

«En digital barndom?»

En spørreundersøkelse om
barns bruk av medieteknologi



Tor Endestad, Universitetet i Oslo
Petter Bae Brandtzæg, SINTEF
Jan Heim, SINTEF
Leila Torgersen, NOVA
Birgit Hertzberg Kaare, Universitetet i Oslo

«En digital barndom?»

En spørreundersøkelse om barns bruk
av medieteknologi

TOR ENDESTAD

Psykologisk Institutt, Universitetet i Oslo

PETTER BAE BRANDTZÆG

SINTEF

JAN HEIM

SINTEF

LEILA TORGENSEN

NOVA

BIRGIT HERTZBERG KAARE

Institutt for Kulturstudier, Universitetet i Oslo

Norsk institutt for forskning om
oppvekst, velferd og aldring
NOVA Rapport 1/2004

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 82-7894-181-5
ISSN 0808-5013

Forside: © Jørgen Schytte / BAM / 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

Denne rapporten er utarbeidet som en del av prosjektet «En digital barndom» og er finansiert av Norges forskningsråds Velferdsprogram. Prosjektet går over tre år i perioden 2002–2004.

«En digital barndom» har til hensikt å generere ny kunnskap for å synliggjøre hvordan barn og unge fra 7 til 12 år berøres av den teknologiske utviklingen og dens konsekvenser for barndom og oppvekst. Det sentrale er å undersøke hvorfor og hvordan barn bruker ulike medier og da særlig ny medieteknologi, informasjons- og kommunikasjonsteknologi (IKT) som internett, spillteknologier, mobiltelefoni, men også TV-titting. Å forstå det moderne barnet handler om å forstå hvordan barnet forholder seg til sitt medielandskap (Frønes, 1998). Dette innebærer blant annet å få ny kunnskap om opplevelser og erfaringer ved bruk av IKT som identitetsopplevelse, relasjonsdannelse og mestring. Denne rapporten er et første steg i den retning.

Denne er den første av i alt tre rapporter som prosjektet «En digital barndom» gir ut i 2004. De to andre rapportene «Ungdom og mediebruk» (Torgersen, 2004) og «Ungdom som lever med PC» (Kaare, 2004) behandler data samlet inn i andre prosjekter, henholdsvis «Ung i Norge» og «Internettgenerasjonen». «Internettgenerasjonen» er et prosjekt om teknologibruk og teknologierfaringer hos ungdom som bruker mye IKT, støttet av Velferdsprogrammet gjennom «Oppvekstprosjektet» på Institutt for Kulturstudier ved Universitetet i Oslo. «Ung i Norge»¹ er en landsrepresentativ studie av ungdom og favner problemstillinger innen et vidt faglig spekter, med hovedtyngde innen psykologi, psykiatri, sosiologi og pedagogikk. Rapporten fra dette prosjektet ser på problemstillinger relatert til mediebruk i alderen tretten til nitten år.

Prosjektgruppen i «En digital barndom» består av representanter fra samfunnsvitenskap, humaniora og naturvitenskap: SINTEF, NOVA, Institutt for Psykologi, UiO og Institutt for Kulturstudier, UiO. I tillegg består prosjektet av en referansegruppe med deltagere fra SAFT-prosjektet² (Statens filmtilsyn), Barneombudet og BarneVakten.

¹ <http://www.isaf.no/NOVA/fou/unginorge2002.htm>

² <http://www.saftonline.org>

Vi ønsker å takke Forskningsrådet og Velferdsprogrammet for støtten til prosjektet. Vi ønsker også å takke referansegruppen og Karin Hake ved NRK for nyttige innspill i prosessen med å gjennomføre undersøkelsen. Til slutt en stor takk til alle de barna, foreldrene, skolene og lærerne som har stilt opp og gjort dette mulig.

Oslo, februar 2004

Innhold

SAMMENDRAG	7
INNLEDNING	9
«En digital barndom?»	9
«Den moderne barndommen»	12
«De nye mediene»	12
Hovedtrekk i studier av barn og medieteknologi	13
Fokus for denne undersøkelsen	16
TILNÆRMING OG METODE	18
Gjennomføringen	19
Spørreskjemaene	19
Utvikling av et instrument for å måle spillpreferanser	20
RESULTATER	22
Tilgjengelighet til de nye medieteknologiene	22
Hva bruker barna medieteknologiene til?	26
Fortrenger mediebruk andre aktiviteter?	31
Barn kan deles inn i grupper som har ulike medieteknologiske bruksmønstre	34
Hvordan skiller brukergruppene seg fra hverandre?	38
Brukergruppene og forskjeller relatert til kjønn, etnisitet og bosted	39
Utvikler gruppetilhørighet seg med alder?	41
Hvilke preferanser har barna for innholdet i spillteknologi?	44
Hvilke andre fritidsaktiviteter driver de ulike brukergruppene med?	47
Sitter barna alene eller er de sammen med andre når de spiller?	50
IKT og dets sosiale betydning – Om nettbruk og andre interaksjonsmedier	51
Hva tenker foreldrene til 7-åringer om bruken av nye medier?	60
KONKLUSJON: HVOR DIGITAL ER EGENTLIG BARNDOMMEN?	64
ABSTRACT	67
REFERANSER	69
APPENDIX 1: SPØRRESKJEMA 5.–7. KLASSE	73
APPENDIX 2: SPØRRESKJEMA 2. KLASSE (FORELDREUTFYLT)	89
APPENDIX 3: TABELLSAMLING	103

Sammendrag

Denne rapporten er et resultat av prosjektet «En digital barndom» støttet av Velferdsprogrammet i Norges forskningsråd. Prosjektdeltagerne kommer fra Universitetet i Oslo, NOVA og SINTEF. I tillegg finnes en referansegruppe bestående av medlemmer fra det europeiske Internettprosjektet SAFT, Barneombudet og BarneVakten. Prosjektet går over tre år (2002–2004).

Undersøkelsen har kartlagt bruken av nye medieteknologier hos norske skolebarn i aldersspennet 7–12 år, 2. klasse, 5. klasse og 7. klasse. 1112 barn fordelt på seks skoler i Oslo besvarte et spørreskjema om spillvaner, bruk av PC, internettbruk, mobiltelefoni, TV-titting, fritidsaktiviteter som sport, tegning og lesing. I tillegg inneholdt skjemaet parametere om venneforhold, sosial kompetanse og mestring. Spørreskjemaet til de minste barna, de i 2. klasse, ble fylt ut av foreldrene selv. Foreldrene for denne gruppen fikk tilleggsspørsmål om holdninger til barns bruk av nye medier.

Hovedfunnene fra undersøkelsen er at barna brukte medieteknologien på svært forskjellig måter. Vi kan derfor dele inn barna i grupper ut fra ulike måter å bruke mediene på. Særlig er forskjellene mellom gutter og jenter store. Rapportene beskriver fire ulike bruksmønstre som er typiske for barnas bruk av medieteknologier:

- Den største gruppen, 40 prosent av barna, er **Uinteresserte** i den forstand at de i liten grad benytter seg av nye medieteknologier. Majoriteten i denne gruppen er jenter.
- 25 prosent av barna er **Underholdningsorienterte** brukere, fordi de først og fremst bruker mye tid på TV-spill.
- 12 prosent er **Teknologiorienterte**. Dette er høykompetente databrukere som bedriver kreative aktiviteter som å lage programmer, lage avansert musikk eller sysle med billedbehandling på PC. De lager også hjemmeside etc. spiller PC-spill og har mest nye medier på rommet.
- 23 prosent er **Nytteorienterte**. Disse benytter medieteknologiene instrumentelt, som et verktøy. De samler informasjon på nettet, gjør skolearbeid på PC, chatter, bruker e-post, men de ser mindre på TV enn andre.

Vi kan med andre ord ikke snakke om «En digital barndom» for alle barn i alderen 7–12 år, men at ulike grupper av barn i vår undersøkelse bruker medieteknologier på forskjellige måter.

Undersøkelsen finner liten støtte for påstandene om at nye medier fortrenger andre aktiviteter som ballspill, utelek eller sportsaktiviteter.

Tilgjengeligheten til TV- og PC-spill er høy både i barnas hjem og på rommet deres, men bruken er lavere enn forventet. Av alle barna er det 28 prosent som spiller PC-spill flere dager i uken, mens 21 prosent spiller TV-spill flere dager i uken. Kun ett av ti barn i vårt utvalg spiller hver dag. Det er flere gutter enn jenter som spiller, og tidsbruken øker med alderen. Når det gjelder preferanser for spill så er det ikke spill med voldsinnhold som dominerer. Spill med sport, konkurranse og bilkjøring er mest populære. Guttene er mer action-orientert, mens jentene er mer opptatt av strategi og kontroll. Funn i denne undersøkelsen viser også at TV- og PC-spill er en sosial aktivitet. Barna spiller ofte sammen med noen. Gutter prater også om dataspill på chatten.

Barnas bruk av kommunikasjon med medieteknologier som chat, e-post og mobiltelefon er ikke viktig for de yngste, men fra femte klasse begynner mange å bruke internett-kommunikasjon og mobiltelefon. I syvende klasse bruker omtrent halvparten av barna i vårt utvalg denne formen for kommunikasjon daglig, likefullt er bruken lavere enn ventet. Litt over halvparten av barn mellom 5. klasse og 7. klasse har mobiltelefon. De sender i gjennomsnitt en til to SMS-er per dag. I samme aldersgruppe er det 24 prosent som chatter en gang i måneden eller mer (kun 2 prosent hver dag), mens 43 prosent mailer en gang i måneden eller mer (6 prosent hver dag).

Den medieteknologien som er mest dominant for aldersgruppen 7 til 12 år er fortsatt TV-titting. Alle barna i utvalget tilbringer mye tid foran TV. Av interaktive medier er det TV- og PC-spill som er den mest populære aktiviteten for denne aldersgruppen og særlig for gutter. Det mest sentrale funnet i denne undersøkelsen er likevel at en stor gruppe av barna ikke bruker de nye mediene i særlig grad, selv om de har mediene tilgjengelig hjemme. Barndommen er fremdeles noe mindre digital enn vi i utgangspunktet hadde forventet.

Innledning

«En digital barndom?»

Norge som IKT- (informasjons- og kommunikasjonsteknologisk) nasjon³ kjennetegnes ved utbredt tilgang til, og anvendelse av, nye medier (kabel- og satellitt-TV, PC, internett, mobiltelefoni). Den norske privathusholdningen er preget av god økonomi, dermed får nye medieteknologier ofte raskere utbredelse og bredere anvendelse i befolkningen her enn i andre land. Barnefamilier er den befolkningsgruppen som først kjøper nye medier. De eier mer ny medieteknologi enn gjennomsnittet av befolkningen, og de eier mest av det nye (Drotner, 2001). Denne utviklingen gjør at mange undres over hvor digital barndommen egentlig er, hvordan den moderne mediebarndommen arter seg? Dagens barn er, i følge den amerikanske medieforskeren Wartella, den første generasjonen som «vokser opp digitalt» (Wartella, O'Keefe & Scantlin, 2000). Boken «En digital barndom», redigert av Haldar og Frønes, beskriver hvordan barnas første, viktige livsverden i økende grad er en medieverden (Frønes, 1998).

Den digitale barndommen må forståes som interaksjonen mellom barna og de nye medieteknologiene. Norske barn i 2004 vokser opp med tilnærmet 100 prosent tilgang til internett, PC/data, dataspill, TV-spill og mobiltelefoner. Tilstedeværelsen av nye medier er dermed en selvfølge for barna selv. Det er imidlertid ikke mange år siden barn i Norge ikke vokste opp med nye medier som en selvfølge. I år er det for eksempel bare 50 år siden NRK sendte sine første prøvesendinger på TV. Nyhetsbildet i dag beskriver en annen medievirkelighet: Det moderne barnet chatter med venner, skriver SMS-er, surfer på nettet, laster ned musikk, zapper på TV-en og spiller data- og TV-spill. Det er som nevnt riktig at disse mediene er *allstedsnærværende* i den moderne barndommen i Norge, men er det sant at alle barn chatter og finner nye venner på nettet? Er det sant at alle barn spiller TV- og PC-spill hver dag til de blir røde i øynene, og på en slik måte at dette går på bekostning av andre aktiviteter? Spiller guttene bare action- og voldsspill og ser porno på nettet? Surfer alle barn på nettet og gjør skolearbeidet på PC-en? Og sender de tekstmeldinger (SMS) til alle døgnets tider?

³ De landene i Europa som regnes som IKT-nasjoner ved siden av Norge er Danmark, Finland, Sverige og Holland.

Tilgjengeligheten barn i dag har til nye medier gjør det viktig å spørre hvordan den digitale barndommen preger barnas liv og hvilke av de nye mediene barna forholder seg til, hvor ofte og hvordan barna bruker disse. Dette er sentrale problemstillinger fordi vi vet hvordan eldre medier som radio og fjernsyn har bidratt til endringer i både barns og voksnes disponering av tid. Mediene har gitt oss nye preferanser og orienteringskurser (eg. McLuhan, 1964). Med det nye medielandskapet som nå vokser frem, ser vi store endringer både i den offentlige og private mediekulturen (jf. Christensen, 1999). Den danske medieforskeren Drotner (2001) mener det er liten tvil om at mediene og deres utvikling har dyp innflytelse både på samfunnet og enkeltmenneskets hverdag og selvforståelse. Som Frønes (1998) påpeker, er det nødvendig å forstå hvordan barna forholder seg til nye medier for å forstå det moderne barnet.

Denne rapporten gir en kartlegging av barn i en storbys bruk av og tilgjengelighet til ulike medieteknologier. Fokuset i denne undersøkelsen har vært å si noe om hvordan barn i 6–12-årsalder på ulike måter tar i bruk teknologien og hvilke implikasjoner dette kan ha for andre aktiviteter barn utøver i fritiden. Vi vil ikke forsøke å besvare alle problemstillinger knyttet til hvilke effekter teknologien har på barn, men heller undersøke *hva barna gjør med mediene* og mulige sammenhenger mellom teknologibruk og aktiviteter på andre arenaer.

Mye av mediedebatten og forskningen på barnets bruk av nye medier har bunnet i en bekymring for mediens konsekvenser: «Hvordan mediene påvirker barnet?», den såkalte effektforskningen. Haldar og Frønes (1998) forklarer dette med at barna er under utvikling, de er fremtiden, samtidig er barndommen mer enn i andre faser av livet rettet mot det nye og det nye mot barnet. «Barndommen befinner seg derfor i brennpunktet for sosial forandring og nye teknologiske strømmer» (s. 7). Samtidig er mange av bekymringene om den digitale barndommen mytiske og sterkt polariserte, noe som ikke bare kan tilskrives kunnskapsmangel. For det første skyldes det et lavt *presisjonsnivå* i vår definisjon av hva barn er, og for det andre *ulike forestillinger* om hva barn egentlig er.

Bruken av begrepet «barn» i mediesammenheng er altfor lite presis. Barn blir ofte diskutert som om de utgjorde en ensartet gruppe. Om barna er 7 eller 18 år gamle blir ofte verken presisert eller tatt hensyn til. Imidlertid gjør barndommens omfattende utviklingsprosess at vi må se «barn» ikke bare som barn, men som individer, med ulik alder, utviklingsnivå, forutsetninger, livsbetingelser, problembelastninger og muligheter (Backe-Hansen, 1995). Vi må anta at barn på 7 år har en helt annen måte å bruke mediene på

enn barn på 18 år. Representative kartleggingsstudier, som den store europeiske komparative undersøkelsen *Children and Their Changing Media Environment*, viser også store forskjeller i bruk av teknologi både i forhold til alder og kjønn (Beentjes et al., 2003). 7 år gamle barn chatter ikke like mye som tenåringer. Dette skyldes dels at skriveferdighetene endres med alderen og dels store forskjeller i det sosiale livet til barn på 7 år og ungdommer på 12 år. De kommunikative behovene øker med alderen (Brandtzæg og Stav, 2004). Man antar også at det er en forskjell i hvordan ulikt medieinnhold eller støtende materiale virker inn på et syv år gammelt barnesinn og en tenåring, siden de har forskjellige forutsetninger i forhold til erfaringsgrad og modenhetsgrad. Den kritiske vurderingen av feilinformasjon, propaganda og reklame avhenger av dimensjoner som erfaring, modenhetsgrad og alder. En generell tilnærming til barn og medier blir derfor ofte misvisende. Å presisere aldersgrupper og individuelle forskjeller mellom barn bør være et viktig fokus.

For det andre verserer to hovedantagelser om barna som aktører i det nye medielandskapet: Barna blir enten forstått som mediekompetente, eller inkompetente og sårbare (Buckingham, 1998; 2000). På den ene siden finnes overbevisningen om en direkte sammenheng mellom barns bruk av medier og deres atferd. Denne betrakter barna som forsvarsløse mot mediernes manipulerende slagkraft. På den andre siden står de som mener at barna faktisk takler den nye medievirkeligheten fordi de forstår dagens mediesjanger, dens ironi og dens overdrivelser, og således er upåvirket av uheldige effekter. De blir sett på som like mediekompetente som voksne, eller til og med mer mediekompetente. Ulike forstillinger om barnet og barndommen gir grunnlag for ulike strategier i fortolkningen av barn og medier. Samtidig kan ulike perspektiver på barnet som kompetent eller inkompetent aktør gi utslag i bekymringer på den ene kanten og optimisme på den andre.

Vurderingen av barnet som mediekompetent eller ikke, må sees i sammenheng med synet på barnet som en aktiv deltaker eller som en passiv mottaker. Debatten om publikums aktivitet eller passivitet er i følge Ingunn Hagen en gjenganger i publikumsforskningen (se Hagen 1998). Et viktig poeng Hagen trekker opp er: Det å bruke mediene aktivt og samtidig skape en mening er ikke ensbetydende med at barnet ikke blir påvirket av medieinnholdet (Hagen, 2003). Det samme synspunktet har den engelske medieforskeren Buckingham (1998), som påpeker at barn ikke nødvendigvis har brukermakt selv om de innehar kompetanse. Dette er viktige poenger som kan bidra til å nyansere ikke bare debatten rundt barns mediebruk, men også vår fortolking av mediebarndommen.

«Den moderne barndommen»

Flere forskere har påpekt at den moderne barndommen kan karakteriseres som en «soveromskultur» (Livingstone, 2002a; Livingstone, d'Haenens og Hasebrink, 2001; Livingstone og Bovill, 1999). Livingstone mener å se en forflytning av barndommen fra den offentlige til den private sfære. Dette beskriver hun som «privatiseringen» av barndommen, eller en «soveromskultur». Det som en gang var den sentrale lekeplassen for barn og unge, nemlig gata, nærområdene i det offentlige rom, er i økende grad blitt en lekeplass med en rekke begrensinger pga. farer som trafikk og kriminalitet etc. Foreldre opplever i dag større grad av frykt i forhold til hva som kan skje med barna deres, de utviser en større beskyttelsestrang. I tillegg vokser mange barn (også norske) opp med begge foreldrene i jobb, i en hverdag der skole og fritidsordninger har avløst nabolaget. Nabolaget som lekeplass er derfor i stor grad blitt avløst av det private hjem og organiserte aktiviteter. Det at barn i større grad vokser opp avskåret fra nærområdet, får i følge Livingstone også konsekvenser for graden av mediebruk. Kartlegging av tidsbruk og brukermønster har funnet at 60 prosent av barn og unges databruk foregår alene i det private rom, som soverommet (Roberts et al., 1999; Livingstone og Bovill, 1999). Den moderne lekeplassen synes derfor å ha fått soverommet som hovedbase, hvor nye medier som TV, PC, musikk-anlegg o.l. i økende grad har fått fotfeste. Derav tilnavnet «soveromskultur». I tråd med dette vil vi fokusere på hvor barna har teknologien og i hvilken grad de bruker teknologien alene hjemme eller på rommet sitt.

«De nye mediene»

Som nevnt innledningsvis vokser det nå frem et nytt medielandskap som innebærer store endringer både i den offentlige og private mediekulturen. Informasjon og innhold flyter friere enn før. Tid og rom viskes ut som naturlige grenser. Tilbudene og fristelsene er blitt flere på grunn av nye medieteknologier. I følge Ulla Carlsson (1999), direktør for Nordisk informasjonssenter for Medie- og kommunikasjonsforskning (Nordicom), preges den nye mediehverdagen av fragmentering, differensiering og individualisering.

Et viktig spørsmål når medieteknologien blir mer tilgjengelig for barn, er i hvilken grad voksensamfunnet klarer å utøve kontroll over hva barna eksponeres for. Vi ser at den teknologiske medieverden har ført med seg en langt mindre offentlig kontroll av innholdsproduksjonen. «Du finner alt på

internett, ikke sant. Absolutt alt», sier en jente på 15 år i rapporten Nettsvermere (Bjørnstad og Ellingsen, 2002 s. 8). Kontrollen av innholdsproduksjonen fra nye teknologiske medier er betydelig svekket i og med at allmennkringkastingen, som NRK, ikke lenger er den eneste som kan kringkaste multimedialinnhold. Hvem som helst kan i dag kringkaste innhold via teknologiske medier, som internett, uten kvalitetssikring. Dette kombinert med økt tilgjengelighet, økt kjøpekraft og en enorm innholdsproduksjon innen lyd, bilde og tekst har ført med seg et mer komplekst innhold både i form av mer underholdning, propaganda og reklame.

Mye av innholdet barn forholder seg til er interaktivt og multimedialt, via internett, PC-er, spillteknologier etc. Dette gjør at inntrykkene blir sterkere og kanskje mer livaktige. Vi vet imidlertid lite om hvordan dette påvirker barna.

Hovedtrekk i studier av barn og medieteknologi

Allerede i 1920-årene ble det gjort undersøkelser på barn og medier. Man undersøkte sammenhengen mellom vold på film og barns atferd, og i 1950- og 60-årene studerte man konsekvensene tv-titting kunne ha for barn. Effekt- eller årsak-virkningsperspektivet har dominert mye av medieforskningen frem til i dag. «Effektforskning» har prøvd å gi svar på *hva mediene gjør med menneskene*. En senere tradisjon er en mer brukerorientert tilnærming som spør *hva menneskene gjør med mediene* (se Werner, 1998 for oversikt).

For å vise en bakgrunn for vår undersøkelse har vi valgt å gi en oversikt over noe av den litteraturen som er relevant for problemstillingene i vår studie. Dette er i hovedsak representative studier som kartlegger hvordan barn bruker mediene. Dette er ikke en komplett gjennomgang av litteraturen (se Wartella, O'Keefe, & Scantlin, 2000 for en mer utfyllende gjennomgang av forskningen på feltet), men gir en oversikt over noen av de funnene vi knytter våre problemstillinger opp mot.

Tilgjengelighet til nye medieteknologier

Som nevnt er tilgjengeligheten til nye medier som PC og internett svært høy (mellom 80 og 90 %) for norske barn, slik tilfellet er i de fleste nordiske land (SAFT, 2003)

Nye medieteknologier er ikke lenger bare tilgjengelige i familienes allrom som stuen. De er også plassert på barnas eget soverom – jf. «soveromskulturen». I den engelske delen av den store europeiske undersøkelsen *Children and Their Changing Media Environment* utført av Livingstone og

Bovill (1999), ble denne tendensen dokumentert. Rapporten viser at 63 prosent av barna i England har TV på rommet, mens 13 prosent har PC på rommet. Andre funn som en representativ undersøkelse fra USA samsvarer med dette: at 60 prosent av barn og unges databruk foregår alene i det private rom (Roberts et al., 1999).

Fortrenger medieteknologiene andre aktiviteter?

Bruken av nye medieteknologier kan gå på bekostning av den tiden barn og unge tilbringer med venner og familie og på ulike fritidsaktiviteter. For eksempel fant Nie og Hillygus (2002) at internettbruk hjemme stjeler tid fra sosiale aktiviteter som ellers benyttes sammen med venner og familie. Dette samsvarer med andre tidsbruksundersøkelser (eg. Vaage, 2002), som gir et bilde av at TV-titting blant barn i aldersgruppen 9–12 år øker og at den i større grad tar over for andre aktiviteter.

Tidsbruk og bruksmønstre ved bruk av nye medier?

Den brukerorienterte forskningen viser store forskjeller mellom hva barna har tilgang til og hva de faktisk bruker (Drotner, 2001). Det er derfor viktig å holde anvendelse isolert fra tilgang. I den danske delen av *Children and Their Changing Media Environment* fant for eksempel Drotner (2001) at det var flere som brukte PC-spill, internett og TV-spill enn de som har tilgang på dem hjemme.

Både detaljerte tidsstudier (Drotner, 2001) i Danmark og estimater i form av subjektive anslag (Vaage, 2002; Roberts et al., 1999; Beentjes et al. 2001) for barn i Norge, England og USA, bekrefter at TV er «hverdagsmediet» som brukes nesten hver dag, av alle. I gjennomsnitt tilbringer barn i alle land på tvers av alder ca. to timer foran TV hver dag (Beentjes et al. 2001).

TV- og PC-spill er de mest populære interaktive aktivitetene (Beentjes et al., 2001; Drotner, 2001). Generelt er det, ikke uventet, en variasjon med alder når det gjelder bruk av TV- og PC-spill, med en topp rundt 12–13 år, hvor nesten alle har brukt dette (Drotner, 2001). Det er store kjønnsforskjeller når det gjelder hvordan man spiller og hvor mye man spiller (Beentjes et al., 2001).

Den landsrepresentative SAFT-undersøkelsen (2003) om bruken av PC- og TV-spill i Norge viser at jenter og yngre barn oftest spiller alene, noe som samsvarer med andre funn (for eksempel Drotner, 2001). Som i den danske undersøkelsen til Drotner (2001) finner også SAFT at gutter fore-

trekker action i form av sportsspill og skyting, samt militære strategispill. Jenter foretrekker sosiale strategispill og spill hvor vold og konflikter er skjult i historien. Jentene ønsker også å ha kontroll og overoppsyn i spill-situasjonen, for eksempel i «gudespill» som Sims.

Faktorer som virker bestemmende på tidsbruk har også vært studert. Drotner (2001) refererer til en klar sammenheng mellom mediebruk og opplevelsen av å ha lite å ta seg til der man bor, og at dette, ved siden av kjønn, er den mest betydelige variabelen som kan forklare frekvensen av mediebruk. Drotner kan for eksempel vise til at de som synes de har lite å ta seg til i alderen 9–16 år ser 10 minutter mer TV enn de barna som er tilfredse med tilbudene i sitt lokale nærmiljø.

Jenter bruker betydelig mindre nye medieteknologier enn gutter, og de bruker dem på en annen måte. TV ser ut til å være den medieteknologien som er mest likt fordelt når det gjelder tidsbruk (Drotner, 2001; Funk, 1993; Schie & Wiegman, 1997; Bradley & McMurray, 1997; Griffiths et al., 1997; Beentjes et al., 2001).

Drotner (2001) påpeker at forskjeller knyttet til mediebruk er mindre mellom forskjellige europeiske land, enn de er mellom brukere innad i ett land. Brukernes kjønn, bakgrunn og tidligere erfaringer er mer bestemmende for hvilken type bruk man utvikler, enn hvilket land man vokser opp i.

Betydningen av medieteknologier i barns kommunikasjon

De fleste barn og unge opplever internett som en selvfølge (Livingstone, 2002b). De bruker interaksjonsmedier som en hvilken som helst annen kommunikasjonskanal. De prater med venner på telefonen, ansikt-til-ansikt, via SMS, via e-post og på chattekanaler. Det er derfor en voksende konsensus om at det ikke alltid er hensiktsmessig å operere med et klart skille mellom online og offline, eller mediert og direkte kommunikasjon. Barn og unge kan veksle relativt fritt mellom ulike kommunikasjonskanaler, og bruker både online og offline kommunikasjon for å vedlikeholde sine sosiale nettverk (eg. Drotner, 2001; Katz og Aspden, 1997). Dette impliserer at mesteparten av interaksjonen via medieteknologier er lokal (med venner, familie o.l.) snarere enn global eller over distanse (ukjente o.l.). Så langt er det, med unntak av ett velkjent prosjekt, HomeNet prosjektet, (Kraut et al., 1998) klare funn som tyder på at medieteknologier støtter eksisterende sosial kontakt heller enn å føre til isolasjon og depresjon, bortsett fra hos de som allerede er sosialt isolert (eg. Robinson, Kestenbaum, Neustadt & Alvarez, 2002).

Selv om distinksjonen mellom online og offline kanskje ikke er så stor som man tidligere har trodd, er det likevel ulike prosesser som oppstår når barn har interaksjon via IKT sammenlignet med virkelig kommunikasjon. Det er observert en lavere sosial terskel for samtaletemaer hos barn og unge som deltar i online kommunikasjon. De prater om og diskuterer ting som de normalt ikke gjør i andre sosiale sammenhenger (Bjørnstad og Ellingsen, 2002). De kommuniserer på en tøffere og hardere måte, med lavere terskel for fornærmelser og overtramp (Wellman mfl.1996; Bingham 1998), såkalt «nettbølling». (Bjørnstad og Ellingsen 2002)). Et eksempel på dette er episoden der det populære programmet «Big Brother» valgte å stenge chatteforumet på grunn av krenkelser av de som var inne i huset og trusler debattantene seg imellom (Ighanian 2003). Useriøse aktører var også en av årsakene til at Microsofts verdensomspennende chatte-nettverk ble stengt høsten 2003 (Financial Times 2003).

Mobilmobbing er, ifølge en større norsk undersøkelse, mer vanlig enn mobbing gjennom klassiske samtaler. 15 prosent av i alt åtte tusen skoleelever fra 5. til 10. klasse forteller at de mobbes via tekstmeldinger (Roland, 2002).

Studier viser at det er aktiv flørting mellom gutter og jenter i ungdomsskolealder via SMS (Skog, 2002). Sjekking og flørting på nett via chat blir ifølge det norske nettstedet Spraydate.no (2003) mer og mer vanlig. Det er lettere å ta kontakt og prate med fremmede over nettet. Tapscott, en av de mest markante forskerne på feltet, har i boken *Growing up Digital* (Tapscott, 1998) som er basert på et omfattende intervjumateriale, beskrevet hvordan unge på nettet gir og søker sosial støtte hos hverandre og hvordan dette hjelper dem til å holde kontakten med eksisterende så vel som nye venner.

Fokus for denne undersøkelsen

Gjennomgangen over viser at det fremdeles er behov for mer kunnskap om barns bruk av nye medier, og særlig de unge barnas bruk. Mange undersøkelser dekker barndommen ned til 12 eller i noen tilfelle 9 år. Flere av undersøkelsene som finnes i dag gir riktignok tall på hva barn over 9 år bruker mediene til. Problemet er at de fleste studiene har fokusert på enkeltmedier: for eksempel *enten* chat *eller* mobil. De har ikke sett på barns bruk av *flere* medieteknologier, sms, chat, TV- og PC-spill, TV, Gameboy etc. Den mer helhetlige sammenhengen om hvordan ulike medieteknologier inngår i forhold til barnas hverdag og bruk mistes hvis man ikke kartlegger bruken av flere medier samtidig.

Denne studien prøver å gjøre noe av det samme som ble gjort i «Children and Their Changing Media Environment» (Livingstone & Bovill 2001; Drotner 2001), nemlig å se hvordan barna forholder seg til flere nye medieteknologier og hvordan dette påvirker hverdagen deres. Særlig ønsker vi å fokusere på hvordan barn i den yngre gruppen (under 12 år) bruker medieteknologier. Et sentralt spørsmål vil være hvordan barna bruker ulike medieteknologier gjennom aldersspennet 6–12 år. I tillegg vil vi kartlegge hvor stor plass ulike medieteknologier har i barnas hverdag i forhold til andre aktiviteter. Vi vil se på bruk av ulike spillteknologier, TV, PC, internett og hvordan barna bruker kommunikasjonsteknologi som elektronisk post, chat og mobiltelefon.

I de store brukerundersøkelsene som i dag eksisterer, har en i stor grad valgt å fokusere på grupper som kjønn og alder og de ulike preferansene disse har i forhold til typer av medier og medieinnhold (Bucham & Funk, 1996; National School Board Foundations survey, 2000). Wartella et al. (2000) argumenterer for at en bør gå lenger i retning av å gi mer detaljerte brukeranalyser for å kartlegge hvordan grupper av barn og unge bruker medieteknologiene. Det vil si en kartlegging som ser mer konkret på ulike *bruksmønstre*. Dette kan si noe om typer av mediebrukere, noe som igjen vil kunne bidra til en nyansering av hvordan den «digitale» barndommen fortoner seg (Johansson, 2000; Wartella et al., 2000). Det er viktig å undersøke hvilken rolle kjønn og alder har for bruk av teknologi, men vi vil i tillegg utvikle en modell som beskriver ulike bruksmønster- grupper basert på flere variabler. Denne bruksmønstermodellen som inneholder en klassifisering eller kategorisering av typiske brukergrupper, vil bli benyttet som et utgangspunkt for å se på sammenhenger mellom mediebruk og andre aktiviteter. En lignende modell er utviklet av Ulla Johnsson-Smaragdi (2001) «Media Use Styles Among the Young».

Tilnærming og metode

I denne undersøkelsen har vi, i tråd med problematiseringen over, valgt å se på en rekke medieteknologier slik at vi inkluderer bruk av mobiltelefoni, TV-spill, PC (inkludert spill, tekstproduksjon, internett) samt GAMEBOY-spill og TV-titting. I prosjektperioden har det vært nødvendig å skille mellom PC-spill og TV-spill siden det ble skilt mellom ulike spillsjangere da spørreundersøkelsen ble gjennomført. Et distinkt skille mellom disse er kanskje ikke lenger meningsfylt. Vi har derfor prøvd å fokusere mer på ulike bruksmønstre og på hvilke innholdspreferanser barn har enn på skillet mellom disse teknologiplattformene.

Formålet med prosjektet var å studere bruk av IKT hos barn fra 7 til 12 år. For å sikre at barna skulle være i stand til å fylle ut skjemaene selv på en slik måte at skjemaene kunne scannes, ble femte klasse satt som nedre grense for barneutfylte spørreskjemaer. For også å kunne inkludere de yngste brukerne ble et eget skjema beregnet på utfylling av foreldrene utviklet for denne gruppen. Vi valgte andre klasse da tidligere studier antyder at barna har begynt å ta i bruk teknologi i noe omfang i denne alderen.

Det ble valgt ut seks barneskoler som er representative med hensyn til Oslos elevmasse både geografisk og sosioøkonomisk. Der skolene omtales vil de bli kalt A, B, C, D, E og F: :

- **Skole A** er en skole fra et småhusområde nord i byen.
- **Skole B** er en sentrumskole.
- **Skole C og D** er forstadsskoler øst i Oslo.
- **Skolene E og F** er vestkantskoler, hvorav E er sentrumsnær mens F ligger i en vestkantforstad.

42 prosent av utvalget kan karakteriseres som å komme fra en østkantskole og 58 prosent fra en vestkantskole.

Dette er ikke et landsrepresentativt utvalg og det må derfor tas forbehold om at noen av resultatene kan være mer typiske for barn i en storby. Det vil for eksempel være en større andel barn med fremmedkulturell bakgrunn i vårt tallmateriale enn i et landsrepresentativt materiale.

1112 barn besvarte spørreskjemaet i oktober og november 2002. Det var 51 prosent gutter og 49 prosent jenter som svarte. Den endelige svarpro-

senten ble 80 prosent for de foreldreutfylte skjemaene, og 90 prosent for de elevutfylte skjemaene. Svarprosentene var identiske for 5.–7. klasse i de ulike skolene.

Omtrent like mange barn fylte ut skjemaet i hver aldersgruppe (ca. 25 prosent av totalutvalget er fra hvert alderstrinn).

For 16 prosent av utvalget hadde far eller mor et annet opphavsland enn Norge. Andelen med ikke-norsk opphav varierte fra 3–5 prosent på vestkantskolene til 21–24 prosent på nord-, øst- og sentrumskolene. For 9 prosent av utvalget var både mor og far fra et land utenfor Europa. Det bør bemerkes at vi her definerte minoritetsbakgrunn ut fra opphavsland, slik at barn som har fedre fra Asia og Afrika eller et land i Amerika blir kodet som å tilhøre denne gruppen. Vi har valgt denne operasjonaliseringen fordi den brukes i andre undersøkelser av barn og ungdom (Rosshov og Bø, 2003).

Gjennomføringen

De av foreldrene i andre klasse som samtykket til å være med i undersøkelsen fikk med seg skjemaene hjem, hvor de fylte ut skjemaet og sendte det med eleven tilbake til skolen. Skjemaet ble lagt i en anonym konvolutt slik at ingen kunne koble foreldrene til svarene. De eldste barna (5., 6., og 7. klasse), som hadde skriftlig samtykke fra foreldrene, ble bedt om å fylle ut spørreskjemaet i løpet av en enkelt skoletime, for så å legge det i en lukket konvolutt. Ved utdelingen av spørreskjemaene ble det lagt vekt på at det var frivillig å delta. Ingen elever fikk fri dersom de ikke ønsket å delta, men ble satt til å gjøre annet skolearbeid.

De elevene som ikke var tilstede på selve datainnsamlingsdagen ble fulgt opp av kontaktpersonen på skolen og bedt om å fylle ut skjemaene på et senere tidspunkt. Fremmedspråklige foreldre med dårlige norskkunnskaper ble oppringt av morsmåls lærer på skolen for å gi dem informasjon om undersøkelsen. Dette sikret en høy svarprosent.

Spørreskjemaene

Ettersom 2. klassinger ikke kan fylle ut skjemaer selv, ble det laget et skjema som foreldrene til disse elevene kunne fylle ut. Her ble en del spørsmål utelatt – slike som vi antok det kunne være vanskelig å få reliable mål på dersom foreldrene skulle spørre barna. I tillegg ble delen om chat og internettbruk kraftig forkortet fordi dette er aktiviteter som krever skriveferdigheter og dermed er mindre aktuelle for 2. klassinger.

Begge skjemaene inneholdt spørsmål om vanlige fritidsaktiviteter, og en rekke aktiviteter barn kan tenkes å utføre med medieteknologier. Vi spurte både om hva barna bruker mediene til, hvor ofte og hvor mye. Spørreskjemaet for de eldre barna inneholdt også instrumenter som var ment å måle selvtillit og sosial kompetanse (disse blir nærmere beskrevet i resultatkapitlet). I tillegg inneholdt dette skjemaet en rekke spørsmål om SMS, chat og e-postbruk. I spørreskjemaet for de yngste barna var disse spørsmålene tatt ut. I stedet ble foreldrene spurt om sine brukervaner med nye medier og om hvilke synspunkter de har på barns bruk av nye medier.

Vi måtte utvikle et eget instrument for å måle hvilke preferanser barn har for innhold i spillteknologier fordi det ikke forelå noe eget norsk instrument. Dette ble gjort for å finne ut av hva som tiltrekker barna ved spillaktiviteter.

Utvikling av et instrument for å måle spillpreferanser

I vår undersøkelse ble barna spurt om type spillplattform, TV-spill, PC-spill, internett-spill eller Gameboy. I tillegg utviklet vi et eget instrument for å kartlegge innholdspreferanser. Dette ble laget med utgangspunkt i 5-7 meninger om spill.

For å få informasjon om barns egen kategorisering av innhold i spillteknologier, ble det gjennomført undersøkelser i henholdsvis en femte (N 21) og en syvende klasse (N 19) ved en skole vest i Oslo. Totalt 40 elever var med i de to fokusgruppene.

Hoveddelen av undersøkelsen var en skriftlig oppgave, hvor elevene ble bedt om å svare på fire spørsmål:

1. Hvilke typer spill vil du si at det finnes?
2. Hva slags type spill liker du?
3. Hva er det ved disse spillene du liker?
4. Har du noen eksempler på spill du liker (navn på spill)?

Materialet består dermed av en rekke forskjellige påstander om kategorier av spill, eksempler på spill, utsagn om personlige favoritter, tanker om spennende aspekter ved spill elevene likte etc. Disse ble samlet slik at et sett med de 18 mest frekvente innholdskarakteristikaene ble brukt i spørreskjemaet (se Appendix 3, Tabellsamling). Disse ble faktorisert og fordelt seg på fem dimensjoner med følgende innholdselementer:

1. Vold og slåssing
2. Skape og spille roller
3. Lære noe
4. Sport og bilkjøring
5. Strategi og fantasi

Indekser ble laget ved å summere opp hvor mange av leddene som utgjorde en dimensjon barna syntes det var kjempegøy å gjøre (for eksempel «å planlegge nye ting» og «å være i en fantasi/eventyrverden» for det å skape og spille roller). Disse ble delt på maksimalt antall ledd slik at skåren ligger mellom ingen og alle leddene vurdert som kjempegøy (0–100 prosent).

Resultater

Innledningsvis refererte vi til undersøkelser som argumenterer for at teknologien dominerer barnas fritid. Det er imidlertid viktig å skille mellom tilgjengelighet og bruk. Vi vil derfor åpne med å fokusere på tilgjengeligheten til medieteknologier både hjemme og på barnas eget rom. Deretter vil vi diskutere tidsbruk og i hvilken grad vi finner sammenhenger mellom tid brukt på medieteknologi og tid brukt på andre fritidsaktiviteter. Vi vil også forsøke å identifisere ulike bruksmønstre og preferanser barn kan ha for den nye teknologien. Deretter presenteres resultater som kan belyse i hvilken grad vi finner sammenhenger mellom spillaktiviteter og mestring av andre aktiviteter som skolearbeid, sport og lesing. I kapittelet om «IKT og dets sosiale betydning – om nettbruk og andre interaksjonsmedier» vil vi komme inn på hvordan barn i 5. 6. og 7. klasse bruker medieteknologier til kommunikasjon. Til slutt ser vi spesifikt på hvilken bakgrunn og rolle foreldrene har i forhold til å veilede og kontrollere barns teknologibruk.

Tilgjengelighet til de nye medieteknologiene

Når en skal forsøke å karakterisere og forstå barns bruk av medieteknologi, er det en rekke forutsetninger som må utforskes. For det første er det av betydning i hvilken grad barna har tilgang på teknologien. Spørsmål om de møter teknologien på skolen, hjemme hos venner, i stua eller på sitt eget rom må besvares fordi disse forteller hvilken kontekst bruken skjer i. Dette kan gi verdifull innsikt i hva slags betydning teknologien kan ha for barna. Som nevnt tidligere er det viktig å poengtere at tilgang i seg selv ikke kan tolkes som et direkte uttrykk for bruk. Å ha en datamaskin i huset eller på skolen er ikke det samme som å bruke den.

Radio, musikkanlegg og TV er til stede i så å si alle hjem i Norge og er derfor *ikke* inkludert i tabellene nedenfor. Unntaket er når vi spør om barna har TV på rommet.

Tabell 1 viser tilgjengeligheten til teknologi hjemme. Som det fremgår av tabellen har over 90 prosent av husstandene video, PC og tilgang til internett. Dette stemmer godt overens med andre oversikter over teknologitilgang (f.eks. Mediedøgnet, 2002; MedieNorge, 2003). Internettilgangen er noe høyere i dette utvalget enn for hele landet hvor den er oppgitt til ca. 64 prosent i august 2003 (MedieNorge, 2003). Sammenlignet med internasjonale

undersøkelser er tilgjengeligheten høy i Norge. I en engelsk undersøkelse (Livingstone og Bovill, 1999) oppgis for eksempel bare 50 prosent av barna å ha tilgang til PC hjemme.

Tabell 1. Medieteknologier og tilgjengelighet i hjemme.

	2. klasse		5. klasse		6. klasse		7. klasse	
	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente
Video/DVD hjemme	96	96	94	92	97	98	98	97
Gameboy hjemme	69	44	76	60	80	58	78	58
TV-spill hjemme	57	46	89	58	91	59	80	60
PC/datamaskin hjemme	93	93	96	97	96	94	97	95
Internett hjemme	82	87	80	90	88	88	92	86

Som tabell 1 viser, oppgir flere gutter enn jenter å ha tilgang på Gameboy og TV-spill. Dette forholdet er stabilt selv om det for begge gruppene rapporteres økende tilgang frem til 6. klasse. Mens tilgangen på PC, TV og internett er stabilt høy i alle aldersgruppene, flater tilgjengeligheten til TV-spill og Gameboy ut ved 6. klasse.

Som beskrevet innledningsvis har flere forskere påpekt at denne forflytningen av fokus fra fellesrom som stue til soverom er karakteristisk for det moderne barnets oppvekst («Bedroom Culture») (Bovill og Livingstone, 2001). Dette innebærer at barna i større grad enn før eier og har TV, video og datateknologi på rommet. Dermed blir det også viktig å dokumentere i hvilken grad medieteknologiene invaderer barnas soverom.

Som tabell 2 viser har totalt 34 prosent av alle barna TV på rommet. Dette er et lavere tall enn for eksempel i Livingstone-undersøkelsen fra England (Livingstone og Bovill 1999). Der hadde 63 prosent av barna TV på rommet. Det skal nevnes at England blir beskrevet i medieforskningen som en TV-nasjon, mens de nordiske land som Norge og Danmark regnes som IKT-nasjoner (Drotner, 2001). Dette gjenspeiles av at 30 prosent av de norske barna oppgir å ha PC på rommet mens bare 12 prosent av de engelske barna hadde PC. Det later med andre ord til at det er andre typer teknologi i norske barnerom. Nesten ingen engelske barn hadde for eksempel internett-tilkobling, mens 14 prosent av de norske rapporterer å ha tilkobling til nettet på soverommet. Det er forskjeller mellom gutter og jenter med hensyn på teknologi på rommet.

Tabell 2. Oversikt over hva barna har på rommet (tallene i prosent innen gruppen)

	2. klasse		5. klasse		6. klasse		7. klasse	
	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente
TV på rommet	19	14	36	30	54	32	54	31
TV-spill på rommet	17	7	35	15	45	20	43	11
Video/DVD på rommet	11	11	22	19	37	21	27	17
PC/datamaskin	17	15	32	27	40	31	41	33
Internett på rommet	6	7	16	11	19	18	23	15

Som tabell 2 viser, har guttene mer teknologi på rommet enn jentene. Det er særlig underholdningsteknologi som TV og TV-spill guttene har mer av. Over aldersspennet forsterker kjønnsdelingen seg. I 7. klasse har 54 prosent av guttene TV på rommet mens 31 prosent av jentene har det. Når det gjelder TV-spill har 43 prosent av guttene dette på rommet mens bare 11 prosent av jentene har det. For PC og internett er denne kjønnsbaserte forskjvingen langt mindre. Generelt har guttene totalt sett tilgang til mer teknologi på rommet enn jentene. Guttene har i større grad enn jentene tilgang på TV-spill på rommet mens jentene i større grad følger guttene når det gjelder PC og tilgang på internett.

For å kunne sammenholde tilgjengelighet med bruk ble barna bedt om å oppgi hvor mye de *bruker* PC, enten det var i hjemmet, på skolen eller andre steder som for eksempel hos venner (tabell 4 og 5).

Tabell 3. Andel barn som bruker PC hjemme i prosent.

	Klassetrinn				Kjønn	
	2. klasse	5. klasse	6. klasse	7. klasse	Gutt	Jente
Aldri eller nesten aldri	16	18	15	11	11	19
1 til 3 dager per måned	24	13	17	9	14	18
En dag i uken	28	16	21	20	19	24
Flere dager i uken	28	38	36	40	41	30
Hver dag eller nesten hver dag	4	15	12	21	16	9

Som tabell 3 viser, øker bruken av PC med alder, og det er flere gutter enn jenter som bruker PC daglig. Tabell 4 viser hvor mange som bruker PC på skolen. Først og fremst ser vi at ingen bruker PC hver dag på skolen. På tross av at PC er det mediet jentene har nesten like stor tilgang på som guttene, er det langt færre jenter enn gutter som bruker PC mer enn en dag uken. Det er imidlertid interessant å merke seg at det totalt sett bare er 11 prosent av guttene og 19 prosent av jentene som aldri bruker PC.

Tabell 4. Andel barn som bruker PC på skole i prosent.

	Klassetrinn			
	2. klasse	5. klasse	6. klasse	7. klasse
Aldri eller nesten aldri	74	19	47	28
1 til 3 dager per måned	14	16	16	24
En dag i uken	10	59	27	39
Flere dager i uken	1	7	10	9
Hver dag eller nesten hver dag	0	0	0	0

Det er interessant å merke seg at det er flere som bruker PC på østkant-skolene (61 %) enn på vestkantkolene (54 %). Dette sammenfaller forøvrig med tall fra Danmark hvor barn i 9–16-årsalderen fra de laveste sosiale gruppene flittigst anvendte internett. Denne undersøkelsen viste også at de som brukte mest PC hjemme også kom fra de lavere sosiale gruppene (2,4 dager i uken mot den høyeste sosiale gruppens 2,0 dager i uken). Trykte medier som bøker, aviser og blader brukes mest av de fra høyere sosiale lag (Drotner, 2001).

Tabell 5. Andel barn som bruker PC andre steder (enn hjemme og skole) i prosent. 5.-7. klasse er slått sammen da det er minimale forskjeller over dette aldersspennet.

	Klassetrinn		Kjønn	
	2. klasse	5.-7. klasse	Gutt	Jente
Aldri eller nesten aldri	52	33	29	46
1 til 3 dager per måned	32	25	28	26
En dag i uken	12	24	23	19
Flere dager i uken	5	18	20	9
Hver dag eller nesten hver dag	0	0	0	0

Som tabellene 3–5 viser, foregår PC-bruk i hovedsak hjemme eller hos andre. Svært få rapporterer å bruke PC ofte på skolen. Hele 42 prosent oppgir at de aldri bruker PC på skolen mens bare 15 prosent aldri bruker PC hjemme.

Vi åpnet dette kapitlet med å argumentere for at tilgjengelighet kan være av betydning for bruksvaner. Vi talte opp antall typer nye medier barna har på rommet og finner at det er en positiv korrelasjon mellom antall medieteknologier og hvor ofte de utøver spillaktiviteter ($r = .28, p < .01$). De som oppgir å ha tilgang på medieteknologier på rommet, spiller i snitt 2.5 dager i uka, mens de som ikke har tilgang på teknologiene på rommet, i snitt spiller 1.5 dager i uka ($F(1088, 1) = 56.184, p < .001$). Ikke uventet finner vi at de barna som har tilgang på en eller flere teknologier på rommet ser mer på TV, spiller mer TV-spill, PC-spill, spiller mer på nettet, chatter og bruker mer e-post enn de barna som ikke har tilgang til teknologien på rommet. Det er

med andre ord en viss sammenheng mellom hva som er tilstede på barnerommet og teknologibruk.

Hva bruker barna medieteknologiene til?

Små barns tid mellom skole og soving er en knapp ressurs som skal deles mellom samspill med foreldre, venner, spising, lekser og lek. Innsikt i hvordan medieteknologier inngår i dette er av betydning for vår forståelse av hva slags krav barna våre utsettes for, men også hvor mye av tiden som brukes til nye medier i forhold til andre aktiviteter. Som vist innledningsvis er det stor forskjell mellom tilgjengelighet og faktisk bruk. Selv om vi i forrige kapittel fant at tilgjengelighet hjemme er av betydning, er det ikke sikkert at dette i seg selv gir et riktig bilde av barnas mediebruk.

Et eksempel fra våre resultater illustrerer misforholdet mellom tilgjengelighet og bruk: Av de som har TV-spill tilgjengelig hjemme er det 22 prosent som *ikke* spiller. Det er også 20 prosent som oppgir at de spiller TV-spill selv om de *ikke* har det tilgjengelig hjemme. I dette kapittelet skal vi derfor se nærmere på rapportering av bruk av medieteknologi. Vi starter med å se på et sett av aktiviteter barna kan gjøre med medier og hvor mange som gjør disse ukentlig eller daglig (tabell 6).

Tabell 6. Oversikt over hva barna bruker medieteknologier til, og hvor ofte. (Tallene er angitt i prosent).

	Aldri	Månedlig	Ukentlig	Flere dager pr uke	Hver dag
Ser på TV	2	2	4	35	58
Ser på videofilm/DVD	17	26	33	20	4
Spiller TV-spill	39	16	15	21	8
Spiller dataspill på PC	21	20	21	28	9
Spiller Gameboy	61	16	12	8	3
Spiller spill på internett	54	18	15	10	3
Spiller spill med andre over internett	80	7	8	4	2
Surfer på internett	59	15	12	10	5
Leter etter info på internett til skole	51	27	14	8	1
Laster ned musikk	75	9	6	6	4
Laster ned spill fra internett	86	8	3	2	1
Besøker nyhetsgrupper	93	3	3	2	0
Chatter på internett	76	11	7	4	2
Chatter på TV	96	2	1	1	0
Skriver eller leser e-post	57	16	11	9	6
Tegner/jobber med bilder på data	55	24	12	7	2
Lager musikk på data	83	9	3	3	1
Jobber med hjemmeside	85	5	5	2	2
Lager demoer/programmer	90	5	3	2	0
Gjør skolearbeid på data	68	18	9	4	1

Som tabell 6 viser, ser de fleste barna på TV i hvert fall noen dager i uken. Nesten to tredjedeler, eller 58 prosent av barna ser TV hver dag. Bruk av andre medier varierer i langt større grad.

Avanserte nettjenester som nyhetsgrupper brukes av under 10 prosent av barna mens 24 prosent oppgir at de chatter (kun 2 % hver dag) og 43 prosent oppgir at de bruker e-post (6 % hver dag). Svært få gjør skolearbeid på data, og nesten ingen gjør dette ukentlig eller oftere.

Relativt få spiller hver dag og omkring en tredjedel av barna spiller ikke i det hele tatt. Det er en liten gruppe barn som utfører delaktiviteter hver dag. For PC-spill utgjør disse 9 prosent, mens det for TV-spill utgjør en gruppe på 8 prosent. Spilling over internett er mer sjelden, kun 3 prosent av barna gjør dette hver dag.

Siden spillteknologi utgjør en av de hyppigste medieaktivitetene til barn (nest etter TV-titting), ønsket vi å se nærmere på hvordan dette fordeler seg over alder og kjønn. Vi spurte barna hvor mange dager i uken de bruker ulike spillteknologier (inkluderer TV-spill, PC-spill, nettspill og Gameboy). Tabell 7 oppsummerer disse resultatene.

Tabell 7. Oversikt over hvor ofte barna bruker spillteknologier (i prosent).

	2. klasse		5. klasse		6. klasse		7. klasse	
	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente
Aldri	21	64	10	30	18	42	9	47
1–2 dag	33	30	42	46	36	35	28	35
3–4 dager	26	4	29	17	20	12	24	11
5–7 dager	20	2	19	7	26	11	39	7

Vi ser her et påfallende kjønns- og aldersdelt mønster. Langt fler gutter enn jenter spiller. Guttene spiller oftere med økende alder mens økningen med alder er mindre for jentene. I 7. klasse rapporterer bare 9 prosent av guttene at de ikke spiller, mens hele 47 prosent av jentene rapporterer at de ikke spiller. Dette kjønnsdelte mønsteret finner vi i de fleste internasjonale undersøkelser. Mange har antydnet at mønsteret utvikles over tid og har spekulert i at yngre jenter skulle ligne mer på gutter. Her finner vi at det kjønnsdelte mønsteret er etablert allerede i 2. klasse, men at det forsterkes gjennom barneskoleperioden. Det er interessant å merke seg at 39 prosent av guttene spiller fem dager i uken eller mer i 7. klasse. Bruken av spillteknologier må kunne karakteriseres som et betydelig innslag i særlig eldre gutters hverdag.

Kjønnsdelingen når det gjelder bruken av spillteknologier gjør det interessant å se om dette også gjelder andre sider ved bruken av medietekno-

logier. For å begynne en analyse av ulike bruksmønstre mellom gutter og jenter valgte vi å se på ulike brukstyper. Vi presenterer her andelen av barna som utfører teknologimedierte aktiviteter ofte (flere dager i uken eller daglig). Tabell 8 viser fordelingen på kjønn og alder.

Tabell 8. Andel som bruker ulike medieteknologier daglig eller ukentlig fordelt på alder og kjønn i prosent innen hver aktivitet..

	2. klasse		5. klasse		6. klasse		7. klasse	
	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente
Ser på TV	99	98	89	85	91	92	96	94
Ser på videofilm/DVD	26	32	22	17	23	16	27	18
Spiller TV-spill	37	2	53	11	44	12	55	13
Spiller spill på PC	45	11	52	35	40	29	61	27
Spiller Gameboy	24	2	23	10	13	4	7	3
Spiller spill på internett	5	0	20	12	15	20	25	14
Spiller med andre over internett	1	0	20	11	21	11	33	13
Surfer på internett	0	0	7	11	7	8	15	4
Leter etter info på internett til skole	1	0	17	8	21	17	36	20
Laster ned musikk	1	1	9	4	12	14	20	14
Laster ned spill fra internett	2	0	13	8	14	6	23	8
Besøker nyhetsgrupper	2	0	9	3	5	1	7	1
Chatter på internett	0	0	5	7	6	9	17	11
Chatter på TV	0	0	2	1	2	1	2	1
Skriver eller leser e-post	0	1	14	20	16	25	28	27
Tegner/jobber med bilder på data	4	4	7	12	10	13	14	9
Lager musikk på data	0	0	8	7	12	3	6	4
Jobber med hjemmeside	0	0	7	4	7	12	5	7
Lager demoer/programmer	1	0	2	0	9	2	2	3
Gjør skolearbeid på data	1	0	5	3	6	4	11	11

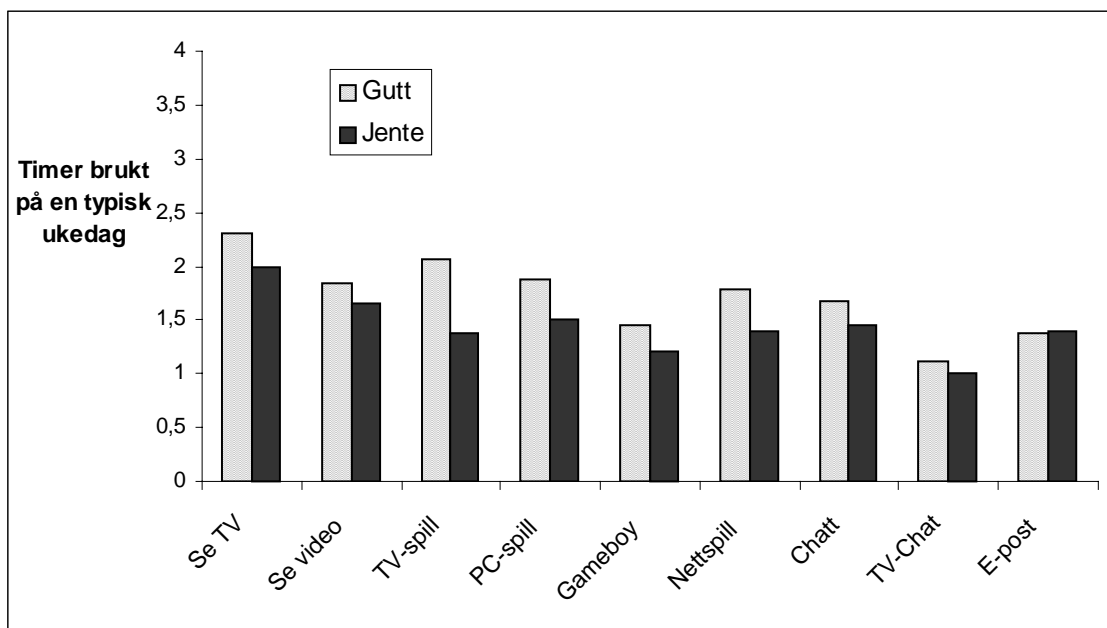
Når det gjelder TV-titting er det ingen vesentlig forskjell mellom guttene og jentene med hensyn til hvor mange som gjør det ofte. Et generelt funn er at flere av guttene oftere bruker medieteknologien enn jentene. Som en kunne forvente ut fra tilgjengelighet er det spillaktivitetene som skiller guttene og jentene mest fra hverandre. Flere forskere har argumentert for at e-post og chatting er mer jentenes arena (e.g. Livingstone og Bovill, 2001; Drotner, 2001). Selv om jentene er mer aktive på disse arenaene, og de er mer aktive enn guttene i 5. og 6. klasse, snur dette slik at guttene i 7. klasse chatter mer enn jentene. På dette tidspunktet bruker gutter og jenter e-post omtrent like mye. I det senere kapitlet om bruken av kommunikasjonsteknologien vil vi diskutere interaksjonsmediene nærmere.

Dersom vi ser på hvilken betydning alder har for daglig bruk, ser vi at TV-titting er den aktiviteten de fleste barna utfører gjennom hele aldersspennet, selv om det er noe mindre i 5. klasse.

Andelen som ser video går ned med alderen, først og fremst fordi jentene gjør det mindre, jo eldre de blir. Gameboy-spilling går også ned over aldersspennet i undersøkelsen. Andelen som spiller TV-spill daglig gjør et hopp fra 7 til 10 år. Her er også guttene og jentene ulikt representert. Mens andelen av gutter som utfører aktiviteten øker fra 37 til 55 prosent, er det bare 13 prosent av jentene som rapporterer å gjøre dette i 7. klasse. For guttene er PC-spill høyt representert over aldersgruppene (45–61 %). Den store andelen PC-spill i forhold til TV-spill kan antakeligvis forklares med at markedet for de yngste barna helt inntil nylig har vært dominert av PC-spill. Særlig blant jentene er det langt vanligere å bruke PC-spill enn TV-spill, men de utgjør fortsatt en langt mindre prosentdel enn guttene. Internett-baserte tjenester tas i bruk av flere med økende alder. TV-chat var relativt nytt da denne undersøkelsen ble gjennomført, og vi ser at relativt få har tatt denne tjenesten i bruk.

Bare 5 prosent av barna utfører ingen eller få av disse aktivitetene. Holder vi TV og video utenfor, er det imidlertid bare 60 prosent av barna som utfører mer enn én av de andre medieteknologibaserte aktivitetene daglig. Vi finner for øvrig en gruppe på 16 prosent av barna som utfører mer enn fire aktiviteter i tillegg til TV og video daglig. Disse kan foreløpig betraktes som en gruppe storbrukere av medieteknologier.

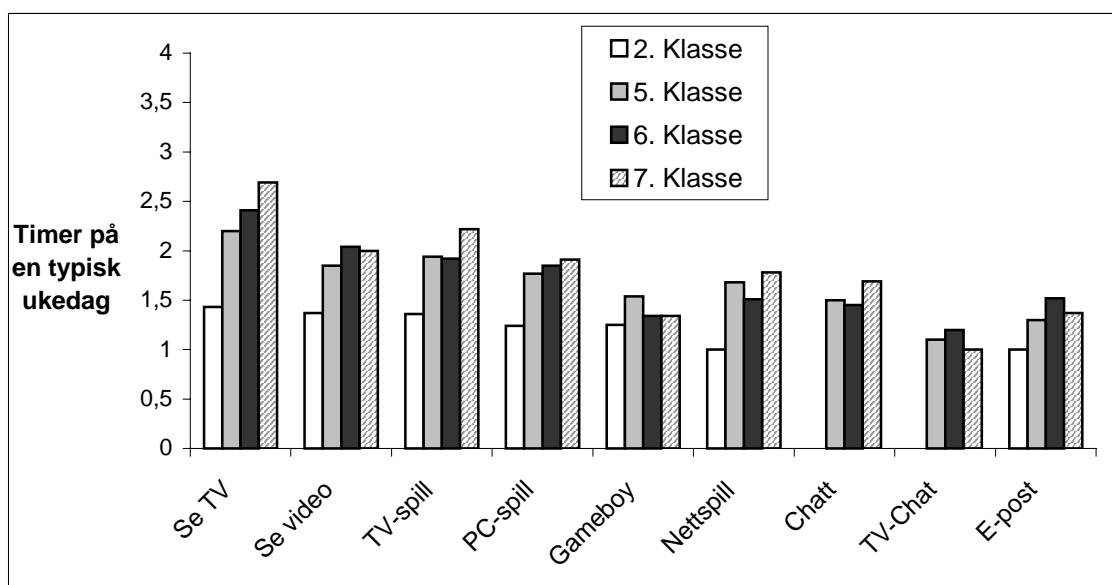
En ting er å beskrive hvor ofte barn utfører de ulike medieaktivitetene. I tillegg er det viktig å få rede på hvor mye tid barna bruker når de først utfører en aktivitet med et medium. Vi spurte barna hvor mye tid de bruker på en typisk ukedag på ulike medier. Figur 1 viser resultatene av dette fordelt på kjønn. Det bør bemerkes at vi ikke uten videre kan summere opp tidsestimatene til en realistisk tidsbruk. Disse tallene sier mer om den relative tidsbruksforskjellen mellom ulike medier enn om reell tidsbruk. Som figuren viser er det liten forskjell på tidsbruken mellom gutter og jenter når de først utfører en medieaktivitet.



Figur 1. Tidsbruk fordelt på kjønn pr. dag når de først bruker et av mediene i søylene ovenfor.

I tråd med andre undersøkelser finner vi at guttene bruker mer tid på ulike spillteknologier, mens det er liten forskjell når det gjelder elektronisk post, chat og TV eller video. Jentene bruker generelt noe mindre tid på medieteknologiske aktiviteter enn det guttene gjør.

Som figur 2 viser er det også forskjell på hvor mye tid som brukes på de ulike aktivitetene over aldersgrupper.



Figur 2. Tidsbruk pr. dag av IKT aktiviteter fordelt på alder.

De yngste barna har minst bruk av alt. De bruker i snitt omkring 1 time per dag når de først bruker en medieteknologi. Det er mindre forskjeller mellom

5. 6. og 7. klasse. Det må bemerkes at det er foreldrene som har fylt ut skjemaet for de yngste. Det kan tenkes at de vurderer tidsbruk annerledes enn barna selv og at forskjellen kunne ha vært mindre dersom det også var foreldrene som fylte ut skjemaene til de eldre barna.

Nesten ingen av de minste barna bruker e-post, chatter eller driver med TV-chat.

Fortrenger mediebruk andre aktiviteter?

Som vi har sett er det flere studier som viser at bruken av medieteknologier er i ferd med å overta for tradisjonelle fritidsaktiviteter som å leke ute, bedrive idrett eller gå tur.

For å finne ut hva barna gjør i fritiden ble 10 spørsmål fra Ung i Norge-undersøkelsen benyttet. Respondentene ble bedt om å angi hvor mange dager i uken de vanligvis utfører vanlige fritidsaktiviteter som:

- Være utendørs med venner
- Delta på trening
- Delta på øving
- Spille ball utendørs
- Lese bok el. tegneserie
- Lage ting, male tegne
- Være med venner hjem
- Være sammen med familie

Tabell 9 gir en oversikt over hyppigheten til de aktivitetene barna driver med.

Tabell 9. Antall dager barna utfører aktiviteter (i prosent)

	Aldri	1–3 dager	4–6 dager
Være utendørs med venner	17	55	29
Delta på trening	49	47	4
Delta på øving	90	9	1
Være på møte/forening	96	3	0
Spille ball utendørs	54	35	10
Være med venner hjemme	15	61	24
Være sammen med familie	30	53	18
Inneaktiviteter	33	53	14
Lese bok eller tegneserie	19	32	49
Lage ting, male, tegne	37	39	24
Spille dataspill	30	46	24

Det er verdt å merke seg at veldig få driver med foreningsvirksomhet (4 %) eller annen organisert aktivitet som øving (10 %). Samtidig er det å lese, være hjemme med venner, være utendørs med venner og å spille data høyfrekvente aktiviteter. I snitt driver barna med 1,5 aktivitet i uka.

Mye av bekymringen for at medieteknologien kan fortrenge andre fritidsaktiviteter har vært knyttet til bruk av spillteknologier. Vi benyttet derfor bruken av spillteknologi som variabel for å finne ut om det er tilfelle at de som spiller mye gjør mindre av de andre ikke-teknologiske fritidsaktivitetene.

Tabell 10. Korrelasjoner mellom fritidsaktiviteter og det å spille (bruke spillteknologier) antall dager i uken (* signifikant på .05 nivå, ** signifikant på .01 nivå).

	2. klasse	5. klasse	6. klasse	7. klasse	Totalt
Være utendørs med venner	0,06	0,11	0,09	-0,01	,064*
Delta på trening	-0,04	-0,11	-0,02	-0,08	-,008
Delta på øving	-0,04	-0,08	-0,01	-0,08	-,033
Være på møte/forening	0,01	-0,05	-0,04	0,10	,003
Spille ball utendørs	0,30**	0,21**	0,10	0,14*	,195**
Være med venner hjemme	0,08	0,23**	0,13*	0,07	,127**
Være sammen med familie	0,09	0,04	0,06	0,12	,055
Inneaktiviteter	0,11	0,20**	0,13*	0,26**	,170**
Lese bok eller tegneserie	-0,03	0,09	0,06	0,18*	,044
Lage ting, male, tegne	-0,27**	0,03	0,02	-0,06	-,129**

Slik dataene fremstår finner vi ikke at bruken av spillteknologier fortrenge uteaktiviteter. Det må bemerkes at vi ikke har analysert dataene lenger enn til korrelasjoner for hele gruppen. Vi kan derfor ikke utelukke at det kan være negative sammenhenger for sub-utvalg. Disse sammenhengene er uansett ikke så store at de blir synlige når vi ser materialet under ett.

Det er tilnærmet ingen sammenheng mellom mengden spilling og hva barna bedriver av andre aktiviteter. I den grad det er signifikante sammenhenger er det heller slik at de som spiller mye også bedriver mye av de andre aktivitetene som å spille ball ute. Det er med andre ord ikke slik at økende spillaktivitet henger sammen med lavere fritidsaktivitetsnivå.

Den eneste aktivitetstypen som går ned med økende spillbruk er inneaktiviteter som å lage ting eller tegne og male. Vi ser også at dette først og fremst gjelder de minste barna. Det at sammenhengen er klarest på de minste kan igjen forklares med at denne gruppen tilbringer mer tid nær hjemmet enn de eldre barna, som er mer uavhengige og mobile (jf. Drotner, 2001).

Sammenholder vi spørsmålene om daglige gjøremål med hvor mange andre medieteknologi-aktiviteter barna utfører daglig, endrer mønsteret seg noe (tabell 11). Her er antall aktiviteter målt ved de aktivitetene vi diskuterte tidligere i kapitlet. Vi har altså summert opp hvor mange slike aktiviteter barna gjør ukentlig.

Tabell 11. Forholdet mellom fritidsaktiviteter og generell bruk av nye medier (* signifikant på .05 nivå, ** signifikant på .01 nivå).

	2. klasse	5. klasse	6. klasse	7. klasse	Totalt
Være utendørs med venner	0,00	0,11	0,08	0,15*	0,11**
Delta på trening	0,13*	0,01	0,01	0,03	0,19**
Delta på øving	0,10	0,03	0,09	0,01	0,10**
Være på møte/forening	0,24**	0,02	0,00	0,11	0,09**
Spille ball utendørs	0,11	0,12	0,13*	0,09	0,17**
Være med venner hjemme	-0,01	0,08	0,11	-0,05	0,07*
Være sammen med familie	-0,03	0,00	0,04	0,00	-0,06
Inneaktiviteter	-0,04	-0,01	-0,08	-0,07	-0,05
Lese bok eller tegneserie	-0,12*	0,02	-0,03	-0,05	-0,12**
Lage ting, male, tegne	-0,18**	0,05	0,02	0,01	-0,24**
Spille dataspill	0,41**	0,34**	0,29**	0,40**	0,36**

Generelt ser vi nå at det å være aktiv bruker av nye medier korrelerer positivt med å være ute og leke og det å delta i forenings- eller klubbvirksomhet. Vi ser også en svak sammenheng med å være hjemme sammen med venner. Igjen er det inneaktiviteter som lesing og det å lage ting som korrelerer negativt med aktivitetsnivå. Det må imidlertid bemerkes at vi her snakker om såpass små sammenhenger at hovedkonklusjonen bør være at vi ikke finner store effekter av teknologiaktiviteter på andre fritidsaktiviteter.

Generelt ser vi at det er små, men relativt stabile positive sammenhenger mellom bruken av teknologimedierte aktiviteter og andre aktiviteter. Det som kan registreres av negative sammenhenger gjelder først og fremst aktiviteter som foregår i tilnærmet samme kontekst som bruken av spillteknologier eller annen databruk, nemlig «Lese bok eller tegneserie» og «Lage ting, male, tegne».

Oppsummerende er det ingen negative sammenhenger mellom det å bruke nye medieteknologier og andre fritidsaktiviteter. Aktiv bruk av nye medier fortrenger altså ikke andre aktiviteter. I den grad barn er aktive teknologibrukere, tenderer de mot å være aktive barn også på andre arenaer. Det er små, men positive sammenhenger mellom spillbruk spesielt og andre sosiale aktiviteter.

Barn kan deles inn i grupper som har ulike medieteknologiske bruksmønstre

Det har lenge vært etterlyst en mer nyansert analyse av barn og unges bruk av medieteknologi (Wartella et al., 2000). Flere studier antyder at jenter spiller mindre enn gutter, og at spillaktivitet endres med alderen (eg. Drotner 2001; Livingstone og Bovill, 1999). Tilgjengelighet til nye medier hjemme varierer med sosioøkonomisk status hos foreldre (Livingstone og Bovill, 1999). Imidlertid er karakteristika ved ulike typer brukere dårlig forstått. Det kan tenkes at jentene som spiller mye er mer lik guttene som spiller enn de er andre jenter. For å fange opp slike grupperinger knyttet til bruksmønstre må en benytte mer nyanserte analyser. Dette vil si å flytte fokus fra vante deler mellom barn og unge som kjønn og etnisitet til teknologibruken i seg selv. I det følgende vil vi forsøke å tilordne nettopp et slikt perspektivskifte. Vi ønsker å gå fra å analysere effekter på enkeltvariabler til å lete etter mønstre i teknologibruk som kan karakterisere grupper av brukere. Dette gir muligheter til å forstå mer komplekse sammenhenger i teknologibruk og preferanser med utgangspunkt i brukerkarakteristika som type bruk, mengde bruk og valg av teknologi og innholdstyper (se også Johnsson-Smaragdi, 2001).

For å karakterisere brukerne ble det gjennomført en klusteranalyse (se forklaring under) med henholdsvis 4, 5 og 6 grupper. Vi valgte å karakterisere brukerne ut fra 20 spørsmål som handlet om hvor ofte de utførte ulike medieteknologiaktiviteter (se tabell 12 for de spørsmålene som ble inkludert).

Klusteranalyse er en analysemetode hvor en forsøker å dele personer inn i grupper slik at spørsmålene skiller gruppene maksimalt fra hverandre. I denne sammenhengen dreier det seg om hvilke ulike grupper barn som er like innad med hensyn til bruk av medieteknologier. Vi fant at en inndeling i fire brukergrupper ga den maksimale løsningen med hensyn til forskjell på gruppene og hva som karakteriserer dem. Tabell 12 viser hvordan spørsmålene karakteriserer de fire gruppene.

Tabell 12. Enkeltspørsmålenes bidrag til å beskrive gruppene sortert etter hvor godt de skiller gruppene fra hverandre (– angir at gruppen i gjennomsnitt faller under midtpunktet på skalaen og + at den faller over. Blank angir at gruppegjennomsnittet er ved midtpunktet for denne variabelen).

	Gr 1	Gr 2	Gr 3	Gr 4
Hvor ofte spiller TV-spill?		++	++	+
Hvor ofte surfer på internett?			++	+
Hvor ofte skriver eller leser e-mail?			++	+
Hvor ofte spiller spill på internett?			++	+
Hvor ofte spiller spill med andre over internett?	-		+	
Hvor ofte laster ned musikk fra internett?			++	
Hvor ofte chatter på internett?			+	
Hvor ofte laster ned spill fra internett?	-		+	
Hvor ofte leter etter info på internett til skole?			++	+
Hvor ofte spiller spill på PC?	+	+	++	++
Hvor ofte gjør skolearbeid på data?			+	++
Hvor ofte tegner/jobber med bilder på data?			+	+
Hvor ofte spiller Gameboy?		+	+	
Hvor ofte jobber med hjemmeside?	-		+	
Hvor ofte lager musikk på data?	-		+	
Hvor ofte lager demoer/programmer?	-		+	
Hvor ofte besøker nyhetsgrupper?	-			
Hvor ofte ser på videofilm/DVD?	+	+	++	+
Hvor ofte ser på TV?	++	++	++	++
Hvor ofte TV-chat?	-			

Det er verdt å kommentere at aktiviteter alle utfører, som å se på TV, eller aktiviteter nesten ingen gjør, som TV-chat, i liten grad bidrar til å skille gruppene fra hverandre.

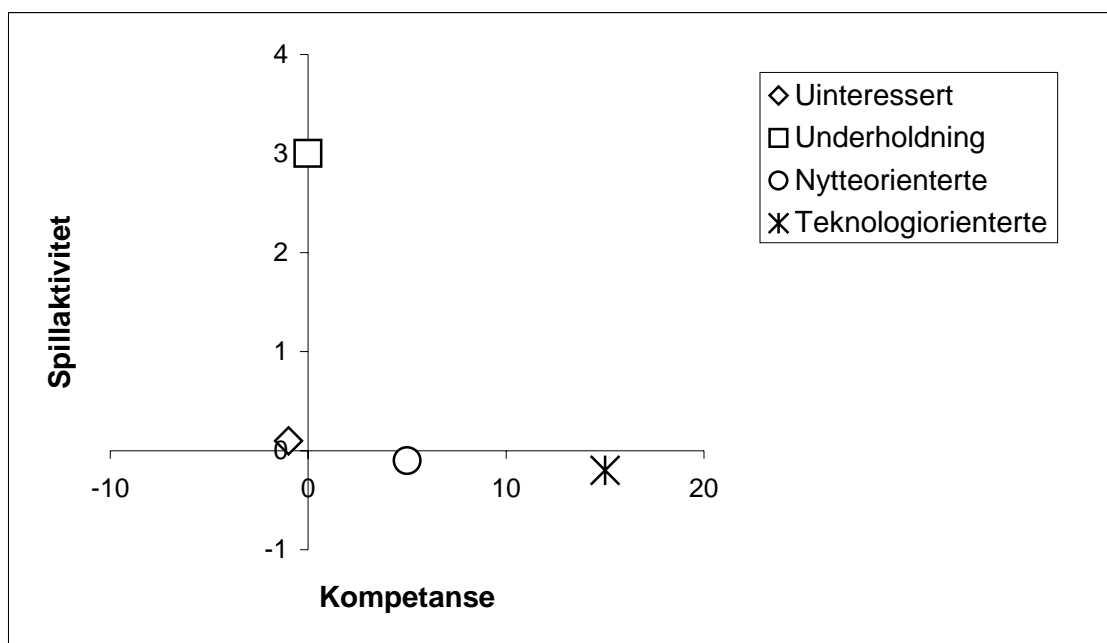
For å bekrefte modellen ble de samme variablene benyttet i en diskriminantanalyse med gruppeinndelingen som grupperingsvariabel. Denne analysen viste at 97 prosent av de opprinnelige gruppene ble plassert på samme sted karakterisert ved tre dimensjoner. Disse dimensjonene var:

- Kompetanse
- Spillaktivitet
- Informasjonssøken

Kompetanse refererer til grad av mestring av avanserte funksjoner som å lage demoer og program, laste ned programmer, lage hjemmeside og å spille mot andre på nettet. Spillaktivitet refererer her først og fremst til i hvilken grad en spiller TV-spill eller Gameboy. Informasjonssøken refererer til å

søke informasjon på nettet, gjøre lekser på datamaskinen og besøke nyhetsgrupper.

Dersom vi plotter hvor gruppene befinner seg i forhold til hverandre etter de to første dimensjonene finner vi at gruppe 2 skårer lavt på kompetanse men høyt på spilling (figur 3). Vi har valgt å kalle denne gruppen «underholdningsorientert». Gruppe 1 skårer lavt på alle dimensjoner. Vi har derfor kalt gruppe 1 «uinteresserte». En gruppe skiller seg ut ved høy kompetanse og vi kaller dem «teknologiorienterte». Den siste gruppen «nytteorienterte» skårer også på kompetanse, men lavere enn teknologigruppen. Imidlertid skårer både de teknologiorienterte og de nytteorienterte høyt på informasjonssøken.



Figur 3, Plassering av gruppegjennomsnittene karakterisert ved kompetanse og TV-spilling.

Vi identifiserer dermed følgende fire grupper:

1. Uinteresserte
2. Underholdningsorienterte
3. Teknologiorienterte
4. Nytteorienterte

Som tabell 13 viser, kan forholdsvis mange av barna beskrives som uinteresserte i teknologien: hele 40 prosent.

Tabell 13. Fordeling av utvalget i de fire gruppene.

	Antall	%
Uinteresserte	437	40
Underholdningsorienterte	277	25
Teknologiorienterte	125	12
Nytteorienterte	252	23

Dette betyr ikke at de ikke bruker nye medier i det hele tatt, men at de gjør det i liten grad og at de kjennetegnes ved lite bruk. Siden dette er den største barnegruppen, må vi muligens moderere ideen om at medieteknologien er av avgjørende betydning for barns hverdag. Nesten halvparten av barna i aldersspennet 7–12 år er relativt lite eksponert for teknologien. Samtidig så vi tidligere at nesten halvparten av guttene bruker spillteknologier nesten hver dag. Vi vil derfor fortsette med å karakterisere gruppene noe nærmere hver for seg før vi ser på hva som kjennetegner de ulike gruppene med hensyn til kjønn, alder og fritidsvaner.

Gruppe 1: Uinteresserte:

Denne gruppen består av barn som i liten grad benytter seg av medieteknologi. De ser på TV eller video. I den grad de bruker den interaktive medieteknologien spiller de PC-spill. De utfører nesten ikke aktiviteter som å surfe på nettet eller å bruke e-post. Nye medieteknologier er ikke på noen bruksmessig eller underholdningsmessig måte viktig for denne gruppen.

Gruppe 2: Underholdningsorienterte

Disse barna spiller ofte og bruker mye tid på TV-spill eller Gameboy. De ser en del på DVD eller video, men utfører i liten grad andre teknologimedierte aktiviteter. Først og fremst kjennetegnes disse brukerne ved at de vil la seg underholde, men i liten grad bruker medieteknologien til andre ting. De spiller ikke PC-spill i noen særlig stor grad og bruker internett lite.

Gruppe 3 Teknologiorienterte

Denne gruppen karakteriseres ved at de gjør nesten alt innen nye medieteknologier og at de gjør det mye. De skaper ting ved hjelp av data. De programmerer og lager demoer som de distribuerer på nettet og behersker dataverktøyet i stor grad. I tillegg er det mange i denne gruppen som lager musikk eller tegner og lager ting som de legger ut på egen hjemmeside. De er først og fremst storbrukere av avanserte nett-tjenester. De laster ned PC-

spill, besøker nyhetsgrupper og chatter med andre på nettet. Mange i denne gruppen spiller med andre på nettet og bruker mye netjtjenester. De bruker mye tid på e-post og chatting og er aktive nettbrukere. Nesten ingen av dem spiller Gameboy. Imidlertid spiller de TV-spill i like stor grad som de underholdningsorienterte barna.

Gruppe 4: Nytteorienterte

Denne gruppen gjør en del av det de teknologiorienterte barna gjør, men i mindre grad. De nytteorienterte er også mer orientert mot bruksaspekter som å finne informasjon, bruke e-post, eller å bruke IKT til leksearbeid. Disse barna spiller også noe, men først og fremst PC-spill. Barna spiller spill de finner på nettet og bruker tid på PC-spill. De spiller TV-spill eller Gameboy i mindre grad enn de underholdnings- eller teknologiorienterte og bruker mindre tid på å se på video enn de teknologiorienterte barna.

Hvordan skiller brukergruppene seg fra hverandre?

En viktig førsteobservasjon er at vi her ikke skiller brukere fra hverandre bare med hensyn til et enkelt bruksområde. Vi finner for eksempel ikke at de underholdningsorienterte er de som spiller mest, de er rett og slett de eneste som så og si bare spiller og bare spiller TV-spill eller Gameboy. Det er interessant at de som bruker teknologien absolutt mest, de teknologiorienterte og kreative brukerne, også spiller mest (tabell 14). Dette stemmer overens med funnene fra studiet av entusiastbrukere i rapporten «Ungdom som lever med PC» (se Kaare, 2004). Tabell 15 har fremkommet ved å sammenholde brukergruppene med et spørsmål om hvor mange dager i uken barna spiller TV-spill, PC-spill eller Gameboy.

Tabell 14. Spillhyppighet i de ulike gruppene i dager i uken.

	Dager	SD
Uinteresserte	,9	1,3
Underholdningsorienterte	3,0	1,9
Teknologiorienterte	3,6	2,1
Nytteorienterte	2,4	1,8

De teknologiorienterte barna spiller ca. en halv dag i uken mer enn de underholdningsorienterte og litt over en dag mer enn de nytteorienterte.

De nytteorienterte brukerne spiller litt mindre enn de underholdningsorienterte, mens de uinteresserte barna spiller mindre enn en dag i uken i snitt.

Underholdningsgruppen spiller TV-spill og Gameboy, de nytteorienterte spiller i hovedsak PC-spill, og de teknologiorienterte bruker alle former for spillteknologier, bortsett fra Gameboy.

Forskjellene mellom gruppene er signifikante ($F(4,1076) = 109.05$, $p < .01$). Dette spørsmålet om spilling var et generelt spørsmål som dekket alle typer dataspill. Det ble stilt sammen med spørsmål om andre fritidsaktiviteter og var derfor ikke inkludert i klusteranalysen. Dette viser at gruppeinndelingen reflekteres i et meningsfullt skille mellom gruppene når det gjelder spillfrekvens.

Brukergruppene og forskjeller relatert til kjønn, etnisitet og bosted

Tabell 15. Andel av guttene og jentene fordelt på gruppene oppgitt i prosent innen gruppen.

	Gutt	Jente
Uinteresserte	33	67
Underholdningsorienterte	74	26
Teknologiorienterte	66	34
Nytteorienterte	46	54

Dersom vi ser på kjønnsandelen innen hver enkelt gruppe ser vi at 2/3 av de uinteresserte er jenter mens 3/4 av de underholdningsorienterte og 2/3 av de teknologiorienterte er gutter. Gruppen av nytteorienterte består av omtrent like mange gutter som jenter. Dette illustrerer to viktige poenger. For det første bekrefter det at jentene bruker medieteknologier mindre enn guttene. Men i tillegg ser vi at når de gjør det, er det en stor del av jentene (20 %) som har det samme bruksmønsteret som guttene har.

Det viser seg også at det er flere med annen etnisk bakgrunn (far har annet opphavsland enn vestlig) i gruppen av teknologiorienterte enn i de andre gruppene (se tabell 16).

Tabell 16. Andel med annet opphavsland enn Norge oppgitt i prosent innen gruppen.

	Mor eller far	Begge
Uinteresserte	12	4
Underholdningsorienterte	17	9
Teknologiorienterte	25	18
Nytteorienterte	16	11

Ser vi nærmere på den teknologiorienterte gruppen med ikke-norsk bakgrunn, viser det seg at dette er barn som bruker mye tid på musikk. 25 prosent av de etnisk ikke-norske i denne gruppen laster ned musikk hver dag, 10 prosent lager musikk hver dag og 23 prosent arbeider med hjemmeside hver dag. Ingen av de etnisk norske teknologiorienterte brukerne gjør dette så hyppig. 40 prosent fra minoritetsgruppen chatter ukentlig eller daglig mens bare 12 prosent av de etnisk norske teknologiorienterte gjør dette.

Brukergruppene og forskjeller ved tidsbruk av ulike medier

Skiller så brukergruppene seg tidsmessig når de først utfører aktiviteter med en medieteknologi? For å undersøke dette ba vi barna angi hvor mange timer de brukte på medieaktiviteter på en typisk hverdag etter skoletid. Antall timer ble estimert ut i fra en skåre hvor mindre enn 1 time ble satt til 0,5 og mer enn 4 timer ble satt til 4. Som tabell 17 viser, ser de aller fleste på TV mellom 1 og 2 timer hver dag. De barna som er uinteressert i annen medieteknologi, ser omtrent like mye på TV som de nytteorienterte.

Tabell 17. Hvor mye tid bruksmønstergruppene bruker på medieaktiviteter i timer pr dag. M = gjennomsnitt, SD = Standardavvik.

	Uinteressert		Underholdning		Teknologi		Nytte	
	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD
TV	1,0	1,0	1,5	1,0	2,0	1,0	1,0	1,0
TV-spill	0,1	0,5	1,0	1,0	1,0	1,0	0,5	0,5
PC-spill	0,5	0,5	0,5	0,5	1,5	1,0	1,0	1,0
Gameboy	0	0	5,0	0,5	0,5	1,0	0	0,5
Spill mot andre på internett	0	0	0	0	0,5	1,0	0	0,5
Chatting	0	0	0,1	0,5	0,5	1,0	0	0,5
TV-chat	0	0	0	0	0	0	0	0
E-mail	0	0	0,1	0	1,0	1,0	0,5	0,5
Total bruk av IKT	2,0	1,0	4,0	2,5	6,5	4,0	3,5	2,0

TV

De aller fleste barna bruker tid på TV. Her skiller de uinteresserte seg lite fra de nytteorienterte barna. Det er interessant å merke seg at både de underholdningsorienterte og teknologiorienterte barna bruker mer tid på TV enn de andre.

TV-spill

De teknologiorienterte og de underholdningsorienterte barna bruker omtrent like mye tid på TV-spill. Også en del av de nytteorienterte brukerne bruker tid på TV-spill, men denne gruppen bruker halvparten så mye tid som de to

andre gruppene. Svært få av de uinteresserte bruker så mye som 1 time når de først spiller.

PC-spill

I den grad de nytteorienterte barna spiller, bruker de PC-spill. De mer kompetente brukerne bruker mer tid på PC-spill mens de underholdningsorienterte i langt mindre grad gjør dette. Gameboy og TV-spill er i hovedsak de underholdningsorientertes arena. Her ser vi også at svært få av de uinteresserte bruker lavterskelproduktet Gameboy.

Medieteknologibruk generelt

De teknologiorienterte barna bruker mest tid på medieteknologi generelt og utfører langt flere aktiviteter enn de andre barna. Det er helt tydelig at det er de kompetente brukerne som bruker tid på nettspilling. Igjen er det de nytte- og teknologiorienterte brukerne som bruker tid på chatting. Nå er en stor del av de uinteresserte og underholdningsorienterte brukerne fra den yngste delen av utvalget. Det er derfor rimelig at færre i denne kategorien bruker tid på avanserte tjenester.

Utvikler gruppetilhørighet seg med alder?

Det er rimelig å anta at utviklingsmessige forhold bidrar til at barna forflytter seg mellom gruppene ved økende alder. Våre aldersvalg var knyttet nettopp til at 2., 5., 6. og 7. klasse reflekterer ulike utviklingsbaserte utfordringer for barna. Av tabell 18 ser vi også at barna fordeler seg ulikt på gruppene med økende alder.

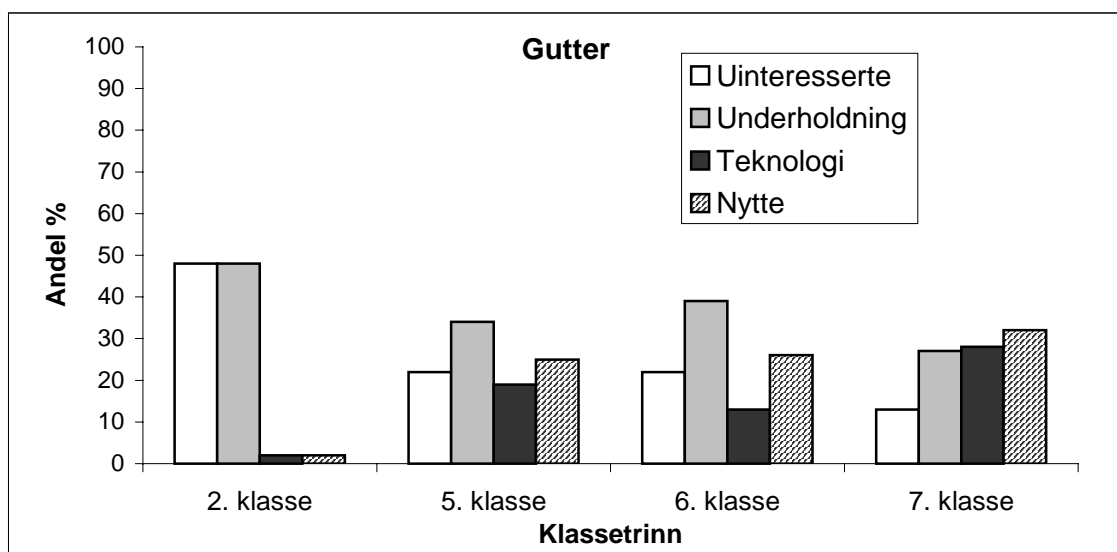
Tabell 18. Aldersfordeling i gruppene i prosent.

	2. klasse	5. klasse	6. klasse	7. klasse
Uinteresserte	68	34	31	26
Underholdningsorienterte	29	27	28	18
Teknologiorienterte	1	13	12	21
Nytteorienterte	3	27	29	35

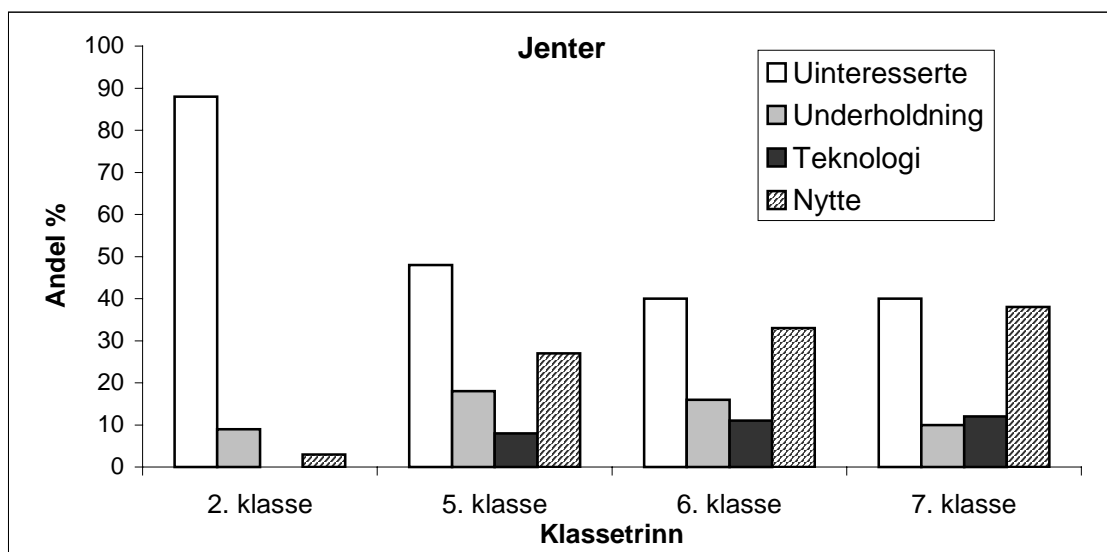
I 2. klasse er hoveddelen av barna uinteressert i nye medier (68 %) mens ca. en tredjedel faller inn under karakteristikken underholdningsorienterte. Det er rimelig at disse barna har lært seg lite om data og derfor ikke klarer å bruke den avanserte teknologien. I den grad de yngste barna bruker nye medier betrakter de antakelig teknologien først og fremst som et underholdnings-

medium. Andelen barn som er «uinteresserte» i medieteknologi minker ved økende alder. Det er imidlertid interessant at så mange som en fjerdedel av barna fremdeles kan beskrives som «uinteresserte» til teknologien i 7. klasse.

De underholdningsorienterte utgjør en relativt stabil gruppe i de ulike aldersgruppene, selv om antallet går ned fra en andel på 29 prosent i 2. klasse til 18 prosent i 7. klasse. Det er sannsynlig at en del av de som bare ser på teknologien som underholdning i 2. klasse migrerer til mer aktive brukergrupper ved stigende alder. Det er også interessant at gruppen av nytteorienterte brukere går opp fra 27 prosent i 5. klasse til å bli den største gruppen i 7. klasse. Som figur 4 og 5 viser finner vi også at guttene og jentene fordeler seg ulikt i brukergruppene over aldersspennet.



Figur 4. Andelen gutter i bruksmønstergruppene for de ulike alderstrinnene.



Figur 5. Andelen jenter i bruksmønstergruppene for de ulike alderstrinnene.

Det er særlig gruppene uinteresserte og underholdningsorienterte som viser et ulikt mønster. Andelen gutter i gruppen uinteressert synker lineært over aldersspennet, mens andelen jenter går ned fra andre til femte klasse for så å flate ut. Andelen gutter som har spill som hovedfokus går ned fra andre til femte klasse for så å flate ut mens andelen jenter i denne gruppen øker fra andre til femte klasse for så å synke igjen til syvende klasse. Likeledes er andelen nytteorienterte gutter stabil fra femte til syvende klasse mens andelen jenter øker.

Siden jenteandelen er størst i gruppen av uinteresserte og nytteorienterte brukere, er det rimelig å anta at en stor del av jentene går fra den første gruppen i andre klasse til å være nytteorienterte brukere senere. Dette stemmer overens med Drottners (2001) konklusjon om at jentene er mer pliktorienterte i sin databruk enn guttene.

Jentene har for en stor del et annet aldersbestemt mønster enn guttene. Andelen gutter i hvert alderstrinn som er uinteresserte går ned fra ca. halvparten i 2. klasse til litt mer enn en tiendedel i 7. klasse. Jenteandelen går ned fra nesten nitti prosent til omkring førti prosent. Denne nedgangen skjer for jentene i hovedsak mellom 2. og 5. klasse mens det er en jevn nedgang for guttene. Det ser med andre ord ut til at i den grad jenter tar i bruk teknologi, skjer det mellom disse to klassetrinnene.

Forholdsvis flere jenter enn gutter befinner seg i den nytteorienterte gruppen i 7. klasse enn i 5. klasse. Mens spillfokuserte gutter blir noe færre med økende alder, er andelen jenter relativt konstant. Det kan se ut til at andelen jenter som er spillfokuserte når en topp i femte klasse for så å synke igjen i syvende klasse. Et lignende mønster ser vi i teknologigruppen. Her øker andelen gutter fra femte til syvende klasse mens jenteandelen er forholdsvis konstant. Den største kjønnsforskjellen ser vi i 2. klasse, her har nesten halvparten av guttene begynt å spille, mens under en tiendedel av jentene gjør det. Om spillerfaring er en «inngangsnøkkel» til andre typer teknologibruk, kan dette tolkes dit hen at jentenes mindre hyppige bruk av teknologi i 5., 6. og 7. klasse, kan spores tilbake til en lavere grad av «innføringsaktivitet» på tidligere alderstrinn.

Disse tallene gir ikke grunnlag for å si noe om hvilke barn som migrerer mellom gruppene, men det er rimelig å anta at noe spesielt har skjedd når det gjelder tilgang til teknologi, modning og motivasjon. Det er interessant å legge merke til at det allerede i 5. klasse har utkrystallisert seg en liten gruppe brukere vi kan kalle «teknologiorienterte». Det hovedmønsteret vi finner når det gjelder bruksgrupper, er med andre ord etablert allerede omkring 10 års alder. Det er imidlertid viktig å poengtere at det

fremdeles i 7. klasse er en stor gruppe barn som kan karakteriseres som «uinteresserte» i nye medier. Dette stemmer dårlig med det bildet vi har av en teknologimettet barndom. En stor gruppe av barna driver i liten grad med teknologi utover TV og musikk. Det er derfor interessant å se om gruppetilhørighet har betydning for hvilke preferanser barna har for innholdet i spillteknologi.

Hvilke preferanser har barna for innholdet i spillteknologi?

Salgstall fra spillindustrien gir selvsagt en pekepinn om hvilke typer spill barna foretrekker. Nå inneholder imidlertid de fleste spill ulike komponenter. Få spill er bare voldelige og det kan være slåselementer i spill som hovedsakelig handler om strategi. Vi ville derfor forsøke å få tak i hvilke innholdskomponenter barna foretrakk. Som tidligere beskrevet ble det utviklet et eget preferanseinstrument for å måle hva det var ved innholdet i spillteknologier som appellerte til barna. Dette ble bare presentert for de eldste barna. Det er derfor bare mulig å sammenholde disse brukergruppene med preferanser. Det kan argumenteres for at de minste barna med samme brukerprofil også for en stor del ville dele de eldste barnas preferanser.

Flere har påpekt et sterkt kjønnsdifferensiert mønster når det gjelder innholdspreferanser. Funk, German og Buchman (1997) fant at jenter rater læreorienterte spill høyest mens gutter rater sportsspill høyest. Roberts, Foehr, Rideout & Brodie (1999) fant også at gutter har større preferanse for sportsinnhold.

Som det fremgår av tabell 19 rapporterer en stor andel av barna å ikke ha prøvd spill med disse innholdspreferansene. Vi fant tidligere at ca. 30 prosent av barna sier de sjelden eller aldri bruker spillteknologier. Her får vi en ytterligere bekreftelse på at en ganske stor andel av barna ikke har vært borti spillteknologier.

Tabell 19. Barns preferanser for innhold i spillteknologi sortert etter hvor mange som synes temaet er kjempegøy (Tallene er angitt i prosent innen hver preferanse).

	Ikke prøvd	Kjempegøy	Litt gøy	Kjedelig
..vinne over andre	6	63	28	4
..spille fotball/sport	11	50	24	15
..lage og bygge byer	13	46	29	12
..kjøre fort med biler	10	46	32	13
..drive med musikk	15	43	32	11
..lære masse nye ting	6	40	42	13
..spille ulike roller/personer	21	39	32	8
..lage nye verdener	30	34	29	7
..konkurrere med andre	24	34	37	5
..løse oppgaver	8	30	45	18
..krige	22	30	23	26
..slå og sparke motstandere	21	29	25	25
..skytte med våpen	23	28	27	22
..være i fantasi/eventyrverden	26	27	32	15
..jage andre	23	27	28	22
..drepe motstandere	25	25	25	25
..lære om dyr, natur, og andre land	9	23	38	31
..planlegge nye ting	37	19	35	9

Konkurransorienterte aktiviteter, som fotball og bilkjøring, kommer høyt opp på barnas preferanseliste. Kreative aktiviteter, som å bygge byer og drive med musikk, kommer også blant de fem på topp. De mer voldelige innholdstypene, som å krige, slå en motstander eller drepe, kommer langt nede på preferanselisten. Det er langt færre som synes dette er kjempegøy enn det er som liker å konkurrere. Det kan bemerkes at selv om relativt mange synes det å lære seg nye ting er kjempegøy, kommer typisk kunnskapsorienterte temaer, som å lære om dyr, natur og andre land, langt ned på listen.

For å skape et mer oversiktlig preferanseunivers foretok vi en faktoranalyse (se Appendix 3 for en nærmere beskrivelse). De ulike spørsmålene fordelte seg på fem dimensjoner:

1. Vold og slåssing
2. Skape/spille roller
3. Lære noe
4. Sport og bilkjøring
5. Strategi og fantasi

Videre talte vi opp hvor stor andel av spørsmålene tilhørende hver av dimensjonene barna syntes var kjempegøy. Dette gav oss en indeks fra 0 til 1 hvor

1 indikerer at alle elementene innen dimensjonen oppleves som kjempegøy, mens 0 indikerer at ingen oppleves som kjempegøy.

Tabell 20. Skåre på preferanseindeks for hele utvalget.

	5. klasse		6. klasse		7. klasse		
	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	M alle	Sd
Skape/spille roller	0,56	0,49	0,58	0,48	0,51	,38	,453
Sport og bilkjøring	0,72	0,34	0,62	0,33	0,66	,38	,380
Vold og slåssing	0,53	0,14	0,5	0,1	0,58	,25	,413
Lære noe	0,36	0,35	0,3	0,35	0,21	,22	,317
Strategi og fantasi	0,34	0,2	0,32	0,2	0,31	,19	,285

Vold og slåssinnhold kommer som nummer 3 mens læring og strategi eller fantasi får lavest gjennomsnittlig preferanseskåre i utvalget. Over aldersgruppene går interessen for læring noe ned og interessen for vold og slåssing noe opp. Ellers er det marginale forandringer i preferanse mellom 10 og 12 års alder. Gutter liker vold, sport og bilkjøring bedre enn jentene, mens det ikke er noen forskjeller mellom kjønnene når det gjelder å skape og spille roller, lære noe, eller å spille spill med strategi og fantasi.

Det er interessant at voldselementer ikke later til å være det mest fremtredende for barna. Kirsh (2002) har påpekt at det særlig er de voldelige blant guttene som tiltrekkes av voldselementer i spillene. Dersom vi sammenholder preferanseskårene med bruksmønstergrupperingen ser vi at det er de teknologiorienterte barna som har størst affinitet til voldselementer (tabell 21). Det er verdt å merke seg at dette gjelder både guttene og jentene.

Tabell 21. Preferanseskåre i prosent mot brukergruppene.

	Vold og slåssing		Skape/spille roller		Lære noe		Sport og bilkjøring		Strategi og fantasi	
	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente
Uinteressert	,21	,05	,23	,21	,16	,17	,34	,15	,14	,07
Underholdning	,34	,12	,34	,34	,17	,20	,42	,30	,22	,23
Teknologi	,73	,23	,68	,75	,34	,38	,74	,45	,39	,44
Nytteorientert	,51	,11	,56	,59	,26	,27	,65	,35	,29	,18

De uinteresserte brukerne har lavere preferanseskåre for alle elementene, men skårer høyest på å skape roller og sport og bilkjøring. De underholdningsorienterte og de nytteorienterte skårer også høyest på disse to elementene. Disse tre gruppene har altså relativt lik preferanseprofil for innhold i spillteknologiene. Imidlertid skårer de nytteorienterte brukerne høyere på å lære noe. Teknologigruppen skårer høyt på alle preferansedimensjonene. De

skårer imidlertid relativt sett høyere på vold og slåssinnhold enn de andre brukerne.

At jentene er mindre interessert i spill med voldselementer, stemmer overens med andre undersøkelser (Pape, Isachsen & Jessen, 1998, Drotner, 2001). Jentene viser også lavere preferanse for sport og bilkjøring selv når man ser bort fra gruppetilhørighet. De jentene som bruker teknologi har åpenbart større preferanse for å «Skape og spille roller» enn de som ikke bryr seg om teknologi. Det er imidlertid interessant å merke seg at den relative forskjellen mellom preferanser innen kjønnene er helt lik. De teknologi-orienterte har høyest preferanseskåre for vold uavhengig av kjønn.

Hvilke andre fritidsaktiviteter driver de ulike brukergruppene med?

Som tidligere vist er det ingen grunn til å anta at hvor mye en spiller i seg selv har negativ sammenheng med andre fritidsaktiviteter. Dersom vi ser på de ulike brukergruppene, ser vi imidlertid at det er en sammenheng mellom hvilken gruppe en tilhører og hvor mye en bedriver av andre fritidsaktiviteter (tabell 22). Tallene er fremkommet ved å spørre hvor mange dager i uken barna gjør et sett med aktiviteter (se tabell 9 for grunnlagsmateriale).

Tabell 22. Antall dager pr. uke på ulike aktivitetstyper.

	Uinteresserte	Underholdnings-orienterte	Teknologi-orienterte	Nytte-orienterte
Utendørs med venner	2,4	2,5	2,8	2,6
Være på trening	0,7	0,8	1,0	1,2
Være på øving	0,1	0,1	0,1	0,3
Være på møte speider/foreninger	0,1	0,1	0,1	0,1
Spille ball utendørs	0,9	1,0	1,5	1,2
Være sammen med venner	2,2	2,2	2,3	2,6
Være sammen med familie	1,9	1,9	1,7	1,6
Inne mesteparten av tiden	1,6	1,8	1,5	1,4
Lese bok eller tegneserie	3,5	3,0	3,0	3,1
Lage ting, male, tegne	2,5	1,6	1,5	1,5
Spille PC-spill, TV-spill, eller Gameboy	0,9	3,0	3,7	2,4

Interessant nok er det gruppen av uinteresserte som bruker minst tid på uteaktiviteter og organisert aktivitet. Til gjengjeld bruker de mest tid på inneaktiviteter. Dette henger godt sammen med funnene tidligere som pekte i retning av at det var inneaktiviteter som ble ofret til fordel for databruk.

Alle de tre andre brukergruppene bedriver mindre inneaktiviteter enn de uinteresserte. Når det gjelder aktiviteter utendørs er det liten forskjell på gruppene. Vi ser også at barna i de ulike gruppene er omtrent like mye sammen med venner. Litt overraskende er det de teknologiorienterte som spiller mest, også nesten en dag mer i uken enn de underholdningsorienterte. Det er interessant at den gruppen vi ville karakterisere som den mest ressurssterke brukergruppen i dette aldersspennet, sammenfaller med de som har størst preferanse for voldelig innhold og spiller mest. Samtidig karakteriseres de ikke ved å være mindre sammen med venner, eller å delta mindre i organiserte aktiviteter, eller lek ute, enn de andre barna. Det som først og fremst later til å bli fortrenget av medieaktivitet er tegning og maling. Det bør imidlertid bemerkes at vi ikke fanger opp om dette representerer et skifte av medium for slike aktiviteter. Det kan imidlertid være verdt å merke seg at barns økende og allsidige bruk av medier har vært medvirkende til at deres aktiviteter gjennom de siste tiår har endret karakter, som igjen vil få betydning for deres dannelse og kultur (jf. Sørensen og Olesen, 2000)

En kunne imidlertid bekymre seg for at det fantes en sammenheng mellom storbruk av medieteknologi og problemer med å mestre sosiale situasjoner eller selvtillit på arenaer som ikke har med IKT å gjøre. Tolv spørsmål fra Wheeler & Ladd (1982) er brukt for å måle elevenes sosiale kompetanse i spørreskjemaet. Spørsmålene dekker to hoveddimensjoner i forventet mestring av sosiale relasjoner:

1. Håndtere konflikter med andre
2. Å hevde seg overfor andre

Indeksene fremkom ved at vi gjorde en bekreftende faktoranalyse (se Appendix 3 for matrisen), og brukte gjennomsnitt av skåre 1–4. Skåren uttrykte grad av mestringsopplevelse med 1 som lav og 4 som høy skåre. Kun 5., 6. og 7. klassingene fikk seg forelagt disse spørsmålene.

Vi fant en liten negativ korrelasjon mellom spilling (antall dager i uken barna spiller) og selvhevdelse ($r = -.12, p < .01$)⁴, men ingen sammenheng mellom spilling og å håndtere konflikter. Det vil si at de barna som spiller mest skårer lavere på selvhevdelse enn de barna som spiller lite. Vi fant ingen forskjeller mellom de ulike brukergruppene med hensyn til selvhevdelse eller konflikthåndtering. Det er i hvert fall ikke slik at det å være teknologiorientert er assosiert med mer strev med sosiale ferdigheter enn

⁴ En såpass lav korelasjon kan være av teoretisk betydning, men har liten praktisk relevans uten at det kontrolleres for andre faktorer.

andre. Dette betyr ikke at det ikke kan være slike sammenhenger for enkelte grupper av barn, men de er ikke uten videre fremtredende i dette materialet.

En annen viktig egenskap er i hvilken grad barna har selvtillit. Å forvente mestring er en betydelig prediktor for hvordan vi gjør det på ulike arenaer. Selvtillit ble målt ved hjelp av tolv ledd fra Wichstrøms (1995) revidering av «Harter's self-perception profile for adolescents» fra Harter, 1988. Disse ble valgt for å måle elevenes generelle, sportslige, akademiske, og sosiale selvbilde. Spørsmålene dekker mestring av fire faktorer vi regner som betydningsfulle for barna. Disse er:

1. Å få venner (3 sp.)
2. Flink i sport (2 sp.)
3. Bli godtatt (2 sp.)
4. Være skoleflink (3 sp.)

Indeksene fremkom ved at vi gjorde en bekreftende faktoranalyse (se Appendix 3 for matrisen) og brukte gjennomsnitt av skåren.

Igjen finner vi ingen sammenheng mellom spilling og det å få venner, eller å oppleve at man er flink i sport. Imidlertid fremkommer det en lav, men signifikant negativ korrelasjon mellom selvtillit i skolearbeid og spilling ($r = -.09$, $p < .01$) og å tro at en blir godtatt av andre ($r = -.11$, $p < .01$). Dess mer TV-spill, dess mindre lesing. Det bør imidlertid kommenteres at dette er meget små sammenhenger.

Dersom vi splitter på aldersgruppene finner vi en sammenheng mellom å mestre skole og spillaktiviteter ($r = -.15$, $p < .01$) i syvende klasse. Vi finner også en sammenheng mellom bruken av spillteknologier og det å bli godtatt av andre ($r = .17$, $p < .01$) i femte klasse.

En analyse av bruksmønstergruppene viser at de underholdningsorienterte skiller seg signifikant fra de andre når det gjelder selvtillit til å skaffe seg venner og å bli godtatt. Dette stemmer godt med sammenhengen vi beskrev tidligere mellom spilling og selvtillit. Ellers har både de teknologiorienterte og de nytteorienterte brukerne større selvtillit enn de andre når det gjelder sportsaktiviteter. Det er ingen forskjell mellom gruppene når det gjelder selvtillit på skolen.

Tabell 23. Retning på de fire selvtillitsdimensjonene for brukergruppene

	Venner	Sport	Godtatt	Skole
Uinteresserte	+		+	+
Underholdningsorienterte	-		-	+
Teknologiorienterte	+	+	-	+
Nytteorienterte	+	+	+	+

Skulle man trekke en generell slutning av disse analysene måtte det være at vi ikke finner noen klare sammenhenger mellom bruk av medieteknologi og selvtillit eller sosial kompetanse.

Sitter barna alene eller er de sammen med andre når de spiller?

Innledningsvis beskrives bekymringen for at barn blir mer ensomme og gjør mindre av andre aktiviteter som en følge av datateknologibruk. Vi finner at av de som spiller TV-spill, spiller 29 prosent alene, 36 prosent like mye sammen eller alene, mens 35 prosent av barna spiller sammen med noen. Av de som spiller PC-spill, spiller 47 prosent alene, 31 prosent like mye sammen eller alene, mens 22 prosent spiller sammen med noen. PC-spillere spiller altså mer alene enn sammen med andre. Det er altså teknologivalg, og ikke spillingen i seg selv som er avgjørende for om en gjør det sammen. Det bør bemerkes at TV-spill oftest foregår i stuen, med lett tilgang for andre og i en mer sosial sone av huset. Det er også slik at TV-spillene i større grad appellerer til at flere spiller sammen i og med at flere spillere kan koble seg til konsollen og at mange spill er konkurranseorienterte.

Dette samsvarer i stor grad med en undersøkelse gjort av de danske forskerne Birgitte H. Sørensen og Birgitte R. Olesen. I boken «Børn i en digital kultur» (2000) skriver de at i bruken av data spiller fellesskapet en stor rolle for mange barn. De sitter og spiller hjemme hos hverandre. PC- og TV-spill foregår på mangfoldige måter, i mange ulike situasjoner og på forskjellige steder. Det skapes en variasjon av sosiale relasjoner og nettverk mellom barn på tvers av alder, geografi, kulturer og mellom barn og voksne.

Som tabell 24 viser, er det ikke avgjørende hvilken brukergruppe barna tilhører for om de spiller alene eller ikke.

Tabell 24. Andelen som spiller alene og sammen i prosent.

	TV-spill			PC-spill		
	Alene	Like mye alene og sammen	Sammen	Alene	Like mye alene og sammen	Sammen
Uinteresserte	27	34	39	43	34	22
Underholdningsorienterte	28	39	33	51	27	22
Teknologiorienterte	25	41	34	48	32	20
Nytteorienterte	32	33	36	48	31	22
Total	28	36	35	47	31	22

Det ville selvfølgelig være interessant å se om de som spiller alene skiller seg fra andre med hensyn til sosial mestring eller selvtillit. Vi finner også at de barna som spiller alene har noe mindre selvtillit til å skaffe seg venner ($F(1,576) = 6.907, p < .01$) og skårer noe lavere på selvhevdelse ($F(1,576) = 4.378, p < .05$). Det ser ut til at noen av de barna som spiller mye, og som spiller alene, også skårer lavere på spørsmål om sosial mestring enn de andre barna. Imidlertid gir ikke våre data et bilde av IKT-brukerne som sosialt mistilpasset. Tvert i mot er det generelle inntrykket at de aktive IKT-brukerne også er aktive på sosiale og fysiske arenaer for utfoldelse.

IKT og dets sosiale betydning – Om nettbruk og andre interaksjonsmedier

I dette kapitlet ser vi på IKT og dets sosiale betydning, altså de nye interaksjonsmediene (chat, mobiltelefon, e-post o.l.) bruk for å understøtte kommunikative behov og relasjonsdannelse for barn i alderen 10–12 år. I tillegg vises det til funn om hva barna bruker internett til.

Ifølge den kjente danske medviteren Drotner (2001) kategoriserer barn og unge mediene i forhold til hvilke individuelle behov de oppfyller. Mediene kan således deles i tre overordnede grupper.

- Underholdning (eks. video, Gameboy, PC- og TV-spill etc.)
- Informasjon, (eks. PC-bruk, cd-rom etc.)
- Kommunikasjon (eks. e-post, chat, mobiltelefon etc.)

Fra et barne- og utviklingsperspektiv er de kommunikative behovene og sosialiseringprosessen i sterk utvikling hos barn i alderen 10–12 år. Hensikten med dette kapitlet er derfor å undersøke hvorvidt IKT har en sosial betydning i denne aldersgruppen. Barn på 7 år er dermed ikke inkludert i dette kapitlet. Tidsbruksundersøkelser (eg. Vaage, 2000) viser at denne aldersgruppen i gjennomsnitt bruker 1 time og 49 minutter på sosialt samvær per dag, og at det er liten forskjell mellom gutter og jenter. Tiden som brukes på sosialt samvær øker med alderen. I 10–12-årsalder, inngangen til ungdomstida, utvides det sosiale liv, venner i samme aldersgruppe blir av større betydning. Nye typer relasjoner (romantiske) og nye nivåer av relasjoner («gjengen») trer frem.

Hvorvidt bruken av medieteknologi vil øke eller endre det sosiale samværet blant barn i Norge er det for tidlig å si noe sikkert om, men funnene i dette kapitlet gir en indikasjon på hvor mye barn bruker teknologien til

sosialt samvær. Mer konkret skal det her belyses hvorvidt barna bruker internett, om de har egen e-postadresse, hvor ofte de bruker det, hva de bruker internettet til (også ikke-sosiale ting), om de chatter, hva de chatter om, med hvem, om de skriver e-post, har mobiltelefon og sender SMS-meldinger. Et sentralt siktemål har vært å se hvor mye barna bruker de forskjellige kommunikasjonsaktivitetene og hva de bruker dem til. Er for eksempel internett en ny inngangsport og arena for etablering av nye vennskap?

Bruker barn internett?

Vår kartleggingsstudie viser at 87 prosent av barna fra 5.–7. klasse oppgir å bruke internett 1–3 dager i måneden eller mer. Hele 64 prosent oppgir å ha egen e-postadresse. Blant 10-åringene er det flere gutter enn jenter som har egen e-postadresse, men når de har blitt 12 år har like mange jenter (ca. 69%) som gutter e-postadresse. Forskjellen mellom kjønnene er derfor tilnærmet null.

Dette er tall som stemmer noenlunde overens med en undersøkelse gjort av Feedback for Statens Filmtilsyn (2001), hvor 92 prosent av norske barn ble kartlagt til å ha *tilgang* på internett, og hvor 80 prosent rapporterte å ha tilgang hjemme. Denne undersøkelsen beskriver imidlertid «tilgang», noe som er noe kvalitativt forskjellig fra reell «bruk», slik vår undersøkelse her beskriver.

I SAFT-undersøkelsen, som viser til representative tall for hele Norge i alderen 9 til 16 år, oppgir hele 94 prosent av barna å ha prøvd internett. Tallene stemmer godt overens med nettbruken i denne undersøkelsen. Imidlertid spør vi om mer jevnlig bruk mens SAFT-undersøkelsen spurte om barn har prøvd internett. Dette forklarer antageligvis at SAFT-undersøkelsen får høyere brukertall.

I Danmark i 2001 hadde 45 prosent av alle barn i aldersgruppen 6–16 år brukt internett. Bruken er altså høyere i Norge, men det skal her sies at veksten bare over de siste to årene er enorm. Tall fra England viser at 75 prosent av barn i aldersgruppen 7–16 år har brukt internett (Livingstone, 2002b). Nettbruken blant norske og engelske barn må derfor sies å være ganske lik.

Hvor ofte og hvor mye bruker barna internett?

Selv om det kun er 13 prosent som oppgir aldri eller nesten aldri å bruke internett, er det bare ca. 15 prosent som oppgir at de bruker nettet aktivt og målrettet ofte. Det vil si at de laster ned musikk eller spill, chatter eller

utfører andre former for målrettet aktivitet på nettet. 10 prosent av barna oppgir at de bruker internett hver dag. Mye tyder dermed på at internett ikke brukes i særlig omfang blant barn i aldersgruppen 10 til 12 år. Samtidig er det viktig å nevne at bruken øker proporsjonalt med alderen. I femte og sjette klasse er det omtrent 7 prosent som bruker internett hver dag. Dette øker til 17 prosent i syvende klasse. Likevel er det viktig å være klar over at dette var nåtidsbildet høsten 2002 og at bruken høsten 2003 er høyere. Bruken av internett har økt betraktelig også på månedsnivå de siste tiårene.

Lite bruk av internett i skolen

På skolen er internett lite brukt. Over halvparten av barna (57 %) oppgir at de aldri bruker internett på skolen. Dette er færre enn i England, hvor mer enn halvparten av barna i alderen 7–14 år (altså omtrent samme aldersgruppe) oppgir at de bruker internett på skolen (Livingstone, 2002b).

At såpass få barn bruker internett på skolen i Norge kan skyldes at mange skoler ikke har tilgang til internett, og at de som har det ikke integrerer det i undervisningen. Tilgangen på teknologi og internett i skolen er ikke alltid avgjørende for om det blir brukt. Det avhenger vel så mye av initiativet, kunnskapsnivået og interessen til lærerne (Somekh et al., 2002; Drotner, 2001).

Den lave bruken av internett i den norske skolen, observert i denne rapporten, samsvarer i høy grad med svar hentet fra rapporten «Ungdom som lever med PC» (Kaare, 2003). Ungdommene oppgir at skolen ikke har bidratt til grunnleggende dataopplæring. Svarene fra ungdommene er entydige her. Rapporten viser derimot at barna lærer data av venner og familiemedlemmer, først og fremst storebrødre. Far har en viktig rolle i dataopplæring, mens mor nærmest er fraværende. Dette stemmer med observasjoner gjort av Negroponte (1996) og Tapscott (1998), som hevder at verken foreldre (bortsett fra far) eller lærerstanden skjønner bak frem på en datamaskin, mens mange barn er fulldigitaliserte. Likevel er det klare funn som sier at skole og bibliotek har stor betydning for om internett anvendes av de som ikke har tilgang til slik teknologi hjemme (Drotner, 2001).

Hvor flinke opplever barna at de er til å bruke internett?

Overgangen fra passive til mer aktive medier åpner opp for flere muligheter og stiller andre krav til barn. Det er i større grad blitt viktig å fokusere på erfaringer og opplevelser av generell mestring ved bruk av medieteknologien. Det er grunn til å tro at både det å beherske datamaskinen som teknologi og det å hente informasjon fra internett, er en viktig form for

mestring og kvalifisering som er relevant både for skolegang og fremtidige yrker. Det at enkelte ikke har tilgang på teknologi og internett hjemme, eller rett og slett ikke bruker dette, gjør at skolen har en stor utfordring i å viske ut digitale skiller eller nye kunnskapskløfter i samfunnet. «Digitale skiller» betegnes som forskjellen mellom de som vet og ikke vet å nyttiggjøre seg informasjonsflommen (Frønes, 2002).

Barna i vår undersøkelse fikk følgende spørsmål for å kartlegge hvor internett-flinke de selv opplevde at de var: «Hvor flink tror du at du er til å bruke internett i forhold til andre i klassen?». Det er ingen aldersforandring når det gjelder andelen som oppgir at de er flinkere (15%), like flinke (63%) eller mindre flinke (21 %) i de tre aldersgruppene. Imidlertid sier omtrent dobbelt så mange av guttene (20 %) som jentene (10%) at de er flinkere enn andre.

Tabell 25. Hvor flink tror du er til å bruke internett i forhold til andre i klassen? (Tallene er angitt i prosent)

	5. klasse		6. klasse		7. klasse	
	Kjønn		Kjønn		Kjønn	
	Gutt	Jente	Gutt	Jente	Gutt	Jente
Flinkere	23	5	15	4	15	13
Like flink	73	80	62	61	68	58
Kan mindre	5	10	21	29	18	25
Har ikke prøvd	0	5	3	7	0	4

En større andel av jentene (24 %) oppgir at de opplever seg som mindre flinke enn de andre enn guttene (16 %). Det er derfor en betydelig forskjell mellom gutter og jenter i egen opplevelse av å være flink. Dette kan henge sammen med at gutter generelt har større teknisk interesse enn jenter. I rapporten «Ungdom som lever med PC» (Kaare, 2004), samt annen forskningslitteratur, betones også denne forskjellen mellom jenter og gutter. Ikke bare er det forskjeller på mestringsnivå, mye tyder også på at kjønnene bruker teknologien forskjellig. Mens guttene bruker IRC (en form for chat) til å skaffe informasjon om spill, bruker jentene IRC hovedsakelig til samtale mellom venner.

Forskjeller mellom jenter og gutter i teknologibruk og mestringsnivå kan være knyttet til oppdragelse og vår vane med å oppmuntre jenter og gutter til å inngå i tradisjonelle kjønns mønstre. Som vist tidligere i denne rapporten får guttene f.eks. flere nye medieteknologier enn det jentene gjør. Det er f.eks. flere gutter som rapporterer å ha tilgang på ulike spillteknologier, samt TV og PC på rommet, enn jenter.

Barn og porno på nettet

Hva bruker så barna internett til? Internett er et betydelig informasjonsunivers hvor det meste av innholdet ikke er kvalitetssikret. Det består av både nyttig, unyttig, falsk og riktig, lovlig og ulovlig informasjon. Pornografisk innhold er den informasjonen på internett som kanskje har fått mest oppmerksomhet gjennom bred omtale i media. Hvorvidt pornografi utgjør et stort problem på internett, er et tema som fortsatt diskuteres (Livingstone, 2002b). Mange lurer på om barn blir utsatt for seksuelt materiale på nettet. Det finnes dokumentasjon på at det publiseres store mengder pornografi på internett og at dette øker i omfang. Antall pornosider på nettet i dag er, i følge det amerikanske webfirmaet N2H2 (2003), 260 millioner. Til sammenligning ble det i 1998 observert 14 millioner sider. Undersøkelsen til N2H2 viser at et søk i søkemotoren Google med søkeordet «porn» returnerte 80 millioner sider. En undersøkelse initiert av Statens Filmtilsyn (2001) viser at 80 prosent av den norske befolkningen ser farer ved barns nettbruk. Her ble porno nevnt som noe av det foreldrene var mest bekymret for.

I vår undersøkelse oppgir 13 prosent av de barna som bruker nettet (87%) at de «ser på porno på internett». Spørsmålsstillingen er slik stilt at vi kun fanger opp de som aktivt sier at de ser porno, likevel er det relativt få som utfører denne aktiviteten.

Til sammenligning finner SAFT's internettundersøkelse for Norge at 20 prosent av de barna som benytter internett i alderen 9–12 år har besøkt en webside med nakne mennesker, tilfeldig eller med vilje. Totalt har 40 prosent av barna i alderen 9–16 år gjort dette. Noe av forskjellen kan forklares ved at SAFT spør barna i to omganger: 1) om de har vært inne på en nakenside aktivt og 2) om de har kommet over en ufrivillig. Dermed fanger de opp barn som har kommet over porno både med vilje og ikke med vilje.

Hvor mange har chattet eller mailet?

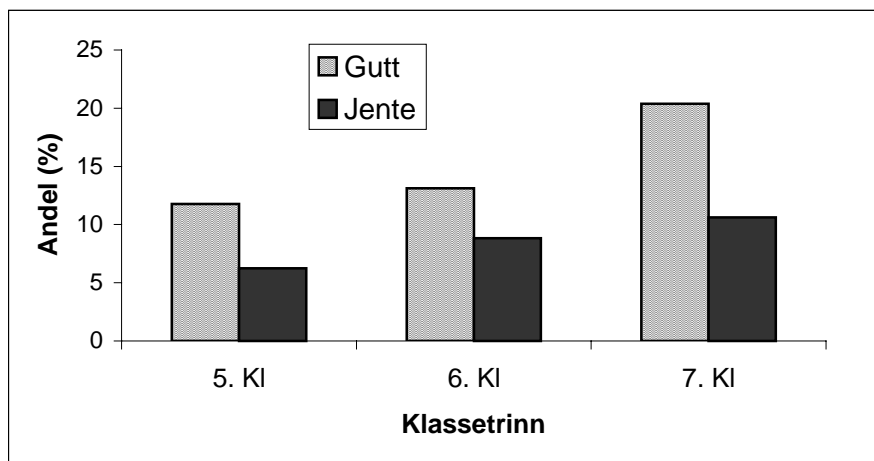
68 prosent av barna har brukt e-post eller chatting. Jentene har gjort dette noe mer enn guttene (65 % av guttene mot 72 % av jentene). I 5. klasse har 61 prosent brukt e-post eller chat mens henholdsvis 68 prosent og 79 prosent av 6. og 7. klassingene har brukt mediene.

Svarene i «En digital barndom» sin undersøkelse stemmer således overens med tall fra nettundersøkelsen til SAFT (SAFT, 2003). Denne viser at 64 prosent av norske barn i alderen 9 til 16 år med internetttilgang har chattet. I alderen 9–12 år er det 41 prosent, så dette øker med alderen. 37 prosent av barna chatter jevnlig. Dette tallet er forholdsvis likt over hele Norden og bekrefter at Norden er et av de mest teknologitette områder i

verden. SAFT-undersøkelsen viser i tillegg at chatting er langt vanligere blant barn enn foreldrene har inntrykk av.

Funnene våre viser at chattemønsteret endres over tid – at chatten øker i omfang med alderen – noe som også samsvarer med tilsvarende undersøkelser (eg. SAFT, 2003; Thygesen, 2003). Mer kvalitative undersøkelser har også funnet at det ikke bare er omfanget som endres over tid, men også måten barna chatter på (eg Børrerud, 2003; Thygesen, 2003; Bjørnstad og Ellingsen, 2003). Det er observert at de yngste i 10- og 12-årsalderen chatter anonymt med ukjente, men dess eldre man blir, dess oftere chatter man med kjente. Den anonyme chatten blir betegnet som kjedelig over tid (eg Bjørnstad og Ellingsen, 2002). En undersøkelse gjort av Redd Barna (Børrerud, 2003) viser at chatting med ukjente blir sett på som en nybegynneraktivitet. Mye kan dessuten tyde på et generelt skifte fra den anonyme chatten til å snakke med dem man kjenner fra før, noe den økende bruken av MSN også kan tyde på (eg. Thygesen, 2003). MSN Messenger (Microsoft Network), er et program som understøtter bruken av chatting med venner, fordi den gjør det mulig å se når andre venner er på nettet, slik danner den et lokalt nettverk. Nyere studier viser at unge mennesker foretrekker denne formen for chatting (Quinn et al., 2002).

Hvor mange har truffet personer i virkeligheten som de først møtte på nettet?



Figur 6. Andelen av barna som rapporterer å ha møtt personer i det virkelige liv som de først møtte på nettet.

Til tross for at det er en tendens til at unge, bortsett fra de yngste rundt 10 år, foretrekker å chatte med kjente, er det også mange som utvikler vennskap over nettet med folk de ikke kjente fra før. Noen slike vennskap utvikler seg

til et ønske om å møtes i virkeligheten eller IRL (In Real Life) som det heter på nettspråket.

Som figur 6 viser, oppgir 13 prosent av barna å ha truffet personer i virkeligheten som de først har møtt på internett. I snitt har de som har møtt noen, møtt to personer på denne måten. Omtrent dobbelt så mange av guttene (16 prosent) har gjort dette som jentene (9 prosent). I 10-års gruppen har 10 prosent møtt noen, mens henholdsvis 12 prosent og 15 prosent av 11- og 12-åringene har gjort det.

Dette er sammenfallende med SAFT-undersøkelsen som viser at 17 prosent av de som har chattet, også har møtt noen de først snakket med via internett. Over halvparten av de som har vært på slike møter svarer at de hadde det kjempefint, mens en drøy tredjedel hadde et vanlig «kjedelig treff». Det som er mer alvorlig er at 2 prosent har blitt utsatt for ubehagelige ting på slike møter.

Det er åpenbart at interaksjonsmedier som chat gjør det mulig å skape nye relasjoner mellom barn. De fleste bruker også chatten til å opprettholde kontakt mellom venner. Det skal for øvrig nevnes at en tilsvarende dansk undersøkelse fant at 76 prosent av barna i 7. klasse ofte eller alltid var trygge når de chattet (Thygesen, 2003). Men det å chatte i åpne chatterom fortoner seg ofte som en anonym aktivitet, du kan logge deg på med et hvilket som helst navn. Alle har dermed mulighet til å chatte under falskt navn og identitet, og man kan aldri være helt sikker på hvem man møter i åpne chatterom, noe enkelte voksne og pedofile dessverre utnytter. Møter på chat kan derfor føre til ubehagelige episoder, som overgrep. Dette er en risiko både for jenter og gutter. Hvor stort problemet er, er vanskelig å definere. Men tallene fra SAFT (2003) tilsier at ca. 500 barn i alderen 9–16 i Norge har opplevd ubehag når de har møtt mennesker de første gang traff på nettet. Microsofts verdensomspennende nettverk av chattekanaler ble stengt og lagt helt ned den 14. oktober 2003 på grunn av problemet med pedofile, spammere og andre useriøse aktører som bruker disse chatterommene (Financial Times, 2003). Et annet eksempel er å finne i Japan, som ligger to år foran oss når det gjelder mobiltelefonetnologi. Her treffer barn sine overgripere per mobiltelefon. Japan har hatt en sterk økning i antall seksuelle overgrep fordi barn er blitt lokket til å møte voksne som gjerne har løyet på alderen og ønsker seksuelle tjenester (Dagbladet, 2003). Risikoen ved å møte personer man først har møtt på chat må tas på alvor. Slike møter bør finne sted sammen med venner på en offentlig plass, barn må oppfordres til ikke å ha slike møter alene. SAFT's undersøkelse viser at 20 prosent av de som hadde møtt noen først på nettet, møtte disse IRL uten verken venner eller foreldre tilstede (SAFT, 2003).

Hva chatter de om?

Mange lurer på hva barna egentlig chatter om. Det er som nevnt få tidligere studier som har kartlagt dette systematisk. Bruker de chatten til å snakke om vanskelige ting, problemer, rollespill, diskusjon om dataspill, med folk i andre land eller flørting med ukjente eller kjente?

Tabellen nedenfor viser at interesser og hobbyer er den aktiviteten flest gjør ofte eller av og til. Rollespill, eller «det å late som jeg er en annen», kommer som en god nummer to. Det er imidlertid verdt å merke seg at det er mer vanlig å flørte med kjente enn med ukjente, noe som understøtter tidligere forskning som viser at online kommunikasjon er mer lokal (venner, familie) enn global (ukjente). Likevel ser vi at rollespill er en populær aktivitet, noe som kan tyde på det motsatte.

Tabell 26. Oversikt i prosent om hva barn snakker om eller gjør på chatten

	Ofte	Av og til	Aldri
Snakker om interesser/hobbyer	18	35	47
Ting som er vanskelig ansikt til ansikt	9	23	69
Flørter med ukjente	7	19	74
Flørter med kjente	9	24	67
Late som jeg er en annen	14	29	57
Diskuterer dataspill	7	26	67
Chatter med venner fra andre land	4	18	78

Rollespill og maskerade på chatten ble også observert som en sentral chat-aktivitet i den kvalitative studien «Nettsvermere», som intervjuet elever i ungdomsskolen. De unge fortalte at de skravler (chatter) med mennesker de aldri har møtt og heller ikke trenger å møte. Dette er i følge Bjørnstad og Ellingsen (2002) en kommunikasjonsform som bærer preg av utprøving og mestring, ikke bare av mediet, men av rollene de inntar på nettet. Unge utfordrer seg selv med å innta ulike roller de selv er ukjent med. Alle kan være hvem de vil i cyberspace og følgelig forme seg etter det, og de formidler ting som de aldri ville ha kommunisert i «virkeligheten». Internett blir således en *utprøvingsarena* for barn og unge, ifølge Bjørnstad og Ellingsen.

Det at barna i denne undersøkelsen utøver mange ulike former for aktiviteter på chatten, som det å snakke om interesser, flørte, snakke med venner og bedrive rollespill, støtter det som Birgitte Holm Sørensen (2000) skriver om chat: At barn både lager fiksjoner rundt seg selv når de chatter, men også chatter med utgangspunkt i sine egne liv og interesser (s. 15).

I en nylig utgitt dansk rapport «Chat: En del av børns virkelighet» (Thygesen, 2003) om utbredelse og bruk av chat i 7. klasse, blir også lek med identitet og roller observert å være en hovedbeskjeftigelse på chatten. 70 prosent av 991 barn svarte at de ofte eller alltid bruker et annet navn på chatten. Men chatten handler i tillegg typisk om venner, kjærester, sex og fritid. Barna har heller ikke lyst til å slutte å chatte. Det dreier seg om et tidsfordriv og en måte å få nye venner på. Chatten kan dermed sees som et frirom for barn. De fleste i denne undersøkelsen begynte å chatte i 5. eller 6. klasse, noe som stemmer godt overens med resultater fra vår undersøkelse.

Kjønnsforskjeller og aldersforskjeller i hva barn bruker chat til

Bruker jenter og gutter chat forskjellig? Dersom vi ser på de som er mest aktive, er det guttene som er på topp, både når det gjelder flørting med ukjente, kontakt med mennesker i andre land og snakk om dataspill. Forskjellene er imidlertid svært små. Den største forskjellen er «diskutere dataspill», hvor guttene dominerer. En skulle i utgangspunktet tro at jenter var mer aktive enn gutter i de andre aktivitetene, men her er det altså relativt jevnt fordelt.

Aldersforskjellene er mest tydelige i forhold til det å spille rollespill («Later som jeg er en annen»), snakke om interesser og hobbyer og det å flørte. Alle disse aktivitetene øker relativt mye fra man er 10 til man er 12 år. Det å diskutere dataspill holder seg derimot stabilt over tid.

Tabell 27. Oversikt over hva barna foretrekker å gjøre på chatten i prosent. Forskjellene viser en endring av interessert med alder, i mindre grad mellom kjønn.

	Gutt	Jente	10 år	11 år	12 år
Interesser/hobbyer	49	55	34	52	68
Ting som er vanskelig ansikt til ansikt	32	30	23	28	40
Flørter med ukjente	27	24	13	27	35
Flørter med kjente	33	33	20	36	40
Later som jeg er en annen	40	46	28	47	51
Diskuterer dataspill	45	22	33	29	36
Chatter med venner fra andre land	23	20	17	18	29

Barn og mobiltelefonbruk

Det har vært mye debatt knyttet til hvor gamle barn bør være før de får ha sin egen mobiltelefon. I 2001 oppfordret blant annet politiet ved Majorstuen politistasjon i Oslo foreldre til å frata ungene (under 16 år) sine mobiltelefoner. Et av politiets største problemer i sitt forebyggende arbeid er at de ikke lenger har like god oversikt over barn og unges atferd pga. økende

mobilbruk. «Unge henger ikke lenger på hjørnet siden møteplassen er flyttet over på mobilnettet, noe som reduserer politiets mulighet til å se og følge unge ute. Det nye ved dette er at gjengene kan samles på rekordtid, via mobiltelefonen» (Bryne i Dagbladet, 2001). I tillegg har man diskutert hvorvidt det bør innføres aldersgrense for mobilbruk, fordi det koster penger, innebærer et kjøpepress og er en dyr hobby for barn, samt at det er en pågående frykt for at stråling fra mobiltelefoner er skadelig, særlig for barn (Aftenposten, 2001)

Våre tall viser at ca. halvparten av barna mellom 10 og 12 år (5. til 7. klasse) oppgir å ha mobiltelefon. Andelen som oppgir å ha mobiltelefon stiger fra ca. 30 prosent i femteklasse til 65 prosent i syvende klasse. Det er ingen signifikant kjønnsforskjell i noen av aldersgruppene. Det er altså flere 12-åringere som har mobiltelefon enn ikke. Det er heller ingen forskjell når det tas hensyn til variabler som etnisk bakgrunn.

I snitt oppgir barna at de mottok 1,5 tekstmelding (SMS) og sendte 1,5 tekstmelding i går. Det er ingen forskjell når det brytes ned på kjønn og aldersgrupper. 10-åringene (5. kl.) sender og mottar nærmere 1 mens 12-åringene (7. kl.) sender og mottar nærmere 2 meldinger. Det har med andre ord ikke tatt helt av i denne aldersgruppen. En av årsakene kan være at det er dyrt og at mange av barna må betale selv. Etter at vi gjennomførte studien på senhøsten 2002 har imidlertid prisen på å sende SMS gått ned, og vi kan anta at frekvensen har økt.

Hva tenker foreldrene til 7-åringere om bruken av nye medier?

Foreldrenes IKT-kompetanse og holdninger til nye medier kan være av betydning for barnas valg og bruk av teknologien. Siden vi stilte foreldrene til 2. klassingene en rekke spørsmål om dette, kan vi kartlegge foreldrenes bruksmønstre og holdninger og se om det er sammenhenger mellom disse faktorene og barnas medieaktiviteter. Siden vi tidligere har vist at barna i denne alderen hovedsakelig driver med spillaktiviteter, er det dette vi i første rekke vil fokusere på.

Tabell 28 viser hvor ofte foreldrene utfører ulike medieaktiviteter.

Tabell 28. Foreldrenes prosentvise hyppighet i mediebruk.

	Daglig	Ukentlig	Sjeldnere	Aldri
Mor bruker PC hjemme	23	42	20	15
Far bruker PC hjemme	40	34	15	12
Bruker SMS på mobil	27	31	20	22
Spiller sammen med barna	1	19	52	28
Spiller selv spill	1	7	37	56
Setter meg inn i spillenes innhold	8	30	51	12
Lærer nye dataferdigheter på fritiden	4	17	57	21
Laster ned musikk/programmer fra internett	4	4	32	60
Bruker internett hjemme	28	37	17	18
Chatter	1	3	7	89

En stor andel av foreldrene (66 prosent) bruker PC hjemme, ukentlig eller daglig, og rapporterer at de bruker internett. En tilsvarende stor gruppe bruker også SMS. Avanserte nett-tjenester som chatting eller nedlasting er det svært få av foreldrene som behersker.

Noen av foreldrene (19 prosent) spiller ukentlig sammen med barna. 45 prosent av foreldrene oppgir at de aldri spiller. Dette betyr at en av de viktigste arenaene for foreldre til å få innsikt i barnas aktiviteter med data-teknologi ikke benyttes i særlig stor grad. Det bør bemerkes at nesten 2/3 av foreldrene har spilt en eller annen gang med barna sine. En stor andel (89 %) sier de setter seg inn i spillinnhold.

Holdninger/meninger

For å lodde foreldrenes meninger om nye medier ble det utviklet et instrument med 12 spørsmål. Disse omhandlet i hvilken grad foreldrene mente data var betydningsfullt i positiv eller negativ forstand for skolegang og senere i livet. I tillegg ble de spurt om opplevelse av kontroll, dvs. om foreldrene mente å ha kontroll over barnas medieaktiviteter.

Tabell 29. Foreldrenes holdninger til medier i prosent

	Helt enig	Litt enig	Litt uenig	Helt uenig
Synes det er vanskelig å svare nei på databruk.	4	25	28	43
Jeg burde kunne mer om data	45	41	8	6
Data er avgjørende for barnas skolegang	45	39	10	7
Barna bør drive med andre aktiviteter enn spill	37	53	8	2
Barna lærer noe nyttig av data	44	50	5	1
Dataspill går ut over andre fritidsaktiviteter	24	30	33	13
Det er viktig med data i skolen	76	21	2	1
Barna kan bli avhengige av dataspill	57	33	7	3
Data lærer barna noe nyttig.	17	61	19	3
Det er grunn til engstelse for hva dataspill kan føre til	23	56	15	6
Tror at barn blir mer ensomme av å spille dataspill	24	46	21	9
Tror barna blir mer passive	27	54	15	4

Foreldrenes holdninger ble sammenholdt mot hvor mange dager i uken barna spiller (TV-spill, PC-spill eller Gameboy). Det ble ikke funnet noen sammenheng mellom positive holdninger, kompetanseopplevelse og spilladferd hos barna. Imidlertid ble det funnet en liten korrelasjon mellom negative meninger om data og barnas spilladferd ($r = -.2$, $p < .01$). Jo mer negative foreldrene er til data, jo mindre spiller barna. Det er interessant å merke seg, at selv om de fleste mener teknologien er positiv, mener mange at barna blir mer passive og ensomme av å spille dataspill. Hele 79 prosent mener det kan være grunn til bekymring. Samtidig mener 96 prosent at de burde vite mer om data.

Det er interessant at foreldrene tror det går dårligere med barna når de spiller mye. Tidligere har vi sett at det er liten grunn til disse bekymringene. Det er åpenbart et behov for mer kunnskap hos foreldrene. Dels sier de dette selv og dels later det til at frykt for teknologi er knyttet til eksponering. Dette understrekes av at foreldrene er viktige kilder til hjelp når barna vil vite noe om spill (tabell 30).

Tabell 30. Hvem barna snakker med når de vil vite noe om PC-spill eller TV-spill i prosent.

	Ofte	Av og til	Sjelden
Mor	13	47	41
Far	25	46	29
Søsken	17	33	51
Venner	11	52	37
Andre voksne	4	32	63
Over internett	4	10	87
Prøver seg frem	38	47	15

Her ser vi at de fleste rapporterer at å prøve seg frem selv er den vesentlige måten å skaffe seg kunnskap på. I tillegg er det i stor grad mor og far barna henvender seg til. Det er da viktig at foreldrene føler de har den kompetansen som skal til for å rettlede barna sine.

Har foreldrene kontrollen?

Som holdningsspørsmålene viste, synes ikke foreldrene det er vanskelig å sette grenser for databruk. Vi ser også at omtrent halvparten av barna oppgir at foreldrene har kontroll med deres medieaktivitet.

Tabell 31. Foreldrekontroll i de ulike aldersgruppene i som sier foreldrene vet eller styrer (for 2.klasse er dette rapportert av foreldrene).*

	2. kl. *	5. kl.	6. kl.	7. kl.	Alle
Foreldre bestemmer hvor lenge kan spille	94	67	53	51	66
Foreldre bestemmer når kan spille	87	49	40	25	49
Spiller kun i helgene	8	8	6	5	7
Foreldre vet hvilke spill jeg spiller	98	73	76	74	80
Må følge aldersgrensen	67	50	49	42	52
Foreldre sjekker spill for vold	92	59	53	37	60

Litt over halvparten (60 %) av foreldrene sjekker spill for voldelig innhold. Siden vi har avdekket at guttene og jentene har forskjellig innholdspreferanse, ved at guttene liker mer voldelighet i spill, skulle man tro at flere av guttene ble sjekket enn jentene. Tallet er imidlertid identisk oppgitt av gutter og jenter (60 % av foreldrene sjekker for vold). Det er imidlertid verdt å merke seg at dette tallet er lavere for de som spiller hver dag, bare 42 prosent av de barna som spiller ofte oppgir at foreldre sjekker for vold.

Konklusjon: Hvor digital er egentlig barndommen?

Vi startet dette prosjektet med en idé om at barndommen er preget av digitale medier. Dette var understøttet av flere undersøkelser som poengterer nettopp det digitale fokus i barnekulturen. Særlig Wartella et. al (2000) poengterer at vi nå har den første generasjonen som vokser opp digitalt. Riktignok er barn daglig omgitt av nye medier som data, internett, TV- og PC-spill, men det blir et viktig poeng at en stor gruppe av barna i utvalget og særlig de minste i liten grad forholder seg til de interaktive mediene. 40 prosent av barna kan karakteriseres som *uinteressert* i nye medier. Det vil si at de i svært liten grad benytter seg av medieteknologi, bortsett fra TV. TV er fortsatt det dominerende mediet i den aldersgruppen vi har undersøkt. Dette gjelder på tvers av alder og kjønn. Det mest populære interaktive mediet er spillteknologier, men over en tredjedel av barna sier at de aldri spiller eller aldri har prøvd spillteknologi.

En annen gruppe av barna har både nye medier tilgjengelig på rommet og bruker mye tid på dem. Et av våre store spørsmål var om disse ville delta mindre i andre aktiviteter som sport, utelek eller besøk av venner. Våre resultater kunne imidlertid ikke bekrefte myten om den ensomme datafantast, som lever sitt liv kun foran skjermen. Selv i den gruppen vi benevner som *teknologorienterte*, er barnas aktiviteter ikke ensidig teknologirettede, men de er også aktive på andre arenaer. Bruk av nye medier henger i liten grad sammen med hva barn gjør i sin fritid. Den eneste negative sammenhengen vi finner, er at de barna som spiller mye, leser mindre. Andre undersøkelser har påpekt sammenhenger mellom TV-titting og en mer stillesittende livsstil. Siden barna ser TV omtrent like mye, ville ikke denne sammenhengen observeres i vår undersøkelse.

Resultatene viser at barna bruker medieteknologien på svært forskjellig måter. Vi kan dermed dele barna inn i fire grupper ut fra ulike måter å bruke mediene på. Fire ulike bruksmønstre som er typiske for barns bruk av medieteknologier, innebærer at vi ikke kan snakke generelt om en digitalisert barndom. Vi må heller forstå den moderne mediebarndommen utfra ulike måter nærmer seg mediene på.

Det er store kjønnsforskjeller nå det gjelder teknologibruk. Jentene er i stor grad representert i den gruppen som ikke interesserer seg noe særlig for

nye medier. De spiller mindre, og har i mindre grad enn guttene medieteknologi på rommet. Når de deltar i like stor grad som guttene, skjer det innenfor kategorien *nytteorienterte* brukere. Disse jentene bruker mediene instrumentelt. De bruker PC til å gjør lekser, søker etter informasjon på nettet, bruker internettjenester som e-post og chat og leker med mer pedagogiske spilltyper. I hovedsak bruker de PC-basert teknologi.

Når det gjelder barnas kommunikasjon med interaksjonsmedier som chat og mobiltelefon, ser vi at dette øker betraktelig i aldersspennet 10–12 år. Dette henger nok sammen med at venner blir en viktigere faktor ved inngangen til ungdomstiden enn hva det er i tidlig barndom. Barna bruker chatten både til å kommunisere de mer virkelighetsnære ting, som interesser og hobbyer, men også til å drive med fiksjonsrelaterte aktiviteter som rollespill. Totalt sett chatter 24 prosent av barna mellom 5. og 7. klasse en gang eller mer i måneden. Når det gjelder e-post er det 43 prosent som gjør dette en gang eller mer i måneden. Over halvparten av barna i samme aldersgruppe har mobiltelefon, men bruken av tekstmeldinger blant denne aldersgruppen har ennå ikke eksplodert, kun 1,5 SMS i gjennomsnitt per dag. Det må bemerkes at utviklingen her går meget raskt og at det bare ett år etter vår undersøkelse antydes en stor oppgang i bruk av disse tjenestene.

Foreldrene til 2.-klassingene er åpenbart bekymret for at teknologien skal ha negative følger. Særlig er de bekymret for effektene av dataspill. De oppgir også å vite lite om teknologien, og de deltar i liten grad sammen med barna i medieaktiviteter. Bare 20 prosent av foreldrene spiller med barna i det hele tatt. Samtidig opplever ikke foreldre grensesetting i forhold til teknologi som noe stort problem. De fleste barna oppgir også at foreldrene har innflytelse over deres tidsbruk og hva de spiller. Foreldre er dessuten viktige kilder til hjelp for barna. Det later derfor til å være et behov for mer kunnskap hos foreldregenerasjonen enn de har i dag. Foreldrene i undersøkelsen mener også det er viktig at deres barn lærer teknologien og at mediekompetanse vil være betydningsfullt i fremtiden. Sett i lys av dette er det interessant at teknologien i så liten grad brukes på skolen. Barna mellom 7 og 12 år i Norge i dag blir lite eksponert for teknologiverktøyet i en pedagogisk setting.

Barndommen har kanskje ikke blitt helt digital, i den forstand at medieteknologien spiller en moderat rolle i barnas hverdag. Det er imidlertid store forskjeller både i alder og mellom hvor mye jenter og gutter bruker nye medier. Vi ser vi også at barna nærmer seg de nye mediene på ulike måter. Forskjellige grupper barn gjør ulike ting med medieteknologien og har forskjellige preferanser for hva de vil gjøre. For noen er teknologien et

underholdningsmedium, mens andre bruker medieteknologi svært aktivt og tilbringer mye tid med digitale aktiviteter. Over aldersspennet ser vi også endringer i fokus: Mens teknologien spiller en viktig rolle som lekearena for de minste, og særlig guttene, spiller den større rolle som kommunikasjonsarena for barn i 12-årsalderen.

Våre funn om at barna i undersøkelsen har ulike, men identifiserbare mønstre i teknologibruken flytter fokus fra vante delelinjer som kjønn og etnisitet til teknologibruken i seg selv. Det vil for eksempel være viktig å utforske videre hvordan lekeaktiviteter kan fungere som inngangsport til en mer kreativ og nytteorientert bruk av teknologien. En særlig utfordring er å forstå hvordan de uinteresserte barna kan introduseres til medieteknologien.

Abstract

This report is a result of the project «A Digital Childhood», supported by the Research Council of Norway's Welfare Programme. The project includes participants from the University of Oslo, NOVA and SINTEF. In addition, there is a reference group consisting of members from the European Internet Project SAFT, the Norwegian Ombudsman for Children and the parental advisory organization Barnevakten. The project spans over a period of three years (2002–2004).

Our inquiry has charted the use of new media technology among Norwegian schoolchildren between seven and twelve years of age (2nd, 5th and 7th grade). 1112 children from six different schools completed a form inquiring into their game playing habits, their use of computers, Internet, mobile phones and television as well as leisure activities such as sports, drawing and reading. The form also contained parameters concerning friendship, social competence and mastering. The form addressed to the youngest participants, the 2nd graders, was completed by their parents. These parents also received additional questions concerning their attitude towards their childrens' use of new media.

The main results of the project indicate that children use media technology in very different ways. Therefore, we can group the children according to their usage of the media. The differences between boys and girls are especially noticeable. The report describes four typical user patterns for childrens' use of media technology:

- 1) The largest group, 40 percent of the children, are **Disinterested** in the sense that they make little use of new media technologies. Girls make up the majority of this group.
- 2) 25 percent of the children have an **Entertainment focus**, as they mainly spend a lot of time playing console games.
- 3) 12 percent have a **Technological focus**. These are highly competent computer users who indulge in creative activities such as programming, composing advanced music or manipulating images. They also design web pages, play pc-games and have the highest amount of new media in their rooms.
- 4) 23 percent have a **Utility focus**. These use new media instrumentally, as a tool. They gather information through the Internet, do their school work on a computer, use chatrooms and e-mail programmes and watch less television than the others.

In other words, we cannot apply the term «digital childhood» to all children aged between seven and twelve, but rather recognize that different groups of children make different use of media technology.

Our research does not support the assumption that new media displace other activities such as ball games, outdoor playing or sports activities.

The accessibility of console games and computer games is high, both in the childrens' homes and in their rooms, but usage is lower than expected. Of all the children, 28 percent play computer games more than one day a week, while 21 percent play console games more than once a week. Only one of ten children in this age group plays every day. More boys than girls play, and the amount of time spent on games increases with age. When it comes to genre preferences, violent games do not dominate. Sports games, competitive games and car racing top the statistics. Boys are more action-focused while girls are more interested in strategy and control. Our finds also show that console games and computer games are social activities. The children often play together with others. Boys also discuss computer games in chatrooms.

The youngest children are not terribly concerned with communicating via media technology like chatting, e-mail and mobile phones, but from the fifth grade and onward a lot of children start to employ Internet communication and mobile phones. In the seventh grade approximately half the children use this kind of communication daily, even so the usage is slightly lower than expected. Just over half the children between the fifth and seventh grade own a mobile phone. On average, they send 1 or 2 SMS messages every day. In the same age group, 24 percent chat once a month or more (only two percent chat every day), while 43 percent send e-mails once a month or more (six percent every day).

Television still is the most widely used media technology in the age group seven to twelve. Almost all the children spend time watching television. When children in this age group, especially the boys, use other media than television, the most common activity is playing console games and computer games. However, the most notable result of this project is the recognition of the fact that children do not employ the new media to any significant extent, even though the new media are accessible to them at home. Childhood is still somewhat less digital than we had expected to find it at the outset.

Referanser

- Backe-Hansen, E. (1995). *Refleksjoner rundt forskningsetiske spørsmål ved forskning på barn*. Barnevernets utviklingssenter. Tilgjengelig online 3. september 2003: <http://www.etikkom.no/NESH/barnetik.htm>
- Beentjes, J., Koolstra, C.M., Marseille, N., vander Voort, T. H. A. (2001). Children's Use of Different Media: For How Long and Why? Chapter 4 i Livingstone, S., & Bovill, M. (Eds.) (2001) *Children and their Changing Media Environment: A European Comparative Study*. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- Bjørnstad, T. L. og T. Ellingsen (2002) *Nettsvermere. En rapport om ungdom og Internett*. Rapport nr. 1. Oslo: Statens Filmtilsyn.
- Brandtzæg, P. B. og Stav, B. H. (2004). Barn og unges skravling på nettet. Sosial støtte i cyberspace?. *Tidsskrift for ungdoms forskning* (i trykk).
- Buckingham, D. (1998). «Reconstructing the Child Audience» I Frønes , Ivar og M. Haldar (red.): *Digital barndom*. Oslo Gyldendal. S. 34-51.
- Buckingham, D. (2000). *After the death of Childhood Growing up in the age of Electronic Media*. Allen&Unwin NSW Australia
- Drotner, K. (2001). *Medier for fremtiden. Børn unge og det nye medielandskap*. Høst & Søn. København.
- Financial Times (2003). *Microsoft schließt Chat-Räume als Schutz vor Spam-Flut*. Tilgjengelig online 1 november 2003:<http://www.ftd.de/tm/it/1064044994128.html?nv=rs>
- Frønes, I. (1998) «Mot "En digital barndom"» i M. Haldar og I.Frønes (red.) *Digital barndom* s.12-22 Ad Notam Gyldendal.
- Frønes, I. (2002). *Digitale skiller*. Bergen: Fagbokforlaget
- Funk, J. B. (1993). Reevaluating the impact of video games. *Clinical Pediatrics*, 32 (2), 86-90.
- Funk, J.B., German, J.N., & Buckman, D.D. (1997). Children and electronic games in the United States. *Trends in Communication*, 2, 111-126.
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports*, 82, 475-476.
- Haldar, M. og Frønes, I. (1998). (red.) *Digital barndom*. Ad Notam Gyldendal.
- Hagen, I. (1998). *Medias publikum. Frå mottaker til brukar?* Oslo: Ad Notam Gyldendal.
- Hagen, I. (2003). «Eit liv utan media? Kjedeleg!» Om betydninga av media i barn og unge sitt liv. S. 197-224 i . Lundeby, K. (red.) *Flyt og forførelse. Fortellinger om IKT*. Oslo: Gyldendal.

Johnsson-Smaragdi, U. (2001). «Media Use Styles Among the Young». I Livingstone, S., & Bovill, M. (Eds.): *Children and their Changing Media Environment: A European Comparative Study*. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates.

Kaare, B. H. (2004) *Ungdom som lever med PC*. NOVA Rapport 2/04. Oslo: Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring.

Kaplan, S. & Kaplan, S. (1981). Video games, sex, and sex differences. *Social Science*, 56, 208-212.

Katz, J. E. & Aspden, P. (1997). A nation of strangers? *Communications of the ACM*, 40 (12), 81–86

Kraut, R.E, Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukhopadhyay, T., og Scherlis, W. (1998) Internett paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53, (9), 1017-1032.

Kraut, R. E., Kiesler, S., Bonka, B. Cummings, J. (2002). Internet Paradox Revisited. *Journal of Social Issues*. Vol. 58, NO.1. pp 49-74.

Livingstone, S., & Bovill, M. (1999). *Young People and New Media*. Report of Research Project: Children and their Changing Media Environment. London School of Economics and Political Science.

Livingstone, S. Leen d' Haenens, og Hasebrink: Childhood in Europe: Context for Comparison, i Livingstone, S., & Bovill, M. (Eds.) (2001) *Children and their Changing Media Environment: A European Comparative Study*. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates.

Livingstone, S., & Bovill, M. (Eds.) (2001) *Children and their Changing Media Environment: A European Comparative Study*. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates.

Livingstone, S. (2002a) *Young People and New Media. Childhood and the changing media environment*. SAGE. London.

Livingstone, S (2002b). *Childrens' Use of the Internet, A Review of the Research Literature*. MEDIA@LSE. Tilgjengelig online 1. oktober 2003: http://www.ncb.org.uk/resources/lit_review.pdf April 1 th 2003

Lockheed, M. E. (1985). Women, girls, and computers: A first look at the evidence. *Sex Roles*, 13, 115- 122.

MMI, Markeds- og mediainstituttet as (2001) «Mobilen lopper barn for penger» http://www.barnevakten.no/barnevakten/sider/index?article=/main/mobiltelefon/814mobilen_lopper_barn_for_penger Tilgjengelig online 18 april, 2003.

Mediedøgnet (2002). MMI, Markeds- og mediainstituttet as.

MedieNorge (2003). Kulturdepartementets informasjonssentral for fakta om norske massemedier. Tilgjengelig online 5 oktober 2003: <http://www.medienorge.uib.no>

- N2H2 (2003). Tilgjengelig online 1 november 2003: <http://www.n2h2.com>
- Negroponte, N. (1996). *Being digital*. Vintage books. New York.
- Pape, H., Isachsen, T., Jessen, J. (1998). Ungdom og vold i billedmediene. NOVA, Norsk Institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring, rapport.
- Postman, M. (1982). *The Disappearance of Childhood*. New York. Delacorte Press.
- Quinn, A., Boneva, B., Kraut, R. Kiesler, S., Cummings, J., Shklovski, I. (2003) (Working paper). *Teenage Communication in the Instant Messaging Era*. Human Computer Interaction Institute, Carnegie Mellon University. Tilgjengelig online 1 november 2003:
<http://www2.cs.cmu.edu/afs/cs.cmu.edu/user/kraut/www/RKraut.site.files/pubs/articles.html>
- Rasmussen, T. (1999). Hinsides Budskapet - mediesentrert teori og telegrafisk kultur (s 49-73) . I Braa, Hetland og Listøl: Netts@amfunn. Oslo Tano Aschehoug.
- Roberts, D.F., Foehr, U.G., Rideout, V.J., & Brodie, M. (1999). *Kids and media @ the new millennium*. Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation. <http://www.kff.org>
- Robinson, J. P., Kestenbaum, M. Neustadt, A., and Alvarez. A.. (2002). Information technology and social time displacement. *IT & Society*, 1, 1, s. 21-37.
- Roland, E. (2002). Mobbing gjennom mobiltelefon. *Spesialpedagogikk* - 67 nr 3.
- Rossow, I., Bø, A.K. (2003). Metoderapport for datainnsamlingen til «Ung i Norge 2002». Norsk Institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring, NOVA Rapport.
- SAFT (2003). SAFT barne- og Internettundersøkelse. Gjennomført av Markeds- og Mediainstituttet a.s, januar-februar 2003. Presentert på SAFT-seminar 26.08.03, Holmenkollen Park. Tilgjengelig Online: <http://www.saftonline.no>
- Sherman, S. R. (1997). Perils of the Princess: Gender and Genre in Video Games. *Western Folklore* 56: 243-258.
- Skog, B. og A. I. Jamtøy (2002). *Ungdom og SMS* : rapport fra utdanningsmessen i Trondheim 17-19 januar 2002 / Berit ISS-rapport ; nr 60 Trykt: Trondheim: Institutt for sosiologi og statsvitenskap, NTNU, 2002.
- Somekh, B., Lewin, C., Mavers, D., Fisher, T., Harrison, C., Haw, K., Lunser, E., MacFarlane, A., and Scrimshaw, P. (2002) *ImpaCT2. ICT in Schools Research and Evaluation Series* –
- Sørensen, B. H. og Olesen, B. R., (2000) *Børn i en digital kultur*. København: Gads Forlag
- Sørensen, B. H. (2001). *Chat- Leg, identitet, socialitet og læring*. København: Gads Forlag
- Tapscott, D. (1998). *Growing up digital : the rise of the net generation*. McGraw-Hill. New York.

Thygesen, M. A. (2003). Chat: En del af børns virkelighed. Utbredelse og bruk av chat i 7. klasse. (ISBN 87-90946-19-7). Tilgjengelig online: www.boerneraadet.dk.

Ung i Norge undersøkelsen. NOVA: Tilgjengelig online 1. november 2003: <http://www.isaf.no/NOVA/fou/unginorge2002.htm>

Vage, O. F (2002). Barn og unges tidsbruk. Jenter og gutter bruker tiden forskjellig. Samfunnsspeilet nr. 4-5. Tilgjengelig online 19 september, 2003: <http://www.ssb.no/samfunnsspeilet/utg/200204/main.html>

Van Schie, E. G. M., & Wiegman, O. (1997). Children and video games: Leisure activities, aggression, social integration, and school performance. *Journal of Applied Social Psychology*, 27, 1175-1194.

Vered, K. O. (1998). Blue Group Boys Play Incredible Machine, Girls Play Hopscotch: Social Discourse and Gendered Play at the Computer. in Sefton-Green, Julian *Digital Diversions: Youth Culture in the Age of Multimedia*. London: UCL Press: 43-61.

Wartella, E., O'Keefe, B., & Scantlin, R. (2000), Children and Interactive Media. A compendium of current research and directions for the future. *A report to the Markle Foundation. Markle Foundation*. Tilgjengelig online 4 mars 2003: http://www.markle.org/news/digital_kids.pdf

Wheeler, V.A. & Ladd, G.W. (1982). Assessment of Children's Self-Efficacy for Social Interactions with Peers. *Developmental Psychology*, 18(6), 795-805.

Wichstrøm, L. (1995). Harter's self-perception profile for adolescents: Reliability, Validity, and Evaluation of the question format. *Journal of Personality Assessment*, 65(1), 100-116.

Appendix 1: Spørreskjema 5.–7. klasse

Er du gutt eller jente?

Gutt

Jente

Hvilken klasse går du i?

2. klasse

5. klasse

6. klasse

7. klasse

Hvilken skole går du på?

Grorud

Ila

Stenbråten

Uranienborg

Korsvoll

Slemdal

Er du født i Norge?

Ja

Nei

Er din mor født i Norge?

Ja

Nei, i et land i Europa

Nei, i et land i Afrika

Nei, i et land i Asia

Nei, i et land i Amerika

Nei, i Australia

Er din far født i Norge?

Ja

Nei, i et land i Europa

Nei, i et land i Afrika

Nei, i et land i Asia

Nei, i et land i Amerika

Nei, i Australia

Hvilke voksne bor du sammen med nå?

Sett ett kryss

- Mor og far
 - Bare mor
 - Bare far
 - Mor og hennes nye kjæreste eller mann
 - Far og hans nye kjæreste eller kone
 - Omtrent like mye hos mor og far
 - Annet
-

Hvilke søsken/stesøsken bor du sammen med nå?

Sett kryss for det som passer

- Nei, ingen
 - Ja, eldre bror/brødre
 - Ja, eldre søster/søstre
 - Ja, yngre bror/brødre
 - Ja, yngre søster/søstre
-

Hvor mange dager i uken går du på faste fritidsaktiviteter utenom skolen?

- Ingen dager
 - 1 dag
 - 2 – 3 dager
 - 4 – 5 dager
 - 6 – 7 dager
-

	Ja	Nei	Vet ikke	Jobber ikke
Bruker moren din datamaskin på jobben?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bruker faren din datamaskin på jobben?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Her er nevnt en del ting som du kan bruke fritida di til. Hvor mange dager i uken pleier du vanligvis å gjøre noe av dette *utenom skolen*?

	0 dager	1 dag	2 dager	3 dager	4 dager	5 dager	6 dager	7 dager
Være utendørs sammen med venner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
På trening etter skolen (for eksempel i et idrettslag, fotball-lag, kampsport, dans)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
På øving etter skolen (spille instrumenter, sang, teater, og lignende)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Møte i speideren eller andre lag/foreninger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spille ball utendørs etter skolen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sammen med venner hjemme hos meg, eller hos dem.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sammen med familien uten å treffe andre venner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Inne mesteparten av tiden etter skolen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lese i en bok eller tegneserier etter skolen (ikke skolebok)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lage ting, male, tegne: etter skolen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spille dataspill/PC-spill, TV-spill eller Gameboy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Nedenfor er noen spørsmål om hvordan du synes du selv er. Kryss av for det som passer best på deg.

	Passer svært godt	Passer nokså godt	Passer nokså dårlig	Passer svært dårlig
Jeg synes det er ganske vanskelig å få venner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg er bedre i sport enn andre på min alder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg har mange venner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg tror jeg kan gjøre det bra i nesten hvilken som helst sport	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg gjør det svært godt på skolen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Andre barn har vanskelig for å like meg	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg er populær blant andre barn på min egen alder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg synes jeg er like smart som andre på min alder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg føler at jevnaldrende godtar meg	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg liker å lese	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Her kommer noen spørsmål om hvordan du har det sammen med foreldrene dine.

	Passer helt	Passer ganske godt	Passer omtrent	Passer ganske dårlig	Passer ikke i det hele tatt
Foreldrene mine pleier å vite hvor jeg er og hva jeg gjør i fritida	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Foreldrene mine vet ganske godt hvem jeg er sammen med i fritida	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hvor lett, eller hvor vanskelig, synes du det er å gjøre det som står på listen under?

Veldig
vanskelig Litt
vanskelig Litt
lett Veldig
lett

Noen elever vil leke en lek.

Å spørre om å få være med på leken synes du er:

Noen elever erter vennen din.

Å si at de skal stoppe med ertingen synes du er:

En elev prøver å ta din tur i en lek.

Å si at det er din tur nå synes du er:

En elev går foran deg i køen.

Å si det er din plass synes du er:

En elev vil gjøre noe som kan få deg opp i bråk/trøbbel.

Å foreslå om dere kan gjøre noe annet synes du er:

Noen elever gjør narr av noen i klassen din.

Å be dem holde opp synes du er:

Klassen din skal på tur og alle trenger en å gå sammen med.

Å be noen gå sammen med deg synes du er

Noen elever prøver å finne på en lek som de kan leke.

Å foreslå en lek du har lyst til å leke synes du er:

Du jobber på et prosjekt.

Å be en annen elev om å hjelpe deg synes du er:

Noen elever prøver å finne på noe å gjøre etter skoletid.

Å fortelle hva du har lyst til å gjøre synes du er:

En gruppe elever vil gjøre noe du ikke liker å gjøre.

Å be dem gjøre noe annet, som du liker istedenfor synes du er:

En elev kjefter på deg.

Å be ham eller henne slutte synes du er:

**Resten av spørreskjemaet vil handle om bruk av TV-spill,
PC/datamaskin, Internett og mobiltelefon.**

Har du eller familien din noen av de følgende tingene hjemme?

	Ja	Nei
Video/ DVD-spiller	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GAMEBOY	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TV-spill (Playstation / Nintendo/ Gamecube / Xbox)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC/datamaskin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tilgang til internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Har du noe av dette på rommet ditt?

	Ja	Nei
TV	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TV-spill (Playstation / Nintendo / Gamecube, Xbox)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Video/DVD-spiller	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC /datamaskin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tilgang til Internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hvor ofte bruker du PC/datamaskin?

	Aldri eller nesten aldri	1 til 3 dager per måned	En dag i uken	Flere dager i uken	Hver dag eller nesten hver dag
På skolen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hjemme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Andre steder (hos venner, biblioteket, familie, og lignende)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hvor ofte gjør du vanligvis noe av dette utenom skolen?

Kryss av i boksen "kjenner ikke til" hvis du ikke har hørt om det vi spør om

	Kjenner ikke til	Aldri eller nesten aldri	1-3 dager per måned	En dag i uken	Flere dager i uken	Hver dag eller nesten hver dag
Ser på TV	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ser på videofilmer/DVD	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiller TV-spill (Playstation / Nintendo / Gamecube / Xbox)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiller dataspill på PC/datamaskin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiller Gameboy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiller PC / dataspill du finner på ulike Internettssider (f.eks Popit)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiller PC / dataspill mot andre deltagere på Internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Surfer på Internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leter etter informasjon på Internett i forbindelse med skolearbeidet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Laster ned musikk fra Internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Laster ned PC-spill fra Internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Newsgroup / Nyhetsgrupper	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ser på porno på Internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chatter med andre på Internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chatter på "TV-chatt"	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skriver eller leser e-post/e-mail	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tegner eller jobber med bilder på datamaskin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lager egen musikk på datamaskin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jobber med egen hjemmeside	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lager egne programmer, demoer, spill ol. på datamaskin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gjør lekser eller skolearbeid på datamaskin (ikke Internett)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tenk tilbake på hva du har brukt fritiden til etter skolen de siste ukene. Hvor mye tid bruker du på følgende aktiviteter *en typisk hverdag, etter skoletid* ?

	Aldri eller nesten aldri	Mindre enn 1 time	1 - 2 timer	2 - 3 timer	3 - 4 timer	Mer enn 4 timer
Se på TV	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se på videofilmer/DVD	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spille TV-spill (Playstation / Nintendo / Game-cube/ X-box)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spille dataspill på PC/datamaskin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spille Gameboy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spille PC/dataspill mot andre deltagere på internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chatte med andre på Internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chatte på "TV-chatt"	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skriver eller leser e-post / e-mail	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hvor ofte pleier du å gå til disse personene når du vil vite noe om PC/dataspill eller TV-spill?

	Ofte	Av og til	Aldri
Mor	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Far	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Søsken / stesøsken	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vennene mine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Andre voksne	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kontakter andre via Internett (chatt, e-post, nyhetsgrupper)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prøver meg frem på egen hånd	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hvor morsomt eller kjedelig synes du det er å gjøre dette på de PC/dataspillene eller TV-spillene du spiller?

	Har ikke prøvd	Kjempegøy	Litt gøy	Kjedelig
....konkurrere med andre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
....planlegge nye ting	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
....være i fantasi/eventyrverdener	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
....kjøre fort med biler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
....slå og sparke motstandere	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
....løse oppgaver	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
....vinne over andre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
....lære om dyr, natur og andre land	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
....drepe motstandere	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
....spille fotball eller annen form for sport	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
....lage nye verdener	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
....spille ulike roller/personer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
....skyte på motstandere med våpen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
....krige	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
....drive med musikk	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
....lage og bygge byer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
....lære masse nye ting	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
....jage andre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	Spiller ikke	Alltid alene	Oftest alene	Like mye sammen og alene	Oftest sammen	Alltid sammen
Hvis du spiller <i>TV-spill</i> hjemme hos deg selv, er dere oftest flere som sitter sammen og spiller, eller spiller du som regel alene?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hvis du spiller <i>PC/dataspill</i> hjemme hos deg selv, er dere oftest flere som sitter sammen og spiller, eller spiller du som regel alene?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Her kommer noen spørsmål om bruk av Internett, som surfing, chatting og e-post/e-mail.

Har du noen gang prøvd Internett? Ja Nei

Har du en egen e-post adresse? Ja Nei

Hvor ofte bruker du Internett (e-post/ e-mail, chatting, surfing og lignende)?

	Aldri eller nesten aldri	1-3 dager per måned	En dag i uken	Flere dager i uken	Hver dag eller nesten hver dag
På skolen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hjemme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Andre steder (hos venner, biblioteket, familie, og lignende)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hvor flink tror du at du er til å bruke Internett i forhold til andre i klassen (e-post/e-mail, chatting, surfing og lignende)? (Sett ett kryss)

Flinkere enn de andre i klassen

Like flink som de andre i klassen

Kan mindre enn de andre i klassen

Har ikke prøvd Internett

Hvem vet mest om Internett hjemme hos dere? (Sett ett kryss)

Mor

Far

Søsken

Du selv

Ingen kan noe om Internett

Hvor ofte pleier du å gå til disse personene når du vil vite noe om bruk av Internett?

	Ofte	Av og til	Aldri
Mor	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Far	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Søsken / stesøsken	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vennene mine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Andre voksne	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kontakter andre via Internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prøver meg frem på egen hånd	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Har du egen mobiltelefon? Ja Nei

Hvor mange ganger snakket du i mobiltelefon i går (antall samtaler)?

Ingen	1-2 samtaler	3-5 samtaler	6-10 samtaler	11-20 samtaler	> 20 samtaler
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hvor mange tekstmeldinger sendte du i går?

Ingen	1-2 meldinger	3-5 meldinger	6-10 meldinger	11-20 meldinger	> 20
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hvor mange tekstmeldinger fikk du i går?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Hvor mange forskjellige personer hadde du kontakt med på mobiltelefonen i går (både samtaler og SMS)?

Ingen personer	1-2 personer	3-5 personer	6-10 personer	11-20 personer	> 20
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Spiller ikke Ofte Av og til Aldri

Hender det at du får *vondt i hodet* når du holder på med PC/data eller TV-spill?

Hender det at du får *vondt i hånden eller fingrene* når du holder på med PC/data eller TV-spill?

Har du brukt e-mail/e-post eller chatting?

Ja Nei

Hvis du svarer **Nei** her, kan du avslutte nå. Har du svar **Ja** kan du fylle ut resten av spørreskjemaet.

Har du noen gang møtt personer i virkeligheten som du *først* snakket med via Internett? (chatting, e-post/e-mail eller lignende)

Ja Nei

Hvis ja, hvor mange? Skriv tallet inn i boksen

Hvis ja, hvor møtte du dem? Skriv ned navnet på Chattekanalen, Nyhetsgruppen, eller lignende:

Hvis du bruker e-post/e-mail, hvem sender du post/mail til?

Ofte Av og til Aldri

Familiemedlemmer

Venner

Folk du kun har snakket med på Internett eller e-post, og ikke møter ellers

Hvis du chatter på Internett hvem snakker du med?

	Ofte	Av og til	Aldri
Familiemedlemmer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Venner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Folk du kun har snakket med via chatting, og ikke møtt ellers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stoler du mer på dine nettvenner enn dine venner i det virkelige liv?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hvor ofte gjør du noe av dette når du chatter/prater på nettet:

	Ofte	Av og til	Aldri
Snakker med andre om ting jeg er interessert i/ hobbyer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Snakker om ting som er vanskelig å snakke om <i>ansikt til ansikt</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Flørter med ukjente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Flørter med folk jeg kjenner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Later som jeg er en annen en den jeg egentlig er	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Diskutere data/TV-spill	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Snakker med jevnaldrende fra andre land	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Takk for hjelpen

Appendix 2: Spørreskjema 2. klasse (foreldreutfylt)

Hvem fyllte ut dette skjemaet

Mor

Far

Andre

Er barnet gutt eller jente?

Gutt

Jente

Hvilken klasse går barnet i

2 klasse

5 klasse

6 klasse

7 klasse

Hvilken skole går barnet på

Grorud

Ila

Stenbråten

Uranienborg

Korsvoll

Slemdal

Er barnet født i Norge

Ja

Nei

Er barnets mor født i Norge?

Ja

Nei, i et land i Europa

Nei, i et land i Afrika

Nei, i et land i Asia

Nei, i et land i Amerika

Nei, i Australia

Er barnets far født i Norge?

Ja

Nei, i et land i Europa

Nei, i et land i Afrika

Nei, i et land i Asia

Nei, i et land i Amerika

Nei, i Australia

Hvilke voksne bor sammen med barnet ?

Sett ett kryss

- Mor og far
 - Bare mor
 - Bare far
 - Mor og hennes nye kjæreste eller mann
 - Far og hans nye kjæreste eller kone
 - Omtrent like mye hos mor og far
 - Annet
-

Bor barnet sammen med søsken ?

Sett kryss for det som passer

- Nei, ingen
 - Ja eldre bror/brødre
 - Ja eldre søster/søstre
 - Ja yngre bror/brødre
 - Ja yngre søster/søstre
-

Hvor mange dager i uken går barnet på faste fritidsaktiviteter utenom skolen eller SFO?

- Ingen dager
 - 1 dag
 - 2 – 3 dager
 - 4 – 5 dager
 - 6 – 7 dager
-

	Grunn- skole	Yrkes- skole	Høy- skole	Universitet
Mors utdannelse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fars utdannelse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Her er nevnt en del ting som barnet kan bruke fritiden til. Hvor mange dager i uken pleier barnet vanligvis å gjøre noe av dette (på SFO eller etter skoletid)?

	0 dager	1 dag	2 dager	3 dager	4 dager	5 dager	6 dager	7 dager
Er utendørs sammen med venner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
På trening etter skolen (for eksempel i et idrettslag, fotball-lag, kampsport, dans)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
På øving etter skolen (spille instrumenter, sang, teater, og lignende)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Møte i speideren eller andre lag/foreninger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spille ball utendørs etter skolen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sammen med venner hjemme hos seg selv, eller hos dem.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sammen med familien uten å treffe andre venner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Inne mesteparten av tiden etter skolen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lese/bli lest for i en bok eller tegneserier etter skolen (ikke skolebok)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lage ting, maler, tegner: etter skolen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spille dataspill/PC-spill, TV-spill eller Gameboy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Her kommer noen spørsmål om din bruk av teknologi. Kryss av for hvor ofte du gjør følgende:

	Ofte	Av og til	Sjelden	Aldri
Jeg bruker PC/datamaskin på jobben	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg bruker PC/datamaskin hjemme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg bruker SMS/tekstmeldinger på mobiltelefon.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg spiller PC/dataspill eller TV-spill sammen med barnet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg spiller selv PC/dataspill	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg setter meg inn i innholdet i barnets spill	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg prøver å lære meg nye data/PC ferdigheter i fritiden min	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg laster ned musikk eller programmer fra nettet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg bruker Internett hjemme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg chatter på Internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hva vet du om barnet ditt på fritiden?

	Passer helt	Passer ganske godt	Passer omtrent	Passer ganske dårlig	Passer ikke i det hele tatt
Jeg pleier å vite hvor barnet er og hva han/hun gjør i fritiden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg vet ganske godt hvem barnet mitt er sammen med i fritiden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Kryss av for hvor enig eller uenig du er i disse påstandene:

ENIG Litt enig Litt uenig UENIG

Det er vanskelig å svare nei på bruk av data/PC og TV, når barnet sier at "alle andre får lov"

Foreldre burde kunne mer om data/PC for å kunne sette seg inn i hva barna deres driver med

Det er avgjørende for skolegangen. at barna behersker data/PC

Jeg mener barn heller bør drive med sport, enn å spille PC/dataspill eller TV-spill

Data/PC bruk hjelper barn til å lære ting som de får stor nytte av senere i livet:

Jeg mener barns bruk av data/PC/TV-spill ikke går utover andre fritidsaktiviteter

Det er viktig med PC/dataundervisning i skolen

Barn blir lett avhengig av data/PC/TV-spill

Spillene på data/PC/TV lærer barna mye nyttig

Det grunn til å være engstelig for hva data/PC/TV-spill bruken til barn fører til

Jeg tror barn som spiller mye blir ensomme

Barna blir passive av å spille PC/dataspill eller TV-spill

**Resten av spørreskjemaet vil handle primært om bruk av TV-spill,
PC/datamaskin Internett.**

Har dere noen av de følgende tingene hjemme?

	Ja	Nei
Video/ DVD-spiller	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GAMEBOY	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TV-spill (Playstation / Nintendo/ Gamecube / Xbox)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC/datamaskin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tilgang til Internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Har barnet noe av dette på rommet sitt?

	Ja	Nei
TV	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TV-spill (Playstation / Nintendo / Gamecube, Xbox)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Video/DVD-spiller	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC /datamaskin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tilgang til Internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hvor ofte bruker barnet PC/datamaskin?

	Vet ikke	Aldri eller nesten aldri	En dag i uken	Flere dager i uken	Hver dag eller nesten hver dag
På skolen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hjemme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Andre steder (hos venner, biblioteket, familie, og lignende)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hvor ofte gjør barnet *utenom* skoletiden?

Kryss av i boksen "vet ikke" når du er usikker på om hvorvidt barnet gjør det vi spør om

	Vet ikke	Aldri eller nesten aldri	1-3 dager per måned	En dag i uken	Flere dager i uken	Hver dag eller nesten hver dag
Ser på TV	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ser på videofilmer/DVD	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiller TV-spill (Playstation / Nintendo / Gamecube / Xbox)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiller dataspill på PC/datamaskin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiller Gameboy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiller PC / dataspill du finner på ulike Internettssider (f.eks Popit)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiller PC / dataspill mot andre deltagere på Internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Surfer på Internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leter etter informasjon på Internett i forbindelse med skolearbeidet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bruker mobiltelefon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Laster ned PC-spill fra Internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Besøker Newsgroup/Nyhetsgrupper	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leser om dataspill	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chatter med andre på Internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chatter med andre på TV	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skriver eller leser e-post/e-mail	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tegner bilder (f.eks fødselsdagskort) på datamaskinen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bruker barnesider på nettet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jobber med egen hjemmeside	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lager egne programmer, demoer, spill ol. på datamaskin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gjør lekser eller skolearbeid på datamaskin (ikke Internett)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tenk tilbake på hva barnet bruker fritiden til. Hvor mye tid bruker barnet på følgende aktiviteter en *typisk hverdag*, etter skoletid?

	Ingen tid	Mindre enn 1 time	1 - 2 timer	2 - 3 timer	3 - 4 timer	Mer enn 4 timer
Ser på TV	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ser på videofilmer/DVD	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiller TV-spill (Playstation / Nintendo / Game-cube/ X-box)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiller dataspill på PC/datamaskin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiller Gameboy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiller PC/dataspill mot andre deltagere på internett	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leker med datamaskinen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lager bilder og kort på data	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skriver eller leser e-post / e-mail	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hvor ofte pleier barnet å gå til disse personene når de vil vite noe om data/PC, PC/dataspill eller TV-spill?

	Ofte	Av og til	Aldri
Mor	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Far	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Søsken / stesøsken	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Venner	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Andre voksne	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kontakter andre via Internett (chatt, e-post, nyhetsgrupper)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prøver seg frem på egen hånd	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Forskjellige familier kan ha ulike regler når det gjelder barnas bruk av dataspill og TV-spill. Stemmer noe av dette med hvordan dere har det hjemme?

	Ja	Nei
Jeg bestemmer hvor lenge barnet kan spille	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg bestemmer når barnet kan spille	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Barnet får bare spille i helgene, og ikke i ukedagene	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg vet hvilke spill barnet spiller	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Barnet får ikke lov til å spille spill som er for eldre barn enn barnet selv (høyere aldersgrense)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeg sjekker alltid spillene slik at de ikke inneholder for mye vold	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hva er barnets yndlingsspill på PC/dataspill eller Tv-spill for tiden?

Det spillet barnet liker best nå er: *(skriv i boksene med store bokstaver)*

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Har barnet *egen* Gameboy Ja

Nei

Når barnet ditt/deres spiller data/PC-spill eller TV-spill er det *som oftest* alene eller sammen med andre barn om aktiviteten

	Alene	Med en	Med flere	Vet ikke
Spiller PC/dataspill	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiller TV-spill	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tusen takk for hjelpen!

Appendix 3: Tabellsamling

Fritidsaktiviteter

Tabellen viser spørsmålene som inngikk i instrumentet og faktorplassering.

	Venner	Inne	Organi- sert	Data spill
F12 Fritidsaktiviteter: utendørs med venner	,846	,062	,064	,101
F17 Fritidsaktiviteter: med venner hjemme, eller hos dem	,776	,119	-,063	,107
F16 Fritidsaktiviteter: Spille ball utendørs	,502	-,096	,390	,421
F19 Fritidsaktiviteter: Inne mesteparten av tiden	-,595	,264	-,174	,390
F21 Fritidsaktiviteter: lage ting, male, tegne	,093	,736	-,145	-,234
F20 Fritidsaktiviteter: lese bok eller tegneserie	,064	,731	,025	,060
F18 Fritidsaktiviteter: med familie uten å treffe venner	-,357	,491	,138	,357
F13 Fritidsaktiviteter: på trening	,116	-,321	,702	,095
F15 Fritidsaktiviteter: møte speider/foreninger	,033	,014	,569	-,039
F14 Fritidsaktiviteter: på øving	-,108	,329	,518	-,139
F22 Fritidsaktiviteter: Spille PC-spill, TV-spill, eller Gameboy	,051	-,073	-,137	,809

Mestringsopplevelse av vennskap, sport og skole

Tabellen viser spørsmålene som inngikk i instrumentet og faktorplassering. S30 «like smart som alle andre» lader like mye til venner og skolemestring og ble plassert under faktoren skole.

	Venner	Sport	Populær	Skole
S25 Har mange venner	,791	,023	,009	,040
S31 Jevnaldrende godtar meg	,721	,075	-,141	,138
S29 Populær blant andre barn	,617	,359	-,111	-,011
S30 Like smart som andre	,485	,156	-,072	,483
S24 Bedre i sport enn andre	,143	,840	,040	-,009
S26 Bra i hvilken som helst sport	,120	,838	,009	,106
S23 Vanskelig å få venner	-,061	,020	,859	,014
S28 Andre barn vanskelig for å like meg	-,119	,013	,850	-,060
S32 Liker å lese	-,061	-,121	,048	,794
S27 Gjør det svært godt på skolen	,205	,192	-,081	,736

Mestringsforventning til sosiale relasjoner

Tabellen viser spørsmålene som inngikk i instrumentet og faktorplassering.

	Konflikt	Hevde seg
L40 Be noen slutte å gjøre narr av venn	,762	,056
L36 Be noen slutte å erte en venn	,750	,030
L37 Si det er din tur	,588	,265
L39 Unngå bråk/trøbbel	,576	,260
L38 Si det er din plass	,571	,232
L46 Be noen å slutte å kjeft på deg	,563	,313
L44 Si hva vil gjøre etter skolen	,147	,703
L41 Be noen gå sammen med deg	,062	,694
L42 Foreslå en lek	,195	,641
L43 Be om hjelp til prosjekt	,177	,628
L35 Be om å få være med på leken	,264	,557
L45 Be om at de skal gjøre noe annet du liker	,458	,495

Innholdspreferanser til dataspill

Tabellen viser spørsmålene som inngikk i instrumentet og faktorplassering

	Vold og slåssing	Skape spille roller	Lære	Sport og bilspill	Strategi og fantasi
S117 ..skyte med våpen	0,85	0,15	0,02	0,11	0,09
S113 ..drepe motstandere	0,83	0,04	0,10	0,06	0,08
S118 ..krige	0,80	0,18	0,10	0,13	0,06
S122 ..jage andre	0,71	0,26	0,09	0,21	0,09
S109 ..slå og sparke motstandere	0,70	0,10	-0,02	0,24	0,11
S120 ..lage og bygge byer	0,11	0,71	0,13	0,15	0,02
S115 ..lage nye verdener	0,21	0,67	0,14	-0,02	0,20
S116 ..spille ulike roller/personer	0,24	0,58	0,22	0,04	0,24
S119 ..drive med musikk	0,09	0,48	0,20	0,33	0,05
S112 ..lære om dyr, natur, og andre land	0,09	0,10	0,78	0,03	0,14
S110 ..løse oppgaver	0,07	0,22	0,71	0,06	0,12
S121 ..lære masse nye ting	0,03	0,19	0,71	0,22	0,01
S108 ..kjøre fort med biler	0,16	0,23	-0,12	0,66	0,07
S114 ..spille fotball/sport	0,16	0,02	0,22	0,61	-0,03
S111 ..vinne over andre	0,20	0,04	0,15	0,60	0,12
S105 ..konkurrere med andre	0,09	-0,12	0,09	0,34	0,72
S106 ..planlegge nye ting	0,09	0,27	0,06	-0,01	0,72
S107 ..være i fantasi/eventyrverden	0,16	0,31	0,16	-0,08	0,56

Foreldrenes holdninger til/meninger om data

Component Matrix

	Negative effekter	Positive effekter	Kompetanse
FL46 Barna blir passive av spill	,775	-,255	-,153
FL44 Grunn til engstelse for bruk av spill	,678	-,361	-,016
FL45 Barn som spiller mye blir ensomme	,647	-,309	-,011
FL38 Barn burde drive med andre aktiviteter enn spill	,581	-,122	,352
FL42 Barn kan bli avhengige av dataspill	,546	-,249	-,270
FL40 Barns bruk av spill går ikke utover andre fritidsaktiviteter	,376	,192	-,127
FL37 Barn må beherske data pga barns skolegang	,301	,740	,017
FL41 Viktig med dataundervisning i skolen	,273	,662	,029
FL39 Data lærer barn nyttige ting	,389	,623	,106
FL43 Spillene lærer barn mye nyttig	,347	,444	,001
FL35 Svare nei på bruk av data	,054	-,027	,830
FL36 Foreldre burde kunne mer om data	,068	-,308	,402