støtte (sosialt samvær der en har støtte følelsesmessig), den andre er instrumentell støtte (dette er sosialt samvær der det

utveksles tjenester, som f.eks. å få råd, hjelp til praktiske ting, eller få hjelp økonomisk) (Fyrand, 2016, s. 32).

2.2.3 Sosial kapital

Sosial kapital har både en strukturell og kognitiv dimensjon. Forskerne Szreter og Woolcock har kommet opp med to undergrupper av sosial kapital: Bonding og bridging, altså en sammenbindende og en brobyggende sosial kapital. Sammenbindende sosial kapital kan vi sammenligne med mikrosystemet i Bronfenbrenners utviklingsøkologiske modell (Fyrand, 2016, s. 40) som er de nærmeste og sterkeste relasjonene. Dette er nære venner og familie, personer du har sterke bånd til. Brobyggende relasjoner derimot er mer distanserte relasjoner som man ikke har like sterke bånd til, dette kan være kollegaer og naboer (Fyrand, 2016).

2.3 Dannelse og vedlikehold av sosiale relasjoner

Utenom den familien man blir født inn i, kan vi velge de relasjonene vi vil både direkte og indirekte. Det er ikke alle som vet at vi faktisk velger relasjonene våre selv. Vi tar et valg om de vi ikke har et ønske om å samhandle og ha kontakt med på to premisser: 1. hvor mye utbytte får vi kontra hva vi får igjen i kontakten med vedkommende og 2. ha en følelse på at man går overens, også kalt «å være på bølgelengde med». Det er flere ting som påvirker om vi har en følelse av å være på bølgelengde, blant annet interesser, kultur, verdier og holdninger i tillegg til at begge parter deler på et følelsesmessig og mentalt plan (Fyrand, 2016).

De sosiale relasjonene våre kommer ikke av seg selv, det kommer av at vi tar noen valg som legger grunnlaget for en relasjonell utviklingsprosess. Denne utviklingsprosessen kommer i faser, innledningsfasen, etableringsfasen, vedlikeholdsfasen og avviklingsfasen:

- **Innledningsfasen:** Her handler det om å teste hverandre, gjennom prøving og feiling finner dere ut om det er noe poeng å gå videre til neste fase.
- **Etableringsfasen:** Her finner dere ut om dere har noe til felles, eller noe som gjør at dere tenker det er nødvendig prøve litt til, dette gjøres ved å forplikte seg til relasjonen.
- **Vedlikeholdsfasen:** Forpliktelsene i etableringsfasen gjør at det blir en gjentatt interaksjon, etter de gjentatte interaksjonene går dere til siste fase.
- **Avviklingsfasen:** Her står dere overfor et valg om dere skal fortsette å vedlikeholde relasjonen, eller om dere skal forkaste den.

Når vi skal velge oss venner eller partnere er det vanlig å velge noen som reflekterer dine egne interesser og verdier, uttrykket «like barn leker best» er et godt eksempel på det (Fyrand, 2016).

2.4 Sosiale ferdigheter

Definisjonen på sosiale ferdigheter er den totale mengden en person har av sosiale ferdigheter og funksjoner. Shiefloe forklarer kommunikasjon slik i Fyrand (2016):

«Kommunikasjon er en integrert del av sosial interaksjon, og evnen til å kommunisere er en avgjørende sosial ferdighet ... Effektiv kommunikasjon er en forutsetning for vellykket sosial atferd både privat, i utdanning og i yrkesliv. Når ting blir vanskelige, er manglende kommunikasjon eller misforståelser ofte en viktig årsak». En samhandling kan skje på forskjellig vis, verbalt, nonverbalt og handlende. Det verbale er når vi prater med hverandre, det nonverbale er for eksempel kroppsspråket vårt og det handlende planet er de handlingene vi gjør fysisk (Fyrand, 2016).

Sosiale ferdigheter deles inn i to hovedtyper best forklart slik: «

- 1 *Grunnleggende ferdigheter* (danner grunnmuren for utvikling av de komplekse ferdighetene):
 - a å kjenne igjen kropps- og ansiktsuttrykk / følelser hos andre
 - b å kunne vise egne følelser med kroppen / ansiktsuttrykk
 - c å kunne bruke øyekontakt på en hensiktsmessig måte

- 2 Komplekse ferdigheter:
 - a å kunne innlede og opprettholde en samtale
 - b å kunne gi andre tilbakemelding
 - c å kunne lytte
 - d å kunne avbryte en samtale (med spørsmål/refleksjoner)
 - e å kunne avslutte en samtale
 - f å kunne ta imot korreksjoner
 - g å kunne hevde seg selv» (Fyrand, 2016).

Disse utfordringene er noe de fleste av oss kjenner oss igjen i fra det daglige liv. Av og til kan det være at vi føler at vi lykkes med å bruke både de grunnleggende og komplekse sosiale ferdighetene, men av og til får vi det ikke til. Dette kan bygge opp eller bryte ned vår sosiale selvtilitt, vår sosiale selvtilitt er det å føle at man i ulike situasjoner har en riktige sosiale kompetansen.

2.5 Online gaming

I lang tid var den eneste måten å spille med venner på å invitere dem hjem, eller dra på besøk til dem. I dag har de fleste spill en mulighet for å spille sammen på internett. Om det er på PC, nyere spillkonsoller eller på mobil og nettbrett, kan de kobles opp mot

internett. Å spille på nett skaper et fellesskap, spillere kan prate med hverandre mens de spiller, om det er med mikrofon, eller skriftlig. Alle de største konsollene prøver å få folk til å bruke deres internettjenester. Xbox Live, Nintendo Network og Playstation Network er internettjenester der du kan spille og prate med andre spillere. En annen form for å spille på nett er gjennom nettleser-baserte spill. Her er det ikke noe behov for dyr software, du kan spille gjennom nettleseren som du foretrekker (Sherman, 2016).

2.5.1 MMORPG

MMORPG står for «massively multiplayer online role-playing games», oversatt til norsk ville dette vært «store flerspiller rollespill spill på nett». For å ha suksess i et MMORPG er sosial samhandling, samarbeid og kommunikasjon essensielle faktorer. Disse spillene har inspirasjon fra både store flerspillerspill og rollespillspill der de skaper et stort virtuelt landskap hvor mange spillere kan spille og samhandle med hverandre. De fleste MMORPG har flere muligheter for å kommunisere, de vanligste er i chat bokser eller med stemmen hvis man har mikrofon. Ved å bruke dette kan spillere samarbeide om å legge strategier, løse problemer og sosialisere. Med så mange spillere som det er i et MMORPG blir det muligheter for spillere å utvikle relasjoner og allianser som kan være fordelaktig for å oppnå felles mål. Spillerne kan i et slikt spill bestemme mer hvor mye kontakt de ønske å ha, noe som er noe uforutsigbart i fysiske miljø (Gallup, Duff, Serianni, & Gallup, 2016).

3.0 Metode

For å finne frem til artiklene som er inkludert i denne litteraturstudien, har søkeprosessen som er beskrevet i tabell 7 i Thidemann, 2020 blitt benyttet (Thidemann, 2020, s. 78). Dette for å kunne innhente relevant kunnskap som underbygger problemstillingen «Hvordan påvirker online gaming det sosiale nettverket til barn og unge med autismespekterforstyrrelser».

3.1 Fremgangsmåte

De innledende søkene (Thidemann, 2020, s. 81), ble det utført noen brede søk med få søkeord for å få en oversikt over hvor mye temaet er forsket på. Da problemstillingen i utgangspunktet var rettet mot personer i skolealder, ble det lagt til et ord for å avgrense søket til den aldersgruppen som var tenkt. Etter diskusjon med personer som hadde arbeidet med temaet ble det tydelig at det var tilstrekkelig med forskning på temaet gaming i sammenheng med diagnoser på autimespekteret. Dermed ble problemstillingen avgrenset til å gjelde barn og unge med diagnoser på autimespekteret. Før de systematiske søkene startet ble det gjort søk på norsk etter artikler rundt søkene, men det ble ikke gjort noen funn. Dermed ble det gjort systematiske søk på engelsk.

For å kvalitetssikre de fem artiklene som er inkludert i denne oppgaven, er det brukt sjekklister som er hentet fra Helsebiblioteket (Helsebiblioteket, 2016). Fire av artiklene

som er benyttet er kvalitative studier. Til disse studiene er «sjekklister for vurdering av en kvalitativ studie» benyttet (Helsebiblioteket, 2016). En av artiklene som er inkludert er en kasus-kontrollstudie. For denne studien ble «sjekklister for vurdering av en kasuskontrollstudie» brukt for å godkjenne kvaliteten på artikkelen (Helsebiblioteket, 2016). Alle artiklene ble vurdert som godkjent tross noen svakheter.

Samtlige av tidsskriftene som er inkludert i denne avhandlingen ble sjekket opp i «register over vitenskapelige publiseri» (Kanalregister, 2022) for å ytterligere kvalitetssikre de valgte artiklene. Stone, Mills, & Sagers, 2019 kom ikke opp, noe som betyr at den ikke er vurdert. Med bakgrunn i at flere utgivelser fra «Cambridge University» er godkjent og at det er et anerkjent universitet, i tillegg til kvalitetssjekken gjort med sjekklister regnes den artikkelen også som reliabel og valid.

Av de artiklene som er brukt i denne avhandlingen, er fire av dem kvalitative studier, mens Sundberg, 2018 er en kvantitativ studie. Grunnen til at det er inkludert flest kvalitative studier er at problemstillingen spør etter hvordan sosial spilling påvirker det sosiale nettverket. Dermed er det bedre å kunne få utfyllende svar om erfaringer som kan gi et større bilde av hvordan det påvirker det sosiale nettverket. Sundberg, 2018 er inkludert for å få en oversikt over hvor stor andel personer med autismspekterforstyrrelser som har positive og negative erfaringer med gaming i sammenheng med sosialt nettverk. Denne kvantitative studien kan også gi et innblikk i forskjeller på det sosiale nettverket til personer som gamer kontra de som ikke gamer, både i gruppen med autismspekterforstyrrelser og i kontrollgruppen.

3.2 Søkehistorikk

Tabell 1 viser søkehistorikken på søk som ble gjort for å komme frem til artiklene som ble valgt i denne avhandlingen. Tabellen inkluderer søkedato for søket, nummerering av rekkefølge på søkene, søkeord, avgrensninger og søksdatabase, og antall artikler på søket. Tabellen som er brukt for dette er tatt fra Thidemann, 2020, s. 89.

3.2.1 Tabell 1. Søkehistorikk

Søkedato	Søk nummer	Søkeord og ordkombinasjoner	Avgrensninger	Antall treff	Leste abstract	Leste artikler	Artikler inkludert
05.04.2022	1	Social Gaming	Bare artikler (web of science)	34889			
05.04.2022	2	Online gaming adolescent	Bare artikler (web of science)	1153			
05.04.2022	3	Online gaming adolescent asd	Bare artikler (web of science)	14	6	4	4
05.04.2022	4	Online gaming adolescent social	Bare artikler (web of science)	670			
02.05.2022	5	Social gaming adolescent asd	Artikler og early access (web of science)	56	18	1	1

3.3 Litteratormatriser

Matrisene som blir presentert under er basert på matrisemalen som du finner i Thidemann, 2020, s. 95 med noen modifikasjoner. I litteratormatrisene presenteres en beretning over sentrale momenter som kommer frem i de fem artiklene.

3.3.1 Tabell 2. Artikkel 1

Fullstendig referanse	Gallup, J., Duff, C., Serianni, B., & Gallup, A. (2016, September). An Exploration of Friendships and Socialization for Adolescents with Autism Engaged in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG). <i>Education and Training in Autism and Developmental Disabilities</i> , ss. 223-237.
Hensikten med studien	Meningen med studien er å finne ut om virtuelle miljø og spilling på nett kan dekke de dokumenterte sosiale- og relasjonsbehovene personer med autismespekterforstyrrelser har.
Metode	Det ble benyttet kvalitativ metode der forskerne foretok seg av semi-strukturerte intervjuer. De som deltok var i alderen mellom 16-21 år. I studien ble det også gjort observasjoner under lokale spillarrangementer på et kjøpesenter i Florida. Det ble også gjort gruppeobservasjoner.
Utvalg/populasjon	Utvalget består av 3 høyt fungerende personer med autismespekterforstyrrelser. Studien tar utgangspunkt i at alle deltakerne faller inn under kategori en i en DSM-V, og dermed kvalifiserer som høyt fungerende. Alle deltakerne er gutter mellom 16-21 år. Alle deltakerne hadde dokumentert tregere utvikling av sosiale ferdigheter og relasjonsdanning. Deltakerne spiller et MMORPG 3+ timer ila. En uke.
Hovedfunn/resultater	Artikkelen har fire hovedpunkter: <ol style="list-style-type: none">1. Sosialisering i et virtuelt miljø: trygghet og bryter seg ut av komfortsonen.2. Sosialisering med venner og danning av nye vennskap gjennom virtuell kommunikasjon.3. bevissthet rundt regler som er relatert til seg selv og andre når det gjelder gjenkjenning av følelser.4. lære seg å samhandle i et virtuelt miljø, og generalisering av disse ferdighetene.
Kvalitetsvurdering	Styrker: Artikkelen er fagfellevurdert og tidsskriftet er kvalitetssikret gjennom https://kanalregister.hkdir.no på nivå 1 i 2022. Svakheter: Svakheter med denne studien er at det ikke er redegjort for etiske forhold. Det er bare 3 deltakere som er inkludert i studien. Det er ikke inkludert noen jenter i studien.
Relevans	Studien er relevant fordi det kommer frem i funnene hvordan spill kan påvirke det sosiale nettverket til tenåringer med autismespekterforstyrrelser, som er målgruppen og temaet i problemstillingen min.
Redegjort for etiske overveielser	Artikkelen mangler spesifikk redegjørelse for hvilke etiske tiltak som er gjort, men artikkelen er fagfellevurdert og tidsskriftet er godkjent på nivå 1 i 2022 på https://kanalregister.hkdir.no . Dermed går jeg ut i fra at det er gjort tilstrekkelige etiske tiltak.

3.3.2 Tabell 3. Artikkel 2

Fullstendig referanse	Gallup, J., & Serianni, B. (2017, Juni). Developing Friendships and an Awareness of Emotions Using Video Games: Perceptions of Four Young Adults with Autism. <i>Education and Training in Autism and Developmental Disabilities</i> , ss. 120-131.
Hensikten med studien	Å undersøke meningen og strukturen i sosialisering i et virtuelt miljø. Gå i dybden på hvordan sosiale interaksjoner oppstår for unge voksne med autismspekterforstyrrelser og hvordan de utvikler vennskap i virtuelle miljøer.
Metode	Brukt kvalitativ metode. Fenomenologisk studie. Gjort personlige intervjuer, tidsbestemte observasjoner gjort over nett og analysert dokumenter som ble gitt av deltakerne som blogger, forum og snakkebokser i spill.
Utvalg/populasjon	Utvalget består av 5 personer diagnostisert med autismspekterforstyrrelser. Deltakerne er i alderen mellom 19-24 år. 3 menn og 2 damer. Deltakerne ble rekruttert på et stort universitet, ved å bli kontaktet på mail der alle personene med registrert autismspekterforstyrrelse diagnose fikk tilbud om å være med.
Hovedfunn/resultater	Fem hovedfunn: <ol style="list-style-type: none"> 1. Spilling og emosjonell kontroll. 2. Støtte i spillet for emosjonell bevissthet. 3. fraværet av sosiale interaksjoner og negative følelser. 4. kvitte seg med angst. Hvordan spill kan hjelpe mot angst som er en komorbiditet av autismspekterforstyrrelser. 5. Sosialisering i spill og virkeligheten for å lindre angst.
Kvalitetsvurdering	Styrker: Artikkelen er fagfelleverdert. I kvalitative studier kan forskerne gå i dybden å få utfyllende svar på det de lurer på. Positivt med utsagn fra deltakerne, dette gjør at studien fremstår mer reliabel og valid. Svakheter: Minimal utredelse om hvilke etiske forhold som er tatt i betraktning.
Relevans	Godt beskrevet hvordan deltakerne opprettholder vennskapene sine ved hjelp at spilling. Beskrives hvordan sosiale ferdigheter de har lært i spill kan generaliseres til situasjoner i den virkelige verden.
Redegjort for etiske overveielser	Deltakerne fikk se gjennom intervjuene og notatene gjort av forskerne for å sikre at resultatene ble riktige.

3.3.3 Tabell 4. Artikkel 3.

Fullstendig referanse	Finke, E. H., Hickerson, B. D., & Kremkow, J. M. (2018, Mai 3). "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. <i>American Journal of Speech-Language Pathology</i> , ss. 672-689.
Hensikten med studien	Forskerne mener fritidsaktiviteter er for lite brukt sammenheng med språkutvikling, selv om fritidsaktiviteter kan være viktig med tanke på ferdighetsutvikling. Denne studien undersøker personer med autismspekterforstyrrelser som har spilling som sin favoritt fritidsaktivitet om hvilken rolle spill har i livet deres og hva motivasjonen deres er for å spille.
Metode	Kvalitativ metode. Intervju i semistrukturert format. Dette gjør at deltakerne kan beskrive og gjøre rede for deres erfaringer.
Utvalg/populasjon	10 deltakere med diagnosen ASD i alderen mellom 18-24 år. Kriteriene for å delta i studien var å ha diagnosen ASD i tillegg til at du spiller mellom minst 1 time om dagen, eller 7 timer i uken, være mellom 18-24 år, være flytende i engelsk og gi samtykke til å være med i studien. Rekruttering skjedde på universitetscampus gjennom å henge lapper på korktavler rundt på skolen, kontakte klubber som driver med spilling og kontakte kontoret for tjenester til personer med utviklingshemming.
Hovedfunn/resultater	Det er gjort 4 hovedfunn: <ol style="list-style-type: none"> 1. Deler vennskap i flere kategorier, «play» som handler om hvordan de er når de spiller med venner eller andre, «talk» som handler om det å prate med venner og andre om gaming og «social impact» som handler om hvordan gaming har hjulpet dem med å få venner. 2. Følelser knyttet til gaming. Frustrasjon og glede. 3. Fungereing og ferdigheter. Her kommer det frem hvordan gaming påvirker deres kognitive ferdigheter, fysiske ferdigheter og akademiske ferdigheter. 4. Være kreativ og en flukt fra virkeligheten. Her forklares hvordan spill kan brukes til å oppleve nye ting, eller flykte fra virkeligheten.
Kvalitetsvurdering	Styrker: Fagfellevurdert på nivå 1 i 2022. Det er godt beskrevet hvordan forskerne har gått frem for å få frem resultatene. Uttalelser fra deltakerne gjør artikkelen mer reliabel og valid. Svakheter: 9 av 10 deltakere var menn. 9 av 10 deltakere hadde diagnosen Asberger syndrom som gjør at det er lite grunnlag for å si noe om andre diagnoser inne autismspekteret.
Relevans	Godt beskrevet hvordan spill påvirker deres sosiale nettverk, både når det gjelder danning og vedlikehold av vennskap.
Redegjort for etiske overveielser	Måtte ha samtykke for å kunne delta i studien. Fikk mulighet til å stille spørsmål om alt som gjaldt studien.

3.3.4 Tabell 5. Artikkel 4

Fullstendig referanse	Sundberg, M. B. (2018, February). Online gaming, loneliness and friendships among adolescents and adults with ASD. <i>Computers in Human Behavior</i> , ss. 105-110.
Hensikten med studien	Denne studien har som hensikt å formidle den første empiriske undersøkelsen av spilling på nett sin påvirkning på vennskap og ensomhet hos tenåringer og voksne med autismspekterforstyrrelser.
Metode	Kvantitativ studie. Kasus-kontrollstudie. Selvrapportert spørreskjema gjort på nett. Rekruttert gjennom svenske facebook grupper for personer med autismspekterforstyrrelser og sendt på epost til personer på listen autisme og asberger foreningen i Skåne.
Utvalg/populasjon	85 personer med autismspekterforstyrrelser, 74 som spiller og 11 som ikke spiller. 66 personer i kontrollgruppen, 47 som spiller og 13 som ikke spiller. Alder fra 14-69 år.
Hovedfunn/resultater	Det er 5 hovedfunn i artikkelen: <ol style="list-style-type: none"> 1. Hvor mye spiller de, og hvordan påvirker det dem. 2. forskjellen på ensomhet fra personer med autismspekterforstyrrelser og kontrollgruppen. 3. Kartlegging av sosialt nettverk og vennskap. 4. hvordan påvirker online gaming ensomhet hos deltakerne. 5. hvordan påvirker online gaming vennskap hos deltakerne.
Kvalitetsvurdering	Styrker: Tidsskriftet er fagfellevurdert. Antallet deltakere er en styrke, som gjør at artikkelen er mer reliabel. Svakheter: Forskjellen på andel kvinner i gruppene som spiller og de som ikke spiller, Det er majoritet av kvinner i gruppene som ikke spiller, der begge gruppene er relativt små, mens det er minoritet av kvinner i gruppene som spiller. Dette gjør det vanskelig å se om det er forskjell på menn og kvinner. Ikke sjekket om deltakerne som står oppført med autismspekterforstyrrelser faktisk har diagnosen, de har bare huket av det på skjemaet.
Relevans	Siden de andre artiklene mine har små grupper og er i kvalitativ format, er det positivt å få med en studie med større omfang som kan si litt om hvordan spilling påvirker personer med autismspekterforstyrrelser i et større bilde.
Redegjort for etiske overveielser	Måtte gi samtykke via et informert samtykkeskjema.

3.3.5 Tabell 6. Artikkel 5

Fullstendig referanse	Stone, B. G., Mills, K. A., & Saggars, B. (2019, August 1). Multiplayer Games: Multimodal Features That Support Friendships of Students With Autism Spectrum Disorder. <i>Australasian journal of Special and Inclusive Education</i> , ss. 69-82.
Hensikten med studien	Hensikten med denne studien er å se på potensialet og begrensningene til flerspillerspill på nett har for personer med autismspekterforstyrrelser.
Metode	En kvalitativ studie. Kasus-kontroll studie. Dokumenterte deltakernes aktivitet i virtuelle miljø på nett og uten nett daglig både hjemme og på skolen. Dette gjorde at de både kunne observere og stille spørsmål til deltakerne om hva de så.
Utvalg/populasjon	Tre gutter med diagnose innenfor autismspekteret. Mellom 9-10 år. Gutter ble valgt siden diagnose innen autismspekteret er vanligere hos gutter og fordi det er flere gutter enn jenter som spiller.
Hovedfunn/resultater	Det er gjort 2 hovedfunn i artikkelen: <ol style="list-style-type: none"> 1. Observasjoner viser hvordan deltakerne oppfører seg i forhold til andre de spiller med. 2. intervjuer med elever og lærere om deres perspektiv på hvordan gaming påvirker vennskap hos deltakerne
Kvalitetsvurdering	Styrker: Det er gjort både observasjoner og gjort intervjuer som bidrar til et annet perspektiv en de andre artiklene. Observasjoner gjør at forskerne får direkte inntrykk av hvordan gaming påvirker deltakerne. Svakheter: Ikke helt tydelig om artikkelen er fagfellevurdert eller ikke. Nevner mye detaljer som ikke virker relevant for resultat og problemstilling.
Relevans	Grundig beskrevet hvordan deltakerne oppfører seg i spill, og hvordan de samspiller med venner og andre personer i spill.
Redegjort for etiske overveielser	Måtte gi skriftlig frivillig samtykke for å delta. Godkjent av «the Australian Catholic University's Human Research Ethics Committee».

3.4 Analyse

Aveyards tematiske analysemodell (Thidemann, 2020) ble brukt i analysen av artiklene for å identifisere tema. Metoden for analysearbeider er tilpasset til å passe egne arbeidspreferanser, dermed er det ikke brukt noen fargekoder ol. Som forklares i analysemodellen (Thidemann, 2020).

For å igangsette analyseprosessen ble artiklene lest gjennom fullstendig i førsteomgang, for å bli kjent med innholdet i hver enkelt artikkel. Deretter ble fokuset flyttet over til å gå gjennom resultat delene i alle artiklene for å finne temaer som både kommer frem i artiklene, men som også passer til problemstillingen. Etter resultatdelene var gjennomgått ble det konkludert med fire temaer som ble sett på som relevant for problemstillingen og som var med i artiklene. Disse var «vedlikeholde vennskap», «danne vennskap», «sosiale ferdigheter» og «utfordringer». Alle artiklene inneholder ikke nødvendigvis samtlige temaer.

4.0 Resultater

4.1 Vedlikeholde vennskap

I Gallup m.fl. (2016) kommer det frem at Austin, en av deltakerne ser på spilling som en viktig del av vennskapet mellom han og James (James er en anonymisering av den ekte personen). Han forklarer at han liker å spille med James, fordi det er noe de begge liker å gjøre, og dermed er dette noe de kan prate om. To av tre av deltakerne i studien forklarer at flesteparten av vennene deres og personer de prater med syntes de er irriterende. I spill derimot kan de prate om det de vil å gå i dybden på det, om det er biler, eller fysikk. De forteller at i spillet blir ikke folk like lett irritert på dem, folk er mer åpne for at folk er forskjellig. Folk bryr seg ikke om hvem de er i spillet, eller om de er rare, de bare liker dem og så spiller de sammen. Resultatene i denne studien får frem at denne gruppen personer med Autismespekterforstyrrelser er selvbevisste og syntes det er mer komfortabelt å samhandle med andre i et virtuelt miljø på grunn av at der er de mer komfortable og mer selvbevisst. Alle deltakerne klarte å danne og holde på vennskap både i MMORPG spillet og i virkeligheten (Gallup, Duff, Serianni, & Gallup, 2016).

Et funn i Gallup & Serianni (2016) beskriver at en deltaker foretrekker å være med venner i spill og prate med dem der fremfor å dra til venner, fordi han føler på sterk angst i forbindelse med det å reise. Det er mye mer komfortabelt å spille sammen på nett. Alle i studien ser på sosialisering som noe lystbetont og en nødvendig del av å ha en sunn livsstil. Samtlige deltakere søkte etter å være sosiale både i spill og ansikt-til-ansikt. Blant deltakerne er det en som forklarer det slik:

«Like I feel that socialization is really important to allow you to consistently reframe and cope with new experiences. My ultimate reason for gaming is not so much for the game itself; I describe myself as a social gamer. Like if my friends stop playing a particular game I probably won't be playing it.» (Gallup & Serianni, 2017)

I Finke m.fl. (2018) kommer det fram et godt eksempel som også blir nevnt i tittelen, der en av deltakerne sier at om det ikke hadde vært for spilling, hadde han ikke hatt noe sosialt liv i det hele tatt. Det nevnes også at en av deltakerne liker å ha lydsamtaler med kamerater mens han spiller med dem, det er en god måte å sosialisere på siden han ikke får hengt med venner fysisk hele tiden (Finke, Hickerson, & Kremkow, 2018). I Sundberg (2018) sier funn at personer med ASD som spiller ikke opplever noe forskjell med tanke

på opplevd nærhet i vennskap, i forhold til de med ASD som ikke spiller. De opplever også mindre nærhet til venner enn kontrollgruppen. Derimot oppgir deltakerne med ASD som spiller at de har betydelig flere venner enn de med ASD som ikke spiller. I kontrollgruppen er det ikke betydelig forskjell på de som spiller og ikke (Sundberg, 2018). I Stone m.fl. (2019) diskuterer studentene hvordan de får hjelp fra venner til å bygge virtuelle strukturer i Minecraft. De deler at de gjør jobber for vennene sine, i tillegg til at de deler ressurser med hverandre som pil og bue og diamant sverd. Det forklares at det deles flere typer ressurser og at vennen fortjener det. Noen ganger fikk venner lov til å komme og se på deres hemmelige baser (Stone, Mills, & Sagers, 2019).

4.2 Danne vennskap

I Gallup m.fl. (2016) forklarer deltakerne at det er enklere å ta kontakt med folk på spill, fordi de har mer kontroll over hvem de velger å prate med og hvordan de tar kontakt i et virtuelt miljø. Alle deltakerne forklarer at de liker å kommunisere med folk i MMORPG spillet fordi de prater om noe som de alle er interessert i, noe som fjerner behovet for å finne noe de har til felles å prate om. Funn viser at denne gruppen med personer med autismespekterforstyrrelser aktivt ser etter vennskap. Alle deltakerne nevner at de har mellom 5-8 som de ser på som nære venner selv om de ikke har møttes i virkeligheten (Gallup, Duff, Serianni, & Gallup, 2016). I Finke m.fl. (2018) forklarer en av deltakerne at de har en spillklubb på skolen der han spiller med folk han kjenner og folk han ikke kjenner så godt. Han hadde også en historie om at han ble kjent med en person på en flyplass en gang fordi han hadde en Nintendo DS, at de spilte sammen og at det var veldig gøy. Christian sier han liker å spille med personer som har en god humor. Han trekker også frem spillferdigheter som en faktor, men først og fremst at om de er snille og morsomme, får de en venneforespørsel. Han sier og at han spiller med det han kaller «randoms», personer han ikke kjenner, og noen ganger blir de gode venner. Flere forteller at de syntes det er vanskelig å få seg venner, men i spill har de allerede en felles interesse og da er det lettere å ta kontakt. Samtlige forteller at uten spilling hadde de hatt problemer med å være sosiale. Flere forteller at venner de har fått gjennom spilling er veldig viktige for dem, og at de hadde savnet dem om de hadde sluttet helt å spille. Nolan forteller at han ikke har mye behov for sosial interaksjon, men det han trenger får han gjennom spilling. Han møtte også sin bestevenn gjennom spillet World of Warcraft (Finke, Hickerson, & Kremkow, 2018). Vi kan se i Sundberg (2018) at det er 40,5% av personene med ASD som melder at de har møtt en nær venn gjennom et spill på nett, der kontrollgruppen melder 34,8% (Sundberg, 2018).

4.3 Sosiale ferdigheter

De forteller i Gallup m. fl. (2016) at det er komfortabelt å samhandle i spill pga. anonymiteten som oppnås ved å spille som en fiktiv karakter. Taylor uttrykker at pga.

vennskapene han har utviklet i spill, fikk han mot til å møte medspillerne ansikt-til-ansikt. Samtlige deltakere nevner læring av sosial interaksjon gjennom spill og videreføring, og at de viderefører dette til sosial interaksjon ansikt-til-ansikt. De forklarer også at de klarer å beskrive egne og andres følelser, ved å forstå de sosiale reglene. Flere forteller om hvordan de klarer å skille sosiale regler for spill og hva som gjelder i virkeligheten. Et eksempel er en med fotfetisj som er innforstått med at det ikke er greit å spørre folk i virkeligheten om å se på føttene deres, men at det er greit i spill, fordi der er det bare karakterens føtter. Alle deltakerne forteller at de bruker spill som et samtaleemne, og at dette gjør at samtalene i virkeligheten blir bedre. Taylor legger ut om hvordan han lærte seg turtakning i spill, fordi lagkameratene hans slettet han som venn hvis han ikke lot dem prate (Gallup, Duff, Serianni, & Gallup, 2016). Gjennom arrangementer ble det observert i Gallup & Serianni (2017) at deltakerne klarte å identifisere følelsene de følte på som frustrasjon, glede, spenning og tillit. Aspen kommenterer at hun klarer å sammenligne spilling og det å se på en fotballkamp med venner. Hun forklarer det sånn at når laget ditt vinner er du overlykkelig, men når laget ditt taper blir stemningen nedstemt. Sånn føler hun det i spilling også (Gallup & Serianni, 2017). Det er ikke stilt noe spørsmål om de har lært noen sosiale ferdigheter i spill i Stone m.fl. (2019), men det som kommer frem er at deltakerne har lært seg å dele på ting, og samarbeide, selv om dette noen ganger går galt. Liam, en av deltakerne ytrer også et ønske om å få være den som leter i gjemsel, noe som er et tegn på turtakning (Stone, Mills, & Sagers, 2019).

4.4 Utfordringer

I Gallup m.fl. (2016) forklares det at selv om alle deltakerne sier at de har venner i spill og som de møter i virkeligheten, kommer det også frem at de ikke prater noe særlig på skolen, med mindre læreren ber om det. Sosiale regler kommer frem som det at det vanskeligste hos alle deltakerne. Et spesifikt eksempel er Austin som sliter med å skjønne at det ikke er greit å spørre om å se føttene til forskeren. Siden de snakker om spill, er det en variabel som gjør at det er vanskelig å skille reglene i spill og i virkeligheten (Gallup, Duff, Serianni, & Gallup, 2016). Samtlige deltakere i Gallup & Serianni (2017) opplyser om at de kan føle på sinne, angst, frustrasjon, eller frykt i spill (Gallup & Serianni, 2017). De fleste deltakerne i Finke m.fl. (2018) forteller at de kan bli frustrert i spill, men det er stort sett bare med bakgrunn i at de selv ikke klarer en oppgave. Rachel nevner en gang hun ble så sint at hun skrudde av spillkonsollen og glemte å lagre spillet. Da kastet hun konsollen i sofaen og gikk for å trekke pusten. Shaun forteller at han blir veldig lei seg når han spiller et spill der han blir kjent med karakterene i spiller, og karakteren så dør (Finke, Hickerson, & Kremkow, 2018). Tallene i Sundberg (2018) viser at personer med ASD er mer ensomme enn de som ikke har ASD. Funnene sier at personer med ASD som spiller mindre enn 1 time om dagen føler

på mindre ensomhet enn de som spiller 2-3 timer og de som spiller 3-5 timer om dagen, men ikke mindre enn de som ikke spiller, de som spiller mellom 1-2 timer og de som spiller 5 timer eller mer. I kontrollgruppen var det ikke noe betydelig forskjell i ensomhet basert på spilletid (Sundberg, 2018). I Stone m.fl. (2019) kommer det frem noen vanskeligheter der Matthew, en av deltakerne i studien prøver å bygge «Five Nights at Freddy's pizzeria mat». Kort etter at de har begynt å bygge, begynner Matthew å klage på at medspilleren bygger bygningen bredere enn han ønsker. Han repeterer «no more building» og «Enough» flere ganger, han prøver også å plassere karakteren sin mellom karakteren til medspilleren og byggverket for å få han til å stoppe. Funnene viser at deltakerne liker sine egne byggverk bedre enn andres byggverk. Samtidig klager de på at medspillere ikke hjelper dem med å bygge. Artikkelen nevner ordene «griefing» og «trolling», det betyr at medspillerne saboterer spilleren sine byggverk eller kreasjoner, med eneste mening å ødelegge for spilleren. «Trolling» betyr at medspilleren prøver å få en reaksjon fra spilleren ved å ødelegge, eller si noe som provoserer. Det deltakerne gjorde da dette skjedde var å kaste dem ut av serveren (Stone, Mills, & Sagers, 2019).

5.0 Drøfting

5.1 Vedlikeholde vennskap

I Gallup m.fl. (2016) forteller Austin at han liker å spille sammen med James fordi det er en felles interesse de har, og at folk i spill ikke blir like irritert på dem som de blir i virkeligheten. Dette kan kobles opp mot Fyrand (2016) der det forklares at når vi skal velge oss venner er det vanlig å søke etter personer som har like interesser og verdier som en selv. Austin og James har tilsynelatende samme interesse som er gaming. I Finke, Hickerson, & Kremkow, 2018 viser de til at en av deltakerne kommer i kontakt med en annen på en flyplass med bakgrunn i at han hadde en Nintendo DS noe som koblet dem sammen. Og i Sundberg (2018) presenteres det at 40,5% av personer med autismspekterforstyrrelser har fått seg en nær venn gjennom gaming, som kan knyttes til felles interesser og verdier.

Grunnen til at Austin liker bedre å vedlikeholde relasjonen til James gjennom spilling kan knyttes til at personer med autismspekterforstyrrelser har utfordringer i sammenheng med kommunikasjon som inkluderer fravær av øyekontakt, begrenset svar når de blir spurt om ting og de er særlig tilbaketrukkne når det er snakk om store ansamlinger med mennesker (Bakken, 2016). Mange av disse faktorene som gjør kommunikasjon vanskelig for personer med autismspekterforstyrrelser er også faktorer som ikke er til stede, eller som man kan kontrollere i mye større grad i et spill.

Det forklares i Sundberg (2018) at personer med autismspekterforstyrrelser som gamer ikke føler noe mer nærhet til venner enn de som ikke gamer, heller ikke i forhold til

personene i kontrollgruppen. I tillegg forklares det at de med autismspekterforstyrrelser som gamer oppgir at de har flere venner enn de som ikke gamer. Dette kan ha en sammenheng med det vi ser i Bakken (2016) at personer med autismspekterforstyrrelser har problemer med å se hvilken rolle de spiller i en relasjon, som at de ser på helsepersonell som venner på lik linje som andre venner. Dette kan tolkes slik at grunnen til at deltakerne med autismspekterforstyrrelser som spiller oppgir flere venner enn de som ikke spiller, er fordi de lettere eksponeres for andre personer i spill og at selv enkle interaksjoner i spill kan føre til at de bli lagt til på en venneliste. Dermed er det lettere for personer med autismspekterforstyrrelser å tolke det slik at alle de har på vennelisten faktisk er venner og oppgir dette. Da gir det også mening at de føler mindre nærhet til venner.

Funn i Stone m.fl. (2019) viser at observasjoner de har gjort har vist situasjoner der deltakerne har delt ressurser mellom seg i spill og gjort tjenester for hverandre. I suurmeijer m.fl. (1995) redegjøres det for to hovedformer for sosial støtte (Fyrand, 2016, s. 32). Funnet i Stone m.fl. (2019) har direkte sammenheng med en av disse formene for sosial støtte, altså instrumental støtte. For i Stone m.fl. (2019) kan vi se at spillerne utveksler tjenester og at de får hjelp til praktiske ting og indirekte hjelp økonomisk, med å utveksle ressurser. I de inkluderte artiklene er det en mangel på beskrivelser av sosialemosjonell støtte, som er støtte der en kan dele og uttrykke følelser (Fyrand, 2016, s. 32). Dette kan ha sammenheng med at personer med autismspekterforstyrrelser har utfordringer med å forstå sine egne følelser (Bakken, 2016). Det er mulig at dette har direkte påvirkning på at de ikke uttrykker følelser med venner, og dermed har vansker med å gi sosialemosjonell støtte. Det står ikke noe definisjon på hva som nærhet i et vennskap er i Sundberg (2018), men det er referert til en tidligere studie som forteller at 79% av deltakerne (online gamere i alderen 13-17år, uten spesifisert diagnose) kjenner på mer nærhet i vennskap om de spiller sammen med dem. Funnene i Sundberg (2018) derimot viser til at personer med autismspekterforstyrrelser som gamer ikke føler på økt nærhet i vennskapene sine. Dette kan forklares med at de har redusert forståelse overfor sine egne følelser, og at nærhet i et vennskap erkjennes ut i fra sosialemosjonell støtte.

5.2 Danne vennskap

Vi kan se i flere av artiklene at det å ha en felles interesse, altså gaming, er en viktig faktor for å utvikle vennskap. I Gallup m.fl. (2016) forteller deltakerne at det å prate sammen i et MMORPG er enklere fordi de prater om noe som interesserer dem. I Finke m.fl. (2018) fortelles det at i spill har de samme interesse og dermed er det lettere å ta kontakt med folk. At det er lettere å ta kontakt med folk og bygge relasjoner når man har en felles interesse kan bety at man har nok sosial kapital til å skape en brobyggende

relasjon (Fyrand, 2016). Både innledningsfasen og etableringsfasen blir enklere når man allerede har noe til felles (Fyrand, 2016). Samtidig kan det bli lettere å legge fra seg relasjonen i et spill, som ufarliggjør det å innlede en interaksjon. Når man ikke har sett dem man samhandler med, og ikke møter dem jevnlig kan det bli en mer naturlig overgang i avviklingsfasen. Mye av innholdet i et MMORPG må man samarbeide for å fullføre. Derfor blir personer i enkelte tilfeller tvunget til å måtte samhandle med andre i spillet (Gallup, Duff, Serianni, & Gallup, 2016). Dette kan være en motivasjonsfaktor for å innlede en interaksjon med andre spillere for personer med autismspekterforstyrrelser som kjennetegnes utfordringer med å være tilbaketrukket i sosiale sammenhenger (Fyrand, 2016). I et MMORPG der man kan velge i større grad hvor mye kontakt man vil ha med folk, i motsetning til i virkeligheten der det er mer uforutsigbart (Gallup, Duff, Serianni, & Gallup, 2016), kan det være enklere å velge hvem man ønsker å ta kontakt med, holde kontakt med og avslutte kontakt med (Fyrand, 2016).

I studien til Sundberg (2018) viser funn at 40,5% av personer med autismspekterforstyrrelser har møtt en nær venn gjennom online gaming, der bare 34,8% har gjort det samme i kontrollgruppen. Som Bakken (2016) forklarer, kan det være vanskelig for personer med autismspekterforstyrrelser å forstå sin rolle i en relasjon. Derfor er det vanskelig å kunne si om dette er en signifikant forskjell. Det kan være at personene med autismspekterforstyrrelser har lavere forventninger til hva det vil si å være en nær venn, enn personene i kontrollgruppen. Hvis vi tar utgangspunkt i at funnene er reliable kan vi se en sammenheng i at disse har en sammenbindende sosial relasjon.

5.3 Sosiale ferdigheter

I Gallup m.fl. (2016), Gallup & Serianni (2017) og Stone m.fl. (2019) forteller deltakerne at de har hatt nytte av sosiale ferdigheter de har lært gjennom spill og brukt disse ferdighetene når de møter folk ansikt-til-ansikt. Det er vanskelig å se at disse kan ha lært noen av de grunnleggende sosiale ferdighetene, da man ikke får se eller vist noe ansiktsuttrykk, eller sett eller vist noen følelser til andre. Det er heller ikke noen måte å holde øyekontakt med dem du prater med. Der man kan se at det er en sammenheng med det å lære seg sosiale ferdigheter, er når de snakker med hverandre i spillet og de kan lære seg å kjenne igjen følelser hos seg selv og andre ut i fra hvordan de uttrykker seg med stemmen (Fyrand, 2016). Dette forklarer Aspen i Gallup & Serianni (2017) der hun sier hun kjenner igjen de samme følelsesuttrykkene når hun ser på fotball med venner som når hun spiller.

En kan også se en sammenheng mellom at deltakerne har lært seg sosial interaksjon i spill og komplekse sosiale ferdigheter i form av chatting. Når man chatter i et spill har man muligheten til å ta seg tid fra man får en henvendelse til man trenger å svare.

Denne tiden kan gjøre det mer komfortabelt å innlede og opprettholde en samtale. Det gir deg tid til å gi en tilbakemelding og du har tid til å bearbeide den meldingen du har fått. Avbrytelse og avslutting av en samtale kan også være enklere når en chatter, der det er mer naturlig å kunne stille spørsmål underveis, men også bare å avslutte samtalen helt (Fyrand, 2016). Du har komforten i at du er anonym i tillegg til at du har mye mer kontroll på hvem du vil prate med og hvordan du vil prate med dem, i spill (Gallup, Duff, Serianni, & Gallup, 2016).

Taylor forteller i Gallup m.fl. (2016) at når han har dannet vennskap i spill, har han fått mot til å møte disse personene i virkeligheten. Dette motet kan ha grunnlag i at han har økt sin sosiale selvtillit gjennom spilling. Bekreftelse på sine egne sosiale ferdigheter i spill kan da føre til at økt sosial selvtillit Fyrand (2016).

5.4 utfordringer

Det kommer frem i flere av funnene at deltakerne forteller at de møter venner fra spill i virkeligheten, og at dette er personer de ser på som venner, men det er en mangel på informasjon om hvordan disse personene klarer seg i sosiale situasjoner der de ikke kan prate om spill. Har personene med autismspekterforstyrrelser i disse studiene venner utenfor som ikke liker gaming? I Gallup m.fl. (2016) fremstår det som om alle deltakerne isolerer seg i stor grad når de er på skolen. De snakker bare om læreren ber om det. Tilbaketreking og isolasjon er ikke gunstig om en ønsker å utvikle sitt sosiale nettverk. Sosiale ferdigheter er ferskvare, og vi trenger sosial trening for at vi ikke skal glemme hvordan det er å være sammen med andre mennesker (Fyrand, 2016). De fleste deltakerne i Gallup m.fl. (2016) forteller at de fleste de prater med, og til og med venner syntes de er irriterende. Opplevelsen av å ikke strekke til i disse sosiale situasjonene, der man føler at den sosiale kompetansen ikke strekker til, kan føre til at den sosiale selvtilliten brister. Opprettholdelse av et godt selv bilde i sosiale settinger påvirkes i stor grad av den sosiale selvtilliten og den sosiale kompetansen (Fyrand, 2016). Dette tolkes slik at i møte med personer som de først har møtt gjennom gaming, eller som er interessert i gaming, har de sosial selvtillit med bakgrunn i at de har et tema å snakke om, som begge er interessert i. Problemet kommer når de ikke lenger har et felles tema å prate om. Personer med autismspekterforstyrrelser kjennetegnes med å ha redusert utvikling av sosiale ferdigheter og gjentakelser både i språk, handling og tankegang. Personer med autismspekterforstyrrelser kan gi detaljerte forklaringer innenfor tema de interesserer seg for, og de har lite forståelse av andre mennesker (Bakken, 2016). Dette tolkes på den måten at grunnen til at personer de snakker med og venner syntes de er irriterende, er fordi de kan prate mye om seg selv og sine interesser, men kanskje sliter med å lytte til hva den andre har å si i samtalen, og liten forståelse for at disse personene ikke interesserer seg for de samme tingene som en selv gjør.

I Gallup & Serianni (2017), Finke m.fl. (2018) og Stone m.fl. (2019) er det gjort funn som viser til irritasjon og frustrasjon i spill. I Finke m.fl. (2018) knyttes dette til at de ikke klarer å utføre en oppgave i et spill. Bakken (2018) forklarer at personer med autismspekterforstyrrelser har flere forståelsesvansker, der de blant annet sliter med at de er lite selvbevisst. Sinne og frustrasjon som oppstår i møte med oppgaver som en ikke klarer, tolkes på den måten at lav selvbevissthet kan føre til at en person tror hun/han har tilstrekkelige ferdigheter til å utføre en oppgave, men ender opp med å ikke strekke til.

Spilling blir satt opp mot ensomhet i Sundberg (2018). Der kommer det frem at de som spiller lite (0-2 timer om dagen) og de som spiller mye (5+ timer om dagen), er mindre ensomme enn de som spiller moderat (2-5 timer om dagen). Personer med autismspekterforstyrrelser kan ha en tendens til å trekke seg tilbake i sosiale sammenhenger (Bakken, 2016). Det kan forstås slik at personer som spiller lite allerede har et fysisk sosialt nettverk som tilfredstiller dem nok sosialt til at de ikke blir ensomme, at de som spiller mye får tilstrekkelig med sosial omgang gjennom spill og at det er derfor de spiller mye, og at de som spiller moderat bruker spilling som en rømning fra det virkelige liv der de ikke får tilstrekkelig sosial stimuli, men bruker ikke nok tid på spilling til å utvikle et sosialt nettverk der.

5.5 Metodisk diskusjon

I denne delen av oppgaven drøftes positive og negative sider med blant annet litteraturen som er brukt, men også arbeidsprosessen. Det er nevnt positive og negative sider med litteraturen som er anvendt i litteratormatrisene, men dette er positive og negative sider koblet til denne avhandlingen.

Det var problematisk å finne artikler på dette tema som var på norsk, og som var utført i Norge. De fleste artiklene som er inkludert er fra USA, mens en artikkel er fra Australia og den siste er utført i Sverige. Det hadde vært optimalt å ha en kvalitativ studie fra Skandinavia som kunne relatert mer til hvordan online gaming påvirker det sosiale nettverket til norske barn og unge med autismspekterforstyrrelser. Avhandlingen bruker fire kvalitative artikler og en kvantitativ. Den kvantitative studien er utført i Sverige, mens majoriteten av de kvalitative artiklene er fra USA. Det er vanskelig å si om svenske forhold kan relatere til amerikanske forhold. Begrunnelsen for at det ble inkludert en kvalitativ studie, var for å se tall på hvor mange som hadde positive og negative opplevelser av online gaming i sammenheng med sosialt nettverk. Det er inkludert flest kvalitative studier for å få større innblikk i deltakernes perspektiver på hvordan gaming har påvirket deres sosiale liv.

Samtlige artikler som er inkludert i denne avhandlingen er skrevet på engelsk, og på grunn av at undertegnede morsmål er norsk tas det forbehold om at det kan være gjort misforståelser i oversettelsen. I Avhandlingen er det lagt vekt på perspektiver fra deltakerne selv. I resultatene er det dette som blir presentert bortsett fra i en artikkel der det nevnes perspektiver fra lærerne til deltakerne. Det er ikke lagt vekt på dette siden dette kun er inkludert i en artikkel. Hadde omfanget på oppgaven vært større, hadde det vært spennende å høre andres perspektiver som venner, familie og andre som står deltakeren nær. Ønsket i denne oppgaven var å utforske deltakernes perspektiv på eget sosialt nettverk.

Det er utrolig mange problemstillinger som hadde vært spennende å utforske innenfor gaming. Autismespekterforstyrrelser og gaming er det gjort en del forskning på som gjorde at det ble lettere å gjøre en litteraturstudie på akkurat dette, men gaming er et medium som er relativt nytt og nylig blitt populært. Det blir spennende å se de neste årene om gaming kan brukes som positivt verktøy på andre arenaer. Det må tas i betraktning at undertegnede ønsket var å se at gaming kunne brukes for å utvikle og vedlikeholde det sosiale nettverket til målgruppen, noe som kan påvirke valg av artikler. Likevel var det ønskelig å trekke frem positive og negative sider.

6.0 Avslutning

I denne avhandlingen var målet å finne ut hvordan online gaming kan påvirke det sosiale nettverket til barn og unge med autismespekterforstyrrelser. Gjennom funn i anvendt litteratur (Gallup m.fl., 2016; Gallup & Serianni, 2017; Finke m.fl., 2018; Sundberg, 2018; Stone m.fl. 2019) er det funnet flere indikasjoner på både positive og negative sider av online gaming sin påvirkning på det sosiale nettverket til målgruppen. Det kommer frem at online gaming bidrar til at målgruppen har noe å prate med andre om, dette nevnes av flere. Det kommer frem at de med autismespekterforstyrrelser som gamer har flere venner enn de som ikke gamer, men samtidig er det ikke noe forskjell i nære relasjoner fra de som gamer og de som ikke gjør det. Det virker som de fleste deltakerne ser på online gaming som noe positivt for seg selv. Det meste som kommer frem i intervjuene er positive opplevelser. Noen beskriver at online gaming er bedre enn å møtes i virkeligheten, fordi folk ser på dem som irriterende der. Andre beskriver at online gaming hjelper dem med å takle utfordringer som oppstår i sosiale situasjoner i virkeligheten. Det viktigste må være at deltakerne selv opplever sitt sosiale nettverk som positivt, og flere funn tyder på at disse personene hadde hatt et lite eller ikke noe sosialt nettverk i det heletatt hadde det ikke vært for online gaming. Det er vanskelig med bakgrunn i artiklene og teorien som er funnet i denne avhandlingen, å si om online

gaming kan brukes som verktøy for sosial læring. Dette området trengs det mer forskning på. Det hadde blant annet vært interessant å se om et spill utviklet for å fremme sosial læring hadde hatt en positiv effekt på de sosiale ferdighetene til målgruppen. En problemstilling som oppstod i drøftingen av resultater og teori var at personer med autismspekterforstyrrelser har utfordringer med å definere relasjoner. Det er flere artikler som tar opp dette med nære venner, men hvis personer med autismspekterforstyrrelser har problemer med å definere hva en nær venn er, byr dette på problemer. Det kan være at deltakerne egentlig definerer perifere relasjoner som nære venner, eller motsatt med grunnlag i denne teorien. Opplevelsen til de fleste deltakerne virker å være at det sosiale nettverket og deres sosiale ferdigheter er forbedret gjennom online gaming. En negativ påvirkning som vi ikke helt kommer i dybden i er online gaming knyttet til ensomhet. Det er den kvalitative artikkelen som nevner dette. Derfor får vi ikke et dypt nok innblikk i hva det er som gjør at de som spiller moderate mengder daglig uttrykker at de er mer ensomme.

Det gikk greit å finne relevante artikler for å utforske denne problemstillingen, men skulle det vært behov for flere artikler måtte målgruppen blitt utvidet. Det er gjort mye forskning på autismspekterforstyrrelser i sammenheng med sosiale ferdigheter og sosialt nettverk siden dette er en diagnose som er knyttet med utfordringer på dette området. Det er betryggende å se at det de siste årene er gjort mye forskning rundt gaming, og hvilke muligheter for å bruke gaming som et reelt verktøy. Det er godt å se at gaming ikke bare blir sett på som et medium som skader og fører til avhengighet, som inntrykket var før arbeidet med denne oppgaven.

7.0 Referanser

- Bakken, T. L. (2016). *Utviklingshemming og hverdagsvansker: Faktorer som påvirker psykisk helse*. Oslo: Gyldendal Akademisk.
- Brask, O. D., Østby, M., & Ødegård, A. (2017). *Vernepleierens kjerneroller: en refleksjonsmodell*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Finke, E. H., Hickerson, B. D., & Kremkow, J. M. (2018, Mai 3). "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*, ss. 672-689.
- Fyrand, L. (2016). *Sosialt nettverk: Teori og praksis*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Gallup, J., & Serianni, B. (2017, Juni). Developing Friendships and an Awareness of Emotions Using Video Games: Perceptions of Four Young Adults with Autism. *Education and Training in Autism and Developmental Disabilities*, ss. 120-131.
- Gallup, J., Duff, C., Serianni, B., & Gallup, A. (2016, September). An Exploration of Friendships and Socialization for Adolescents with Autism Engaged in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG). *Education and Training in Autism and Developmental Disabilities*, ss. 223-237.
- Helsebiblioteket. (2016, Juni 3). Hentet fra Sjekklister: <https://www.helsebiblioteket.no/kunnskapsbasert-praksis/kritisk-vurdering/sjekklister>
- Kanalregister. (2022). Hentet fra Register over vitenskapelige publiseri: <https://kanalregister.hkdir.no/publiseringskanaler/Forside>
- Menear, K. S., & Ernest, J. M. (2020, September 30). Comparison of Physical Activity, TV/Video Watching/Gaming, and Usage of a Portable Electronic Devices by Children With and Without Autism Spectrum Disorder. *Maternal and Child Health Journal*, ss. 1464-1472.
- Sherman, J. (2016). *All about online gaming*. Lake Elmo: North Star Editions.
- Stone, B. G., Mills, K. A., & Saggars, B. (2019, August 1). Multiplayer Games: Multimodal Features That Support Friendships of Students With Autism Spectrum Disorder. *Australasian journal of Special and Inclusive Education*, ss. 69-82.
- Sundberg, M. B. (2018, February). Online gaming, loneliness and friendships among adolescents and adults with ASD. *Computers in Human Behavior*, ss. 105-110.
- Thidemann, I.-J. (2020). *Bacheloroppgaven for sykepleierstudenter: Den lille motivasjonsboken i akademisk oppgaveskriving*. Oslo: Universitetsforlaget.