

# Ungdoms digitale hverdag

Bruk av PC, Internett,  
TV-spill og mobiltelefon  
blant elever på ungdomsskolen  
og videregående skole

LEILA TORGERSEN

# Ungdoms digitale hverdag

Bruk av PC, Internett, TV-spill og mobiltelefon blant elever på ungdomsskolen og videregående skole

LEILA TORGERSEN

Norsk institutt for forskning om  
oppvekst, velferd og aldring  
NOVA Rapport 8/2004

Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring (NOVA) ble opprettet i 1996 og er et statlig forvaltningsorgan med særskilte fullmakter. Instituttet er administrativt underlagt Utdannings- og forskningsdepartementet (UFD).

Instituttet har som formål å drive forskning og utviklingsarbeid som kan bidra til økt kunnskap om sosiale forhold og endringsprosesser. Instituttet skal fokusere på problemstillinger om livsløp, levekår og livskvalitet, samt velferdssamfunnets tiltak og tjenester.

Instituttet har et særlig ansvar for å

- utføre forskning om sosiale problemer, offentlige tjenester og overføringsordninger
- ivareta og videreutvikle forskning om familie, barn og unge og deres oppvekstvilkår
- ivareta og videreutvikle forskning, forsøks- og utviklingsarbeid med særlig vekt på utsatte grupper og barnevernets temaer, målgrupper og organisering
- ivareta og videreutvikle gerontologisk forskning og forsøksvirksomhet, herunder også gerontologien som tverrfaglig vitenskap

Instituttet skal sammenholde innsikt fra ulike fagområder for å belyse problemene i et helhetlig og tverrfaglig perspektiv.

© Norsk institutt for forskning om oppvekst,  
velferd og aldring (NOVA) 2004  
NOVA – Norwegian Social Research

ISBN 82-7894-189-0  
ISSN 0808-5013

Forside: © Henrik Sørensen / Samfoto  
Desktop: Torhild Sager  
Trykk: Allkopi/GCS

**Henvendelser vedrørende publikasjoner kan rettes til:**

Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring  
Munthesgt. 29 · Postboks 3223 Elisenberg · 0208 Oslo

Telefon: 22 54 12 00  
Telefaks: 22 54 12 01  
Nettadresse: <http://www.nova.no>

# Forord

Rapporten inngår i et større samarbeidsprosjekt mellom NOVA, Institutt for Kulturstudier, Psykologisk Institutt og SINTEF. I tillegg finnes en referansegruppe som består av medlemmer av det Europeiske Internettprosjektet SAFT, Barneombudet, og Barnevakten. Prosjektet går over tre år, fra 2002 til 2004. Prosjektet er blitt kalt «En digital barndom», hvor hensikten har vært å få bedre kunnskap om barn og unges bruk av data. Både datainnsamlingen og skrivningen av rapporten er finansiert av Velferdprogrammet ved Norges forskningsråd.

Jeg vil først takke Audun og Aslak, som har brukt mye tid på å vise, og forklare meg, hvorfor det å spille dataspill er så fascinerende. Det var dette som vekket min nysgjerrighet ovenfor temaet barn og data. Når det gjelder utformingen av spørreskjemaet vil jeg rette en spesiell takk til gutta på Ram og Rom i Bogstadveien. De har både hjulpet til med utformingen av spørreskjemaet, og gitt en engasjerende innføring i dataspillenes verden. En takk og til Anders Bakken for et inspirerende samarbeid i utformingen av spørsmålene som danner grunnlaget for denne rapporten. Av samarbeidspartnere vil jeg og trekke frem de andre deltagerne i prosjektet, samt referansegruppen. Ingrid Smette og Geir Moshuus har vært viktige inspirasjonskilder for tanker rundt innvandrerungdoms bruk av data. Til sist en takk til Svein Mossige, som har kommet med mange og kloke innspill som har gjort teksten bedre.

*Oslo, mai 2004*

Leila Torgersen



# Innhold

<b>SAMMENDRAG</b> .....	7
<b>1 INNLEDNING</b> .....	11
1.1 Digitale skiller.....	12
1.2 Kjønnede digitale skiller.....	14
1.3 Etniske digitale skiller .....	14
1.4 Bekymringsperspektivet .....	15
<b>2 MATERIALE OG METODE</b> .....	17
2.1 Datagrunnlaget.....	17
2.2 Statistiske analyser.....	18
<b>3 HVOR MANGE HAR PC OG INTERNETT HJEMME?</b> .....	19
3.1 PC og Internett hjemme .....	19
3.2 Det moderne barnerommet .....	21
3.3 Oppsummering.....	24
<b>4 HVOR MANGE BRUKER DATA, OG HVORDAN?</b> .....	25
4.1 Hjemmebruk .....	25
4.2 Skolebruk.....	26
4.3 Bruksområder .....	28
4.3.1 Dataspill.....	29
4.3.2 Internett .....	30
4.3.3 Annen PC-bruk.....	32
4.3.4 Kjønnforskjeller i bruksområder .....	33
4.3.5 Etniske forskjeller i bruksområder .....	33
4.4 Tidsbruk.....	34
4.4.1 Oppsummering tidsbruk .....	36
4.5 Bruksmønstre .....	36
4.6 Oppsummering .....	38
<b>5 SAMMENHENGEN MELLOM ULIK BRUK AV DATA, OG SKOLEKARAKTERER OG FORELDRES UTDANNELSESnivå</b> .....	40
5.1 Skolekarakterer .....	41
5.2 Foreldres utdannelsesnivå.....	42
5.3 Oppsummering.....	43
<b>6 SAMMENHENGEN MELLOM DATABRUK OG TID BRUKT PÅ VENNER</b> .....	45
6.1 Generell databruk .....	46
6.2 Bruk av dataspill, chatting, og e-post.....	47
6.2.3 Hvordan skal vi forklare resultatene? .....	49
6.3 Oppsummering.....	50
<b>7 NETTMØTER</b> .....	51
7.1 Hvor utbredt er fenomenet?.....	51
7.2 Nettvaner og databruk .....	52

7.3 Kan nettmøter knyttes til risikoadferd? .....	53
7.4 Oppsummering .....	57
<b>8 DATASPILL</b> .....	58
8.1 Hvor mange storbrukere?.....	58
8.2 Spilling: sosialt eller isolerende?.....	59
8.3 Ulike typer spill – spillpreferanser .....	60
8.4 Dataspill og vold .....	64
8.4.1 Tidligere studier .....	64
8.4.2 Sammenhengen mellom voldsutøvelse og action- og sloss-spill .....	66
8.5 Oppsummering .....	67
<b>9 UNGDOMS BRUK AV MOBILTELEFON</b> .....	68
9.1 Utbredelse .....	68
9.2 Bruk .....	69
9.3 Storbrukerne.....	70
9.4 Oppsummering .....	71
<b>10 STORBRUKERE AV CHATTING OG TEKSTMELDINGER: EN RISIKOGRUPPE?</b> .....	72
10.1 Hvor mange storbrukere? .....	73
10.2 Hva kjennetegner storbrukerne?.....	73
10.3 Konklusjon.....	76
10.4 Oppsummering .....	77
<b>11 SAMMENFATNING OG KONKLUSJON</b> .....	78
11.1 Digitale skiller .....	78
11.1.1 Etniske digitale skiller .....	80
11.2 Er det slik at jo mer tid du bruker på data, jo mindre tid har du til å være sammen med venner?.....	81
11.3 Utgjør storbrukerne av chatt og SMS en risikogruppe? .....	81
11.4 Nye medier – nye farer?.....	82
11.4.1 Voldelige spill = voldelig adferd? .....	83
11.4.2 Nettmøter – en ny risikoarena? .....	83
11.5 Konklusjon.....	84
<b>SUMMARY</b> .....	85
<b>REFERANSELISTE</b> .....	89

# Sammendrag

Rapporten inngår i prosjektet «En digital barndom», støttet av Velferdsprogrammet i Norges forskningsråd. Prosjektdeltagerne kommer fra Universitetet i Oslo, SINTEF og NOVA. I tillegg finnes en referansegruppe som består av medlemmer av det Europeiske Internettprosjektet SAFT, Barneombudet, og Barnevakten. Prosjektet går over tre år, frem til utgangen av 2004. Formålet med prosjektet «En digital barndom» er å kartlegge barn og unges bruk av nye medieteknologier, det vil si PC, TV-spill, og mobiltelefon.

Resultatene i denne rapporten baserer seg på undersøkelsen «Ung i Norge 2002», som også er finansiert av Velferdsprogrammet, Norges forskningsråd. Den består av svar fra ca. 12 000 ungdommer på ungdomsskolen og videregående skole, fra hele landet. Tilnærmingen her er todelt. For det første ville vi kartlegge ungdommenes bruk av IKT for å se om vi fant ulik bruk avhengig av kjønn, alder, etnisitet og foreldres utdannelsesnivå. For det andre ville vi undersøke hva som ellers kjennetegner ungdom som bruker ulike former for IKT. Jeg har konsentrert meg om skolekarakterer, fritidsaktiviteter, samt ulike mål på risikoatferd.

Resultatene viser at bruk av PC er svært utbredt, men med klare forskjeller når det gjelder kjønn, og i mindre grad når det gjelder alder og innvandrerbakgrunn. Nesten alle ungdommene hadde PC hjemme (95%), mens litt færre hadde tilgang til Internett hjemme (83%). Over halvparten av ungdommene hadde TV på rommet sitt, ca. en tredjedel hadde TV-spill og PC på rommet, og en femtedel hadde egen Internett oppkobling. Andelen med TV-spill og PC på rommet er imidlertid klart større blant guttene.

95 prosent av guttene og 88 prosent av jentene brukte PC *utenom skolen*. Det er imidlertid langt flere gutter (54%) enn jenter (26%) som oppga at de var daglige brukere. Når det gjelder bruk av PC *på skolen*, var dette mer utbredt på videregående skole (87%) enn på ungdomsskolen (65%). Det var flere gutter enn jenter som brukte PC på skolen. Ser man samlet på bruk på skolen og hjemme, er det kun fire prosent av ungdommene som sa de aldri brukte PC.

Hvis man ser på hva ungdommene brukte PC'en til, var det å lete etter informasjon på Internett den mest utbredte aktiviteten, med små kjønnsforskjeller. Det å spille dataspill var en av de mest populære aktiviteten blant guttene. Det er her vi fant de største kjønnsforskjellene. En tredjedel av



guttene på ungdomsskolen spilte PC-spill hver dag, mot kun fire prosent blant jentene. Ti prosent av guttene som spilte PC-spill på ungdomsskolen, spilte mer enn fire timer om dagen.

Når det gjelder kommunikasjon over Internett, var det flere som sendte e-post, sammenlignet med andelen som sa de chattet. Det var små kjønnsforskjeller. Guttene brukte imidlertid mye mer tid på chatting. Det var mer vanlig blant gutter å både laste ned musikk fra Internett, å tegne og jobbe med bilder på PC'en, samt å bruke PC til å lage egne programmer eller demoer. De fleste ungdommer hadde egen mobiltelefon, selv om det var litt mer utbredt blant jenter. Jenter sendte og mottok flere tekstmeldinger, mens guttene hadde flere samtaler.

*Ser vi forskjeller på norske ungdommer, og ungdommer med innvandrerbakgrunn?* Når det gjaldt forskjeller mellom barn med norske og utenlandsfødte foreldre, var det ikke uventet færre barn av innvandrere som hadde egen PC og Internettoppkobling hjemme. Det var likevel flere barn av innvandrere med egen PC på rommet sitt. Vi så at jenter med innvandrerbakgrunn var hyppigere brukere av surfing og nedlasting av musikk fra Internett. Det var flere innvandrerjenter som brukte tid på mer komplisert bruk av data, som det å jobbe med bilder, og lagring av egne dataprogrammer. Når det gjaldt det å ha egen mobiltelefon, var dette mindre utbredt blant barn av innvandrere, og da spesielt blant jentene.

*Hva velger ungdommene å spille?* Guttene spilte mest sportspill, actionspill og strategispill, mens jentene spilte mest småspill på Internett, bilspill, plattformspill og The Sims. Vi så også at hvilke spill som var mest populære, varierte med alder, i takt med at færre spiller. Storspillerne blant guttene (mer enn fire timer hver dag) spilte mest første person skytespill og strategispill.

*Er det en sammenheng mellom det å spille mye voldelig dataspill, og egen voldsutøvelse?* I hovedsak fant vi kun en sammenheng mellom voldelig atferd og kategorien action- og sloss-spill, noe som viste at ungdom som utøver vold samtidig valgte voldelige spill. Overraskende nok fant vi ikke denne sammenhengen ved førsteperson skytespill, som ofte er mer voldelige enn actionspill.

*Er det en sammenheng mellom elevenes databruk og skolekarakterer, samt mellom elevenes databruk og deres foreldres utdanningsnivå?* Det var i hovedsak slik at jo mer elevene brukte data, jo bedre karakterer hadde de, og jo høyere utdanning hadde foreldrene. Det var imidlertid stor variasjon mellom de ulike aktivitetene. De mest skoleflinke elevene, og de med foreldre med høyest utdanning, sendte oftere e-post, gjorde oftere lekser på PC, og

hentet mer informasjon fra Internett. De minst skoleflinke elevene, med foreldre med lavere utdanning, spilte oftere TV-spill. Dette forsterker bildet av at det er de mest kompetente elevene som bedriver de mest allmennkompetansegivende aktivitetene. Resultatene bekrefter Frønes (2002) poeng, at både foreldrenes utdanningsnivå og elevenes evner reflekteres i hvordan barna bruker sin PC.

*Er det slik at jo mer tid du bruker foran dataskjermen, jo mindre tid har du til å være sammen med venner?* De som skiller seg ut ved å være mindre *ute* sammen med venner var dagligbrukerne på videregående skole, samt jenter som ikke bruker data. Det var ingen sammenheng på ungdomsskolen. Det var ingen sammenheng mellom generell PC-bruk og antall kvelder tilbragt inne med venner. Vi så at svaret på dette spørsmålet avhang av ulik type bruk. Jo mer jenter spilte PC-spill, jo mindre var de sammen med venner. For guttene var det overraskende nok ingen sammenheng, på tross av at mange gutter brukte flere timer hver dag til PC-spill. Det var slik at jo oftere elever på videregående sender e-post, jo færre kvelder tilbragte de utendørs med venner. For TV-spill og chatting fant vi imidlertid det motsatte resultatet: jo mer ungdommene spilte TV-spill, og jo oftere de chattet, jo flere kvelder tilbragte de sammen med venner. Unntaket var imidlertid de som chattet daglig. De tilbragte færre dager med venner enn de andre brukerne. Men, de tilbragte likevel ikke færre kvelder sammen med venner som de som ikke chattet, eller ikke spilte TV-spill. Resultatene viser dermed at om det er noen sammenhenger, er det heller slik at jo oftere de bruker data, jo mer sosiale er de.

*Er det grunn til å være bekymret for ungdommer som møter folk i virkeligheten, etter først å ha etablert kontakt via Internett? Og hvor utbredt er det?* En tredjedel av ungdommene oppga at de hadde møtt noen i virkeligheten, etter å først ha fått kontakt via Internett. Vi fant at det var mer vanlig blant gutter enn blant jenter på ungdomsskolen, men mer vanlig blant jenter enn blant gutter på videregående skole. Guttene på ungdomsskolen som hadde hatt slike møter, var de som tydeligst skilte seg ut, sammenlignet med resten av ungdommene. De viste en livsstil som i mye større grad var preget av utagerende atferd, rus, depressivitet, samt dårlig forhold til sine foreldre. Jentene på videregående skole som hadde møtt noen, skilte seg ut ved å skulke skolen oftere, være oftere borte om natten uten at foreldrene visste hvor de var, samt at de drakk oftere. Blant guttene på videregående, og blant jentene på ungdomsskolen, var det kun små forskjeller. Blant guttene på ungdomsskolen viste derfor resultatene at mange av de som trekkes mot denne aktiviteten er en gruppe ungdommer som allerede er en belastet risikogruppe, noe som gjør at det er grunn til bekymring.

*Er det grunn til å bekymre seg for ekstrembrukerne av tekstmeldinger og chatting?* Storbrukerne var her de fem prosentene av ungdommene som sendte mer enn 20 tekstmeldinger hver dag, samt de fem prosentene som chattet mer enn to timer hver dag. Vi fant at *storbrukerne av chat* på ungdomsskolen oppga i større grad å ha en utpreget ute- og venneorientert livsstil. De tilbragte flere kvelder ute med venner, de drakk mer, var langt mer seksuelt erfarne, samt var mer depressive, sammenlignet med resten av ungdommene. Dette var tydeligere blant guttene enn blant jentene. Storbrukerne av chat på videregående skole gikk i motsatt retning. Også her var det litt flere som var depressive, men blant guttene drakk de mindre, samt var mindre ute med venner.

*Storbrukerne av tekstmeldinger (SMS)* tilbragte mye mer tid sammen med venner, de drakk langt oftere, var langt mer seksuelt erfarne, og mer depressive. Tid sammen med venner slo tydeligere ut for jenter enn for gutter, mens beruselsesfrekvens og andelen seksuelt erfarne slo tydeligere ut for gutter enn for jentene. Resultatene var langt tydeligere på ungdomsskolen, sammenlignet ved videregående skole.

# 1 Innledning

Barn født på 1980- og 1990-tallet er blitt kalt Nettgenerasjonen, eller den digitale generasjonens barn. De utgjør en generasjon hvor informasjons- og kommunikasjonsteknologi ikke utgjør et nytt innslag, men heller er noe som alltid har vært der. Selv om enkelte har lite erfaring med bruk av IKT, er det noe de er vant med å se i sine omgivelser. IKT står for Informasjons- og kommunikasjonsteknologi, og omfatter bruk av PC, mobiltelefon, Internett, dataspill og lignende. Det er bred enighet om at IKT påvirker de fleste områder i samfunnet, som arbeid, hjem, skole, politisk deltagelse, kommunikasjon og samhandling mellom mennesker, samt utvikling av rollemodeller og ungdomskultur.

Dagens unge behersker ofte den nye teknologien bedre enn sine foreldre. Foreldre er både engstelige for negative sider ved teknologibruken, samtidig som de mener at datakunnskaper er avgjørende for at barna skal lykkes på skolen, og ellers i samfunnet (Endestad, Brandtzæg, Heim, Torgersen og Hertzberg Kaare, 2003). Dette samsvarer med en polarisering både i befolkningen generelt og blant forskere. Hovedfokus er ofte enten på mulighetene som ligger i denne utviklingen, ellers fokuseres det på farene, som nettavhengighet, voldspåvirkning fra spill, inaktivitet som følge av mye tid brukt på data, osv.

Livingstone (2002) sammenfatter variasjoner i hvordan denne teknologiske utviklingen oppfattes. Optimistene ser nye muligheter for demokrati og politisk deltagelse, for kreativitet, selvpresentasjon, lek og spill, samt en viktig kilde til informasjon. Pessimistene snakker om at IKT betyr slutten på barndommen som en egen periode, da barn mye tidligere enn før introduseres for voksenverdenen. Interaktive medier forsterker individualiteten og det privatiserte levesett, på bekostning av nasjonal kultur og tilhørighet. Vi ser en sammensmelting av entusiasme og angst, samt et press på enkeltindivider og samfunn på å følge denne utviklingen, ledsaget av en redsel for ikke å klare å følge med.

Larson, Wilson og Mortimer (2002) har gitt en fremtidsanalyse om hvordan IKT kommer til å påvirke hverdagen til fremtidens ungdommer. De mener Internett vil gi større tilgang til informasjon, institusjoner, mennesker, på tvers av landegrensler, uavhengig av alder, kjønn, etnisitet, sosial posisjon og utseende. Det gir muligheter for ungdommene til å delta, innhente informasjon, få støtte og bekreftelse, og forme nye vennskap. IKT vil også

øke ungdommenes muligheter for kommunikasjon med andre mennesker, institusjoner, og virtuelle fellesskap. For de som har tilgang, vil det øke mulighetene til økt utfoldelse/informasjon/deltagelse, på tross av barrierer skapt av alder, sosial posisjon, geografisk isolasjon, kultur og språk. Ungdommene vil utvikle mer langtrekkende relasjoner, og delta på flere arenaer. Internett vil bli et viktig medium for politisk engasjement, kunnskap og deltagelse i det politiske samfunnet, jobbutforskning, og det å etablere relasjoner med andre som er like i verdier, interesser og leveste.

De påpeker at de fleste er enige om at utviklingen innen Informasjons- og kommunikasjonsteknologi vil gjøre verden raskere, mer visuell, og fremfor alt, mer kommunikativ. Det er imidlertid større usikkerhet i forhold til hvordan ungdommen vil ta i bruk, og tilpasse seg den nye teknologien. Historien har vist at ny teknologi ikke innføres i et vakuum: den tilpasses eksisterende sosiale systemer og forsterker allerede eksisterende maktstrukturer. Hvor viktig er IKT i ungdommenes hverdag? Hvor mye bruker de det? Til hva? Er det enkelte grupper som blir ekskludert fra denne utviklingen? Vil de delta mindre i andre fritidsaktiviteter? Fortrenger databruken tid sammen med venner, slik at de blir ensomme? Vi er avhengig av bedre forskning for å finne ut på hvilke områder den store utbredelsen av IKT er en ressurs, og på hvilke områder den representerer en fare. Dette er noen av de spørsmålene jeg vil prøve å besvare i denne rapporten. Analysene baserer seg på datasettet Ung i Norge 2002. Det omfatter svar fra ca. 11 000 elever over hele landet, på ungdomsskolen og videregående skole. Dette er den første landsomfattende studien som gjør det mulig å se ungdommenes bruk av IKT i sammenheng med andre viktige områder i deres liv, som skoletilpasning, sosialt nettverk, foreldrenes utdanning, fritidsaktiviteter, samt psykososiale problemer som depresjon og kriminalitet/vold. Det høye antallet respondenter gjør at vi kan studere nøye grupper som er lavt representert, som storbrukere av data, voldelige spillere av voldelig dataspill, samt grupper som bruker så mye tid på data at man begynner å spekulere om en eventuell avhengighet.

## 1.1 Digitale skiller

Digitale skiller forstås ofte som ulikhet i tilgang til digital apparatur eller til de digitale informasjonsstrømmer. En rekke studier har vist at tilgangen til PC og Internett hjemme varierer tydelig med foreldrenes utdanning og økonomi. Dette har ført til at man i en rekke land har satt sterkt fokus på skolens ansvar for å sørge for at alle elever får tilgang, og lærer seg å bruke,

data. På denne måten prøver man å unngå at ulik tilgang skal være med på å forsterke allerede eksisterende sosiale og økonomiske skiller i samfunnet. I Norge har imidlertid de fleste hjem egen PC. Dette gjør at vi trolig ikke vil finne de samme tydelige skillene man har rapportert i andre land. Et av formålene med studien er derfor å undersøke hvor mange ungdommer som i dag har tilgang til PC og Internett hjemme, og på skolen, og i hvilken grad tilgang varierer med foreldrenes utdannelsesnivå.

Frønes (2002) påpeker imidlertid at det er for snevert å kun forstå digitale skiller som ulikhet i tilgang. Fenomenet må forstås innenfor en videre samfunnsmessig ramme. Digitale skiller må forstås som sosiale, økonomiske og kulturelle skiller som drives frem eller aksentueres av de digitale prosesser og av informasjonsteknologien. Dette gjør at vi vil se noen skiller som ikke kan forklares ut i fra ulik tilgang. Andre forskere har vært skeptiske til å kun fokusere på tilgang, da de ikke tror eventuelle digitale skiller vil opphøre ved at alle får egen PC (Katz og Rice 2002; Valentine, Holloway og Bingham. 2002). Den økende bruken av data gjør at ungdommene blir stilt ovenfor noen nye utfordringer som ikke var like tydelige tidligere. Digitaliseringen driver frem økende krav til generell kompetanse, som evnen til å lese og formulere seg skriftlig, evnen til å innhente informasjon og gjøre den om til egen kunnskap, samt språkkompetanse. Dette har gjort at man er redd for at nye grupper av elever som klarte seg gjennom skolen tidligere, vil falle utenfor.

Frønes (2002) påstår at den utbredte tilgangen til PC kan ha som effekt at den heller øker allerede eksisterende sosiale skiller, heller enn å utjevne de, fordi foreldrenes utdannelsesnivå påvirker hvordan datamaskinen blir brukt. Den underliggende antagelsen er at ulik bruk vil være forskjellig med hensyn til om det er kompetansegivende for skole og utdanning. Å spille dataspill en time om dagen gir ikke samme utdannelsesrelevante kompetanse som det å bruke Internett aktivt til å innhente informasjon til en prosjekt-oppgave. Tidligere studier har vist at arbeiderklasseungdom bruker datamaskinen mer til underholdning enn middelklassens barn. Hvis aktivitetene til middelklasseungdommene er mer kompetansegivende, får de et ekstra forsprang i forhold til andre elever, i tillegg til det de allerede har ved sin klasses tilhørighet. Men er det grunn til å anta at ulik bruk varierer med hvilken grad de er kompetansegivende for skole og utdanning? Velger de skoleflinke elevene å bruke data på en annen måte enn de med dårligere karakterer? Og er det slik at foreldrenes utdanning påvirker hvordan ungdommene faktisk bruker datamaskinen? Dette er et av spørsmålene jeg vil prøve å besvare i denne studien.

## 1.2 Kjønnede digitale skiller

En av de mest populære forestillingene når det gjelder ungdommens bruk av data, er at det i hovedsak er guttene som tilbringer sin fritid foran dataskjermen. Studier av ungdoms bruk av data er imidlertid ikke like entydige i sine funn. Subrahmanyam, Kraut, Greenfield og Gross (2001) fant etter en gjennomgang av tidligere studier av amerikanske barn og ungdoms bruk av data, at ulike studier viste ulike resultater. Noen fant ut at gutter på *alle* områder brukte mer tid på Internett, uavhengig av type bruk. Andre viste at det ikke er noen forskjeller, verken i tidsbruk, eller preferanser. Noe av diskrepansen mellom de ulike studier kan trolig forklares ved at de inkluderer ulike brukskategorier i spørreskjemaene sine.

Om gutter og jenter ikke er så forskjellige i hvor ofte de bruker data, tyder studier på at de har ulik preferanse for hva de bruker datamaskinen til. Subrahmanyam et al (2001) konkluderte i sin gjennomgang av tidligere studier at alle fant at gutter i mye større grad enn jenter spiller dataspill. Drotner's (2001) studie i Danmark viste at gutter var mer interessert i nedlasting av programvare, deltagelse i nyhetsgrupper, samt spill og strategisk kommunikasjon. Jenter derimot brukte mer tid på e-post og chatting. En studie av ungdommer i USA viste at jenter brukte mest tid på e-mail, mens guttene brukte mest tid på surfing på Internett (Jackson, Ervin, Gardner, og Schmitt, 2001). Et viktig spørsmål i denne studien blir derfor om vi vil finne de samme resultatene her i Norge. Er det kjønnsforskjeller i hvor ofte, og hvordan ungdommene bruker IKT? Bruker jenter PC'en på en annen måte enn guttene? Er det slik at det i hovedsak er guttene som spiller dataspill? Og når jentene spiller, velger de da andre spill enn guttene?

Vi vil i tillegg se på bruk av mobiltelefon. Tidligere studier fant at flere gutter enn jenter hadde mobiltelefon. Nyere studier har imidlertid vist at dette er i ferd med å endre seg. Hva finner vi her?

Et annet viktig element er alder. Vi har en unik mulighet til å studere forskjellen mellom ungdommer på ungdomsskolen og videregående skole. Opprettholdes eventuelle kjønnsforskjellene fra ungdomsskolen til videregående skole? Eller ser vi at kjønn betyr mer, eller mindre, for å forklare ungdommenes bruk av IKT jo eldre de blir? Dette blir et viktig spørsmål i mine analyser.

## 1.3 Etniske digitale skiller

Innvandrerfamilier i Norge har som gruppe lavere utdanning og mindre økonomiske ressurser enn majoritetsbefolkningen (Vassenden 1997). Dette

gjør at vi ville forvente at familier med minoritetsbakgrunn i mindre grad har tilgang til data og Internett, noe flere studier har vist (Jackson et al. 2001, Katz and Rice 2002, Wagner et al. 2002, Bakken, 2003).

Det som imidlertid er et like viktig spørsmål, er hvordan barn av innvandrere bruker sin datamaskin. Flere studier har vist at barn av innvandrere har høyere aspirasjoner til utdanning og er mer motivert for skolearbeidet enn etnisk norske elever (Bakken, 2003). Vi har allerede påpekt at ulik bruk i ulike grad kan sies å være kompetansegivende i forhold til utdanning. Det kan derfor tenkes at selv om færre innvandrerdøtre har tilgang, så bruker de som har tilgang datamaskinen på en mer målbevisst måte for å øke sine skoleferdigheter. Jeg vil derfor i denne studien se hvor ofte, og hvordan barn av innvandrere bruker sin datamaskin, sammenlignet med etnisk norske ungdommer.

## 1.4 Bekymringsperspektivet

Jeg har allerede pekt på at mange er bekymret for en utvikling hvor ungdom i stadig større grad tar i bruk data, Internett og mobiltelefonen i sin hverdag. Vi har i Tyskland og USA hatt flere hendelser de siste årene hvor ungdom har brukt våpen og skutt flere av sine medelever på skolen. I ettertid har det kommet frem at de har spilt mye dataspill med sterke innslag av vold og skyting, og dette har derfor blitt en av hovedforklaringene på de tragiske hendelsene. Dette har satt i gang debatter om en eventuell sammenheng mellom dataspill og vold i de fleste store aviser i vesten, inkludert Norge. Mediene har også presentert historier om nettavhengighet, betydningen av datamaskinen som en forklaring på økt fedme og inaktivitet blant ungdom, samt en rekke tragiske hendelser hvor unge jenter er blitt drept og voldtatt etter å ha møtt sine nettvenner i virkeligheten. Fagpersoner har deltatt i debatter på TV, radio og i aviser og uttrykt sin bekymring. Det mest slående i de fleste debattene er imidlertid mangel på forskningsbasert kunnskap. Vi tror mye, og er redde, men hva vet vi?

Dagens ungdom har vært meget rask til å ta i bruk ny teknologi, som dataspill, Internett og mobiltelefon. Utviklingen har gått så fort at forskerne rundt om i verden ikke har klart å følge med. Det begynner imidlertid å komme enkelte studier som tar for seg eventuelle negative sider ved denne utviklingen. Jeg vil i denne rapporten presentere hva nyere studier internasjonalt har kommet frem til, samt presentere egne funn basert på våre data. Jeg vil ta for meg fire hovedtemaer:



- 1) Er det slik at storbrukere av data blir sosialt isolerte, og derfor er mindre sammen med venner enn annen ungdom?
- 2) Er det slik at ungdom som spiller mye dataspill med vold, selv er mer voldelige enn andre?
- 3) Er det slik at det er grunn til å være bekymret for ungdom som treffer folk i virkeligheten, som de først har møtt via Internett? Hvor utbredt er fenomenet, og hvem deltar i slike møter?
- 4) Er det grunn til å være bekymret for ungdom som er ekstrembrukere av tekstmeldinger og chatting.

Det er imidlertid viktig å påpeke at vårt datasett er innsamlet på ett tidspunkt. Det betyr at vi vet lite om utviklingen frem til datainnsamlingen. Vi kan imidlertid ikke si om en eventuell sammenheng skyldes seleksjon, eller effekt. Finner vi en sammenheng mellom utstrakt bruk av data og sosial isolasjon, vet vi ikke om dette var ungdommer som i utgangspunktet hadde få venner, eller om de er mindre sammen med venner fordi de heller velger å sitte foran dataskjermen. Vi vet heller ikke om en sammenheng mellom voldelig dataspill og vold skyldes at ungdommene blir påvirket av spillene. Det kan like gjerne være at voldelige ungdommer velger å spille voldelige spill. Men uansett er det et første skritt for å forstå om bruk av IKT kan sies å være en risikofaktor. Det viktigste ved analysene vil imidlertid kanskje heller være å gi oss et innblikk i en ungdomstid hvor ny teknologi tas i bruk og inkorporeres i aktiviteter som ungdom har gjort til alle tider, som å treffe venner, flørte, samt etablere fellesarenaer for deltagelse og tilhørighet.

## 2 Materiale og metode

### 2.1 Datagrunnlaget

Hvis ikke annet er spesifisert, baserer alle analysene i rapporten seg på *Ung i Norge 2002*. Dette er en landsdekkende undersøkelse av skoleelever på ungdomstrinnet og i den videregående skole. Totalt deltok 11 928 elever i undersøkelsen. På ungdomstrinnet besvarte 94 prosent spørreskjemaet, mens 91 prosent av bruttoutvalget i videregående opplæring deltok. Dette gir en samlet svarprosent på 92,3. 73 skoler, hvorav 47 ungdomsskoler og 26 videregående skoler, ble tilfeldig trukket ut slik at sannsynligheten for å være med i undersøkelsen var lik for alle elever i hele landet uavhengig av hvor store skolene var. For å sikre et representativt utvalg av Oslo-elever etter bosted, etnisk bakgrunn og studieretning i videregående opplæring, ble åtte skoler i Oslo skjønnsmessig trukket ut.

Elevene besvarte spørreskjemaet i skoletiden. Til dette ble det satt av en dobbeltime. Spørreskjemaet inneholdt mer enn 600 spørsmål, som dekker de fleste forhold som er viktige i ungdommens liv. Nærmere detaljer om undersøkelsens representativitet og gjennomføringen finnes i en egen metode-rapport fra prosjektet (nettadresse: [www.nova.no/fou/unginorge2002](http://www.nova.no/fou/unginorge2002)).

Filen er kvalitetssikret slik at en del ungdommer er fjernet fra data-materialet, fordi de fleste spørsmålene var ubesvart, fordi de åpenbart svarte uriktig, eller fordi de var over 19 år. Vi endte da opp med et nettoutvalg på 11 406 personer. I tabellen under ser vi hvordan utvalget fordeler seg på kjønn, skole og etnisitet.

Tabell 2-1 Hele utvalget, fordelt på kjønn, skole, og etnisk opprinnelse.

	Ungdomsskolen	Videregående skole	Totalt
<b>Norsk bakgrunn</b>			
Gutt	2673	2537	5210
Jente	2759	2716	5475
	5432	5253	10685
<b>Innvandrerbakgrunn</b>			
Gutt	110	100	210
Jente	116	126	242
	226	226	452
Totalt	5658	5479	11137

Når totaltallet i tabellen ikke stemmer med det oppgitte totaltallet, er dette fordi de som ikke har oppgitt kjønn eller foreldres etniske opphav, er ekskludert fra tabellen. De vil også bli ekskludert fra analysene som krevet at kjønn og etnisk opprinnelse er oppgitt.

De tre klassetrinnene på henholdsvis ungdomsskolen og videregående skole er slått sammen. Dette er gjort for å forenkle fremstillingen i tabellen. Samtidig er det underveis sjekket om det er store interne forskjeller mellom de ulike klassetrinnene. Er det slik, blir dette oppgitt. Men gjennomgående er de største skillene mellom ungdomsskoleelever og elever på videregående skole, ikke innen de to skoleårene.

Når det refereres til ungdom med innvandrerbakgrunn, er dette barn av utenlandsfødte foreldre. Ungdom med foreldre fra Vest-Europa og Nord-Amerika er inkludert blant de etnisk norske elevene. Dette er gjort fordi analysene viste at de ikke skilte seg nevneverdig fra norske elever når det gjelder bruk av IKT.

## 2.2 Statistiske analyser

Jeg har gjennomgående testet om vi får forskjellige resultater avhengig av kjønn, alder (skole), og etnisk tilhørighet. Enkelte steder er og foreldrenes utdannelsesnivå brukt som bakgrunnsvariabel. I analyser av totalutvalget har jeg ikke presentert det statistiske signifikansmålene. Dette fordi med et så stort utvalg blir selv små forskjeller signifikante. Dette er dermed ikke et godt mål på om resultatene representerer forskjeller med sosial relevans.

I analyser med mindre undergrupper, som sammenhengen mellom ulike brukergrupper og andre bakgrunnsvariabler, er signifikansnivået satt til  $p < .001$ . Det er først her vi kan snakke om reelle forskjeller. Der hvor gruppene er meget små, har vi imidlertid inkludert et mindre strengt signifikansnivå. Dette blir alltid oppgitt under tabellen.

Det er viktig å påpeke at selv om vi finner en tydelig sammenheng, vet vi ikke om dette representerer et årsaksforhold. Bakgrunnen for en rekke av de spørsmålene som blir stilt i rapporten handler egentlig om konsekvenser av IKT-bruk. Dette kan vi imidlertid ikke si noe om utfra et slikt datamateriale. Vi vil se at det er sammenheng mellom karakterer og bruk av data, men vi vet ikke om økt bruk fører til bedre karakterer, eller om de med gode karakterer i større grad tar i bruk PC'en. Det vi imidlertid kan si noe om, er ulike kjennetegn ved ulike brukere. Skal vi teste et eventuelt årsaksforhold, må vi ha longitudinelle data. Dette betyr at vi følger personer over tid, for å finne ut hva som kommer først: gode karakterer eller databruk. I realiteten vil det være en vekselvirkning.

# 3 Hvor mange har PC og Internett hjemme?

## 3.1 PC og Internett hjemme

I hvilken grad elevene bruker PC på fritiden, er avhengig av tilgang. Elevene kan ha tilgang til PC og Internett både hjemme hos venner, på skolen, på fritidsklubber, og på biblioteker. Tilgang hjemme legger forholdene til rette for mer omfattende bruk. Jeg vil derfor først presentere tall på hvor mange som har PC og Internettoppkobling hjemme. Totalt i hele utvalget har 96 prosent av guttene og 94 prosent av jentene PC hjemme, mens 85 prosent av guttene og 82 prosent av jentene har Internettoppkobling hjemme. Det er altså flere gutter enn jenter som oppgir at de har PC eller Internett hjemme. Av tabellen under ser vi at blant jentene er det en svak nedgang fra ungdomsskolen til videregående skole. Tallene viser imidlertid at de aller fleste hjem i Norge i dag med barn mellom 13 og 19 år har egen PC og Internettoppkobling hjemme.

Tabell 3-1: Prosentandelen med PC og Internettoppkobling hjemme, fordelt på kjønn og skolenivå.

	Ungdomsskolen		Videregående skole	
	Gutter	Jenter	Gutter	Jenter
PC	96	95	96	92
Internett	85	83	86	80

*Etniske forskjeller.* Internasjonal forskning har vist at familier med innvandrerbakgrunn i mindre grad enn majoritetsbefolkningen har tilgang til PC og Internett hjemme. (Jackson et al. 2001, Wagner et.al. 2002, Katz and Rice 2002 i Geir, McCFonnaughey og Lader, 1998, Hoffman og Novak, 1999 i storrapport). Vi har imidlertid meg bekjent ikke tilsvarende studier i Norge. Jeg vil derfor i utgangspunktet forvente at vi finner de samme resultatene her i Norge. Dette er imidlertid ikke en studie av innvandrerbefolkningen som helhet, men kun de som har barn i alderen 12 til 19 år. Det kan derfor hende at eventuelle etniske forskjeller vil være annerledes i andre utvalg.

Med innvandrerungdom mener vi her elever med to utenlandsfødte foreldre. Elevene er gruppert etter foreldrenes fødeland. Vi kan se av tabell 1-2 at det er stor variasjon mellom gruppene. Det er imidlertid for få elever

fra Latin-Amerika, Afrika og Vest-Europa til at det er mulig å trekke noen slutninger på bakgrunn av våre analyser. Jeg vil derfor konsentrere meg om de største landsgruppene. Når det gjelder PC hjemme er det ungdom med foreldre fra Øst-Europa som skiller seg ut med lavere tilgang til PC hjemme. Overraskende er det nesten ingen forskjeller mellom innvandrerungdom fra Asia, og etnisk norske ungdommer. Overraskende fordi man vet at de har en lavere yrkestilknytning og lavere utdanning sammenlignet med norske familier. Resultatene kan kanskje forklares ved at foreldre fra Asia mener egen PC hjemme er viktig for at barna skal klare seg på skolen. Vi vet fra andre studier at yrkesaspirasjonene til innvandrerungdom generelt sett er høyere enn blant etnisk norske ungdommer (Bakken, 2003). Vi ser større forskjeller mellom gruppene når det gjelder tilgang til Internett. Mens 84 prosent av de norske ungdommene har tilgang hjemme, er det kun 68 prosent av elevene med foreldre fra Øst-Europa som har tilgang. Asiatiske ungdommer ligger ti prosentpoeng under etnisk norske ungdommer.

*Tabell 3-2 Utbredelsen av PC og Internett hjemme, fordelt på ulike innvandrer-kategorier. Prosent.*

	Norge	Nordiske land	Vest-Europa, USA	Øst-Europa	Asia	Afrika	Latin-Amerika	Totalt
PC	95	88	95	80	91	82	68	95
Internett	84	73	89	68	74	67	58	83
n=	10597	48	38	107	263	51	31	11242

*Foreldres utdannelsesnivå.* Flere studier har vist at det er en sammenheng mellom foreldrenes yrkestilhørighet, utdanningsnivå og det å ha PC og Internettopkobling hjemme (Frønes, 2002; Wagner, Pischner og Haisken-DeNew, 2002). Dette henger både sammen med økonomiske ressurser, samt sannsynligheten for å ha ervervet kunnskap om bruk av PC via arbeidet. Det er derfor grunn til å forvente at vi vil finne de samme resultatene i vår studie. Det ble her spurt etter både mors og fars utdanningsnivå. Vi har valgt kun å presentere fars utdannelsesnivå. Dette ble valgt både av hensyn til en forenkling av fremstillingen av resultatene, samt fordi far oftest har den høyeste utdanning. Analyser av sammenhengen mellom PC-bruk og mor og fars utdanning var i hovedtrekk sammenfallende.

Vi ser av tabell 3-3 at jo lenger utdanning far har, jo større sannsynlighet er det for at de har PC og Internett hjemme. Det er imidlertid små variasjoner når det gjelder andelen med PC hjemme. Dette var heller ikke forventet da egen datamaskin nå er blitt vanlig i de fleste norske hjem. Det er derimot større variasjon i andelen med Internett hjemme.

Tabell 3-3: Prosentandelen med PC og Internett hjemme, etter fars utdanningsnivå.

Fars utdanningsnivå	PC	Internett
Høgskole eller universitet	97	90
Videregående skole	95	83
Ungdomsskole	91	73

Det viste seg at vi også her fant interessante kjønnsforskjeller. Blant barn av foreldre med kun ungdomsskole, var det flere gutter med PC hjemme (95%) enn jenter (89%), og flere gutter med Internett hjemme (78%) enn jenter (70%). Tilsvarende kjønnsforskjeller var ikke så utpreget blant elever med foreldre med høyere utdanning. Dette kan tyde på mer tradisjonelle kjønnsroller blant de med lavest utdanning.

Det er dermed ikke noe som tyder på at det er store strukturelle ulikheter i samfunnet som gjør at barn av innvandrere eller barn av foreldre med lav utdanning ikke har tilgang til PC og Internett hjemme. Men den store utbredelsen av hjemme-PC/Internett gjør samtidig at de som ikke har faller enda mer utenfor. Det kan hende at konsekvensene av manglende tilgang er større for barn av innvandrere, eller barn av foreldre med lav utdanning, sammenlignet med etnisk norske barn, eller barn med høyt utdannede foreldre. I sin bok om «Digitale skiller», hevder Frønes (2002) at jo bedre tilgangen er, jo større er sannsynligheten for økende sosial ulikhet. Dette fordi forskjeller i kompetanse og ressursulikheter gir økte utfoldelsesmuligheter. Det er ikke nok med tilgang. Man må også vite hvordan PC'en og Internett skal brukes for å øke egenkompetansen, både når det gjelder det å beherske datamaskinen (brukerkompetanse), og det å bruke Internett som en informasjonskanal (mer avansert bruk). Dette innebærer ikke at lik tilgang ikke er av sentral betydning, men at dette ikke oppløser de digitale skillelinjene.

## 3.2 Det moderne barnerommet

Det har blitt påpekt at ungdom i dag har en mer utpreget soveromskultur enn tidligere. Mye av fritiden befinner de seg på sitt eget rom, til forskjell fra tidligere generasjoner som tilbrakte mer av sin fritid utendørs (Livingstone, 2002). Livingstone snakker om en privatisering av barndommen, eller en soveromskultur. Hun mener mye av grunnen til at barna er flyttet fra gaten og inn på rommene sine, er en økende frykt hos foreldrene for hva som kan skje med barna hvis de ikke er under deres oppsyn. Denne utviklingen får ifølge Livingstone (2002) konsekvenser for medietilfanget i dagens barnerom. Da mer tid tilbringes på barnerommet, øker kravene til hva rommet skal inneholde.

En annen grunn til at vi er spesielt opptatt av hva de har på rommet sitt, er at det å ha egen TV, TV-spill, PC, eller egen Internettoppkobling på rommet, muliggjør en mer intensiv bruk, utenfor foreldrenes kontroll.

*Tabell 3-4: Prosentandelen som har TV, TV-spill, PC, eller egen Internettoppkobling på rommet sitt, fordelt på kjønn og skole.*

	Ungdomsskolen		Videregående		Totalt
	Gutter	Jenter	Gutter	Jenter	
TV	63	46	67	52	56
TV-spill	51	19	41	15	30
PC	46	24	54	24	37
Internett	26	11	36	13	21

Tabell 3-4 viser at godt over halvparten av guttene har egen TV på rommet sitt. Dette er litt mindre utbredt blant jentene. Den største kjønnsforskjellen ser vi på andelen ungdommer med egen TV-spiller på rommet. Dette er mye mer utbredt blant guttene, noe som også kan forklare hvorfor flere gutter har TV. De skal spille. Tabellen viser at mens det er flere på videregående skole med egen TV, går tendensen den motsatte vei for TV-spill.

Det er langt flere gutter enn jenter som har egen PC og Internettoppkobling på rommet sitt. Det er like vanlig for guttene å ha PC på rommet sitt, som det er for jentene å ha egen TV. Det er en klar økning i andelen med PC og Internett fra ungdomsskolen til videregående for guttene, men ikke for jentene, noe som gjør at kjønnsforskjellene øker med alderen. Dette fører til at så mange som 1/3 av alle guttene har en egen Internettoppkobling på rommet sitt når de går på videregående. Resultatene gir oss et forvarsel om det mest slående når det gjelder ungdoms bruk av data, nemlig de store kjønnsforskjellene.

Resultatene viser at barnerommet har utviklet seg til et teknologisk underholdnings- og arbeidsrom for mange av ungdommene. Vi må imidlertid se det samlet for å finne ut hvor mange som har et rom fritt for TV eller PC, samt å finne ut hvor utbredt det er å ha en rekke av de ulike ovenfor beskrevne teknologiske effektene.

*Tabell 3-5 Antall medieeffekter på rommet. Prosent.*

Antall.	Gutt	Jente	Totalt
0	22	42	32
1	16	29	23
2	31	19	25
3	16	7	11
4	16	3	9

Vi ser fra tabell 3-5 at 68 prosent av alle ungdommene i undersøkelsen hadde enten TV, TV-spill, PC, eller Internett på rommet sitt. Vi ser en tydelig kjønnsforskjell. Det er dobbelt så mange jenter som ikke har noen av disse effektene på rommet sitt. Det er likevel relativt uvanlig (9%) med et barnerom hvor man har muligheten til å både spille TV-spill, og surfe på nettet. Dette er likevel langt vanligere for gutter.

*Etniske forskjeller.* Jeg vil i resten av rapporten ikke skille mellom de ulike opprinnelseslandene blant barn av innvandrere, da det er små variasjoner. Det største skillet går mellom Vest-Europa og resten av verden. I kategorien innvandrerungdom har jeg derfor inkludert barn av to utenlandskfødte foreldre fra alle land unntatt Vest-Europa og Nord-Amerika. Det som gjenstår er da innvandrerungdom med foreldre som enten har kommet til Norge som flyktninger eller som arbeidsmigranter.

*Tabell 3-6: Andelen med TV, TV-spill, PC, eller Internett på rommet, fordelt på kjønn og innvandrerbakgrunn.*

	Gutter		Jenter	
	Norske	Innvandrere	Norske	Innvandrere
TV	65	65	49	38
TV-spill	46	56	17	16
PC	50	57	23	35
Internett	31	42	11	24

Vi ser av tabell 3-6 at det er færre innvandrerjenter med egen TV, og flere innvandregutter med TV-spill på rommet, sammenlignet med etnisk norske ungdommer. Det er imidlertid interessant å se at mens det er mindre vanlig for ungdom med innvandrerforeldre å ha PC og Internettoppkobling hjemme, ser vi her den motsatte tendensen. Det er mer vanlig for både sønner og døtre av innvandrere å ha egen PC og Internettoppkobling på rommet sitt, sammenlignet med etnisk norske ungdommer. Forskjellene er tydeligst hos jentene. Dette gjør at kjønnsforskjellene er litt mindre blant ungdom med innvandrerbakgrunn, sammenlignet med etnisk norske ungdommer.

Hvordan kan vi så forklare de motsatte resultatene på det å ha PC og Internett hjemme, og det å ha det på rommet? En forklaring kan være at det i innvandrerfamiliene i større grad er barna som bruker PC'en, og ikke de voksne. En annen forklaring kan være en tydelig bevissthet hos innvandrerforeldrene om at kunnskap om PC-bruk er viktig for barn som vokser opp i dagens samfunn. Det blir derfor viktig å undersøke om de etniske forskjellene også slår ut i hvor mye, og hvordan PC'en og Internett blir brukt. Brukes den til underholdning og kommunikasjon, eller er det mer kvalifiserende bruk som leksearbeid og innhenting av informasjon via Internett?



### 3.3 Oppsummering

- Nesten alle ungdommene hadde PC hjemme (95%), mens litt færre hadde tilgang til Internett (83%).
- Hjemme-PC og Internett var mindre utbredt blant barn av innvandrere, men varierte med foreldrenes opprinnelsesland.
- Andelen med Internett hjemme varierte mer med foreldrenes utdanning, enn andelen med hjemme-PC.
- 56 prosent av ungdommene oppga å ha TV på rommet sitt, 30 prosent oppga å ha TV-spill, 37 prosent oppga å ha egen PC, og 21 prosent hadde Internett oppkobling på rommet sitt.
- TV-spill og data på rommet var tydelig mer utbredt blant gutter enn jenter.
- Flere barn av innvandrere hadde PC og Internettoppkobling på sitt eget rom.

## 4 Hvor mange bruker data, og hvordan?

Etter å ha undersøkt hvor mange som har tilgang til data, vil jeg se på hvor mye og hvordan datamaskinen blir brukt. Jeg vil her forvente å finne tydeligere skiller enn i forrige kapittel, hvor vi så på tilgang. Det er ikke gitt at PC'en blir brukt av ungdommene, selv om de har egen PC hjemme. Her kommer ungdommenes egne preferanser inn. Jeg har skilt mellom bruk hjemme og på skolen. Dette fordi det er store variasjoner mellom skolene i hvilken grad de tar data i bruk i undervisningen. Hadde vi hatt et samlemål ville dette slått ut på elevenes databruk. En annen grunn til å fokusere på bruk utenom skolen, er at dette i større grad reflekterer elevenes egne valg, i den grad de har tilgang til PC.

### 4.1 Hjemmebruk

Som vi kan se av tabell 4-1 bruker nesten alle guttene PC etter skoletid (95%), og hele 54 prosent bruker den så ofte som hver dag. Blant guttene er det ingen forskjell på elever på ungdomsskolen og videregående skole. Blant jentene er det en liten nedgang i bruk, fra 90 prosent på ungdomsskolen til 87 prosent på videregående. 28 prosent av jentene på ungdomsskolen og 23 prosent av jentene på videregående bruker PC daglig. Vi ser her at selv om det er små kjønnsforskjeller når det gjelder hvor mange som bruker PC (5 prosentpoeng), er det dobbelt så mange gutter i forhold til jenter som bruker datamaskinen hver dag på fritiden. Resultatene viser at PC-bruk er blitt en naturlig del av ungdommenes fritidsaktiviteter, og da spesielt for guttene. Selv om omtrent like mange gutter og jenter har PC hjemme, har langt flere gutter egen PC på rommet, og de bruker den i mye større grad enn jentene.

*Tabell 4-1 Prosentandelen som bruker PC utenom skolen, fordelt på skolenivå og kjønn.*

	Ungdomsskolen		Videregående skole	
	Gutter	Jenter	Gutter	Jenter
Aldri eller nesten aldri	5	10	5	13
1-3 ganger per måned	5	14	6	16
En gang i uken	9	18	9	19
Flere dager i uken	26	31	25	28
Daglig eller nesten daglig	54	28	54	23

*Etniske forskjeller.* Vi ser av tabell 4-2 at når det gjelder guttene er det små forskjeller. Det er litt flere etnisk norske gutter som bruker PC daglig. Blant jentene er det imidlertid forskjeller. Det er flere jenter med innvandrerbakgrunn som aldri bruker PC etter skoletid. Men det er interessant å se at når det gjelder den gruppen som bruker PC flere ganger i uken eller mer, er det minimale forskjeller.

*Tabell 4-2 Prosentandelen som bruker PC uten om skolen, fordelt på etnisk bakgrunn og kjønn.*

	Gutter		Jenter	
	Norsk	Innvandrere	Norsk	Innvandrere
Aldri eller nesten aldri	5	8	11	23
1–3 ganger per måned	6	8	15	12
En gang i uken	9	13	19	12
Flere dager i uken	25	25	30	29
Daglig eller nesten daglig	55	46	26	24

## 4.2 Skolebruk

Det er et uttalt ønske i Norge å satse på databruk i skolen. Dette er begrunnet i at man skal sikre at alle elever får opplæring i bruk av data, som man mener er essensielt for å klare seg i et samfunn som blir stadig mer avhengig av kunnskap om data: både som et verktøy, og som en kilde til innhenting av informasjon via Internett. Ifølge Frønes (2002) har det digitale samfunnet skapt en voldsom fokus på at utdanningsinstitusjonene skal gi fremtidige elever nok kunnskap til at nasjonen kan klare seg i konkurransen med andre land.

Det er store variasjoner i hvilken grad elevene i undersøkelsen faktisk bruker PC på skolen. På videregående skole kan variasjonen mellom elevene forklares ved at de går på forskjellige studieretninger som i ulik grad fordrer databruk. På ungdomsskolen skal i prinsippet alle elevene innenfor en skole ha lik tilgang til data i undervisningen, med unntak av de som har dette som valgfag, eller som får spesialundervisning på PC. I praksis vil likevel elevenes bruk ofte representere noen reelle valg. Mange skoler har PC'er til disposisjon på biblioteker og lignende som er tilgjengelige for de elevene som ønsker dette. Det må derfor poengteres at vi vet ikke om elevenes svar representerer bruk i undervisningen, eller bruk i fritimer/ friminutt.

Tabell 4-3 Prosentandelen som bruker PC på skolen, fordelt på skolenivå og kjønn.

	Ungdomsskolen		Videregående skole	
	Gutter	Jenter	Gutter	Jenter
Aldri eller nesten aldri	26	38	10	15
1–3 ganger per måned	28	33	11	18
En gang i uken	20	17	22	22
Flere dager i uken	17	10	32	29
Daglig eller nesten daglig	9	3	25	16

På ungdomsskolen bruker 68 prosent av elevene PC på skolen, mens det tilsvarende tallet for videregående skole er 83 prosent. Dette representerer en tydelig økning. Det at 32 prosent av elevene i ungdomsskolen sier de aldri bruker PC på skolen burde likevel bekymre de som satser på bruk av data i skolen. Det er interessant å merke seg den store kjønnsforskjellen på ungdomsskolen, hvor undervisningen i hovedsak er lik for gutter og jenter. Vi ser av tabellen over at 38 prosent av jentene aldri bruker PC på ungdomsskolen, mens kun 26 prosent av guttene svarer det samme. Dette samsvarer med funn fra USA hvor de fant at flere gutter brukte data på skolen (Roberts et al, 1999). Vi ser av tabellen at selv om mange elever på ungdomsskolen har vært borti data på skolen, er det langt færre som har databruk som en naturlig del av undervisningen. Sammenlagt bruker kun 30 prosent av jentene og 46 prosent av guttene PC ukentlig. En nylig publisert internasjonal rapport viste at videregående skole ligger på topp i Europa når det gjelder IKT-ressurser. Resultatene bekrefter dette, samtidig som de viser at ungdomsskolen henger langt etter.

For noen av elevene er skolen det eneste stedet hvor de kommer i kontakt med en datamaskin. For disse har skolen et spesielt ansvar. Det er imidlertid et åpent spørsmål i hvilken grad skolen klarer å kompensere for fraværet av databruk på fritiden. Åtte prosent av elevene i vårt utvalg bruker aldri PC utenom skolen. Men bare litt over halvparten av dem bruker PC på skolen. Det betyr at fire prosent av alle ungdommene aldri bruker PC, verken på skolen eller på fritiden. De utgjør tre prosent av alle guttene, og fem prosent av alle jentene. Tilsvarende utgjør de fem prosent av elevene med innvandrerbakgrunn, og fire prosent av elevene med norske foreldre. Seksti prosent av disse elevene går på ungdomsskolen. Dette betyr at det ikke er tydelige alders-, kjønns-, eller etniske forskjeller mellom disse elevene og resten av utvalget. Dette er en liten gruppe elever, men likevel elever som er meget sårbare for enkelte skolers manglende satsning på bruk av data i skolen.

## 4.3 Bruksområder

Vi har nå sett at de fleste ungdommer i dag har tilgang til PC hjemme, og de blir mye brukt. Men hva brukes de til? Velger gutter og jenter ulike aktiviteter? Og endres bruken med alder? Er brukerprofilen til ungdom med innvandrerbakgrunn annerledes enn etnisk norske ungdommer?

De aller fleste tidligere studier finner klare kjønnsforskjeller. Drotner's (2001) studie i Danmark fant at gutter var mer interessert i nedlasting av programvare, deltagelse i nyhetsgrupper, samt spill og strategisk kommunikasjon. Jenter derimot brukte mer tid på e-post og chatting. En studie av ungdommer i USA viste også at jenter brukte mest tid på e-post, mens guttene brukte mest tid på surfing på Internett (Jackson, Ervin, Gardner, og Schmitt, 2001). Alle studier er likevel ikke entydige i sine funn. Subrahmanyam et al. (2001) fant etter en gjennomgang av tidligere studier av amerikanske barn og ungdoms bruk av data, at ulike studier hadde kommet frem til ulike resultater. Noen fant ut at gutter på *alle* områder brukte mer tid på Internett, uavhengig av type bruk. Andre har kommet frem til at det ikke er noen forskjeller, verken i tidsbruk, eller preferanser. Noe av diskrepansen mellom de ulike studier kan trolig forklares ved at de inkluderer ulike brukskategorier i spørreskjemaene sine. Alle studier har imidlertid funnet at gutter i mye større grad enn jenter spiller dataspill. Man har også funnet at kjønnsforskjellene er større for 14–18-åringer enn for 8–13-åringer.

Når det gjelder etniske forskjeller, har tidligere studier vist at ungdom med innvandringsbakgrunn bruker data sjeldnere enn barn med majoritetsbakgrunn. Jeg har imidlertid ikke funnet noen tidligere studier som undersøker om forskjellene opprettholdes når man ser på ulik bruk.

Hva bruker så norske ungdommer datamaskinen til? Vi har inkludert en rekke ulike PC-relaterte aktiviteter. I tillegg har vi tatt med hvor ofte de spiller TV-spill og Gameboy. Resultatene presenteres i tabell 3-4 og tabell 3-5.

Spørreskjemaet er imidlertid ikke laget for å kartlegge det totale omfanget av hva ungdommene bruker datamaskinen til. Dette ville kreve langt flere spørsmål. I tillegg ville vi antagelig ikke klart å fange opp alt. Vi har derfor konsentrert oss om å se på utbredelsen av noen utvalgte aktiviteter. Dette inkluderer spill, kommunikasjon via Internett, jobbing med leksene, samt det å bruke Internett til innhenting av informasjon. I tillegg har vi inkludert mer kreative og lekne aktiviteter som tegning og arbeid med bilder. Vi ville skille ut de mest kompetente brukerne, og inkluderte derfor et spørsmål om det å lage egne demoer, programmer og spill. Dette er en aktivitet som krever at du kan dataprogrammering. Resultatene presenteres i tabell 4-4 og 4-5.

Tabell 4-4 Andel brukere, samt hyppighet av bruk, av ulike datarelaterte aktiviteter utenom skolen. Ungdomsskolen.

	Totalt		Månedlig		Ukentlig		Daglig	
	G	J	G	J	G	J	G	J
Spiller TV-spill	77	41	19	23	43	17	16	1
Spiller Gameboy	23	17	12	11	8	5	3	1
<i>PC-bruk</i>								
Spiller PC-spill	89	58	12	24	46	29	31	4
Gjør lekser på PC	77	61	34	37	28	22	5	2
Leser eller sender E-post	60	65	17	19	31	35	12	12
Chatter med andre på nettet	54	58	17	22	24	25	14	11
Leter etter info på Internett	80	77	27	39	45	35	8	4
Laster ned musikk	65	40	14	15	34	19	18	6
Tegner, jobber med bilder	51	35	22	21	23	12	6	2
Lager egne progr., demo, spill	22	6	9	4	9	2	5	1
Bruker PC til andre ting	76	61	20	26	34	27	23	8

Tabell 4-5 Andel brukere, samt hyppighet av bruk, av ulike datarelaterte aktiviteter utenom skolen. Videregående skole.

	Totalt		Månedlig		Ukentlig		Daglig	
	G	J	G	J	G	J	G	J
Spiller TV-spill	67	29	23	17	34	11	9	1
Spiller Gameboy	10	8	6	6	3	1	1	1
<i>PC-bruk</i>								
Spiller PC-spill	80	30	17	17	43	12	20	1
Gjør lekser på PC	73	71	33	38	35	30	5	3
Leser eller sender E-post	75	76	17	19	41	45	17	13
Chatter med andre på nettet	60	45	17	20	28	20	15	6
Leter etter info på Internett	89	85	25	38	27	42	12	4
Laster ned musikk	72	40	17	16	38	20	17	4
Tegner, jobber med bilder	50	26	22	16	21	9	7	2
Lager egne progr., demo, spill	19	3	8	2	7	1	4	0
Bruker PC til andre ting	74	51	18	25	35	21	21	5

### 4.3.1 Dataspill

Vi ser av tabell 4-5 at for gutter på ungdomsskolen er dataspill den mest populære aktiviteten. Dette er noe de fleste guttene driver med. En tredjedel av alle guttene på ungdomsskolen spiller dataspill på PC nesten hver dag. Også på videregående er spill på PC den mest populære daglige aktiviteten blant guttene, selv om kun en femtedel av guttene spiller hver dag. Vi ser at det å spille PC-spill er tydelig mer populært enn TV-spill. Det er på dette området jeg finner de tydeligste kjønnsforskjellene. Selv om seksti prosent av jentene på ungdomsskolen spiller dataspill på PC, er det kun 33 prosent

som gjør dette ukentlig eller oftere, mot 77 prosent blant guttene. Samtidig oppgir 60 prosent av jentene at de spiller, noe som er et høyt tall sammenlignet med forestillingen om at dette er en ren gutteaktivitet.

Det er litt færre gutter med innvandrerbakgrunn som spiller PC-spill (79%) sammenlignet med etnisk norske gutter (85%). Dette gir seg også utslag blant storbrukerne av dataspill. 44 prosent av guttene med innvandrerbakgrunn spiller flere dager uken eller mer, mot 55 prosent av etnisk norske guttene. Det er ingen forskjeller blant jentene. Det er imidlertid litt flere jenter med innvandrerbakgrunn som spiller TV-spill. 21 prosent spiller TV-spill ukentlig, mot 15 prosent blant etnisk norske jenter.

### 4.3.2 Internett

Vi har tidligere sett at 82 prosent av ungdommene har tilgang til Internett hjemme. I tillegg bruker mange Internett på skolen, hos venner, eller på biblioteket. Det vil si at de fleste ungdommene har tilgang til Internett. Jeg har fokusert på fire ulike aktiviteter: chatting, e-mail, leting etter informasjon på nettet, og nedlasting av musikk.

Den mest utbredte aktiviteten er det å *lete etter konkret informasjon på nettet*. Det er kun blant guttene på ungdomsskolen at det er litt flere gutter som oppgir at de spiller. Det er imidlertid viktig å påpeke at vi har spurt hvor ofte de leter etter «konkret informasjon» på Internett. Dette kan oppfattes som en målrettet handling, som skiller seg fra mer tilfeldig, planløs surfing på Internett. 79 prosent av elevene på ungdomsskolen og 87 prosent av elevene på videregående oppgir at de bruker Internett på denne måten.

Det er også her små kjønnsforskjeller, selv om det er litt mer vanlig blant guttene. Det skjer imidlertid en forskyvning av kjønnsforskjellene fra ungdomsskolen til videregående blant de som surfer mye. Det er flere gutter (53%) enn jenter (39%) som surfer på nettet ukentlig eller oftere på ungdomsskolen. På videregående skole er det imidlertid samlet sett flere jenter (46%) enn gutter (39%) som surfer ukentlig eller mer, selv om det er flere daglige surfere blant guttene (12 mot 4%).

Det er flere innvandrerjenter (29%) enn norske jenter (18%) som oppgir at de aldri bruker Internett til å innhente informasjon. Dette er ikke overraskende siden det er færre innvandrerjenter med Internettoppkobling hjemme. Det er derfor interessant å se at det er flere innvandrerjenter (26%) enn norske jenter (20%) som gjør dette hver dag. Det er ingen forskjeller blant guttene.

Det å *lese eller sende e-post* er en av de mest utbredte aktivitetene på PC. Blant jentene er det her vi finner flest daglige brukere. Dette er samtidig

den aktiviteten hvor vi ser minst kjønnsforskjeller, selv om det er litt flere jenter enn gutter som sender e-post på ungdomsskolen, og litt flere gutter enn jenter som sender e-post daglig på videregående. 45 prosent av ungdommene på ungdomsskolen, og 58 prosent av ungdommene på videregående sender e-post ukentlig eller oftere. Dette er dermed en utbredt aktivitet, som øker med alderen.

Her er det ingen etniske forskjeller. Dette er overraskende siden det er langt færre innvandrerungdom med Internett hjemme. Dette betyr enten at det er mer vanlig blant innvandrerungdom å ta Internett i bruk hvis de har det hjemme, eller det betyr at de bruker Internett andre steder, som biblioteket eller hjemme hos venner. Det er heller ingen kjønnsforskjeller blant ungdom med innvandrerbakgrunn.

Vi ser av tabellen at over halvparten av alle elevene på ungdomsskolen *chatter*. Andelen øker med alderen for guttene, men synker for jentene. Dette gjør at mens det er flere jenter som chatter på ungdomsskolen, går guttene forbi jentene på videregående. Hele 15 prosent av guttene på videregående skole chatter daglig, mens det tilsvarende tallet for jentene er kun seks prosent. For jentene på videregående er e-post blitt mer populært enn chatting.

Det er flere gutter med innvandrerbakgrunn som chatter (75%), sammenlignet med etnisk norske gutter (57%). Det er likevel ingen forskjeller blant de som gjør dette flere ganger i uken eller mer. Blant jentene var det ingen etniske forskjeller. Det er heller ingen kjønnsforskjeller blant ungdom med innvandrerbakgrunn.

*Nedlasting av musikk fra Internett* har vært gjenstand for hissig debatt i mediene. Platebransjen har forklart nedgang i platesalget med at spesielt ungdommer heller laster ned musikk fra nettet enn å kjøpe platene. Det har vært flere forsøk på å stanse denne aktiviteten. Tallene våre viser at dette er en meget utbredt aktivitet, som over halvparten av alle ungdommene bedriver. Det er flere gutter enn jenter som laster ned musikk. Over halvparten av guttene, og en fjerdedel av jentene, laster ned musikk fra nettet ukentlig eller oftere.

Også her finner jeg forskjeller mellom norske jenter og jenter med innvandrerbakgrunn. Det er flere etnisk norske jenter som laster ned musikk (47% mot 40% blant jenter med innvandrerbakgrunn), noe som er forventet i og med at flere norske familier har Internett hjemme. Det er imidlertid samtidig flest innvandrerjenter som laster ned musikk flere ganger i uken eller oftere (24% mot 15% blant norske jenter). Blant guttene er det ingen forskjeller.



### 4.3.3 Annen PC-bruk

Det har vært mye fokus på at PC skal bli et naturlig skoleverktøy for elevene, både på skolen og til leksejobbing hjemme. Det er da interessant å se at en fjerdedel av elevene oppgir at de aldri *gjør lekser på datamaskinen*. Dette på tross av at de fleste oppgir at de har PC hjemme. Det er flere gutter enn jenter som bruker datamaskinen til å gjøre lekser. For 33 prosent av guttene på ungdomsskolen og 24 prosent av jentene på ungdomsskolen, er dette en ukentlig aktivitet. De tilsvarende tallene for videregående er 40 prosent for guttene, og 33 prosent for jentene.

Også her ser vi etniske forskjeller blant jentene, på ungdomsskolen. Det er flere etnisk norske ungdommer som gjør lekser på PC (43% mot 39%), men det er flere døtre av innvandrere som gjør dette flere ganger i uken (17% mot 10%). Det er ingen forskjeller på guttene.

Vi har inkludert to spørsmål i spørreskjemaet som skal måle mer kreative aktiviteter. Først har vi spurt om hvor mange som *tegner eller jobber med bilder* på datamaskinen. Vi valgte opprinnelig dette spørsmålet for å prøve å fange opp en aktivitet vi tenkte var mer typisk for jentene. Det er imidlertid nesten dobbelt så mange gutter som holder på med dette. Andelen gutter holder seg nesten konstant med alderen, men synker for jentene. Dette er en mindre hyppig aktivitet enn spilling, leksejobbing og bruk av Internett. Men det er allikevel en fjerdedel av guttene som gjør dette ukentlig. En liten gruppe på 6–7 prosent av guttene sitter nesten daglig å tegner eller jobber med bilder, mens det tilsvarende tallet for jentene er kun to prosent. Det er litt usikkert hva de faktisk gjør. De kan tegne med tegneprogrammet, jobbe med digitale bilder, lage egne bilder, og lignende. Uansett kan dette betegnes som en kreativ virksomhet, som er spesielt utbredt blant guttene.

Det er flere innvandrerjenter som både bruker PC til tegning og bildebehandling (35% mot 30%), og som gjør dette flere ganger i uken eller mer (10% mot 6%). Det var ingen forskjeller blant guttene.

Det å lage egne *demoer, spill, og dataprogrammer* er en aktivitet som krever en blanding av kreativitet og gode datakunnskaper. Vi har inkludert dette spørsmålet for å fange opp de mest kompetente brukerne. Her kreves kunnskaper i dataprogrammering. Dette er den minst utbredte aktiviteten, med tydelige kjønnsforskjeller. Det er nesten bare gutter som gjør dette. Selv om en femtedel av guttene programmerer, er det kun 4–5 prosent som gjør dette daglig.

Også her skiller jenter med innvandrerbakgrunn seg fra etnisk norske jenter ved at de er mer aktive. Flere innvandrerjenter bruker PC til programmering (12% mot 4%), og flere gjør dette flere ganger i uken eller mer (3% mot 1%). Det var ingen forskjeller blant guttene.

Som nevnt tidligere var ikke spørreskjemaet laget for å kartlegge alt ungdommene bruker datamaskinen til. Vi spurte imidlertid om hvor mange som *braker PC til andre ting* som et forsøk på å fange opp hvor mange som gjør noe annet enn det vi har inkludert i spørreskjemaet. Det er interessant å se at 75 prosent av guttene, og 56 prosent av jentene sier de bruker PC til andre ting enn det vi spør om. Også her er det ingen endring fra ungdomsskolen til videregående for guttene, men en nedgang for jentene. Det er også langt flere gutter enn jenter som her tenker på aktiviteter de gjør hver dag. Vi vet ikke hva disse ungdommene tenker på. Men resultatene viser at mange bruker datamaskinen til helt andre aktiviteter enn det som er inkludert i vår spørreundersøkelse. Dette gjelder blant annet all bruk av Internett som ikke er kommunikasjon og leting etter informasjon, som bestilling av kinobilletter, handle varer, nedlasting av programvare, osv.

Vi finner også her samme tendens som tidligere: Det er flere jenter med norsk bakgrunn som bruker PC til andre ting (57% mot 50%), men flere innvandrersjenter som gjør dette flere ganger i uken eller mer (23% mot 17%). Det var ingen forskjeller blant guttene.

#### 4.3.4 Kjønnforskjeller i bruksområder

Guttene bruker mer tid på alle de ulike aktivitetene vi har inkludert i spørreskjemaet, med unntak av e-post på ungdomsskolen. Det er et gjennomgående trekk at kjønnforskjellene øker jo eldre ungdommene blir. Dette fordi guttenes aktivitet er konstant, mens den synker for jentene. De største kjønnforskjellene finner jeg i dataspill, nedlasting av musikk, det å tegne eller jobbe med bilder, samt lagning av egne programmer. Disse aktivitetene er mer populære blant gutter enn blant jenter. Dette er også den bruken som krever mest kompetanse i hvordan datamaskinen fungerer. Men jentene henger ikke så langt etter. Hele 60 prosent av jentene på ungdomsskolen spiller dataspill, 40 prosent har lastet ned musikk fra Internett, og 35 prosent har brukt datamaskinen til å tegne, eller jobbe med bilder. Når det gjelder e-post, chatting, og leting etter informasjon på Internett, er det små kjønnforskjeller. På ungdomsskolen finner vi at det er flere jenter som chatter og bruker e-post. Resultatene samsvarer med tidligere studier (Drotner, 2001; Jackson, Ervin, Gardner, og Schmitt, 2001; Subrahmanyam et al., 2001).

#### 4.3.5 Etniske forskjeller i bruksområder

Vi har tidligere sett at ungdom med innvanderbakgrunn i mindre grad har tilgang til PC hjemme. Vi ville derfor forvente at dette skulle gjenspeile seg i

resultatene på de ulike bruksområder, ved at barn av innvandrere var mindre aktive. Dette var imidlertid ikke tilfelle. Færre gutter med innvandrerbakgrunn spiller dataspill. Ellers var det ingen forskjeller. Et unntak var at flere gutter med innvandrerbakgrunn chatter. Dette betyr enten at innvandrer-gutter i større grad bruker PC'en de har hjemme, eller at de kompenserer for manglende hjemme-PC ved å få tilgang via venner, bibliotek, eller lignende.

Resultatene blant jentene viste at de var mer kompetente databrukere, sammenlignet med etnisk norske jenter. Det var riktignok flere norske jenter som surfer og laster ned musikk, men det var flere jenter med innvandrerbakgrunn som gjør dette daglig. Det var også flere jenter med innvandrerbakgrunn som lager egne programmer, og som tegner eller jobber med bilder på PC'en. På de andre områdene fant vi ingen etniske forskjeller. Dette betyr at vi ikke finner de samme tydelige kjønnsforskjellene blant innvandrerungdom som vi finner blant etnisk norske ungdommer. Det viser seg også at jenter med innvandrerbakgrunn rapporterer om en mer kompetansekrevede bruk av PC'en.

## 4.4 Tidsbruk

Jeg har foreløpig undersøkt hvor ofte ungdommene bruker data. Vi vil nå gå over til å se tidsbruk ved spilling av dataspill, og kommunikasjon via chat og e-post. Spørsmålet lød som følger: «Hvor lang tid bruker du vanligvis når du gjør følgende i løpet av en hverdag (ikke lørdag/søndag) utenom skolen?»

Tabellen nedenfor viser igjen tydelige kjønnsforskjeller. Guttene bruker mer tid på TV-spill. Det vanligste er å spille mindre enn en time de dagene de spiller. Guttene på videregående skole bruker litt mindre tid, sammenlignet med ungdomsskolen. Det er en liten gruppe på 13 prosent på ungdomsskolen, og 10 prosent på videregående skole, som spiller mer enn tre timer når de spiller.

Tabell 4-6 Tid brukt på TV-spill, fordelt på kjønn og skolenivå. Prosent.

TV-spill	Ungdomsskolen		Videregående skole	
	Gutter	Jenter	Gutter	Jenter
Mindre enn 1 time	40	70	46	67
1–2 timer	33	21	31	23
2–3 timer	14	6	13	7
3–4 timer	6	2	6	2
Mer enn fire timer	7	1	4	2

Tabell 4-7 Tid brukt på PC-spill, fordelt på kjønn og skolenivå. Prosent

PC-spill	Ungdomsskolen		Videregående skole	
	Gutter	Jenter	Gutter	Jenter
Mindre enn 1 time	31	63	35	70
1–2 timer	31	26	33	21
2–3 timer	18	7	16	6
3–4 timer	10	2	8	2
Mer enn fire timer	10	1	7	1

Tabell 4-7 viser at de som spiller PC-spill bruker mer tid på denne aktiviteten, sammenlignet med de som spiller TV-spill. Tyve prosent av spillerne på ungdomsskolen spiller PC-spill mer enn tre timer, mot 13 prosent for TV-spill. Tidsbruken synker med alderen.

Tabell 4-8 Tid brukt på chatting, fordelt på kjønn og skolenivå. Prosent

Chatting	Ungdomsskolen		Videregående skole	
	Gutter	Jenter	Gutter	Jenter
Mindre enn 1 time	46	53	50	58
1–2 timer	31	33	30	31
2–3 timer	9	8	10	7
3–4 timer	6	3	5	2
Mer enn fire timer	8	3	5	2

Tabell 4-8 viser at de som chatter bruker mye tid på denne aktiviteten. Her er det små kjønnsforskjeller, selv om guttene bruker litt mer tid. Tidsbruken går noe ned med alderen. Det er interessant å se at hele 14 prosent av guttene på ungdomsskolen chatter mer enn tre timer om dagen, de dagene de chatter. Totalt i utvalget er det fire prosent av guttene, og fire prosent av jentene, som chatter mer enn to timer hver dag.

Tabell 4-9 viser at det å lese og skrive e-post er den aktiviteten som tar minst tid. Her er det minimale kjønnsforskjeller. Det er noen få ungdommer som skriver og leser e-post mer enn tre timer, de dagene de gjør det. Totalt i utvalget er det ca. to prosent av guttene som leser og sender e-post mer enn to timer, hver dag. For jentene er det under en prosent, dvs. nesten ingen.

Tabell 4-9 Tid brukt på e-post, fordelt på kjønn og skolenivå. Prosent

E-post	Ungdomsskolen		Videregående skole	
	Gutter	Jenter	Gutter	Jenter
Mindre enn 1 time	82	83	85	87
1–2 timer	11	14	10	11
2–3 timer	3	2	3	1
3–4 timer	1	1	1	0
Mer enn fire timer	3	1	1	0

*Etniske forskjeller:* Det er ingen forskjeller i dataspill. Blant de som chatter er det jenter med innvandrerbakgrunn som bruker mest tid. Flere jentene med innvandrerbakgrunn chatter mer enn to timer (26%), sammenlignet med etnisk norske jenter (12%). Når det gjelder bruk av e-post, er det flere gutter med innvandrerbakgrunn (29%) som leser og skriver e-post mer enn en time, sammenlignet med etnisk norske gutter (16%). For jentene er de tilsvarende tallene 27 og 14 prosent.

#### 4.4.1 Oppsummering tidsbruk

Resultatene her endrer ikke bildet presentert i forrige del. I tillegg til å spille oftere, bruker guttene lenger tid enn jentene når de spiller. Vi så tidligere at det er små kjønnsforskjeller i hvor ofte gutter og jenter chatter og sender e-post. Vi ser her små kjønnsforskjeller i tidsbruk, selv om tendensen er at gutter bruker litt mer tid på chatting, sammenlignet med jentene. Dette forsterker den lille tendensen vi alle rede har sett, hvor det er litt flere gutter på videregående som chatter daglig. I tillegg bruker de mer tid enn jentene.

### 4.5 Bruksmønstre

Finnes det ulike brukergrupper, med ulike typer aktiviteter? Er det noen som kun bruker Internett, mens andre kun spiller? Er det ulike brukergrupper blant gutter og jenter? For å finne frem til dette benyttet vi oss først av en faktoranalyse. Vi inkluderte alle de ulike aktivitetene på data, slik de er listet opp i tabellen nedenfor. En faktoranalyse undersøker om svar grupperer seg på bestemte måter, for eksempel at det å svare positivt på ett spørsmål innebærer et bestemt svar på et annet. Vi fant både for guttene og jentene to faktorer. Den ene inneholdt TV-spill og Gameboy, mens den andre faktorer inneholdt PC-aktivitetene. Det betyr at det å spille TV-spill og Gameboy ikke nødvendigvis henger sammen med de andre aktivitetene. Vi inkluderte derfor kun aktiviteter på PC'en i en ny faktoranalyse. Vi får fremdeles for guttene kun en faktor. For jentene får vi imidlertid en egen PC-spill faktor, som henger sammen med det å lage egne spill og demoer. Tolkningen av faktoranalysen vil uansett være at de som bruker mye tid foran dataskjermen, gjør de fleste av de aktivitetene vi har inkludert i spørreskjemaet. Det er ingen tydelige forskjellige bruksmønstre.

Det er allikevel visse aktiviteter som oftere opptrer sammen. Vi skal derfor se hvordan de ulike aktivitetene henger sammen enkeltvis, fordelt på gutter og jenter. Vi har uthevet de sterkeste korrelasjonene, for bedre å kunne lese tabellen.

Tabell 4-10 Sammenhengen mellom de ulike aktivitetene.

	Jenter									
Gutter	TV-spill	PC-spill	Gameboy	Lekser	E-post	Chatte	Surfer	Musikk	Bilder	Progr.
TV-spill		0,27	<b>0,31</b>	0,04	(0,02)	0,11	0,05	0,12	0,16	0,14
PC-spill	0,12		0,25	0,15	0,16	0,22	0,15	0,18	0,27	0,20
Gameboy	0,26	0,17		0,06	(0,03)	0,10	0,06	0,09	0,15	0,16
Lekser	(-0,04)	0,22	0,09		<b>0,43</b>	0,22	<b>0,51</b>	0,26	<b>0,32</b>	0,14
E-post	-0,06	0,24	0,06	<b>0,44</b>		<b>0,52</b>	<b>0,55</b>	<b>0,39</b>	0,29	0,11
Chatter	(0,03)	0,28	0,08	0,27	<b>0,57</b>		<b>0,40</b>	<b>0,46</b>	0,28	0,17
Surfer	(-0,02)	0,24	(0,04)	<b>0,47</b>	<b>0,57</b>	<b>0,48</b>		<b>0,38</b>	<b>0,37</b>	0,14
Musikk	0,09	<b>0,30</b>	0,10	0,27	<b>0,47</b>	<b>0,55</b>	<b>0,46</b>		<b>0,38</b>	0,23
Bilder	(0,04)	0,26	0,14	<b>0,38</b>	<b>0,42</b>	<b>0,37</b>	<b>0,44</b>	<b>0,40</b>		<b>0,34</b>
Progr.	0,07	0,22	0,20	0,25	<b>0,30</b>	<b>0,33</b>	0,29	<b>0,32</b>	<b>0,47</b>	

Alle resultatene er signifikant ( $p < .001$ ) med unntak av tallene i parentes.

Resultatene for guttene presenteres til venstre, og jentene til høyre.

Vi ser av tabellen over at for både gutter og jenter er det liten sammenheng mellom det å spille TV-spill, og resten av aktivitetene. For jentene er det imidlertid en større sammenheng mellom de ulike spillaktivitetene, noe som bekrefter funnene fra faktoranalysen. Det kan se ut til at guttene som har PC foretrekker PC-spill fremfor TV-spill.

De sterkeste sammenhengene finner vi mellom de ulike Internett-aktivitetene. Det er en tydelig sammenheng mellom det å bruke tid på e-post, chatting, surfing, og nedlasting av musikk. Det er verdt å merke seg at de som bruker mye tid på lekser, samtidig bruker mye tid på innhenting av informasjon på Internett. Det å sende e-post og det å chatte skiller seg fra hverandre ved at chatting ikke korrelerer med leksejobbing på PC. Det kan dermed tyde på at det å sende e-post er en vanligere aktivitet for de skoleflinke.

Den tydeligste kjønnsforskjellen finner vi i hvilke aktiviteter som korrelerer med det å lage egne programmer, spill og demoer. Resultatene her gjenspeiler det vi fant i faktoranalysen. For guttene henger denne aktiviteten mye sterkere sammen med det å sende e-post, chatte, surfe, og jobbe med bilder, enn hva som er tilfelle blant jentene. Det er også en mye sterkere sammenheng mellom nedlasting av musikk og det å spille PC-spill for guttene. Dette kan forklares ved at de fleste gutter spiller PC-spill, noe som ikke er tilfelle for jentene.

Oppsummert kan vi her konkludere med at det tydeligste resultatet er at de som bruker mye tid foran PC-skjermen, er innom de fleste av aktivitetene. Unntaket er de som spiller mye TV-spill. De bruker lite tid på PCen.

## 4.6 Oppsummering

- 95 prosent av guttene og 88 prosent av jentene brukte PC utenom skolen. Langt flere gutter (54%) enn jenter (26%) brukte PC daglig utenom skolen.
- Flere jenter med innvandrerbakgrunn brukte aldri PC utenom skolen, men det var ingen forskjeller blant jentene som brukte PC flere dager i uken. Det var ingen forskjeller blant guttene.
- Bruk av PC på skolen var mer utbredt på videregående skole (87%) enn på ungdomsskolen (65%). Flere gutter enn jenter brukte PC på skolen.
- Fire prosent av ungdommene brukte aldri PC, hverken hjemme eller på skolen.
- Dataspill var den mest populære aktiviteten blant guttene. En tredjedel av guttene på ungdomsskolen spilte PC-spill hver dag, mot kun fire prosent blant jentene. Men det var allikevel 58 prosent av jentene på ungdomsskolen som spilte PC-spill.
- Den mest utbredte aktiviteten, var å lete etter informasjon på Internett. 79 prosent av elevene på ungdomsskolen, og 87 prosent av elevene på videregående skole brukte Internett på denne måten. Her var det små kjønnsforskjeller.
- 69 prosent av elevene på ungdomsskolen, og 72 prosent av elevene på videregående skole gjorde lekser på PC'en. Dette var mer utbredt blant guttene.
- Det å sende e-post var mer utbredt enn å chatte. 45 prosent av elevene på ungdomsskolen, og 58 prosent av elevene på videregående skole, sendte e-post ukentlig eller oftere. 37 prosent av elevene på ungdomsskolen, og 30 prosent av elevene på videregående, chattet ukentlig eller mer. Det var her vi fant flest daglige brukere blant jentene. Det var likevel flere daglige brukere blant guttene.
- Over halvparten av elevene lastet ned musikk fra Internett, og 11 prosent gjorde dette ukentlig. I denne gruppen var det langt flere gutter.
- Halvparten av guttene, og 30 prosent av jentene, tegnet eller jobbet med bilder på PC.
- 20 prosent av guttene, og fire prosent av jentene, brukte PC til å lage egne programmer eller demoer.

- Jenter med innvandrerbakgrunn viste seg å ha et mer kompetente bruksmønster, sammenlignet med etnisk norske jenter. Det var riktignok vanligere blant norske jenter å surfe og laste ned musikk, noe som ikke var uventet siden flere norske jenter hadde Internett. Men det var vanligere blant jenter med innvandrerbakgrunn å gjøre dette daglig. Det var også flere jenter med innvandrerbakgrunn som lagde egne programmer, og som tegnet eller jobbet med bilder på PC'en. På de andre områdene fant vi ingen etniske forskjeller. Færre innvandregutter spilte dataspill. Ellers var det ingen etniske forskjeller blant guttene.
- Kjønnforskjellene ble enda tydeligere da vi undersøkte hvor lang tid de brukte på de ulike aktivitetene. Gutter brukte langt mer tid på TV-spill, PC-spill og chatting, de dagene de gjorde de ulike aktivitetene. Ti prosent av de som spilte PC-spill på ungdomsskolen, spilte mer enn fire timer de dagene de spilte.



## 5 Sammenhengen mellom ulik bruk av data, og skolekarakterer og foreldres utdannelsesnivå

Frønes (2002) påstår i sin bok «Digitale skiller» at den utbredte tilgangen til PC kan ha som effekt at den heller øker allerede eksisterende sosiale skiller, heller enn å utjevne dem. Dette fordi foreldrenes utdannelsesnivå påvirker hvordan datamaskinen blir brukt. Den underliggende antagelsen er at ulik bruk varierer med i hvilken grad det er kompetansegivende for skole og utdanning. Hvis aktivitetene til middelklasseungdommene er mer kompetansegivende, får de et ekstra forsprang i forhold til andre elever, i tillegg til det de allerede har ved sin klassetilhørighet. Men er det grunn til å anta at ulik bruk varierer med i hvilken grad den er kompetansegivende for skole og utdanning? Og er det slik at foreldrenes utdanning påvirker hvordan ungdommene bruker datamaskinen?

Det er et uttalt ønske i Norge å satse på data i skolen. Dette er begrunnet i at man skal sikre at alle elever får opplæring i bruk av PC, noe som man mener er vesentlig for å klare seg i et samfunn som blir stadig mer avhengig av kunnskap om data; både som et verktøy, og som en kilde til innhenting av informasjon via Internett. Det er samtidig en tanke om at bruken av data skal øke kompetansen og læringsmiljøet for elevene. Det er imidlertid høyst uklart om det er en sammenheng mellom bruk av data og skoleprestasjoner. Attewell og Battle (1999) fant at de som brukte PC'er hjemme hadde bedre karakterer i matematikk og lesing, selv etter å ha kontrollert for familieinntekt og sosial og kulturell kapital. De fant imidlertid at sammenhengen var sterkere for de med foreldre med høy utdanning, og sterkere for gutter enn jenter. Dette ble forklart ved at middelklassens barn får mer ut av databruk som er relevant for deres utdanning, sammenlignet med arbeiderklassen. Dette fordi foreldrene oppmuntrer til bruk relevant for skolearbeidet, mens arbeiderklasse-foreldrene i større grad lar barna bruke datamaskinen til underholdning. Dette er i tråd med Frønes argument. Forfatterne stiller derfor også her spørsmålsteget ved om det er slik at innføringen av datateknologi heller øker forskjellene mellom fattig og rik, mellom gutter og jenter, heller enn å utviske skillelinjene. De fleste har i dag tilgang til PC hjemme, men det er fremdeles store forskjeller i bruk. Det er grunn til å tro at allerede eksisterende forskjeller mellom

familiene knyttet til klasseforskjeller bestemmer hvordan barna bruker datamaskinen. Vi kan ikke her si noe om det å bruke data leder til bedre karakterer på skolen. Men ved å se på sammenhengen mellom bruk og karakterer kan vi finne ut om de skoleflinke bruker datamaskinen på en annen måte enn de med lavere karakterer. På samme måte kan vi se om foreldrenes utdannelse påvirker bruken. Men det er fremdeles uklart hvordan vi skal skille kompetansegivende bruk, fra annen bruk. Frønes (2002) trekker frem dataspill som et eksempel på en bruk av PC som ikke gir kompetanse. På samme måte kan en tenke seg at chatting ikke vil gi skolerelevant kompetanse. Men dette er begge viktige innfallsporter til generell kunnskap om data, som kan motivere til mer kompetansegivende bruk som programmering og bruk av Internett som en viktig informasjonskilde.

## 5.1 Skolekarakterer

Vi ba elevene oppgi hvilken karakter de fikk sist gang i karakterboken sin, i fagene norsk skriftlig, engelsk og matematikk. Man kunne forvente seg at mye skriving på data øker evnen til skriftlig formulering, at mye bruk av dataspill øker evnene til logisk tenkning (matematikk), samt at mye bruk av Internett og dataspill øker engelskkunnskapene.

Tabell 5-1 Sammenhengen mellom skolekarakterer og ulik bruk av data.

Databruk	Norsk			Matte			Engelsk		
	B	S.E.	Sign.	B	S.E.	Sign.	B	S.E.	Sign.
Samlet PC-bruk hjemme	.043	.017		.074	.012	***	.129	.015	***
TV-spill	-.117	.016	***	-.076	.011	***	.026	.014	
PC-spill	-.048	.017		.041	.012		.046	.015	
Lekser	.066	.015	***	.069	.011	***	.065	.013	***
E-post	.058	.020		.034	.014		.186	.017	***
Chatter	-.015	.020		-.060	.014	***	.114	.017	***
Surfer	.066	.016	***	.010	.011		.149	.014	***
Musikk	-.030	.020		-.049	.014	***	.147	.017	***
Bilder	.000	.016		-.010	.011		.059	.014	***
Programmering	.000	.011		-.023	.008		.018	.010	

\*\*\*=p<.001

Tabell 5-1 presenterer resultatene. Jeg har i alle analysene kontrollert for kjønn og alder. Dette er helt nødvendig da karakterene øker med alder, samtidig som mange av aktivitetene går ned med alder. Når man kontrollerer for alder undersøker man om det er en sammenheng mellom databruk og

karakterer separat for hver aldersgruppe, og for gutter/jenter. Hvis dette er tilfelle, får vi en statistisk signifikant sammenheng, slik de fremstår i tabellen.

Jeg vil kun konsentrere meg om de tydeligste sammenhengene ( $p < .001$ ), da datamaterialet er så stort at det skal lite til for at sammenhengene blir signifikante. Vi ser av tabellen over at jo mer ungdommene bruker PC hjemme, jo bedre karakterer har de i engelsk og matematikk. Det var ingen sammenheng med norskkarakteren. Vi ser imidlertid at bildet endrer seg hvis vi splitter opp i de ulike aktivitetene, men tendensen er stort sett den samme. De sterkeste sammenhengene finner vi mellom PC-bruk og engelsk.

Det kan se ut til at det er litt forskjellige grupper ungdommer som spiller TV-spill og PC-spill. Jo mer ungdommene spiller TV-spill, jo dårligere karakterer har de i norsk og engelsk. For PC-spill er det derimot ingen forskjell.

Det som slår sterkest ut er en positiv sammenheng mellom hvor ofte de bruker Internett, og engelskkarakteren. Det er grunn til å tro at en meget stor del av Internettsidene ungdommene er inne på har engelsk tekst. Engelskkunnskapene blir dermed trent opp. I tillegg er de en forutsetning for å forstå innholdet. Den sterke sammenhengen mellom engelskkarakteren og chatting og bruk av e-post, kan muligens forklares ved at de fleste som kommuniserer over Internett, også er hyppige brukere av Internett som informasjonskanal og for nedlasting av musikk, slik at de får engelskkunnskapene inn på denne måten.

Ikke overraskende var det en positiv sammenheng mellom hvor ofte du gjør lekser på PC og gode karakterer. Dette kan også være en funksjon av at du faktisk gjør mye lekser. Det eneste som slo ut negativt, foruten TV-spill, var en negativ sammenheng mellom matematikk og det å chatte og laste ned musikk fra nettet. Sammenhengen er imidlertid ikke så sterk.

*Oppsummert* kan vi se at resultatene er avhengig av hvilke karakterer vi ser på. Den tydeligste sammenhengen ser vi mellom Internettbruk og engelskkarakteren. Ellers har bruk av PC til lekser og leting etter informasjon på Internett sammenheng med gode norskkunnskaper, mens TV-spill henger sammen med dårlige karakterer i norsk. Økt bruk av Internett til chatting og nedlasting av musikk henger sammen med dårlige karakterer i matematikk.

## 5.2 Foreldres utdannelsesnivå

Vi har spurt elevene om foreldrenes utdanning. Vi må imidlertid ta et lite forbehold, da det ikke er sikkert at alle elevene har full oversikt over foreldrenes utdanning, og da spesielt blant de yngste elevene.

Tabell 5-2 Sammenhengen mellom foreldres utdanningsnivå og barnas bruk av data. Prosent.

	Høyskole eller universitet	Videregående skole	Ungdomsskole
TV-spill	48	56	55
PC-spill	65	65	58
Lekser	76	67	61
E-post	77	68	61
Chatter	55	55	52
Surfer	89	82	77
Musikk	59	54	49
Tegner, bildebehandling	43	40	35
Programmering	14	12	10

For alle PC-aktivitetene er det slik at barn av høyutdannede foreldre gjør disse aktivitetene oftere enn barn av foreldre med lavere utdanning. TV-spill viser den motsatte tendensen, selv om det er relativt små forskjeller. Dette bekrefter tidligere inntrykk av at det er barn med dårligere karakterer som spiller TV-spill. Dette henger åpenbart sammen med at det er færre som har muligheten til å heller velge spill på PC. Men samtidig har 91 prosent av barna med foreldre med lavest utdanning, PC hjemme. Det kan derfor se ut til at dette også gjenspeiler noen reelle valg for disse ungdommene; de foretrekker TV-spill fremfor PC-spill. Det er viktig her å påpeke at da dataene ble samlet inn, i 2002, var det slik at de mest «intelligente» spillene kun var å få på PC. Nå er det mer vanlig at de fleste spill kommer på alle konsoller.

De aktivitetene som tydeligst henger sammen med foreldrenes utdanningsnivå, er leksejobbing, sending av e-post, og innhenting av informasjon via Internett. Dette forsterker bildet av at det er de mest kompetente elevene som bedriver de mest allmenn-kompetansegivende aktivitetene. Dette viser igjen at tilgang til PC for alle ikke er nok. Klasseforskjellene gjenspeiles også i bruk. Det å laste ned musikk og jobbe med tegning eller bilder, er mer vanlig i familier med foreldre med høy utdanning. Vi ser den samme tendensen for chatting og programmering, men her er sammenhengen svakere.

### 5.3 Oppsummering

Jo mer elevene bruker data, jo bedre karakterer har de, og jo høyere utdanning har foreldrene. Det er imidlertid stor variasjon mellom de ulike aktivitetene. De mest skoleflinke elevene, og de med foreldre med høyest utdanning, sender e-post, gjør lekser på PC, og henter informasjon fra Internett.

De minst skoleflinke elevene, med foreldre med lavere utdanning, spiller TV-spill. Det er interessant å merke seg at de mest skoleflinke elevene i større grad velger e-post fremfor chatting når de skal kommunisere via Internett. Dette forsterker bildet av at det er de mest kompetente elevene som bedriver de mest allmenn-kompetansegivende aktivitetene. Resultatene bekrefter Frønes (2002) poeng, at både foreldrenes utdanningsnivå og elevenes evner reflekteres i hvordan barna bruker sin PC. Det er imidlertid et åpent spørsmål i hvilken grad dette øker de allerede eksisterende sosiale skiller. Dette forutsetter at kompetent bruk av data vil gi enkelte ungdommer et fortrinn i forhold til de som ikke bruker data, eller som bruker den kun til ren underholdning. Dette er imidlertid et åpent spørsmål som krever mer forskning. Ett innlegg fra en lærer i Aftenposten i februar i år kan allikevel være et tankekors. Han mente at de som brukte «gammeldagse» leksikoner hvor de måtte lese og bearbeide stoffet selv, hadde store fortrinn i forhold til de som lastet ned stoff fra Internett. Han var heller redd for at den utstrakte bruken av Internett i skolen ville føre til at elevene fikk et mindre kritisk forhold til stoffet. Dette viser igjen at vi her har et komplisert samspill mellom hva elevene lærer av foreldrene, hva de veiledes i på skolen og hvilke evner den enkelte elev har.

## 6 Sammenhengen mellom databruk og tid brukt på venner

En av hovedbekymringene knyttet til det store omfanget av bruk av PC/Internett og TV/dataspill blant barn og ungdom har vært at dette vil føre til mindre direkte samhandling med venner, og dermed mindre tid til utvikling av sosiale relasjoner, allsidig lek og fysisk aktivitet. Det er grunn til å forvente et slikt resultat siden mange oppgir at de bruker mye av sin fritid foran dataskjermen. Samtidig disponerer elevene mange timer etter skoletid, før de går til sengs. Dette gir mulighet for en både/og løsning.

Det er også slik at en rekke av aktivitetene foran dataskjermer foregår sammen med venner, som spilling av dataspill. Noen av aktivitetene er også sosiale i seg selv, som kommunikasjon via chat og e-post. Selv om bruk av chatkanaler og e-mail kan innebære en kommunikasjon med venner heller enn ukjente, har likevel studier rapportert om en sammenheng mellom slik bruk av Internett (chatting og e-mail), og mindre tid sammen med venner og familien (Kraut 1998, Riphagen og Kanfer, 1997; Sanders, Field, Diego, og Kaplan, 2000, Weiser, 2001). Weiser (2001) rapporterte i en studie av 487 psykologistudenter at man fant en sammenheng mellom den *kommunikative* bruken (direkte kommunikasjon med andre personer via Internett), og dårligere mental helse (depresjon og ensomhet) samt færre sosiale relasjoner. Blant de som hadde en mer instrumentell bruk av Internett (hente informasjon, høre på musikk og lignende) fant man ingen slik sammenheng. Selv om det er høyst usikkert om dette er en konsekvens av bruken, eller om det representerer en seleksjon av hvem som velger å bruke tid på kommunikasjon med andre via Internett, er det grunn til å være bekymret for en slik utvikling. Er det slik at enkelte ungdommer med sosiale problemer synes kommunikasjon med jevnaldrende via Internett er å foretrekke fremfor direkte samhandling, er det grunn til å tro at det å bruke mye av fritiden sin på denne aktiviteten vil forsterke problemet. Direkte sosiale interaksjoner med andre mennesker er viktig for identitetsutvikling og gode sosiale relasjoner. Sterke bånd til jevnaldrende har vist seg å være en buffer for stressende opplevelser, og henger sammen med en bedre sosial og psykologisk tilstand (Cohen og Wills, 1985).

Når det gjelder bekymringen knyttet til sosial isolasjon som en følge av omfattende bruk av TV- og dataspill, har en studie rapportert at de som

spilte mye var mer sammen med venner etter skoletid enn de som ikke spilte (Colwell, Grady, og Rhaiti,1995). En annen studie fant ingen forskjeller i sosiabilitet og sosiale interaksjoner mellom ikke spillende og moderat spillende (Phillips, Rolls, og Rouse, 1995). Samtidig representerer ungdomstiden en fase hvor det å tilbringe tid sammen med venner er en viktig del av deres utvikling. Tilhørighet til et vennefellesskap, og bekreftelse fra disse, er vesentlig for ungdommenes løsrivelse fra foreldrene, samt deres identitetsutvikling. Dette forklarer trolig hvorfor ungdommenes bruk av kommunikasjon via IKT er mye mer intens i denne fasen, sammenlignet med senere år. Det betyr at det er grunn til å forvente at utstrakt bruk av IKT-basert kommunikasjon henger sammen med et sterkt ønske om fellesskap med venner, og dermed ikke trenger å være til trengsel for samhandling i det virkelige liv. Det er heller et supplement, for ungdommer som har et stort sosialt nettverk.

## 6.1 Generell databruk

Jeg har valgt å konsentrere meg om tid brukt sammen med venner, både ute og inne hos hverandre. Ungdommene ble i spørreskjemaet bedt om å si hvor mange ganger de hadde gjort en del aktiviteter siste uke, siste syv dager. Jeg har her inkludert spørsmålene «Brukt størstedelen av kvelden ute sammen med venner/kamerater» og «Vært sammen med venner hjemme hos meg, eller hos dem». Jeg vil kun konsentrere meg om de tydeligste sammenhengene ( $p < .001$ ) da datamaterialet er så stort at det skal lite til for at sammenhengene blir signifikante.

Jeg vil først kort se på sammenhengen mellom generell bruk av PC, og antall kvelder tilbragt sammen med venner. På ungdomsskolen var det ingen sammenheng. På videregående skole var gutter som bruker PC daglig litt sjeldnere *ute* med venner sammenlignet med de som brukte PC en gang i uken eller sjeldnere. Det var imidlertid ingen sammenheng mellom hvor ofte de brukte PC'en, og hvor mange kvelder de var sammen med venner *innendørs*. Jenter på videregående skole som brukte PC'en flere ganger i uken, samt de som aldri brukte PC'en, var sjeldnere *ute* med venner sammenlignet med de som brukte PC'en en til fire dager i måneden. Det var heller ikke her noen sammenheng mellom hvor ofte de brukte PC'en, og hvor mange kvelder de var sammen med venner *innendørs*. De som skiller seg tydelig ut ved å være mindre ute sammen med venner, er dagligbrukerne på videregående skole. Det er ingen sammenheng mellom generell PC-bruk og antall

kvelder tilbragt inne med venner, trolig fordi PC-bruk kan kombineres med sosial omgang med venner.

## 6.2 Bruk av dataspill, chatting og e-post

Videre vil jeg undersøke om sammenhengen mellom tid tilbragt med venner og bruk av data, avhenger av hvordan PC'en brukes. Jeg har i hovedsak konsentrert meg om de hyppigste og mest tidkrevende aktivitetene; spilling av dataspill, samt chatting. Jeg har også tatt med sending av e-post, som en interessant kontrast til chatting.

*Tabell 6-1 Sammenhengen mellom PC-spill, og antall kvelder brukt sammen med venner ute, og hjemme hos hverandre.*

PC-spill	Ungdomsskolen				Videregående skole			
	Gutter		Jenter		Gutter		Jenter	
	Ute	Inne	Ute	Inne	Ute	Inne	Ute	Inne
Aldri	2,4	2,5	2,7	2,7	3,0	2,9	2,8	2,6
1–3 dager per måned	2,5	2,7	2,3	2,6	3,1	3,1	2,9	2,7
En dag i uken	2,4	2,7	2,3	2,6	3,0	3,0	2,8	2,5
Flere dager i uken	2,2	2,9	2,2	2,7	2,9	3,0	2,9	2,8
Daglig eller nesten daglig	2,3	2,9	2,4	2,5	2,7	3,0	2,6	2,3
Totalt	2,3	2,8	2,5	2,6	2,9	3,0	2,9	2,6
sign			***					

\*\*\*= $p < .001$ .

Som vi kan se av tabell 6-1 er det kun for jentene i ungdomsskolen vi finner en sammenheng mellom hvor ofte de spiller PC-spill, og hvor mye de er sammen med venner. De som ikke spiller i det hele tatt, er mest ute sammen med venner. De utgjør 42 prosent av jentene på ungdomsskolen.

*Tabell 6-2 Sammenhengen mellom bruk av TV-spill, og antall kvelder brukt sammen med venner ute, og hjemme hos hverandre.*

Spilt TV-spill	Ungdomsskolen				Videregående skole			
	Gutter		Jenter		Gutter		Jenter	
	Ute	Inne	ute	inne	Ute	Inne	ute	Inne
Aldri	2.0	2.4	2.3	2.5	2.4	2.5	2.7	2.5
1–3 dager per måned	2.5	2.8	2.8	3.0	2.9	3.0	3.2	2.8
En dag i uken	2.4	2.8	2.7	2.8	3.3	3.4	3.4	3.2
Flere dager i uken	2.5	3.0	2.6	2.9	3.5	3.5	3.6	3.3
Daglig eller nesten daglig	2.3	3.1	1.9	2.5	3.4	3.4	3.0	3.4
Totalt	2.3	2.8	2.5	2.6	2.9	3.0	2.9	2.7
sign	***	***	***	***	***	***	***	***

\*\*\*= $p < .001$ .



Ca. 70 prosent av alle guttene spiller TV-spill. Dette gjør at de som ikke spiller utgjør et mindretall. Tallene i tabell 6-2 viser at de i tillegg skiller seg ut ved å være mindre sammen med venner på fritiden, sammenlignet med de som spiller. Mer overraskende er det at det samme gjelder for jentene. Hvorfor er de 71 prosent av jentene på videregående skole som ikke spiller TV-spill mindre sammen med venner enn de 29 prosentene som spiller? Kanskje er det slik at de jentene som tilbringer flest kvelder sammen med venner også er de som er mest sammen med gutter, og hvor denne aktiviteten ofte skjer i fellesskap med dem?

Hovedtendensen for guttene er at jo mer de spiller, jo flere kvelder tilbringer de sammen med venner. Det er kun en liten tendens til at de som spiller hver dag, er litt mindre sammen med venner enn de som spiller flere dager i uken. Dette kan tyde på at det å spille TV-spill for guttene er en sosial aktivitet, noe analysene i spillkapitlet også bekrefter. For jentene derimot skiller dagligbrukerne seg ut ved å være mindre sammen med venner enn de som spiller flere ganger i uken eller sjeldnere. De utgjør imidlertid kun en prosent av jentene, noe som gjør de til en meget spesiell gruppe. I tillegg gjør dette at de er så få at det er vanskelig å trekke noen konklusjoner på bakgrunn av våre analyser.

*Tabell 6-3 Sammenhengen mellom chatting, og antall kvelder brukt sammen med venner ute og hjemme hos hverandre.*

Chatting	Ungdomsskolen				Videregående skole			
	Gutter		Jenter		Gutter		Jenter	
	Ute	Inne	Ute	Inne	Ute	Inne	Ute	Inne
Aldri	2.0	2.6	2.0	2.3	2.9	2.9	2.8	2.5
1–3 dager per måned	2.5	3.0	2.6	2.6	3.1	3.2	3.0	2.8
En dag i uken	2.3	2.8	2.7	2.9	3.0	3.0	3.2	2.8
Flere dager i uken	2.6	3.1	3.0	3.1	3.2	3.2	2.9	2.7
Daglig eller nesten daglig	3.0	3.0	3.1	3.1	2.5	2.9	2.8	2.7
Totalt	2.3	2.8	2.5	2.6	2.9	3.0	2.9	2.7
sign	***	***	***	***	***			

\*\*\*=p<.001.

Finner vi så den samme tendensen for chatting? Er det de venneløse som må ty til chatting som et alternativ til «virkelige» venner, eller er det de sosiale med stort nettverk som chatter mest? Litt over halvparten av elevene på ungdomsskolen chatter. Også her er det slik at jo mer du chatter, jo mer er du sammen med venner på fritiden. De minst sosiale er de 50 prosentene som aldri chatter. Dette gjelder imidlertid kun elevene på ungdomsskolen. På

videregående skole er det kun de 15 prosentene av guttene som chatter daglig som skiller seg ut ved å være mindre ute sammen med venner. De er imidlertid like mye hjemme sammen med venner som de som ikke chatter. Dette kan kanskje forklares ved at de fleste guttene som chatter daglig, de spiller også PC-spill daglig.

Tabell 6-4 Sammenhengen mellom e-post, og antall kvelder brukt sammen med venner ute, og hjemme hos hverandre.

E-post	Ungdomsskolen				Videregående skole			
	Gutter		Jenter		Gutter		Jenter	
	ute	inne	Ute	inne	Ute	inne	ute	inne
Aldri	2.3	2.7	2.3	2.6	3.2	3.1	3.0	2.7
1–3 dager per måned	2.3	2.9	2.5	2.6	3.1	3.2	2.9	2.6
En dag i uken	2.3	2.7	2.5	2.7	2.8	2.9	3.0	2.8
Flere dager i uken	2.3	2.9	2.7	2.7	2.9	2.9	2.7	2.6
Daglig eller nesten daglig	2.6	3.0	2.5	2.7	2.5	2.9	2.8	2.6
Totalt	2.3	2.8	2.5	2.6	2.9	3.0	2.9	2.7
sign					***			

\*\*\*=p<.001.

Finner vi så de samme resultatene på e-post som ved chatting? E-post er en aktivitet som tar mindre av elevenes tid enn chatting, og skulle derfor ikke gå utover ungdommenes fritid, noe også resultatene bekrefter. Igjen er det kun gutter på videregående skole som sender e-post daglig som skiller seg ut ved å være sjeldnere ute sammen med venner enn resten av ungdommene.

### 6.2.3 Hvordan skal vi forklare resultatene?

Vi ser her den samme hovedtendensen som er rapportert i andre studier: jo mer ungdommene spiller, jo mer er de sammen med venner (Colwell, Grady, og Rhaiti, 1995). Resultatene her viser imidlertid at dette gjelder kun for TV-spill. Det er tydelig at TV-spill har en mye sterkere sosial funksjon, sammenlignet med PC-spill. Analysene i kapitlet om dataspill i denne rapporten bekrefter også at det er mye vanligere å spille TV-spill sammen med noen, sammenlignet med hva som er tilfelle for PC-spill. Resultatene våre viser dermed at det å spille TV-spill har fått en sentral plass når ungdom i dag skal tilbringe kveldene sammen.

Jeg presenterte innledningsvis studier som viste at utstrakt bruk av kommunikasjon over Internett samvarierte med sosial isolasjon. Vi fant det samme, men kun for gutter på videregående skole. På ungdomsskolen var det heller slik at jo mer de chattet, jo mer av deres fritid tilbragte de sammen

med venner. Dette kan tyde på at chatting har en annen funksjon for elever på ungdomsskolen, enn hva som er tilfelle på videregående. Da vi så på generell bruk, var det dagligbrukerne på videregående skole som skilte seg ut ved å være mindre ute sammen med venner. Ungdomsskolen er en tid hvor de begynner med kjærester, de kommer i puberteten, begynner å smake på alkohol, og deltar på sine første fester. Det er en tydelig overgangsfase fra barn til ungdom, hvor mye nytt skal læres og utforskes. Det er også en tid hvor venner overtar plassen til foreldrene som de nærmeste allierte. Det kan tenkes at chattekanalene tiltrekker ungdommene på ungdomsskolen da dette er en anonym arena for utprøving av roller og ideer, samt en kilde til å treffe nye mennesker og få kjærester. Elever på videregående er blitt eldre og modnere, og foretrekker derfor kanskje direkte kommunikasjon fremfor anonyme relasjoner på Internett. Intervjuer vi har hatt med elever på videregående skole bekrefter også dette. De fortalte alle at chatting var noe de hadde vokst ifra, spesielt chatting med ukjente. Unntaket var gutter som chattet med medspillerne på Internettbaserte PC-spill.

### 6.3 Oppsummering

- De som skilte seg ut ved å være mindre *ute* sammen med venner var elever på videregående skole som brukte PC'en hver dag. Det var ingen sammenheng mellom generell PC-bruk og antall kvelder tilbragt *inne* med venner. På ungdomsskolen var det ingen sammenheng.
- Jo mer jenter spilte PC spill, jo mindre var de sammen med venner. For guttene var det ingen sammenheng.
- Jo oftere ungdommene spilte TV-spill, jo flere kvelder tilbragte de sammen med venner. Unntaket var de som spilte hver dag på ungdomsskolen. Men de var fremdeles mer sammen med venner enn de som aldri spilte.
- Jo oftere ungdommene chattet på ungdomsskolen, jo flere kvelder tilbragte de sammen med venner.
- På videregående skole fant vi at gutter som chattet daglig var mindre ute sammen med venner enn resten av ungdommene. Ellers var det ingen sammenheng.
- Jo oftere videregående elever sendte e-post, jo færre kvelder tilbragte de utendørs med venner. Ellers var det ingen sammenheng.

## 7 Nettmøter

Vi har gjennom avisene blitt presentert for en rekke hendelser hvor unge jenter har møtt gutter/menn etter å først ha oppnådd kontakt via Internett. Hendelsene kommer i mediene fordi de har fått tragiske konsekvenser, som bortføring, voldtekt, og til og med drap. Ofte er det jenter under den seksuelle lavalder som møter langt eldre gutter. Hvor utbredt er dette fenomenet? Og hvor ofte får det slike tragiske utfall? Kan det også tenkes at dette er et normalfenomen som de fleste ungdommer bedriver for å møte nye venner i nrområdet?

I Danmark fant man at ti prosent av 7. klassingene hadde møtt noen i virkeligheten etter først å ha truffet de via chatting (Thygesen, 2003). I en tilsvarende studie av ungdoms nettvaner i Canada fant man at 25 prosent hadde hatt slike møter (Young Canadians in a wired world, 2001). De hadde i den samme studien spurt foreldrene om barna deres hadde møtt noen i virkeligheten etter først å ha truffet de på nettet. 96 prosent av foreldrene sa nei. SAFT-studien i Norge fant og at blant Internettbrukere var det ti prosent som hadde møtt noen (9 til 16 år), men kun to prosent av foreldrene visste noe om det. Studiene viser at slike møter finner sted blant ungdom, men at barna ikke forteller foreldrene sine. En annen norsk studie av unge voksne viste av 18 prosent hadde møtt sine nettkontakter (Kjernsrød, 2003). Hun viser her til andre studier i USA som kommer frem til tilsvarende resultater. Dette viser at dette er et fenomen ungdommene også tar med seg opp i voksenlivet, når de skal etablere mer varige relasjoner.

Hvor utbredt er dette fenomenet i den generelle ungdomsbefolkningen? Og hva kjennetegner ungdom som har slike erfaringer? For å nærme oss dette fenomenet skal jeg bruke et annet datasett enn det som er brukt tidligere i rapporten, da dette ikke inkluderer spørsmål om slike møter. Spørreundersøkelsen ble gjennomført på alle ungdomsskoler og videregående skoler i en mindre by på Østlandet. 1310 elever deltok, noe som utgjør 89 prosent av det totale elevantallet. Vi vet ikke om resultatene vil være representative for resten av landet.

### 7.1 Hvor utbredt er fenomenet?

Spørsmålet vi stilte i spørreskjemaet var: Har du noen gang møtt personer i virkeligheten som du først fikk kontakt med på Internett? Jeg vil kalle det

nettmøter her i teksten, selv om dette er en upresis benevnelse. Tabell 7-1 viser hvor mange som oppga at de hadde hatt slike møter. Tallene viser at dette er et relativt utbredt fenomen, tilsvarende hva man fant i den Canadiske studien (Young Canadians in a wired world, 2001). En av tre har hatt slike møter. Vi ser at det er små forskjeller mellom de ulike klassetrinnene for guttene. For jentene derimot er det større forskjeller. Mens kun én av fire jenter har møtt noen på ungdomsskolen, øker andelen til 40 prosent på videregående skole. Vi ser samtidig av tabellen at slike møter er mest utbredt blant gutter på ungdomsskolen, mens jentene går forbi guttene på videregående skole.

*Tabell 7-1 Prosentandelen som noen gang har møtt personer i virkeligheten som de først fikk kontakt med på Internett.*

	8. klasse	9. klasse	10. klasse	1. kl. videreg.	2. kl. videreg.	Totalt
Gutter	33	30	34	34	30	33
Jenter	23	26	27	40	39	31

## 7.2 Nettvaner og databruk

Hvem er så disse ungdommene? Det er grunn til å forvente at det å treffe noen henger nært sammen med hyppig bruk av Internett. Jeg fant at blant gutter som chatter daglig har hele 70 prosent møtt noen, mot 25 prosent blant de som chatter sjeldnere eller aldri. Det er for få jenter som chatter daglig til å gjøre tilsvarende analyse på dem. Men blant de som chatter flere ganger i uken eller mer, er det 47 prosent som har møtt noen, mot 27 prosent blant de som chatter sjeldnere. Dette betyr at spesielt for guttene er det å chatte daglig en måte å etablere nye vennskskapsrelasjoner i det virkelige liv, i tillegg til kommunikasjon med kjente og ukjente.

Tabell 7-2 viser hva som kjennetegner databruken til de som har hatt slike nettrelaterte møter (JA i tabellen), sammenlignet med de som ikke har slike erfaringer (NEI i tabellen). Gutter som har hatt nettmøter er mye mer aktive brukere av PC og Internett, sammenlignet med resten av ungdommene. Spesielt på ungdomsskolen skiller de seg ut ved at det er flere daglige chattere (45%) sammenlignet med resten av ungdommene (9%). På ungdomsskolen er det flere daglige chattere blant jenter som har hatt nettmøter, sammenlignet med resten. Ellers er det for jentene små eller ingen forskjeller. Dette betyr at jenter som avtaler nettmøter i mindre grad skiller seg ut ved å være mer aktive databrukere, slik vi ser det hos guttene. For mange gutter er nettmøtene en del av et atferdsmønster hvor mye av fritiden til-

bringes foran PCen. For jentene derimot kan det se ut til at enkelte bruker kommunikasjon via Internett for å møte noen, uten at de bruker data mer enn andre jevnaldrende. Det er en mer selektiv bruk av Internett til et konkret formål.

Tabell 7-2: Prosentandelen daglige brukere blant ungdom som har møtt noen etter Internettkontakt, sammenlignet med de som ikke har gjort dette.

Nettmøter?	Ungdomsskolen				Videregående skole			
	Gutter		Jenter		Gutter		Jenter	
	JA	NEI	JA	NEI	JA	NEI	JA	NEI
Daglig chatting	45	9 ***	18	8 ***	23	6 ***	9	12
Daglig PC-spill	47	28 *	2	2	23	15	0	1
Daglig e-post	17	7 ***	13	8 *	15	8 **	9	12
Daglig surfer	19	4 ***	3	2	13	4 **	1	3
Bruker PC daglig	70	44 **	26	20	62	44 *	28	17

\*=p<.05, \*\*=p<.01, \*\*\*=p<.001.

### 7.3 Kan nettmøter knyttes til risikoadferd?

I den Canadiske studien (Young Canadians in a wired world, 2001) oppga tolv prosent at de hadde hatt negative opplevelser når de hadde møtt noen de først fikk kontakt med via Internett. De ble også bedt om å fortelle hvorfor. De fleste forklaringene representerte relativt ufarlige hendelser, som at de ikke var pene nok, virket dumme, osv. Blant de tolv prosentene som hadde hatt negative opplevelser, oppga ni prosent av jentene og fem prosent av guttene at møtene var ubehagelige fordi personen ville ha seksuell omgang med de, og fem prosent oppga voldelige episoder som forklaringen på hvorfor det var ubehagelig. Men dette betyr at kun rundt en prosent av alle ungdommene som hadde hatt slike møter, hadde opplevd voldelige episoder, eller uønsket seksuell oppmerksomhet. SAFT undersøkelsen i Norge ([www.saftonline.org](http://www.saftonline.org)) fant at kun rundt to prosent av ungdommene opplevde slike møter som ubehagelige. Disse studiene viser dermed at de fleste møtene ikke oppleves som skremmende, men at risikoen er tilstede. Et problem med undersøkelsene er imidlertid at de har spurt etter opplevelser som ungdommene selv karakteriserer som negative og skremmende. En rekke av oppslagene i mediene har omhandlet svært unge jenter som har hatt samleie med eldre gutter, uten at jentene selv har beskrevet dette som negativt. Dette er uten tvil bekymringsfullt, og blir ikke fanget opp i undersøkelsene beskrevet over.

Våre analyser viser at Internett har blitt et viktig hjelpemiddel for å treffe nye venner i ungdomsårene. På hvilken måte er så dette forskjellig fra det man alltid har gjort i ungdomstiden, nemlig å dra på fest eller andre tilstelninger for å treffe nye venner? Er det grunn til bekymring når studiene over viser at risikoen for farlige utfall er så liten? Det er omstendighetene rundt møtet som kan gjøre det problematisk. For det første vet man ikke hvem som møter opp, da Internett muliggjør fullstendig anonymitet. For det andre er det her større mulighet for at de møtes alene, og ikke innenfor en kontekst med mange kjente rundt seg. Det å møte noen som ingen av vennene dine kjenner, og som ofte heller ikke kan spore deg opp igjen hvis du ikke har sagt hvor du bor, kan kanskje gjøre at en føler seg friere til å bryte grenser, som seksuelle aktiviteter og eksperimentering med rus. Det er derfor viktig at de ungdommene som oppsøker slike møter har en modenhet som gjør dem i stand til å vurdere situasjonen, og sette grenser for hva de vil være med på.

I denne sammenheng er det viktig å finne ut hvem det er som inngår slike avtaler. Hvis dette er ungdommer som i utgangspunktet er utsatte, er det grunn til bekymring. Wolak, Mitchell og Finkelhor(2003) fant at de ungdommene (10–17 år) som oppga at de hadde nære venner på Internett i større grad enn annen ungdom oppga å ha psykiske problemer og mindre tilsyn fra foreldrene. Jentene krangler mer med foreldrene sine, og guttene var mer kriminelle, sammenlignet med resten av ungdommene. De fant også at flere ungdom med problemer (30%) hadde møtt sine nettvenner, sammenlignet med ungdommer som ikke hadde møtt nettvennene sine (18%). Forfatterne mener det er grunn til å tro at ungdom inngår slike relasjoner for å tilfredsstille et udekket behov for intimitet, positiv tilbakemelding og fellesskap. Barn med dårlig forhold til foreldre kan ha ekstra stort behov for dette. Men, barn med problemer (depresjon, kriminalitet, rus og lignende) som har dårlig forhold til foreldre er mer sårbare i slike møter. Wolak et al. (2003) konkluderer derfor med at det er viktig å studere nærmere hvem det er som inngår nære relasjoner med sine nettvenner; både virtuellet, og i virkeligheten. Dette fordi utsatte barn, ofte med dårlige relasjoner til andre, søker støtte online, uten samme evne til realistisk å kunne vurdere personens hensikter.

Jeg vil derfor i denne studien undersøke videre hva som kjennetegner ungdommene som inngår slike avtaler om å møtes. For å undersøke i hvilken grad de er mer sårbare og utsatte enn andre ungdommer, har vi inkludert en rekke spørsmål om internaliserende og eksternaliserende problemer, samt relasjoner til foreldrene. Med politikontakt mener vi andelen som har hatt

kontakt med politiet siste år pga. noe ulovlig de har gjort. Foreldretilsyn betyr andelen som oppgir at foreldrene vet godt hvor de er på fritiden. Depressivitet er et samlemaal på seks spørsmål som dekker i hvilken grad de er plaget av depressive tanker. Skalaen går fra 1 til 4, fra ikke plaget i det hele tatt, til veldig mye plaget. Med borte hel natt mener vi andelen som i løpet av siste år har vært borte en hel natt uten at foreldrene har visst hvor de har vært. Ellers har vi spurt om andelen som har skulket skolen siste år, som drikker ukentlig, som noen gang har brukt hasj, som ofte krangler med foreldrene, samt andelen som er mye plaget med selvmordstanker. Resultatene presenteres i tabell 7-3.

Tabellen viser at det er tydelige forskjeller. De som skiller seg mest ut er guttene på ungdomsskolen som har hatt slike møter etter nettkontakt. De tydeligste forskjellene ser vi på utagerende adferd, som skulking, rus, og depressive tanker. Nesten halvparten har vært borte en hel natt uten at foreldrene har visst hvor de har vært, mens det tilsvarende tallet for de som ikke har hatt slike møter er 17 prosent. Det er også langt flere som oppgir at foreldrene ikke vet hva de gjør på fritiden. Vi fant at 14 prosent av disse guttene hadde hatt kontakt med barnevernet, mot fem prosent blant de som ikke hadde hatt slike møter. Blant guttene på videregående skole er det kun små forskjeller: litt flere har røkt hasj og skulket skolen. Dette viser at spesielt guttene på ungdomsskolen som inngår i slike aktiviteter er en meget sårbar og utsatt gruppe.

*Tabell 7-3 Kjennetegn ved ungdom som har møtt personer etter nettreff, sammenlignet med de som ikke har gjort dette. Kjønn- og aldersforskjeller. Prosent (unntatt depressivitet).*

Nettmøte?	Ungdomsskolen						Videregående skole					
	Gutter			Jenter			Gutter		Jenter			
	JA	NEI		JA	NEI		JA	NEI	JA	NEI		
Skulket skolen siste året	50	26	***	42	31		73	51	*	80	53	***
Borte hel natt	47	17	***	32	18		43	32		55	25	**
Drikker ukentlig	16	6	***	10	7	*	34	25		41	20	**
Brukt hasj	20	8	**	12	7		37	23	*	26	19	
Politikontakt	27	12	*	9	4		27	20		14	7	
Foreldretilsyn	55	83	***	67	80	**	77	76		72	82	
Krangler ofte med foreldrene	34	15	**	32	22	*	17	11		27	18	
Mye plaget med selvmordstanker	17	5	***	11	7		5	4		12	3	*
Depressivitet	1.9	1.5	***	2.0	1.9		1.8	1.7		2.3	2.1	*

\*=p<.05, \*\*=p<.01, \*\*\*=p<.001.



Det er mindre forskjeller blant jentene. Ungdomsskoleelever som har hatt slike møter drikker litt mer, og har litt dårligere forhold til foreldrene. Her er det tydeligere forskjeller på videregående skole. Jentene som har hatt slike nettmøter drikker mer, skulker skolen oftere, og er ofte borte om nettene, uten at foreldrene vet om det. De er mer plaget av depressive tanker. Vi ser imidlertid ikke mer kriminalitet, eller dårligere forhold til foreldrene, i denne gruppen.

Det store omfanget av slike nettmøter tyder på at dette er en aktivitet som mange bedriver, og som trolig er uproblematisk for de fleste ungdommene. Selv om mange av ungdommene som har møtt noen må sies å være en utsatt og sårbar gruppe, er det også mange mer ressurssterke ungdommer som deltar i slike aktiviteter. For dem er dette trolig en måte å treffe nye venner på. Men resultatene er samtidig alarmerende, spesielt for guttene på ungdomsskolen. De skiller seg tydelig ut som en meget sårbar gruppe. Vi vet fra andre studier at barn som tidligere har vært utsatt for seksuelle overgrep, og barn som er deprimerte, er mer utsatt for seksuelle og fysiske overgrep (Boney-McCoy og Finkelhor, 1995). Man har funnet at barn med problemer ofte er mål for seksuelle overgrepere (Wolak et al., 2003). Dette betyr at en åpenbar trussel her er pedofile menn som man vet bruker Internett aktivt for å treffe unge menn. Resultatene våre kan tyde på at gutter som er villig til å inngå møter med ukjente er en sårbar gruppe for overgrep. Samtidig viser resultatene at de jevnaldrende guttene jentene møter, heller ikke er mors beste barn. Vi vet fra andre studier at de fleste seksuelle overgrep begås av jevnaldrende. Dette betyr at man har en viktig oppgave i å lære opp dagens ungdom til å være meget forsiktige. Det er spesielt alarmerende at de aller fleste foreldre ikke tror dette er noe deres egne barn gjør. Dette fører antagelig til at det heller ikke er et tema i hjemmet.

Det er imidlertid til slutt viktig å ta et forbehold i forhold til hva vi egentlig måler. Vi spør om de har møtt noen i virkeligheten som de først møtte over Internett. Byen hvor dataene er hentet inn har en egen lokal chattekanal. Dette betyr at mange kan ha møtt sine chattevenner tilfeldig på byen eller på fest, uten at det representerer et planlagt møte. Resultatene må dermed tolkes dithen at vi derfor fanger opp en belastet gruppe, som drikker mye og er mye ute på by'n, og derfor treffer flere nye mennesker enn andre ungdommer som tilbringer mer av tiden hjemme, eller i mer «uskyldige» omgivelser.

## 7.4 Oppsummering

- En tredjedel av ungdommene hadde møtt noen i virkeligheten, etter å først ha fått kontakt via Internett. Det var mest vanlig blant guttene på ungdomsskolen, og blant jentene på videregående skole.
- Gutter som hadde hatt slike møter var tydelige mer aktive brukere av chat og e-post enn annen ungdom, mens det var mindre forskjeller blant jentene.
- Gutter på ungdomsskolen som hadde hatt slike møter var de som tydeligst skilte seg ut. De viste en livsstil som i mye større grad var preget av utagerende atferd, rus, depressivitet, samt dårlig forhold til sine foreldre.
- Jentene på videregående skole som hadde møtt noen, skilte seg ut ved å skulke skolen oftere, være oftere borte om natten uten at foreldrene visste hvor de var, samt at de drikker oftere.
- Blant guttene på videregående, og blant jentene på ungdomsskolen, var det kun små forskjeller.

# 8 Dataspill

Jeg skal i dette kapitlet gå enda mer inn på ungdommenes bruk av PC- og TV-spill. Jeg har hittil sett på hvor mange som spiller, hvor ofte, og hvor mye. Vi har allerede sett at de fleste gutter spiller PC-spill, mens noen færre spiller TV-spill. Samlet sett er det kun fire prosent av guttene på ungdomsskolen og ni prosent av guttene på videregående, som sier at de verken spiller PC- eller TV-spill. Det tilsvarende tallet for jentene er 30 prosent på ungdomsskolen og 55 prosent på videregående. Men det er fremdeles 70 prosent av jentene på ungdomsskolen som spiller dataspill. Vi kan derfor konkludere med at dataspill har blitt en meget utbredt aktivitet blant dagens ungdommer.

## 8.1 Hvor mange storbrukere?

En rekke internasjonale studier rapporterer at selv om mange spiller data og TV-spill, er det en liten gruppe på ca. fem prosent som spiller så mye at det går sterkt utover andre aktiviteter, og som dermed må sees på som en høyrisikogruppe (Subramanyan, Kraut, Greenfield og Gross, 2000). Griffiths og Hunt (1995) fant at syv prosent av deres utvalg av britiske 12- til 16-åringer spilte minst 30 timer per uke, hovedsakelig voldsspill. Vi var her interessert i å se om vi ville finne de samme resultatene her i Norge.

Vi spurte hvor lenge elevene spilte dataspill i løpet av en hverdag, etter skolen. Dette ble gjort for å skille ut storbrukerne i de ulike aktivitetene. Vi kan her sammenstille svarene på hvor ofte de spiller og hvor lenge de pleier å spille. Det er stor forskjell mellom gutten som spiller litt hver dag før han legger seg, og gutten som bruker mesteparten av sin fritid på denne aktiviteten. Hvor stor er den sistnevnte gruppen?

Det er relativt få som spiller TV-spill mer enn tre timer hver dag. Storspillerne foretrekker PC-spill. Tabell 8-1 viser derimot at hele 12 prosent av alle guttene på ungdomsskolen spiller mer enn tre timer hver dag. Fem prosent oppgir at de spiller tre til fire timer hver dag, mens syv prosent oppgir at de spiller mer enn fire timer hver dag. Jentene er ikke tatt med da de er for få. Vi ser her at vi finner omtrent de samme resultatene som ble vist i den engelske studien (Griffiths og Hunt, 1995).

Tabell 8-1 andelen ungdommer som spiller dataspill mer enn tre timer hver dag. Prosent.

	Ungdomsskolen	Videregående
TV-spill, gutter	5	3
PC-spill, gutter	12	7

## 8.2 Spilling: sosialt eller isolerende?

Det er uttrykt mye bekymring for ungdommenes bruk av dataspill. En av påstandene er at utstrakt spilling gjør at elevene isoleres fra sosialt fellesskap med andre jevnaldrende. Når tolv prosent av guttene på ungdomsskolen spiller PC-spill mer enn tre timer hver dag, er det grunn til å tro at dette går utover andre aktiviteter. Vi ville derfor undersøke i hvilken grad spilling av dataspill kan sies å være en felles aktivitet, eller noe de gjør alene. Vi har her skilt mellom TV- og PC-spill. Vi hadde en hypotese om at TV-spill i større grad spilles sammen med andre, som og viste seg å være tilfelle. Vi stilte følgende spørsmål: hvis du spiller TV- eller PC-spill, er dere som oftest flere som sitter sammen og spiller, eller er du som regel alene? Svarene presenteres i tabellen under.

Tabell 8-2: Prosentandelen som spiller sammen med andre, eller alene.

	PC-spill				TV-spill			
	Ungdomsskolen		Videregående		Ungdomsskolen		Videregående	
	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente
Spiller alltid alene	14	19	14	24	7	5	4	4
Spiller som regel alene	29	33	32	33	17	14	13	10
Både – og	38	35	34	30	40	44	37	36
Spiller som regel sammen med andre	15	9	15	10	26	26	29	31
Spiller alltid sammen med andre	5	3	5	4	11	11	17	19

Å spille TV-spill er en mer sosial aktivitet enn det å spille PC-spill (tabell 8-2). Rundt halvparten spiller som regel PC-spill alene. Kun en femtedel spiller som regel TV-spill alene. Det er samtidig flere jenter enn gutter som alltid spiller PC-spill alene. Dette er en tendens som forsterkes på videregående skole. Kanskje ikke overraskende siden det er få jenter som spiller mye PC-spill.

*Etniske forskjeller.* Det er en liten tendens til at flere innvandrerjenter spiller alene. 32 prosent av innvandrerjentene spiller alltid PC-spill alene, mot 20 prosent av de norske jentene. 11 prosent av både innvandrerjenter og gutter spiller alltid TV-spill alene, mot 4 prosent av de norske ungdommene.

Vi har nå sett at 89 prosent av guttene på ungdomsskolen spiller PC-spill, og 43 prosent av disse sier de som regel gjør det alene. Er det dermed grunn til bekymring? Dette avhenger helt av hvor mye ungdommene spiller og hva de ellers gjør på fritiden. Det siste skal vi komme tilbake til i neste kapittel. En som kun sitter hjemme og spiller alene blir isolert. Men en som alltid spiller alene, men samtidig tilbringer mye tid sammen med venner, er det ingen grunn til å bekymre seg for. En del av storspillerne, de som spiller mer enn tre timer hver dag, spiller stort sett alene. 26 prosent av stor-TV-spillerne, og 39 prosent av stor-PC-spillerne, spiller som regel alene. Dette betyr samtidig at de fleste guttene som spiller mer enn tre timer hver dag, har noen ved siden av seg. Men mange ville protestere på at det å spille alene er en ensom aktivitet. Mange spiller over nettet, med intensiv kontakt med andre spillere, samtidig med at de chatter med venner (Hertzberg, 2004).

### 8.3 Ulike typer spill – spillpreferanser

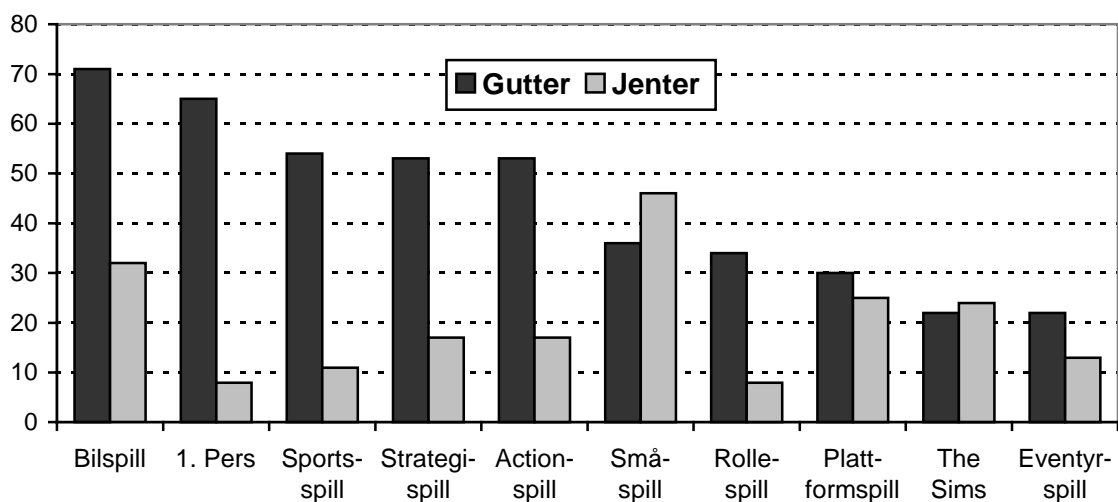
Et dataspill er ikke kun et dataspill. Det finnes en rekke ulike spill, med varierende krav til strategisk tenkning, språkforståelse, faktakunnskaper, evne til finkoordinering, osv. Det er stor variasjon i hvor mye vold og konflikter spillet inneholder. Jeg ønsket å finne ut hvilke typer spill som var mest populære blant ungdommene, og om det fantes eventuelle kjønns- og etniske forskjeller.

I spørreskjemaet delte vi spillene inn i ti ulike kategorier. Dette er gjort i samarbeid med flere dataspillforhandlere i Oslo. Det er også samme innledning som brukes i en rekke magasiner og nettsteder for dataspill. De mest populære spillene i hver kategori ble presentert. Jeg skal nå kort presentere de ulike kategoriene.

- Småspill. Dette er ulike små spill som finnes og spilles på Internett. Det er ofte små oppgaver som krever strategisk tenkning eller hurtighet, uten at man går inn i et spillunivers. Det må ikke forveksles med de store Nettspillene hvor man spiller mot andre deltagere over Internettet.
- Plattformspill. Dette er en type spill som tidligere var forbeholdt de yngste barna. Man går rundt i en fantasiverden hvor oppgaven din er å kjempe ned motstandere, samle ulike poeng, for så å prøve å klare plattformen for å kunne komme videre til neste nivå. Dør fienden, oppløses han i røyk. Det er et spill som ligner mer på tegneserier enn virkeligheten.
- Eventyrspill. Dette er spill hvor hensikten er finne hjelpemidler som gjør at du kan løse en rekke oppgaver, samt å bekjempe fiender. Det er eventyrfigurer og eventyrlandskaper, ofte langt fra virkeligheten.

- Strategispill. Her er ofte oppgaven å styre hele hærer eller kontinenter. Man styrer en rekke ulike figurer, samt bygger opp et samfunn. Dette er et spill som krever god strategisk tenkning.
- Rollespill. Dette er spill som henter sin inspirasjon fra brettbaserte rollespill. Man beveger seg også her i en fantasiverden, hvor man spiller ulike rollefigurer, med ulike egenskaper. Hensikten med spillet er å tilegne deg stadig nye egenskaper som hjelper deg å bekjempe dine fiender, for å komme videre i spillet.
- The Sims. Dette er et spill som nesten har blitt en egen kategori. Det er en blanding av et rollespill og strategispill. Man styrer mennesker, bygger hus til dem, sørger for at de får mat og går på jobb. Dette er et spill som har fått jentene til å spille dataspill.
- Action- og sloss-spill. Dette er kategorien for sloss- og skytespill. Du styrer en karakter hvor hovedoppgaven er å bekjempe dine fiender enten med nevene, eller med våpen. Det er spill som prøver å være så virkelighetstro som mulig i grafikken.
- Første person skytespill. Her ser du igjennom øynene til karakterer du styrer, heller enn å se ham utenfra. Oppgaven er som regel å bekjempe fiendene, med en rekke ulike våpen. Settingen er ofte en krigsscene. Dette er en kategori som har ført til mye bekymring pga. sin realistisk grafikk, spesielt i fremstillingen av skuddskadene.
- Sportsspill. Her styrer du en person som utfører ulike sportsgrener.
- Bilspill. Her styrer man en bil på ulike baner.

Vi stilte elevene følgende spørsmål: Omtrent hvor mange dager har du spilt følgende typer PC- eller TV-spill i løpet av siste måned – siste 30 dager? Resultaten presenteres i figuren under.



Søylene er rangert etter de mest populære spillene blant guttene. Som vi ser er det bilspill som er det mest populære blant guttene, etterfulgt av første-person skytespill. Deretter kommer sportspill, strategispill og actionspill.

Gutter og jenter er like ved at bilspill er en av de to mest populære spillene. Utover dette er de meget forskjellige i sine preferanser av spill. Blant jentene er småspill på Internett det tydeligst mest populære spillet. Dette er sammen med The Sims de spillene som er mer spilt av jenter enn av gutter. Plattformspill og The Sims er og av de mest populære spillene blant jentene, men kommer langt ned på listen for guttene.

Vi ser her at jentene er mer opptatt av lette underholdningsspill, mens guttene er ute etter action og strategisk tenkning. Det er likevel verdt å merke seg at selv om The Sims kommer mye høyere på popularitetsstigen blant jentene, er det nesten like mange gutter som spiller dette spillet. Dette spillet har fått mye av æren for at jentene har begynt å spille dataspill. Resultatene forteller oss også at for jenter er spilling noe de ofte gjør når de er koblet opp på Internett, der de finner små spill.

*Etniske forskjeller.* Det er små etniske forskjeller. Det er litt flere etnisk norske jenter (47%) enn jenter med innvandrerbakgrunn (35%) som spiller småspill på Internett. Dette er ikke uventet siden færre innvandrerjenter har Internett hjemme. Action og sloss-spill er ellers den eneste kategorien som skiller seg ut. Her er det flere innvandregutter (64%) enn norske gutter (53%), og flere innvandrerjenter (24%) enn norske jenter (17%) som har spilt action- eller sloss-spill den siste måneden.

*Endringer i spillpreferanse etter alder.* Vi har sett at spillfrekvensen går ned med alderen. Er det noen spill som holder seg mer i popularitet enn andre? Velger eldre og yngre spillere de samme spillene? Jeg har konsentrert meg om de som har spilt de ulike spillene mer enn 11 dager siste måned. Det er her vi ser de tydeligste forskjellene. På denne måten måler vi aldersendringer blant de ivrigste spillerne.

Vi ser av tabell 8-3 på neste side, at på de fleste områder går aktiviteten ned med alderen. Ett unntak er første person skytespill, som øker gjennom ungdomsskolen. Dette gjør at fra slutten av ungdomsskolen er dette det mest populære spillet blant guttene. Ellers er det sportspillene, og delvis strategispill, som holder seg best i popularitet blant guttene utover videregående skole. Vi ser her enda tydeligere enn tidligere den store kjønnsforskjellen. Selv om det er en del jenter som spiller dataspill, er det få som har spilt de ulike spillene mer enn 11 dager siste måned. Sims skiller seg imidlertid tydelig ut. Hele 14 prosent av jentene i 8. klasse har spilt Sims mer enn 14 dager siste måned. Aktiviteten synker imidlertid tydelig med årene. Småspill holder seg imidlertid jevnt i popularitet gjennom hele ungdomsskolen og videregående.

Tabell 8-3: Prosentandelen ungdommer som har spilt mer enn 11 dager siste måned, fordelt på de ulike spillkategoriene, kjønn, og klassetrinn.

Spill	Ungdomsskolen						Videregående skole					
	8. klasse		9. klasse		10. klasse		1. år		2. år		3. år	
	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente
Bil	28	4	23	3	22	3	20	4	16	2	11	1
1.person	26	2	29	1	30	2	21	1	19	1	16	0
Sport	28	4	27	3	23	2	21	2	18	1	15	1
Strategi	19	2	21	3	20	1	15	1	13	1	11	0
Action	20	3	18	3	14	2	9	2	10	1	5	1
Rollespill	10	2	11	1	10	1	12	1	8	1	10	1
Sims	7	14	5	8	4	5	3	3	2	2	1	1
Småspill	3	6	2	7	5	8	3	6	5	6	7	5
Plattform	6	5	6	2	4	2	3	2	2	2	2	1
Eventyr	3	3	5	1	4	2	4	1	1	1	3	1

*Hva spiller storspillerne?* Jeg har undersøkt den gruppen som spiller mest dataspill, dvs. mer enn fire timer hver dag. Jeg har plukket ut de som spiller PC, da det er her jeg finner de fleste storspillerne. Hvilke spill er det som er så morsomme at de velger dette til en daglig aktivitet? Blant jentene er det for få til å gjøre noen sikre analyser, da de kun utgjør ni personer. Men disse ni spiller stort sett Sims. For guttene er det to spill som peker seg ut. 81 prosent av storspillerne har spilt strategispill siste måned, og 31 prosent spilte dette mer enn tyve dager siste måned. Men det mest populære spillet blant storspillerne er første person skytespill (89%). Hele 55 prosent av storspillerne har spilt dette spillet mer enn tyve dager siste måned. Første person skytespill spilles ofte over Internett, i lag med flere deltagere. Mye av spillingen foregår på nettene, da mange spiller mot andre deltagere fra en rekke ulike land, med andre tidssoner enn vår egen. De regner ofte denne aktiviteten som en sport, hvor de øver seg for å bli stadig flinkere. Noen tjener også penger på dette gjennom pengepremier i spillturneringer. Dette gjør at denne aktiviteten skiller seg fra det å spille andre dataspill, noe som kan forklare hvorfor de bruker så mye tid på det. Det at de spiller på faste lag, enten med andre de kjenner eller noen de aldri har møtt i virkeligheten, gjør at dette oppleves som en sosial aktivitet. De kommuniserer med hverandre gjennom hele spillet. I tillegg chatter de mye med hverandre utenom spillet for å diskutere strategi (Hertzberg, 2004).



## 8.4 Dataspill og vold

Det har vært betydelig bekymring knyttet til effekten av vold i billedemedier på egen aggressiv atferd. Den tragiske hendelsen i Tyskland for to år siden, hvor en ung mann med mye erfaring fra voldspill på PC skjøt medelever og lærere på sin skole, brakte denne bekymringen for alvor fram i media og i den offentlige debatten i Norge. Mange dataspill inneholder til dels svært grov vold, og den voldelige andelen av spill har økt. Bare i løpet av de siste årene har spillene forandret seg fra symbolsk beskrevne figurer og omgivelser til former som er svært virkelighetsnære og minner mer om spillefilmer. Andelen grov vold har økt betraktelig de siste årene. Dette har aksentuert en bekymring for negativ påvirkning fra slike spill. Det er samtidig usikkert om funn fra tidligere studier lenger har gyldighet.

### 8.4.1 Tidligere studier

Wiegman og van Schie (1998) rapporterte i en surveystudie sammenhenger mellom preferanse for voldspill og selvrapportert aggressiv adferd. Dette understøttes av Bushman (2000) som konkluderer med at voldelig spill samvarierer med en økning i aggressive tanker, følelser og adferd. To metaanalyser av eksisterende forskning har konkludert med at det nå er fastslått at det er en sammenheng mellom det å spille voldelige dataspill og aggressiv adferd (Anderson og Bushmann, 2001; Sherry, 2001). Det er imidlertid fremdeles uklart om den aggressive atferden er en *konsekvens* av spillingen. Det er særlig to aspekter ved dataspill som er vektlagt i forhold til vold. En kan anta at spillenes virkelighetstro karakter gjør dem spesielt potente som «modellpartner» for spilleren og dermed bidra til aggressiv adferd (Feilitzen, 2001). I tillegg kan den interaktive formen bidra til at dataspill har større påvirkning enn andre medier (Anderson & Dill, 2000; Funk & Beckman, 1996; Griffiths, 1999). Til forskjell fra bruk av andre billedemedier er man som dataspiller ikke passiv tilskuer til voldshandlingene, men man deltar aktivt og skal selv utføre handlinger som ofte kan ha et svært voldelig preg.

Et problem med tidligere studier av sammenhengen mellom voldsutøvelse og voldelige dataspill, er at de ikke kontrollerer for alder. Er det slik at både voldsutøvelse og populariteten til voldelige dataspill når en topp i samme aldersperiode, kan dette være med på å forklare en eventuell sammenheng. Studiene som er gjennomgått i metaanalysen til Anderson og Bushmann, (2001) har ikke kontrollert for alder. Det er også et problem at de ikke har kontrollert for kjønn. Vi har sett i vår rapport at gutter spiller mer voldelige dataspill enn jenter, samtidig som vi vet fra tidligere studier at gutter er mer voldelige. Dette kan være med på å forklare sammenhengen. Et

annet problem er at man ikke har inkludert andre ikke-voldelige spill. Dette gjør at vi ikke vet om sammenhengen mellom spilling og voldsutøvelse kun er knyttet til voldsspill. Det kan tenkes at det er en sammenheng mellom det å spille mye dataspill og voldsutøvelse, uavhengig av innhold. Da kan man ikke snakke om en direkte påvirkning av spillets voldelige innhold.

Jeg har i en tidligere studie (Endestad og Torgersen, 2003) undersøkt sammenhengen mellom det å spille dataspill og voldsutøvelse, hvor vi har tatt hensyn til disse innvendingene. Vi fant at det var en sammenheng mellom det å spille voldelige dataspill og voldsutøvelse, også etter å ha kontrollert for alder og kjønn. Sammenhengen var den samme som Anderson og Bushmann, (2001) har rapportert. Den ble imidlertid betydelig svakere etter kontroll for kjønn. Vi undersøkte også hvilke typer spill som predikerte voldsutøvelse, kontrollert for hverandre. Resultatene viste at det var de voldelige spillene som predikerte voldsutøvelse. Første året på ungdomsskolen så vi en sammenheng mellom voldsutøvelse og første-person skytespill. I alle de andre aldersgruppene fant vi kun en sammenheng mellom voldsutøvelse og action- og sloss-spill. Ett unntak var bilspill, som og predikerte vold i 8. klasse.

Resultatene var overraskende, siden mange har påstått at jo mer realistiske spill, jo mer påvirkningskraft. Man har derfor trodd at første-person skytespill har størst effekt, da de ofte er mer realistiske enn action-spill, spesielt når det gjelder selve voldsframstillingen. Dette kan tyde på at ungdom som utøver vold tiltrekkes mer av actionspill der de identifiserer seg med en figur, ofte en gangster eller slåsskjempe med kraftige macho-orienterte egenskaper. Hovedpersonen har ofte en heltestatus, selv om verdiene ofte er fjernt fra det som regnes som vanlig sivilisert atferd. Første person skytespill er derimot et strategisk presisjonsspill, hvor man ikke i samme grad spiller en person. Man er seg selv. Det paradoksale er at mange har tenkt at nettopp derfor er dette spillet spesielt farlig, siden det er en direkte, realistisk opplæring i bruk av våpen. Hvis det er slik at disse ungdommene er mer voldelige fordi de har spilt voldelige dataspill, er det trolig verdiene som formidles som har en påvirkningskraft. Man identifiserer seg med en person som løser konflikter med vold, hvor omgivelsene i spillet gir direkte positiv tilbakemelding for voldsutøvelsen. Det er imidlertid viktig å påpeke at vi her har funnet en sammenheng, men vi vet *ikke* om spillene har en direkte effekt på voldsutøvelse i det virkelige liv. Det er all grunn til å tro at voldelige ungdommer i større grad enn andre ungdommer tiltrekkes av disse spillene, og at dette kan forklare mye av sammenhengen.

## 8.4.2 Sammenhengen mellom voldsutøvelse og action- og sloss-spill

Jeg vil presentere to enkle tabeller for å vise sammenhengen mellom det å spille actionspill og voldsutøvelse. Vi har i spørreskjemaet spurt hvor mange ganger siste år elevene har slått eller sparket noen, klort eller lugget noen, truet med å skade noen, eller vært i slåsskamp hvor de har brukt våpen. Resultatene presenteres i tabell 8-4 og 8-5, separat for gutter og jenter. Alle resultatene er signifikante ( $p < .001$ ), unntatt for klort eller lugget noen blant gutter på ungdomsskolen.

Tabell 8-4: Voldsutøvelse blant gutter som spiller Action og sloss-spill. Prosent.

	Ungdomsskolen						Videregående skole					
	0	1-5	6-10	11-20	20 +	Alle	0	1-5	6-10	11-20	20 +	Alle
Slåss med våpen	5	6	7	11	16	8	3	4	8	10	15	5
Slått eller sparket	44	53	52	58	58	50	29	41	45	48	50	36
Klort eller lugget	22	24	24	24	28	24	10	12	16	18	22	12
Truet med å skade	31	35	37	41	46	35	29	39	46	44	53	35
N=	1117	739	355	223	226	2660	1316	722	284	131	105	2558

Tabell 8-5: Voldsutøvelse blant jenter som spiller Action og sloss-spill. Prosent.

	Ungdomsskolen						Videregående skole					
	0	1-5	6-10	11-20	20 +	Alle	0	1-5	6-10	11-20	20 +	Alle
Slått eller sparket	36	48	54	70	49	39	20	30	42	47	39	22
Klort eller lugget	52	63	67	76	57	54	29	40	35	53	56	31
Truet med å skade	14	25	21	39	29	16	11	24	26	53	28	14
N=	2189	390	74	33	37	2723	2260	321	55	49	55	2740

Vi ser her at jo mer ungdommene spiller action- og slossspill, jo mer voldelige er de. Det er imidlertid store variasjoner mellom kjønn og alder. Blant guttene på ungdomsskolen er sammenhengen liten, med unntak av den mest alvorlige formen for voldsutøvelse: det å være med i slåsskamp hvor de har brukt våpen. For guttene på videregående skole er sammenhengen sterkere. Forklaringen kan være at det er færre som spiller i denne aldersgruppen. Det er derfor grunn til å tro at det på videregående skole er en mer selektert gruppe som velger å bruke så stor del av fritiden til å spille action- og sloss-spill.

Dette argumentet blir også viktig for jentene, hvor det å spille action-spill er lite utbredt. Sammenhengen mellom det å spille og voldsutøvelse, er tydeligere her enn hos guttene. Vi ser en fordobling i antallet voldsutøvere blant de som ikke spiller, sammenlignet med de som har spilt 11 til 20 dager siste måned. Et unntak er de som har spilt mer enn 20 dager siste måned på ungdomsskolen. Men gruppene er små, så det er vanskelig å trekke noen konklusjoner utfra resultatene.

Jeg har her vist at det er en tydelig sammenheng mellom hvor mye ungdommene spiller action- og slosspill, og hvor ofte de utøver vold. Vi ser en sterkere sammenheng jo mindre utbredt spillingen er. Dette kan tyde på at når få spiller, er det de mest aggressive som velger denne type spill. Det kan også tenkes at det er denne gruppen som er mest utsatt for å bli påvirket av spillene. Det må imidlertid igjen poengteres at vi ikke har noe grunnlag for å konkludere at volden er et resultat av spillingen. Resultatene viser at 35 prosent av guttene og 28 prosent av jentene som har spilt mer enn tyve dager siste måned, ikke har utøvet noen av de voldshandlingene som er inkludert i vår studie.

## 8.5 Oppsummering

- Tolv prosent av guttene på ungdomsskolen spilte PC-spill mer enn tre timer hver dag.
- TV-spill var en mer sosial aktivitet enn PC-spill, hvor halvparten sier de stort sett gjør det alene. Flere jenter enn gutter spilte PC-spill alene.
- Guttene spilte mest sportspill, actionspill og strategispill.
- Jentene spilte mest småspill på Internett, bilspill, plattformspill og The Sims.
- Spillaktiviteten gikk ned med alderen.
- Hvilke spill som var mest populære, varierte med alder.
- Storspillerne blant guttene (mer enn fire timer hver dag) spilte mest første person skytespill og strategispill.
- I hovedsak fant vi kun en sammenheng mellom kategorien action- og slosspill, egen voldelig atferd, og sammenhengen var sterkere for jenter enn for gutter.

## 9 Ungdoms bruk av mobiltelefon

I løpet av få år har mobiltelefonen befestet sin rolle som den viktigste teknologiske kommunikasjonskanalen mellom ungdommer. Det var de som var først ute med å ta i bruk tekstmeldinger (SMS), selv om den voksne generasjonen nå kommer etter. De skandinaviske landene har lenge ligget på topp når det gjelder utbredelsen av mobiltelefoner. Tradisjonelt har mobiltelefonen vært mer utbredt blant menn, mye fordi dette tidlig var noe arbeidsgiveren ga sine ansatte. Det har imidlertid vært et skifte de senere år hvor det blant de yngste er flere jenter enn gutter med egen mobiltelefon.

### 9.1 Utbredelse

Tabell 9-1 bekrefter at egen mobiltelefon er blitt en selvfølge for de fleste ungdommer i Norge i dag. I alle klassetrinn er det flere jenter enn gutter med egen mobiltelefon, selv om kjønnsforskjellene er små.

Tabell 9-1 Prosentandelen med egen mobiltelefon, fordelt på kjønn og klassetrinn.

	8. klasse	9. klasse	10. klasse	Grunnkurs	VK 1	VK 2
Gutter	86	88	91	94	95	96
Jenter	91	95	97	97	97	98

Tabell 9-2: Etniske forskjeller i prosentandelen med egen mobiltelefon.

	Gutter		Jenter	
	Norske	Innvandrere	Norske	Innvandrere
Ungdomsskolen	89	81	96	72
Videregående skole	96	91	98	86

*Etniske forskjeller:* Vi ser av tabell 9-2 at egen mobiltelefon er mindre utbredt blant barn av innvandrere. Dette er tydeligst for jentene. Den største forskjellen mellom gruppene finner vi på ungdomsskolen mellom norske jenter (96%) og jenter med foreldre fra den tredje verden (72%). Det er spesielt blant jenter fra Asia hvor egen mobiltelefon er lite utbredt (60%). Dette kan ha sammenheng med strenge restriksjoner i forhold til mulighetene for å ha et liv utenfor foreldrenes kontroll. Vi vet fra andre studier at jenter med foreldre fra Asia i mye større grad enn norske jenter blir holdt under oppsyn av foreldrene sine (Torgersen, 2003). Samtidig utjevnes

forskjellene med alderen. Døtrene til innvandrere får mobiltelefon senere enn etnisk norske ungdommer. Den lave utbredelsen av mobiltelefon blant døtre av innvandrere gjør at kjønnsforskjellene her går i motsatt retningen sammenlignet med hva som er tilfelle blant etnisk norske ungdommer. Her er det flere gutter enn jenter med egen telefon.

## 9.2 Bruk

Selv om de fleste ungdommene oppga å ha egen mobiltelefon, er det stor variasjon i hvor mye de bruker telefonen. For å kartlegge dette spurte vi ungdommene hvor mange ganger de hadde snakket i mobilen dagen før, samt hvor mange tekstmeldinger de hadde sendt og mottatt dagen før. I tillegg spurte vi hvor mange personer de hadde hatt kontakt med dagen før via mobiltelefonen.

Vi ser av tabell 9-3 at for både gutter og jenter øker hyppigheten av bruk med alderen. Tydeligst økning sees på antall samtaler, som er den dyreste bruken. Dette kan antagelig forklares med at de har mer penger pga. jobbing ved siden av skolen, noe som er mer vanlig på videregående skole.

Tabell 9-3: Gutters bruk av mobiltelefon.

		0	1–2	3–5	6–10	11–20	20 +	Gj.sn.
<b>Antall samtaler</b>	Ung.	39	33	20	5	2	2	1.04
	Videreg.	24	39	26	8	2	1	1.29
<b>Antall sendte SMS</b>	Ung.	36	18	21	14	6	5	1.53
	Videreg.	28	20	24	17	6	5	1.68
<b>Antall mottatte SMS</b>	Ung.	23	24	23	15	7	7	1.80
	Videreg.	14	25	29	18	8	6	1.99
<b>Kontakt med antall personer</b>	Ung.	20	46	26	5	1	2	1.24
	Videreg.	9	42	38	8	1	1	1.52

Tabell 9-4: Jenters bruk av mobiltelefon.

		0	1–2	3–5	6–10	11–20	20 +	Gj. Sn.
<b>Antall samtaler</b>	Ung.	40	37	18	4	1	1	0.9
	Videreg.	24	43	26	5	1	0	1.15
<b>Antall sendte SMS</b>	Ung.	28	18	25	17	7	5	1.73
	Videreg.	21	18	29	19	9	4	1.89
<b>Antall mottatte SMS</b>	Ung.	15	25	27	18	9	6	1.99
	Videreg.	9	24	33	20	10	5	2.11
<b>Kontakt med antall personer</b>	Ung.	13	48	32	5	1	1	1.33
	Videreg.	6	42	45	7	1	0	1.56

Gjennomgående er det flere jenter enn gutter som har brukt mobiltelefonen dagen før, de sendte og mottok flere meldinger, og de hadde kontakt med flere personer. Når det gjelder antall samtaler, er det like mange gutter som jenter som snakket i telefonen, men guttene gjorde det oftere. Dette kan tyde på at gutter i større grad enn jentene foretrekker samtaler fremfor meldinger.

Det typiske for både gutter og jenter er å ha en til to samtaler, samt å både sende og motta tre til fem tekstmeldinger per dag. Når det gjelder antall personer de har hatt kontakt med, er det vanligst for guttene med en til to personer, mens for jentene heller det mer mot tre til fem personer, spesielt på videregående skole. Når det gjelder forholdet mellom sendte og mottatte meldinger, er det en tendens til at ungdommene sender flere meldinger enn de mottar. Vi ser at det er vanlig å sende langt flere meldinger enn antall personer de har hatt kontakt med. Dette tyder på at de sender flere meldinger til samme person, heller enn å opprettholde kontakten med et stort sosialt nettverk.

Selv om de fleste ungdommene bruker mobiltelefon, er det en relativt liten andel som er storbrukere av mobiltelefon. Elleve prosent av alle guttene, og 12,5 prosent av alle jentene sendte mer enn elleve meldinger. Fem prosent sendt mer enn 20 meldinger. Her er det ingen kjønnsforskjeller. Når det gjelder storbrukerne av mobsamtaler er det imidlertid flere gutter enn jenter. På videregående skole hadde elleve prosent av guttene mot seks prosent av jentene flere enn seks samtaler. Det ser derfor ut til at selv om det er flere jenter som sender tekstmeldinger, er det ikke færre gutter blant storbrukerne. Guttene snakker også flere ganger i telefonen enn jentene.

*Etniske forskjeller.* Jeg fant kun statistisk signifikante forskjeller for jentene på antall sendte tekstmeldinger. Etnisk norske jenter sendte i gjennomsnitt 1.8 meldinger, mens døtre av innvandrere sendte i gjennomsnitt 1.4 meldinger ( $f=6.05$ ,  $p<.002$ ).

### 9.3 Storbrukerne

En interessant gruppe å studere nærmere er de som sender mer enn 20 tekstmeldinger hver dag. Mottar de like mange meldinger? Har de kontakt med mange personer, eller er det heller intensiv kontakt med noen få? Og hvem er de? Det er til sammen 511 personer som sendte mer enn 20 tekstmeldinger. Tabellen nedenfor viser hvor mange tekstmeldinger de mottok, samt hvor mange personer de hadde hatt kontakt med. Totalantallet varierer da ikke alle har svart på spørsmålet.

Tabell 9-5: Antall mottatte SMS og antall personer de hadde hatt kontakt med, blant ungdommer som hadde sendt mer enn 20 SMS. Prosent og antall.

Antall:	0	1–2	3–5	6–10	11–20	20 +	Totalt
Mottatte SMS	1	0	1	3	12	82	100
n=	7	1	6	16	59	410	499
Antall personer kontakt med	1	14	36	30	7	11	100
n=	4	73	182	154	36	57	506

Vi ser her at de aller fleste, hele 82 prosent, hadde både sendt og mottatt mer enn 20 tekstmeldinger. De fleste hadde hatt kontakt med tre til ti personer. Kun elleve prosent hadde hatt kontakt med flere enn 20 personer. Vi ser her at det i denne gruppen av storbrukere finnes både noen som har intensiv kontakt med kun en til to personer, samt andre som bruker telefonen til å ha kontakt med et stort nettverk. Dette må sies å være to meget forskjellige måter å bruke telefonen på. Det å intensivt bygge opp en relasjon er svært annerledes enn å ha litt kontakt med svært mange. Hvem er så disse storbrukerne? 54 prosent går på ungdomsskolen, og 51 prosent er gutter. Det betyr at det er svært små alders- og kjønnsforskjeller. Det er heller ingen etniske forskjeller. Det er en tendens til at de har foreldre med lavere utdannelse.

## 9.4 Oppsummering

- De aller fleste ungdommer oppga å ha egen mobiltelefon, selv om det var litt flere jenter enn gutter.
- Egen mobiltelefon var mindre utbredt blant barn av innvandrere, og da spesielt blant døtrene. De sendte også færre tekstmeldinger enn etnisk norske jenter.
- Jenter sendte og mottok gjennomsnittlig flere tekstmeldinger, mens guttene oppga å ha flere samtaler



# 10 Storbrukere av chatting og tekstmeldinger: en risikogruppe?

En rekke aviser og fjernsynskanaler har de siste årene hatt reportasjer om personer som påstås å være avhengige av bruk av chatting og tekstmeldinger (SMS). Voksne mennesker har stått frem med historier om at de er blitt skilt fra sine ektefeller, og har mistet jobben, fordi de sitter hele dagen og chatter. De prøver å slutte, men klarer det ikke. Andre historier er knyttet til unge mennesker som setter seg i gjeld pga. skyhøye mobilregninger. Dette har blant annet ført til en debatt om man skal forby TV-chatting (chatting på TV-skjermen via innsendte tekstmeldinger). Men hvor representativt er disse historiene for storbrukerne av chat og SMS? Historiene i mediene omhandler stort sett eldre ungdommer og voksne. Hva med de yngste ungdommene?

Vi vet i dag lite om hva som kjennetegner ungdom som er storbrukere av chat og SMS. Utgjør de en spesielt risikoutsatt gruppe, som gjør at det er grunn til bekymring? Analysene presentert i kapittel 6, om sammenhengen mellom chatting og tid brukt med venner, inkluderte kun hvor mange dager de chatter. Her vil vi skille ut de som i tillegg bruker flere timer hver dag på denne aktiviteten. Det kan derfor hende at vi i denne ekstremgruppen finner at de faktisk er mer sosialt isolerte. Vi vil studere storbrukerne av tekstmeldinger: de som sender mer enn 20 meldinger hver dag.

De fleste debattinnlegg og reportasjer om storbrukerne av chatting, presenterer et bilde av en person som isolerer seg fra direkte sosial samhandling med venner i omgivelsene. Enten fordi de ikke lenger har tid til dem, eller fordi de ikke hadde noen i utgangspunktet. Chatting med fremmede blir presentert som et substitutt for manglende venner. En studie av 10- til 17-åringer i USA fant at ungdom som knytter nære relasjoner til fremmede mennesker via Internett, kjennetegnes ved å være mer utsatt enn andre ungdommer når det gjelder dårlige relasjoner til foreldrene, kriminalitet, depresivitet, og erfaringer med fysiske og psykiske overgrep (Wolak, Mitchell og Finkelhor, 2003). Man fant samtidig at disse ungdommene utgjorde de mest aktive nettbrukerne. Dette kan tyde på at storbrukerne av chatting er en selektert gruppe, med større opphopning av problemer enn andre jevnaldrende. En hypotese er derfor at spesielt storbrukerne av chatting vil kjennetegnes ved mindre omgang med venner på fritiden, samt at de vil ha mer psykiske problemer enn andre ungdommer. Det er et åpent spørsmål om dette også karakteriserer storbrukerne av SMS.

Jeg har imidlertid vist at dette ikke nødvendigvis trenger å være tilfelle. Resultatene som ble presentert i kapittel 6 kan tyde på vi kan ha å gjøre med en gruppe som bruker mer av sin fritid på venner enn det som ellers er vanlig. Det kan tenkes at dette er en gruppe med ungdommer med en sterk orientering mot et vennefellesskap, motivert utfra et stort behov for sosial bekreftelse. Dette gjør at hvis storbrukerne av chatting og tekstmeldinger er en utsatt gruppe, må vi i tillegg lete etter andre kjennetegn enn kun sosial isolasjon. Vi vet fra en rekke andre studier at alkohol har en særlig appell til ungdommer som er sosialt anlagte (Pape, 1996). Vi kunne derfor forvente å finne et høyere alkoholkonsum blant de mest sosialt aktive ungdommene, som storbrukerne av chatting og SMS representerer. Det er en klar sammenheng mellom alkoholbruk og seksuell aktivitet (Pedersen, Samuelsen, Wichstrøm, 2003). Vi kunne derfor forvente at disse ungdommene er mer seksuelt aktive enn andre ungdommer .

## 10.1 Hvor mange storbrukere?

Antall elever som chatter mer enn to timer hver dag, er presentert i tabell 10-1.

*Tabell 10-1 Andelen ungdommer som chatter mer enn to timer hver dag. Prosent og antall personer.*

	Ungdomsskolen		Videregående	
	%	Antall	%	Antall
Gutter	6	175	7	174
Jenter	4	112	2	52

Vi ser av tabell 10-1 at det er gjennomgående flere gutter enn jenter som chatter mer enn to timer hver dag. Antall gutter holder seg stabilt fra ungdomsskolen til videregående, mens andelen jenter går ned. Vi så i forrige kapittel at 511 personer oppgir å sende mer enn 20 tekstmeldinger hver dag; likt fordelt på kjønn og alder. De utgjør ca. fem prosent av utvalget. Vi ser derfor at storbrukerne av chat og tekstmeldinger utgjør en liten gruppe av totalutvalget.

## 10.2 Hva kjennetegner storbrukerne?

Det neste spørsmålet vi skal stille er i hvilken grad storbrukerne av chat og tekstmeldinger skiller seg fra resten av ungdomsbefolkningen. Vi har inkludert spørsmål om hvor mange kvelder de tilbringer sammen med venner, samt spørsmål om i hvilken grad de er plaget av depressive tanker. Når det

gjelder seksualitet har jeg ikke inkludert spørsmålet om hvor mange som har hatt samleie. Dette fordi kun en liten del av ungdomsskoleelevene har hatt samleie (14%). Isteden har jeg laget et samlemål på seksuell aktivitet som inkluderer langt flere av ungdommene. Vi spurte hvor mange som hadde klint (tungekyss), befølt hverandre på overkroppen, eller befølt hverandre på kjønnsorganene. De som svarte ja på alle spørsmålene ble skilt ut som en egen gruppe, kalt seksuelt erfarne. Til slutt har vi inkludert spørsmål om hvor stor andel av ungdommene som totalt sett har vært beruset på alkohol siste år, samt andelen som har vært beruset mer enn ti ganger (i parentes). I tabellen under ser jeg på hvor stor andel disse utgjør blant storbrukerne av chat og SMS, sammenlignet med resten av ungdommene. Resultatene presenteres separat for elevene fra ungdomsskolen og videregående skole.

Tabell 10-2: Kjennetegn ved storbrukerne av chat, sammenlignet med resten av ungdommene. Ungdomsskolen.

	Gutter				Jenter			
	Stor- brukere	Rest	Total	sign	Stor- brukere	Rest	Total	sign
Venner ute	3.1	2.3	2.3	F=21,0***	3.1	2.4	2.5	F=9.8,**
Venner inne	3.1	2.8	2.8	NS	3.2	2.6	2.6	F=7.2,**
Andel beruset siste år	60 (24)	30 (8)	36 (9)	$\chi^2=101.8,***$	38 (19)	35 (8)	36 (8)	$\chi^2=37.7,***$
Seksuelt erfarne	58	24	26	$\chi^2=94.0,***$	46	25	26	$\chi^2=22.6,***$
Depressivitet	1.96	1.66	1.68	F=41.1,***	2.06	1.86	1.87	F=10.57,***
N=	175	2568	2743		112	2746	2858	

Beruselsestallene i parentes vider til andelen som har vært beruset mer enn 10 ganger siste år.

\*\*=p<.01, \*\*\*=p<.001.

Vi ser av tabellen over at de mest aktive chatterne på ungdomsskolen tilbringer mer av fritiden ute sammen med venner, de drikker oftere, og dobbelt så mange kan karakteriseres som seksuelt erfarne, sammenlignet med resten av ungdommene. Forskjellene mellom gruppene er tydeligere for guttene enn for jentene. Dette tyder på en utpreget ute- og venneorientert livsstil, hvor chatten ikke er et alternativ til direkte sosial kontakt, men et supplement. Vi vet imidlertid ikke om de chatter med vennene sine, eller om de utvider sitt kontaktnett via chatten. Resultatene i kapittel 7 kan tyde på at en del av aktiviteten motiveres ved å treffe nye mennesker. Vi ser samtidig at storbrukerne er mer deprimerte enn andre ungdommer. Resultatene viser dermed at storbrukerne av chatt på ungdomsskolen skiller seg tydelig fra andre ungdommer ved at de tilbringer mer av sin fritid ute med venner, de drikker oftere, er mer seksuelt erfarne, men er også mer depressive.

På videregående skole får vi et helt annet resultat, presentert i tabell 10-3. Her er bildet blant guttene mer som forventet: storchatterne tilbringer mindre tid ute med venner, de drikker mindre, og er mer depressive enn resten av ungdommene. En følelse av å være mer plaget med depressive tanker var det eneste som skilte storchatterne blant jentene fra resten av ungdomsgruppen.

Tabell 10-3: Kjennetegn ved storbrukerne av chat, sammenlignet med resten av ungdommene. Videregående skole.

	Gutter				Jenter			
	Stor- brukere	Rest	Total	sign	Stor- brukere	Rest	Total	Sign
Venner ute	2.5	3.0	2.9	F=6.7,**	3.2	2.9	2.8	NS
Venner inne	2.9	3.0	3.0	NS	3.2	2.6	2.7	NS
Andel beruset siste år	76 (41)	76 (43)	76 (43)	$\chi^2=24.5,***$	75 (39)	76 (34)	76 (35)	NS
Seksuelt erfarne	62	61	61	NS	71	74	74	NS
Depressivitet	1.93	1.76	1.78	F=12.2,***	2.41	2.06	2.07	F=13.1,***
N=	174	2452	2631		52	2784	2836	

\*\*\*=p<.001.

Det ser dermed ut til at storchatterne på ungdomsskolen og videregående er to forskjellige grupper. På ungdomsskolen er det ungdommer med en ute- og venneorientert livsstil, med mye alkohol og mange som er seksuelt erfarne. Samtidig er de mer deprimerte enn andre ungdommer. Det er mulig å forestille seg en gruppe ungdommer med et meget stort behov for oppmerksomhet og bekreftelse, tilfredsstilt via et utpreget sosialt liv, og manglende grenser i forhold til alkohol og seksuell aktivitet. Det er imidlertid ikke like lett å forklare hvorfor bildet er helt annerledes på videregående skole. Det kan se ut som om de sosiale, utagerende ungdommene ikke i like stor grad tiltrekkes av chatting på videregående skole. Det kan dermed se ut som om chatting dekker ulike behov på ungdomsskolen og videregående skole, og dermed tiltrekker seg ulike brukergrupper.

Hva så med storbrukerne av mobiltelefon? Ser vi det samme mønsteret her? Tabell 10-4 og 10-5 viser at også her var det en klar sammenheng mellom utstrakt bruk av tekstmeldinger, og mer tid tilbrakt sammen med venner, hyppigere beruselsesfrekvens, flere som er seksuelt erfarne, samt flere med depressive plager. Også her var forskjellene mer uttalte på ungdomsskolen, men mønsteret var i hovedsak det samme på videregående skole.

Tabell 10-4: Kjennetegn ved storbrukerne av tekstmeldinger, sammenlignet med resten av ungdommene. Ungdomsskolen.

Variabler	Gutter				Jenter			
	Storbrukere	Rest	Total	Sign	Storbrukere	Rest	Total	Sign
Venner ute	3.2	2.3	2.3	F=19.1, ***	3.7	2.4	2.5	F=40.1, ***
Venner inne	3.2	2.8	2.8	F=4.1, *	3.5	2.6	2.6	F=24.0, ***
Andel beruset siste år	73(39)	35(7)	37(9)	$\chi^2=219.7, ***$	64(26)	35(8)	37(9)	$\chi^2=97.1, ***$
Seksuelt erfarne	24	80	27	$\chi^2=206.8, ***$	25	60	26	$\chi^2=84.2, ***$
Depressivitet	1.85	1.67	1.68	F=11.97***	2.15	1.85	1.87	F=29.29, ***
N=	136	2565	2701		136	2703	2839	

\*=p<.05, \*\*=p<.01, \*\*\*=p<.001.

Vi ser også noen interessante kjønnsforskjeller. Mens tid brukt på venner slår tydeligere ut for jentene, preges storbrukere blant guttene mer av høyere beruselsesfrekvens og flere som er seksuelt erfarne, sammenlignet med hos jentene. Andelen som har vært beruset oftere enn ti ganger siste år, femdobles hos storbrukerne av tekstmeldinger på ungdomsskolen, sammenlignet med resten av guttene. Andelen som er seksuelt erfarne tredobles.

Tabell 10-5: Kjennetegn ved storbrukerne av tekstmeldinger, sammenlignet med resten av ungdommene. Videregående skole.

Variabler	Gutter				Jenter			
	Storbrukere	Rest	Total	Sign	Storbrukere	Rest	Total	Sign
Venner ute	3.3	2.9	2.9	F=3.9, *	3.9	2.8	2.9	F=27.5, ***
Venner inne	3.3	3.0	3.0	NS	3.4	2.6	2.7	F=61.8, ***
Andel beruset siste år	84(61)	76(42)	77(44)	$\chi^2=31.7, ***$	89(47)	76(35)	76(35)	$\chi^2=19.0, **$
Seksuelt erfarne	84	60	61	$\chi^2=27.0, ***$	89	73	74	$\chi^2=12.9, ***$
Depressivitet	1.98	1.77	1.79	F=13.1**	2.18	2.06	2.07	NS
N=	125	2497	2622		109	2723	2832	

\*=p<.05, \*\*=p<.01, \*\*\*=p<.001.

### 10.3 Konklusjon

Resultatene her har vist at bruk av tekstmeldinger og chatting i større grad samvarierer med en ute- og venneorientert livsstil på ungdomsskolen, sammenlignet med videregående skole. Storbrukerne er mer ute sammen med venner, de er mye oftere beruset, de er langt mer seksuelt erfarne, samt mer depressive, enn annen ungdom. Vi har sett at det er hos guttene på ungdomsskolen vi ser de største forskjellene. Interessant nok fant vi at guttene som møter venner i virkeligheten etter først å ha fått kontakt via Internett,

utgjør en sårbar gruppe nettopp på ungdomsskolen. Hva er det ved Internett og SMS som tiltrekker spesielt risikoutsatte gutter i denne alderen? Dette er et åpent spørsmål, som ikke kan besvares utfra mine analyser, men som krever mer forskning.

Kan man så si at bruk av chatting og tekstmeldinger utgjør en risiko i seg selv? Vi vet ingenting om avhengighet. Men det er grunn til å tro at risikoutsatte ungdommer i større grad er storbrukere av chatting og tekstmeldinger, sammenlignet med annen ungdom. Det er grunn til å tro at de bruker disse kanalene til å skaffe seg venner, samt å organisere sitt uteorienterte liv. Man kan tenke seg at mobiltelefonen og chattekanalene gjør at de klarer å opprettholde et større sosialt nettverk enn de ellers ville ha gjort. Man kan også tenke seg at disse ungdommene har et stort behov for bekreftelse fra venner, noe som kommer til uttrykk ved et utpreget uteorientert sosialt liv og økt seksuell aktivitet.. Det er liten grunn til å anta at teknologibruken øker beruselsesfrekvensen eller den seksuelle aktiviteten. Man kan imidlertid spekulere på om denne gruppen ungdommer er mer mottagelige for å bli avhengige av bekreftelsen og kontakten via chatt og SMS, og dermed mer sårbare for å utvikle en avhengighet.

## 10.4 Oppsummering

- Ca. fem prosent av ungdommene sendte mer enn 20 tekstmeldinger hver dag.
- Ca. fem prosent av ungdommene chattet mer enn to timer hver dag. Her var det flere gutter enn jenter.
- Storbrukerne av chat på ungdomsskolen oppga å ha en utpreget ute- og venneorientert livsstil. De tilbragte flere kvelder ute med venner, de drakk mer, var langt mer seksuelt erfarne, samt mer depressive, enn resten av ungdommene. Dette var tydeligere blant guttene enn blant jentene.
- Storbrukerne av chat på videregående skole gikk i motsatt retning. Også her var de litt mer depressive, men blant guttene fant vi her ungdommer som drikker mindre, og er mindre ute med venner.
- Storbrukerne av SMS tilbragte mye mer tid sammen med venner, de drakk langt oftere, var langt mer seksuelt erfarne, og mer depressive. Resultatene var langt tydeligere på ungdomsskolen.
- Tid sammen med venner slo tydeligere ut for jentene, mens beruselsesfrekvens og andelen seksuelt erfarne slo tydeligere ut for guttene. Andelen som oppga å ha vært beruset mer enn ti ganger siste år, femdobles hos storbrukerne av SMS på ungdomsskolen, sammenlignet med resten av guttene. Andelen som var seksuelt erfarne tredobles.

# 11 Sammenfatning og konklusjon

Formålet med rapporten har vært å presentere et oversiktsbilde av ungdoms bruk av IKT, representert ved bruk av PC, TV-spill og mobiltelefon. Et viktig første spørsmål var hvor viktig bruk av PC, dataspill og mobiltelefon er i ungdommenes hverdag. Konklusjonen av resultatene presentert i denne rapporten må være at nye digitale medier har en meget viktig plass i ungdommenes liv. Nesten alle har tilgang til PC hjemme. 77 prosent av guttene og 55 prosent av jentene sier de bruker PC flere dager i uken eller mer, utenom skolen. I tillegg bruker en stor del av ungdommene PC på skolen. 85 prosent av guttene og 81 prosent av jentene bruker Internett til å lete etter konkret informasjon de trenger til skolearbeid, eller av andre grunner. Det å spille dataspill er blitt en av de mest utbredte fritidsaktivitetene blant guttene. Selv om jentene ikke bruker like mye tid på spill som guttene, er det også en populær aktivitet for dem. Nesten alle ungdommene har i dag egen mobiltelefon, og de bruker den flittig.

## 11.1 Digitale skiller

Et annet viktig spørsmål vi stilte innledningsvis, var i hvor stor grad vi ville se digitale skiller, avhengig av kjønn, etnisitet og foreldrenes utdannelsesnivå. Tar ulike grupper ungdommer i bruk IKT i ulik utstrekning, og på forskjellige måter? En gjennomgående konklusjon i de fleste studier av barn og unges bruk av data, er at dette er mer utbredt blant gutter enn jenter. Drotner's (2001) studie i Danmark viste at gutter var mer interessert i nedlasting av programvare, deltagelse i nyhetsgrupper, samt spill og strategisk kommunikasjon. Jenter derimot brukte mer tid på e-post og chatting. Et viktig spørsmål i denne studien var derfor om vi ville finne de samme resultatene her i Norge. Er det kjønnsforskjeller i hvor ofte, og hvordan ungdommene bruker IKT? Bruker jenter PC'en på en annen måte enn guttene? Er det slik at det i hovedsak er guttene som spiller dataspill? Og hvis jentene spiller, velger de da andre spill enn guttene?

Resultatene her bekrefter at guttene i større grad enn jentene bruker tid på PC- og TV-spill. Langt flere gutter har egen PC på rommet sitt. Halvparten av guttene bruker PC hver dag, mot en fjerdedel av jentene. Men hvis vi ser samlet på de som bruker PC'en flere ganger i uken eller mer, er forskjellene mindre. Dette gjelder 75 prosent av guttene, og 60 prosent av

jentene på ungdomsskolen. Ellers samsvarer mine funn med tidligere studier ved at gutter er mer interessert i programmering og bearbeiding av data og bilder på PC'en. Dette er aktiviteter som krever grunnkompetanse om hvordan datamaskinen fungerer, utover å kun være et verktøy for skriving eller kommunikasjon. Vi finner imidlertid ikke at jenter bruker mer tid enn guttene på å kommunisere med andre over Internett. Den største kjønnsforskjellen finner vi i bruk av dataspill, men også her er det mange jenter som spiller. Poenget mitt er at selv om guttene bruker mye mer tid på data, er dette også en viktig fritidsaktivitet for jentene.

Vi ser imidlertid at kjønnsforskjellene øker med alder, ved at guttene bruker PC'en mer, mens jentene bruker den mindre. Langt flere gutter har også egen PC på rommet sitt. Når vi samtidig ser at guttene er sterkt overrepresentert på bruk som krever grunnleggende kunnskap om programmering, ser vi en utvikling som heller øker kjønnsforskjellene, enn å minske dem. Det kan derfor se ut som om kjønnsforskjellene i datakompetanse forsterkes, da guttene tar datamaskinen i bruk på en annen måte enn jentene.

Det er reist bekymring for om den utbredte tilgangen til PC kan ha som effekt at den heller øker allerede eksisterende sosiale skiller, heller enn å utjevne de, fordi foreldrenes utdannelsesnivå påvirker hvordan datamaskinen blir brukt (Frønes, 2002). Den underliggende antagelsen er at ulik bruk vil være forskjellig med hensyn til om det er kompetansegivende for skole og utdanning. Våre resultater bekrefter sammenhengen mellom bruk og foreldrenes utdanning. Jo mer elevene bruker data, jo høyere utdanning har foreldrene. Det er imidlertid stor variasjon mellom de ulike aktivitetene. Elevene med foreldre med høyest utdanning, sender oftere e-post, gjør oftere lekser på PC, og henter oftere informasjon fra Internett. Elevene med foreldre med lavere utdanning, spiller oftere TV-spill.

Resultatene bekrefter dermed Frønes (2002) poeng, at foreldrenes utdannelsesnivå reflekteres i hvordan barna bruker sin PC. Det er imidlertid et åpent spørsmål i hvilken grad dette øker de allerede eksisterende sosiale skiller. Dette forutsetter at kompetent bruk av data vil gi enkelte ungdommer et fortrinn i forhold til de som ikke bruker data, eller som bruker den kun til ren underholdning. Hvis det er slik, ville vi forvente at bruk av PC ville gi en økning i karakterene. Vi fant en positiv sammenheng mellom PC-bruk og karakterer: jo mer de brukte PC'en, jo høyere karakterer. Dette varierte imidlertid med hvordan datamaskinen ble brukt, samt hvilke karakterer vi så på. Resultatene bekreftet igjen at de flinkeste elevene i større grad bruker datamaskinen til lekser og innhenting av informasjon. Det er imidlertid svært viktig å ikke bruke resultatene til å konkludere med at bruk av PC



fører til bedre karakterer. Resultatene kan likegodt være et resultat av at de skoleflinke velger å bruke PC'en på en annen måte, uten at dette har noen selvstendig effekt. Vi kan imidlertid med større sikkerhet si at den tydelige sammenhengen mellom bruk av Internett og spill, og økte engelskkarakterer, er et resultat av læring.

### 11.1.1 Etniske digitale skiller

Et annet viktig spørsmål blant de som er opptatte av digitale skiller, er etniske forskjeller i tilgang og bruk. Mange ville i utgangspunktet forvente at ungdom med innvandrerbakgrunn både har mindre tilgang til PC og Internett hjemme, samt at de er mindre kompetente brukere. Dette fordi man antar at både tilgang og bruk henger sammen med sosioøkonomiske forhold som yrkestilhørighet og sosial klasse, hvor innvandrerungdom gjennomsnittlig ligger lavere enn norske ungdommer. Mine resultater viser at hjemme-PC og Internett er mindre utbredt i innvandrerfamiliene. Det er samtidig vanligere blant innvandrerungdom å ha PC og Internett på rommet sitt, sammenlignet med norske ungdommer. Vi kunne derfor forvente både at det er *færre* innvandrerungdom som bruker tid på data, samtidig som at det er *flere* innvandrerungdom som bruker mye tid på data, da flere har PC på rommet sitt. Dette er også det jeg finner, men kun for jentene. Innvandrerjenter peker seg ut på de fleste områder ved at de er hyppigere brukere. Dette på tross av at det er færre som har PC hjemme (83% mot 94%) og langt færre med Internett hjemme (67% mot 82%). Selv om det også blant innvandrerungdom er flere gutter enn jenter som bruker data, er kjønnsforskjellene mindre enn blant de etnisk norske ungdommene. Det er norske jenter som skiller seg ut ved å bruke mindre tid på data. Det er interessant å merke seg at det gjennomgående ikke er noen forskjeller mellom norske gutter og gutter med innvandrerbakgrunn, på tross av at færre innvandrerungdommer har hjemme-PC. Hvordan skal vi så forklare disse funnene?

En nærliggende forklaring er at barn av innvandrere i større grad enn norske ungdommer er opptatt av å få seg en lang utdanning, de gjør mer lekser, og de utsettes for større mobilitetspress hjemmefra, enn hva som er tilfelle for etnisk norske ungdommer (Bakken, 2003). Det kan tenkes at foreldrene investerer i PC hjemme, samt motiverer barna til å bruke den, fordi de ser på dette som en investering i barnas utdanning. En annen forklaring kan imidlertid være at barn av innvandrere, og da spesielt jentene, tilbringer mer tid hjemme, tid som de bruker foran PC'en. Dette er imidlertid et område som trenger mer forskning.

## 11.2 Er det slik at jo mer tid du bruker på data, jo mindre tid har du til å være sammen med venner?

Et annet viktig spørsmål vi stilte innledningsvis, er hvilken plass databruk har i ungdommenes sosiale liv. Er det grunn til å tro at utstrakt bruk påvirker ungdommene i en negativ retning ved at de er mindre sammen med venner? Resultatene tyder på at vi ikke uten videre kan konkludere med at storbrukerne av data er mindre sammen med venner enn andre ungdommer. Vi ser heller en motsatt trend, hvor det er de mest sosiale som er storbrukerne av chatting, mobiltelefon og TV-spill. Alder kommer imidlertid inn her som en viktig moderator. Jeg har presentert studier som viste at utstrakt bruk av kommunikasjon over Internett samvarierte med sosial isolasjon. Vi fant også det samme, men kun for gutter på videregående skole. På ungdomsskolen var det heller slik at jo mer de chattet, jo mer av deres fritid tilbragte de sammen med venner. Dette kan tyde på at chatting har en annen funksjon for elever på ungdomsskolen, enn hva som er tilfelle på videregående. Da vi samlet sett så på hvor ofte de brukte PC'en, var det dagligbrukerne på videregående skole som skilte seg ut ved å være mindre ute sammen med venner. Hvordan kan vi forklare denne forskjellen mellom storbrukerne på ungdomsskolen og storbrukerne på videregående skole?

Ungdomsskolen er en tid hvor de begynner med kjæresten, de kommer i puberteten, begynner å smake på alkohol og deltar på sine første fester. Det er en tydelig overgangsfase fra barn til ungdom, hvor mye nytt skal læres og utforskes. Det er en tid hvor venner overtar plassen til foreldrene som de nærmeste allierte. Det kan tenkes at chattekanalene tiltrekker ungdommene på ungdomsskolen, da dette er en anonym arena for utprøving av roller og ideer, samt en kilde til å treffe nye mennesker og få kjæresten. Elever på videregående er blitt eldre og modnere, og foretrekker derfor kanskje direkte kommunikasjon fremfor anonyme relasjoner på Internett. Intervjuer vi har hatt med elever på videregående skole bekrefter dette. De fortalte alle at chatting var noe de hadde vokst ifra, spesielt chatting med ukjente. Unntaket var gutter som chattet med medspillerne på Internettbaserte PC-spill.

## 11.3 Utgjør storbrukerne av chatt og SMS en risikogruppe?

Resultatene tyder dermed på at utstrakt bruk av kommunikasjon via chatt henger sammen med et stort sosialt nettverk, og et tydelig ønske om mye samhandling med andre ungdommer. Men hva skjer når vi skiller spesielt ut

de som i tillegg til å bruke chatt hver dag, også bruker det flere timer om dagen? Og hva med kommunikasjon via andre digitale medier, som tekstmeldinger? Finner vi det samme der? Vi hadde her to hypoteser. Den første var at vi kunne forvente at dette var en gruppe som var mer sosialt isolert, og mer depressive enn andre ungdommer. Den andre hypotesen, med utgangspunkt i de funnene vi allerede har presentert, var at vi heller ville finne en gruppe ungdommer med et stort, og kanskje overdrevent, behov for sosial bekreftelse fra andre ungdommer. Dette passer mer med tankene rundt at dette handler om en avhengighet av sosial bekreftelse. Siden dette var de mest sosialt aktive ungdommene, ville vi samtidig forvente at de drakk mer alkohol, og var mer seksuelt aktive. Dette var og resultatet av våre analyser. Storbrukerne av chatt og tekstmeldinger viste seg å utgjøre en risikogruppe, med et meget høyt alkoholkonsum, de var meget seksuelt erfarne, samt mer depressive enn andre ungdommer. Resultatene var tydeligere for guttene. Samtidig tilbragte de langt flere kvelder ute sammen med venner enn resten av ungdommene. Dette tyder på en ute- og festorientert livsstil, hvor utstrakt bruk av chatt og SMS er en viktig del av mønsteret. Vi kan imidlertid ikke si noe om dette handler om avhengighet. Det er ingen grunn til å konkludere at bruken av teknologien er en risikofaktor i seg selv. Det er mer nærliggende å konkludere at dette er en i utgangspunktet selektert gruppe, hvor denne teknologien passer inn i et allerede eksisterende mønster hvor samhandling og kommunikasjon med jevnaldrende står svært sentralt. Vi så imidlertid også her at alder er viktig. På videregående skole var resultatene for storchatterne blant guttene mer sammenfallende med hypotesen: de var mindre sammen med venner, drakk mindre, og var mer depressive.

## 11.4 Nye medier – nye farer?

Det siste hovedtemaet i rapporten var mer knyttet til spørsmål om direkte effekter av IKT-bruk. Er det slik at ungdom blir mer voldelige av å spille dataspill som inneholder vold? Er det grunn til å være bekymret for ungdom som benytter Internett til å etablere nye kontakter som de møter i virkeligheten? Begge temaer har vært gjenstand for store medieoppslag. Vi blir presentert for ungdom som skyter medelever på skolen etter påstått inspirasjon fra voldelige dataspill, samt jenter som blir voldtatt og drept etter å ha møtt sine nettvenner.

### 11.4.1 Voldelige spill = voldelig adferd?

Resultatene våre viser at jo mer ungdommene spiller dataspill med voldelig innhold, jo mer utøver de selv vold. Jeg fant samtidig at denne sammenhengen var noe tydeligere for jenter. I hovedsak var det en sammenheng mellom voldsutøvelse og action- og sloss-spill, og ikke med førsteperson skytespill, selv om sistnevnte er et mer realistisk voldsspill. Dette tyder på at presentasjon av vold ikke er nok i seg selv. Rammen rundt volden er like viktig. Vi kan imidlertid ikke konkludere at det er en direkte årsakssammenheng. Vi vet kun at voldelige ungdommer i større grad enn andre velger å spille voldelige spill.

### 11.4.2 Nettmøter – en ny risikoarena?

Det er knyttet stor bekymring til unge som møter sine nettvener i virkeligheten, spesielt etter en rekke medieoppslag hvor dette har fått fatale følger. Vi vet imidlertid lite om hvor utbredt slike møter er, eller hvor mange som blir utsatt for overgrep eller andre negative opplevelser.

Vi fant i vår studie at det å møte folk i virkeligheten, etter først å ha etablert kontakt via Internett, er et utbredt fenomen. Hva de gjør eller opplever på disse møtene har vi ikke spurt om. Vi vet heller ikke rammen rundt møtene. Er det et avtalt møte, eller er det slik at de tilfeldig treffer noen de tidligere har chattet med? Hva vi imidlertid fant var at spesielt på ungdomsskolen, er dette en aktivitet som tiltrekkes en i utgangspunktet risikobelastet gruppe, med et høyt rusinntak, mye kriminalitet, dårlig oppfølging fra foreldrene, samt en overhyppighet av gutter som har hatt kontakt med barnevernet. Vi vet ikke hva ungdommene har opplevd på disse møtene. Men resultatene kan tolkes dit hen at vi har å gjøre med en gruppe i utgangspunktet risikoutsatte ungdommer, som vil være sårbare for eventuell negativ påvirkning fra de de møter. Vi vet fra tidligere at pedofile menn er svært opptatt av å komme i kontakt med unge gutter via Internett. Vi vet samtidig fra tidligere studier at risikoutsatt ungdom er mer utsatt for pedofile menn, samt er mer tilbøyelig til selv å være overgripere. Dette kan gjøre at det er grunn til å være bekymret for resultatene. Men det må likevel poengteres at en rekke av de ungdommene som bedriver denne aktiviteten, er ressurssterke ungdommer, med god oppfølging fra foreldrene, og med et moderat alkoholkonsum. Det er viktig å påpeke at bekymringen her stort sett gjelder gutter på ungdomsskolen.

Det vil være viktig å formidle disse resultatene til foreldrene. Vi vet fra andre studier i Norge, og internasjonalt, at nesten alle foreldrene sier barna

deres ikke deltar på slike nettmøter. Dette betyr kanskje at foreldrene heller ikke snakker med barna sine om hva dette kan innebære, og hva slags forholdsregler de må ta. Det blir viktig på påpeke tydelig for barna at de aldri skal dra til slike møter alene.

## 11.5 Konklusjon

Jeg har nå nærmet meg ungdoms bruk av IKT fra en rekke ulike innfallsvinkler: både som ressurs og som risiko. Det er tydelig at nye digitale medier har en meget stor plass i hverdagen til dagens ungdommer. Det er grunn til å tro at bruken av IKT tilpasses allerede eksisterende mønstre blant unge. Ungdom med mange venner bruker chatting og tekstmeldinger for å opprettholde kontakten med vennene sine, samt etablere nye relasjoner. Utagerende og festglade ungdommer bruker også chatt og SMS til å holde kontakt med sine venner, samt etablere nye relasjoner. Spenningsøkende ungdommer, som er mye ute, bruker Internett til å få kontakt med nye mennesker. Ungdom som utøver vold tiltrekkes av voldelige spill. Det er imidlertid grunn til å tro at nye arenaer og muligheter igjen påvirker ungdommene, samt at det innebærer noen nye risikoutsatte situasjoner de ikke var utsatt for tidligere. Mine analyser kan imidlertid kun si noe om hvem som gjør hva, og ingenting om en eventuell effekt. Til det trenger man studier som følger ungdommene over tid, for å se hva som kommer først; teknologibruken, eller annen atferd.

# Summary

This report is part of the project «A digital childhood», supported by The Programme on Welfare Research, the Research Council of Norway. The project participants come from The University of Oslo, SINTEF (The Foundation for Scientific and Industrial Research at the Norwegian Institute of Technology), and NOVA (Norwegian Social Research). In addition there is a reference group consisting of members of the European Internet project SAFT (Safety, Awareness, Facts and Tools), the Ombudsman for children in Norway and «BarneVakten» (a media monitoring organisation aiming to protect children). The project spans three years, through the end of 2004. The purpose of the project «A digital childhood» is to survey children and youths' use of new media technologies; that is PCs, TV-games and mobile phones.

The results in this report are based on the survey «Young in Norway 2002», also financed by The Programme on Welfare Research, the Research Council of Norway. The survey consists of questionnaire replies from approximately 12 000 youths in secondary school, in the age groups 13–15 and 16–19, from all over Norway. The approach is divided. Firstly, we wanted to survey the youths' use of ICT (Information and Communication Technology), to see if we found different usage depending on sex, age, ethnicity and the parents' level of education. Secondly, we wanted to see if there were other characteristics typical of youth who use different types of ICT. I have concentrated on school grades, leisure-time activities and various measures of risky behaviour.

The results show that the use of PCs is very common, but with a clear difference between the sexes, less when it comes to age and ethnic background. Nearly all the youths had a PC at home (95%), while slightly fewer had Internet access at home (83%). Over half of the youths had a TV in their room, about one third had TV-games and a PC in their room, and one fifth had their own Internet connection. The share with TV-games and PCs in their rooms is nevertheless clearly higher among the boys.

95 percent of the boys and 88 percent of the girls used PCs *outside of* school. However, there is a far larger number of boys (54%) than of girls (26%) who stated that they were daily users. When it comes to the use of PCs *at school*, this was more common in the age group 16–19 (87%) than the age group 13–15 (65%). There were also more boys than girls who used

PCs at school. If one looks at the combined use of PCs at school and at home, only four percent of the youths said that they never used a PC.

If one looks at what the youths used the PC for, searching for information on the Internet was the most widespread activity, with little difference between the sexes. To play computer games was the most popular activity among the boys. This is also where we found the biggest difference between the sexes. One third of the boys aged 13–15 played computer games every day, against only 4 percent of the girls. 10 percent of the boys in the age group 13–15, who played computer games, played for more than four hours a day.

With regards to communication over the Internet, a higher number of youths sent e-mails, compared to the share who said they were chatting. There was little difference between the sexes. However, the boys spent much more time chatting. It was also more common among boys both to download music from the Internet, to draw or work with photos on the PC and to use the PC to make their own programmes or demos. Most youths had their own mobile phones, although it was a little more common among the girls. The girls sent and received more text messages, while the boys made more calls.

*Did we find differences between Norwegian youths and youths with an ethnic background?*

With regards to the differences between children with Norwegian born parents and children with parents born abroad, there were not unexpectedly fewer children of immigrants who had their own PC and Internet connection at home. There were nevertheless several children of immigrants who did have their own PC in their room. We also found that girls with an immigrant background were more frequently surfing on and downloading music from the Internet. There were also more immigrant girls who spent time on a more advanced use of the computer, such as working with photos and making their own computer programmes. As far as having their own mobile phone is concerned, this was less common among children of immigrants, especially among the girls.

*What do the youths choose to play?* The boys played mostly sports games, action games and strategy games, while the girls mostly played smaller games on the Internet, car games, platform games and The Sims. We also found that the popularity of the different games depended on age, parallel with the fact that fewer played. The most frequent players among the boys (more than four hours every day) mostly played first person shooting games and strategy games.

*Is there a connection between the frequent playing of violent computer games and violent behaviour?* Mainly, we found only one connection between violent behaviour and the category of action and fighting games, showing that violent youth also choose violent games. Surprisingly enough, we did not find the same connection with first person shooting games, which often are more violent than action games. The link between the playing of action games and violent behaviour was stronger among girls than among boys.

Is there a connection between the pupils' use of computers and school grades, and between the pupils' use of computers and their parents' level of education? Mainly, we found that the more the pupils used computers, the better their grades were, and the higher their parents' level of education. However, there was a large variation between the different activities. The most able pupils, and the ones whose parents had the highest education, sent e-mails more often, did their homework on a PC more often and collected more information from the Internet. The less able pupils, who had parents with a lower education, played TV-games more often. This strengthens the impression that it is the most competent pupils who are engaged in the activities which most enhance general competence. The results confirm Frøne's (2002) point that both the education level of their parents and the pupils' abilities are reflected in the way the children use their PCs.

*Is it correct that the more time you spend in front of the computer screen, the less time you have to spend with friends?* Those who stood out by spending less time *out* with friends, were the daily users in the age group 16–19, and girls who don't use computers. There was no such connection in the age group 13–15. There was no link between the general use of PCs and the number of nights spent indoors with friends. We also found that the reply to this question depended on type of usage. The more girls played TV-games, the less time they spent with friends. For the boys there was surprisingly enough no connection, despite the fact that many boys spent several hours every day playing PC-games. Also, the more often pupils in the age group 16–19 sent e-mails, the fewer nights they spent out with friends. However, we got the opposite result when it came to TV-games and chatting; the more the youths played TV-games, and the more often they chatted, the larger the number of nights that were spent with friends. The exception was the ones who chatted on a daily basis. They spent fewer days with friends than the other users. Nevertheless, they still did not spend fewer nights with friends than the ones who did not chat or play TV-games. The



results show then, that if there is a connection, it indicates that the more often the youths use the PC, the more socially active they are.

*Is there reason to be concerned about youths who meet people in real life, after first having established contact via the Internet? And how common is this?* One third of the youths stated that they had met someone in real life, after first having established contact via the Internet. This was most common among the boys in the age group 13–15, but among the girls in the age group 16–19. The 13–15 boys who had had such encounters were the ones who stood out the most compared to the rest of the youths. They led a lifestyle that to a much larger degree was characterized by risky behaviour, intoxication, depression, and a bad relationship with their parents. The girls in the age group 16–19 who had met someone, stood out by skipping school more often, staying out at night without their parents knowing their whereabouts, and they drank alcohol more often. Among the boys aged 16–19 and the girls aged 13–15, there were only minor differences. Hence, the results show that among the boys in the age group 13–15, many of those who are drawn to this activity are youths belonging to a problem group already at risk, and thus there is reason for concern.

*Is there reason to be concerned for the 'extreme users' of text messages and chatting?* The extreme users in this case were the five percent of the youths who sent more than 20 text messages every day, and the five percent who were chatting more than two hours every single day. We found that the *extreme users of chat* in the age group 13–15 to a larger extent said that they had a lifestyle typically oriented towards going out and being with friends. They spent more nights out with friends, they drank more alcohol, were far more sexually experienced, and were more depressive, compared to the rest of the youths. This was more evident among the boys than among the girls. With regards to the extreme users of chat in the age group 16–19, the opposite was the case. Here too, a slightly higher number were depressive, but among the boys they drank less alcohol, and spent less time out with friends.

*The extreme users of text messages (SMS) spent much more time with friends, they drank alcohol far more often, were far more sexually experienced and more depressive. Time spent with friends was a point standing out more clearly among girls than among boys, while intoxication frequency and the share who were sexually experienced stood more out among boys than among girls. The results were also far clearer for the age group 13–15, compared to the age group 16–19.*

# Referanseliste

Anderson, C.A og Bushman, B.J (2001). Effects of violent video games on aggressive behaviour, aggressive cognition, aggressive affect, and prosocial behaviour: A meta-analytic review of the scientific literature *Psychological Science*, Vol. 12, No.5, September.

Anderson, C.A., og Dill, K.E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behaviour in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, 772–790.

Attewei, P. & Battle, J. (1999). Home computers and school performance. *The Information Society*, 15, 1–10.

Bakken, A. (2003). Minoritetsspråklig ungdom i skolen. NOVA rapport 15/03.

Colwell, J., Grady, C. Og Rhaiti, S. (1995). Computer games, self-esteem, and gratification's of needs in adolescents. *Journal of Community and Applied Social Psychology*, 5, 195–206.

Endestad, T, Brandtzæg, P, Heim, J, Torgersen, L, og Kaare, B.H (2004). En digital barndom? Oslo, NOVA Rapport 1/04.

Endestad, T. og Torgersen, L. (2003). Computer games and violence: Is there really a connection? Ed.: In Copier, M and Raessens, J (Eds) *Level Up*, Universiteit Utrecht.

Feilitzen, C. von (2001). *Medievåldets påverkan: en kortfattad forskningsoversikt*. Yearbook from the UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen. Göteborg.

Frønes, Ivar (2002). *Digitale skiller : utfordringer og strategier*. Bergen: Fagbokforl.

Funk, J.B. & Buckman, D.D. (1996). Playing violent video and computer games and adolescent self-concept. *Journal of communication*, 46, 19–32.

Griffiths, M.D. & Hunt, N. (1995). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community and Applied Social Psychology*, 5, 189–193.

Griffiths, M. (1999). Violent video games and aggression: A review of the literature, *Aggression and Violent Behaviour*, 4, 203–212.

Hertzberg Kaare, B. (2004). Ungdom som lever med PC. NOVA rapport 2/04.

Hoffmann, D.L. og Novak, T.P. (1999). The evolution of the digital divide: Examining the relationship of race to Internet access and usage over time. Manuscript in progress.

Jackson, L.A., Ervin, K.S., Gardner, P.D., & Schmitt, N. (1991) Gender and the internet: women communicating, men searching. *Sex Roles*, Vol 44, Nos. 5/6.

- Katz, James E. & Ronald E. Rice (2002). *Social consequences of Internet use : access, involvement, and interaction*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Kjernsrød, Y (2003). Cyberdating. Å treffe noen via Internett. Levert som hovedoppgave på Psykologisk Institutt, Universitetet i Oslo.
- Kraut, R.E, Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukhopadhyay, T., og Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53, (9), 1017–1032.
- Larson, R, Wilson, S, Mortimer, J.T. (2002). Conclusion: Adolescents preparation for the future. *Journal of research on Adolescence*, 12(1)159–166.
- Livingstone (2002). *Young people and new media. Childhood and the changing media environment*. SAGE. London.
- McKenna, K.Y.A og Bargh, J.A. (1998). Coming out in the age of the Internet: Identity. «demarginalization» from virtual group participation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 75, 681–694.
- Pedersen, W., Samuelsen, S.O., Wichstrøm, L. (2003). Intercourse debut age: Poor resources, problem behaviour or romantic appeal? A population-based longitudinal study. *Journal of Sex Research*. 40: 333–346.
- Phillips, C.A., Rolls, S., Rouse, A., et al. (1995). Home video game playing in schoolchildren: A study of incidence and patterns of play. *Journal of Adolescence* 18, 687–691.
- Roberts, D.F., Foehr, U.G., Rideout, V.J. og Brodie, M. (1999). *Kids and media @ the new millennium*. Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation. <http://kff.org>.
- Sanders, C.E., Field, T.M., Diego, M., Kaplan, M. (2000). The relationship of internet use to depression and social isolation among adolescents. *Adolescence*, 35 (138) Summer.
- Sherry, J.L. (2001). The effects of violent games on aggression. A meta-analysis *Human Communication Research*, Vol. 27, No. 3, July, 409–431.
- Subrahmanyam, K., Kraut, R.E., Greenfield, P.M. & Gross, E.F. (2001). The impact of home computer use on children's activities and development. *Applied Developmental Psychology*, 22, 7–30.
- Thygesen, A.M. (2003). *Chat: en del af børns virkelighet*: [www.boerneraadet.dk/sw578.asp](http://www.boerneraadet.dk/sw578.asp)
- Valentine, G., S. Holloway & N. Bingham (2002). «The digital generation?: Children, ICT and the everyday nature of social exclusion». *Antipode*, 34:296–315.
- Weiser, E.B. (2001). The functions of internet use and their social and psychological consequences. *CyberPsychology & Behaviour*, 4 (6), 723–743.

Wiegman, O. & van Scheie, E.G.M. (1998). Video game playing and its relations with aggressive and prosocial behaviour. *British Journal of Social Psychology*, 37, 367–378.

Wolak, J., Mitchell, K.J., og Finkelhor, D. (2003). Escaping or connecting? Characteristics of youth who form close online relationships. *Journal of Adolescence*, 26, 105–119.

Wagner, G, Pischner, R, & Haisken-DeNew, J. P. (2002). «The Changing Digital Divide in Germany». I: Barry Wellman & Caroline A. Haythornthwaite, red., *The Internet in everyday life*, s. XXXI, 588 s. Oxford: Blackwell.

Young Canadians in a wired world (2001). [www.media-awareness.ca](http://www.media-awareness.ca)