

Fagrapport nr. 2-2015

Ardis Storm-Mathisen og Ingrid Kjørstad


Barns bruk av smarttelefon og nettbrett - En kvalitativ undersøkelse av regulerings idealer og praksiser

SIFO

© SIFO 2015
Fagrapport nr. 2 – 2015

STATENS INSTITUTT FOR FORBRUKSFORSKNING
Sandakerveien 24 C, Bygg B
Postboks 4682 Nydalen
0405 Oslo
www.sifo.no

Det må ikke kopieres fra denne rapporten i strid med åndsverksloven. Rapporter lagt ut på Internett, er lagt ut kun for lesing på skjerm og utskrift til eget bruk. Enhver eksemplarfremstilling og tilgjengeliggjøring utover dette må avtales med SIFO. Utnyttelse i strid med lov eller avtale, medfører erstatningsansvar.

Tittel Barns bruk av smarttelefon og nettbrett - en kvalitativ undersøkelse av reguleringens idealer og praksiser	Antall sider 188	Dato 28.05.2015
Title Children's uses of smartphones and tablets – a qualitative study of ideals and practices in parental regulation	ISBN (kun fagrappport)	ISSN 1502-6760 (kun fagrappport)
Forfatter(e) Ardis Storm-Mathisen og Ingrid Kjør- stad	Prosjektnummer 11201459	Faglig ansvarlig sign. 
Oppdragsgiver Rådet for anvendt medieforskning (RAM)		
Sammendrag Denne rapporten beskriver resultater fra prosjektet «Barns spilling på smarttelefon og nettbrett – Holdninger, praksiser og resepsjon av ekspertråd i familier med barn i småskolen». Prosjektet ble gjennomført av SIFO i 2014 med midler fra Rådet for anvendt medieforskning, spill-midlene. Målet med prosjektet har vært å se offentlige råd om barns mediebruk og spilling i sammenheng med barn og foreldres orienteringer og hverdagspraksiser, og med spesielt henblikk på eventuelle særegne utfordringer forbundet med på barns spilling på nye håndholdte teknologier. Fire spørsmål orienterer undersøkelsen: 1) Hvilke ekspert-råd/veiledning om barns spillatferd tilbys foreldre – og i hvilken grad tar de for seg spillatferd på smarttelefon og nettbrett? 2) Hvordan mottar og oppfatter foreldre disse rådene? Hvordan matcher rådene utfordringer foreldre opplever i hverdagen med egne barns mediebruk? 3) Hvor, når og til hva(hvilke spill) bruker barna de håndholdte IKTene? Og 4) Hvordan regulerer foreldre sine barns mediebruk i praksis, og spesielt deres bruk av spill på håndholdte IKT'er? Prosjektet er kvalitativ anlagt og bestod i: en gjennomgang av innholdet på nettsider med informasjon om barn og mediebruk, deltakelse på 3 ekspertforedrag holdt for foreldre ved tre ulike barneskoler i Oslo, 3 fokusgruppeintervjuer med foreldre som var på disse foredragene samt video-assisterte rekonstruksjoner av hverdagsrutinene til småskolebarn hjemme hos 9 av disse familiene. Undersøkelsens spørsmål diskuteres i lys av disse dataene og det pekes på implikasjoner for videre forebyggingsarbeid rettet mot foreldre.		
Summary The present report summarizes the findings from the project "Children playing on smartphone and tablet - attitudes, practices and reception of expert advice in families with children in primary schools." The project was funded by the Council for Applied Media Research in 2014 and carried out by SIFO the same year. The project's overall objective has been to see public advice about child media usage in the context of concerns and everyday practices in different families, with special focus on any specific challenges associated with children playing on handheld information and communication technologies (ICT's). The study is guided by four questions: 1. Which expert advice / guidance on children's media use is offered parents - and to what extent do they attend to gaming from smartphones and tablets? 2. How do parents receive these advices? How do they align to the challenges parents experience with their children's media use in the everyday? 3. Where, when and for what do children use the handheld ICT's? and 4.How do parents regulate their children's media use,		

and in particular their use of the handheld ICT's, in practice? The investigation was qualitative and consisted of: a content analysis of sites with information about children and the media, participation in 3 expert lectures held for parents at three different elementary schools in Oslo, 3 focus group interviews with parents who attended these lectures and video-assisted observation and reconstruction of children's (6 ½-12 years) everyday routines in 9 families. The report investigates the research questions in light of these data and points to implications for further prevention efforts targeting parents.

Stikkord

Children, parents, regulation, smartphones, tablets, media use, practice, advice

Keywords

Barn, foreldre, regulering, smarttelefon, nettbrett, mediebruk, praksis, råd

Barns bruk av smarttelefon og nettbrett
- en kvalitativ undersøkelse av
reguleringens idealer og praksiser

av

Ardis Storm-Mathisen og Ingrid Kjørstad

2015

STATENS INSTITUTT FOR FORBRUKSFORSKNING
postboks 4682 Nydalen, 0405 OSLO

Forord

Denne rapporten beskriver resultater fra prosjektet «Barns spilling på smarttelefon og nettbrett – Holdninger, praksiser og resepsjon av ekspertråd i familier med barn i småskolen». Prosjektet ble gjennomført av SIFO i 2014 med midler fra Rådet for anvendt medieforskning, spill-midlene.

Målet med prosjektet har vært å se offentlige råd om barns mediebruk og spilling i sammenheng med barn og foreldres orienteringer og hverdagspraksiser, og med spesielt henblikk på eventuelle særegne utfordringer forbundet med på barns spilling på nye håndholdte teknologier. Prosjektet er kvalitativt anlagt og bygger på erfaringer fra studier SIFO tidligere har foretatt om spill og bruk av sosiale medier (jfr. bla. Helle-Valle 2003, 2009; Helle-Valle og Storm-Mathisen 2008; Kjørstad 2000, 2005, 2009; Kjørstad et al 2010; Borch 2010; Storm-Mathisen 2011; Storm-Mathisen og Helle-Valle 2014, kommer 2015) og foreliggende empirisk kunnskap på feltet (jfr. bla. Medietilsynet 2010, 2011, 2012a, 2012b, 2012c; SSB 2012, 2013; Tingstad 2008; Karlsen 2013; Staksrud 2013). Studien gir ikke et representativt bilde av de råd som gis, i hvilken grad de når foreldre eller hvor utbredt ulike former for foreldre regulering av barns bruk av håndholdte medieteknologier er. Studiens bidrag til ny kunnskap om barns mediebruk er – utover fokuset på barns bruk av de nye mobile teknologiene – knyttet til at undersøkelsen er utført i kontekster der barns mediebruk og foreldres regulering finner sted (hjemmet) samt at det er søkt å fange aspekter ved regulering som går ut over det språklig fremstilte. Studien peker på orienteringer og praktiske omstendigheter (mekanismer) som er virksomme i anvendelsen av reguleringsidealer og praksiser omkring medier i ulike familiers hverdagsliv. Ved å vise hvordan de praktiske omstendigheter i familiers hverdag virker på barns mediebruk leverer prosjektet kunnskap som i en bredere forstand kan være relevant for videreutvikling og tilpassing av fremtidig forebyggingsarbeid.

Datainnsamlingen har vært drevet av Ingrid Kjørstad og gjennomført av Ingrid Kjørstad og Ardis Storm-Mathisen i samarbeid. Kapittel 4 Råd om barns medie-

bruk og nettspilling samt kapittel 5 Foreldre om råd og egne idealer er i hovedsak skrevet av Ingrid Kjørstad, de øvrige kapiteler er i hovedsak ført i pennen av Ardis Storm-Mathisen, men begge forfattere har deltatt i analysene. Nettsidene vi har sett på er i stadig endring, og mye her har forandret seg underveis i arbeidet – ikke minst gjelder dette Medietilsynets sider. Kapittel 4 gir et bilde av de råd om barn og mediebruk på nettet som foreldrene vi snakket med hadde å forholde seg til da vi foretok undersøkelsen, og er ikke nødvendigvis dekkende for råd om barn og medier på nettet pr. i dag. Studiens ressurser har vært begrenset (litt over to forskermånedsværk) og omfanget av det datamateriale som er samlet inn samt muligheten for å gå i dybden i analyser og diskusjoner må sees i lys av dette.

Vi ønsker å takke Rådet for anvendt medieforskning (RAM) for finansiering som ga mulighet til å arbeide med dette spennende prosjektet. Videre vil vi takke de organisasjoner, foredragsholdere og skoler som lot oss observere sitt arbeid og som delte sine erfaringer med oss. Den største takken vil vi imidlertid rette til de ni familiene; foreldre og barn, som åpnet sine hjem for oss, viste og fortalte oss om sine hverdagslige gjøremål og erfaringer. Uten deres bidrag ville denne rapporten ikke vært mulig.

Ardis Storm-Mathisen og Ingrid Kjørstad mars 2015.

Innhold

Forord.....	5
Innhold	7
Sammendrag	11
Summary	25
1 Innledning.....	39
2 Bakgrunn	43
2.1 Utviklingen - fra stasjonære til mobile teknologier	43
2.1.1 Smarttelefon og nettbrett – multifunksjonalitet i rask spredning	43
2.1.2 Barn har høy tilgang til smarttelefon og nettbrett	45
2.1.3 Barna bruker mye tid på internettaktiviteter	45
2.1.4 Barna spiller daglig, og i økende grad på smarttelefon og nettbrett	46
2.2 Utfordringen – regulere og trygge barnas mediebruk	48
2.2.1 Bekymring for skadelig innhold	48
2.2.2 Bekymring for problemskapende bruk	49
2.2.3 Instanser med ansvar og initiativ for å fremme trygg mediebruk ...	50
2.2.4 Foreldres regulering og mediering	51
2.3 Kunnskapsbehov - barns mediepraksiser og foreldres regulering	54
3 En kvalitativ studie	57
3.1 Problemstillinger.....	57
3.2 Teoretisk rammeverk	57
3.3 Metoder, utvalg og gjennomføring	59
4 Råd om barns mediebruk og dataspilling – nettsider og foredrag	63
4.1 Nettsider med råd om barns spill- og mediebruk.....	63
4.1.1 Medietilsynet.no.....	65
4.1.2 Forbrukerombudet.no.....	81
4.1.3 Nettvett.no.....	82
4.1.4 Barnevakten.no	86
4.1.5 Redd Barna.no.....	89
4.1.6 Oppsummering, råd på nett.....	92

4.2	Foreldremøteforedrag om barns mediebruk.....	98
4.2.1	Tre foredragsholdere, tre ulike skoler.....	98
4.2.2	Generelle råd om mediebruk.....	99
4.2.3	Plattformspesifikke råd.....	102
4.2.4	Råd om spill.....	103
4.2.5	Form.....	105
4.2.6	Oppsummering, råd i foreldreforedrag.....	105
5	Foreldre om råd og egne idealer – i fokusgruppeintervju.....	107
5.1	Tre fokusgruppeintervjuer med foreldre.....	107
5.2	Hva syntes foreldrene om foredraget og rådene de fikk?.....	109
5.2.1	Hva var nyttig? Hva lærte de?.....	110
5.2.2	Hva savnet de?.....	114
5.3	Om egne barns mediebruk – og egen regulering.....	116
5.3.1	Alle snakker med barna om mediebruk.....	116
5.3.2	Alle føler det nødvendig å regulere barnas mediebruk.....	116
5.3.3	Lite sambruk.....	119
5.4	Oppsummering, foreldre om råd og idealer.....	120
6	Hverdagens mediepraksiser i familien.....	121
6.1	Hjemmebesøk med video i ni familier.....	121
7	Barnas bruk av de håndholdte teknologiene.....	125
7.1	Barnas hverdagsrutiner – og de håndholdte mediens plass i dem... ..	125
7.1.1	Morgenrutiner.....	125
7.1.2	Etter skolen.....	127
7.1.3	Etter middag/kveld.....	127
7.2	Forskjeller i barnas tilgang – og bruk av medier.....	129
7.2.1	Mediehverdag med og uten nettbrett - Vegar vs Ivers bruk.....	130
7.2.2	Nettbrettets plass og funksjoner – varierte rutiner.....	135
7.2.3	Smarttelefonen's plass og funksjoner.....	138
7.3	Oppsummering, barnas bruk av de håndholdte teknologiene.....	140
8	Foreldrenes regulerende praksiser.....	143
8.1	Reguleringens prosesser.....	143
8.1.1	Anskaffelse (appropriering).....	144
8.1.2	Plassering (objektivering).....	149
8.1.3	Innlemmelse i hverdagsrutiner (inkorporering).....	151
8.1.4	Fremstilling til omverdenen (konversjon).....	156
8.1.5	Oppsummering, reguleringens prosesser.....	160
8.2	Ikke-lingvistisk regulering og hjelpende aktanter.....	161
8.2.1	Regulering gjennom rutine.....	162
8.2.2	Plassering og merking.....	163
8.2.3	Tidsreguleringsverktøy.....	164
8.2.4	Teknologienes funksjoner og tilbehør.....	165
8.2.5	Oppsummering, ikke-lingvistisk regulering.....	167

9	Konklusjon og oppsummering.....	169
9.1	Råd om barn og medier til foreldre.....	170
9.1.1	Nettsidene	170
9.1.2	Foredragene.....	172
9.2	Foreldres om råd og idealer	173
9.3	Barnas bruk av nettbrett og smarttelefon hjemme	174
9.4	Foreldres praktiske regulering av barnas bruk av nettbrett og smarttelefon.....	177
9.5	Implikasjoner	179
	Litteratur	183
	Vedlegg 1 - Informasjonsbrev til foredragsholdere med samtykkeerklæring...	189
	Vedlegg 2 - Informasjonsbrev til foreldre og barn med samtykkeerklæring	190
	Vedlegg 3 – Andre aktører som gir råd om barn og mediebruk/spill på internett	191

Sammendrag

Foreliggende rapport oppsummerer funnene fra prosjektet «Barns spilling på smarttelefon og nettbrett – holdninger, praksiser og resepsjon av ekspertråd i familier med barn i småskolen». Prosjektet ble finansiert av Rådet for anvendt medieforskning 2014 og gjennomført av SIFO samme år. Prosjektets overordnede formål har vært å se offentlige råd om barns mediebruk i sammenheng med orienteringer og hverdagspraksiser i ulike barnefamilier, og med spesielt henblikk på eventuelle særegne utfordringer forbundet med barns spilling på håndholdte IKT'er.

Bakgrunn

Siden TV'n kom, og i økende grad med fremveksten av PC, internett, mobiltelefoner og ulike spillkonsoller, har det vært debatt omkring de heldige og uheldige sidene ved utviklingen for den oppvoksende slekt. De siste årene har særlig smarttelefon, i-pod, i-pad og andre typer nettbrett vært gjenstand for oppmerksomhet. Undersøkelser peker mot en økt bruk av slike informasjons og underholdningsplattformer, særlig i barnefamilieene i Norge. I forhold til de medieaktiviteter vi vet at barn og unge er spesielt opptatt av – spill, sosiale medier, filmer osv. – og teknologiene som har vært vanlig å bruke til slike aktiviteter – pc, konsoller, TV – representere de håndholdte og mobile informasjons og kommunikasjonsteknologier (IKT) noe nytt. For det første, fordi de samler en rekke funksjonaliteter og gir barn rask og enkel tilgang til en stor variasjon av medieinnhold og interaksjoner på og utenfor internett. For det andre, fordi mobiliteten og den lille skjermstørrelsen muliggjør at barns mediebruk kan skje mange steder og bli mer personlig. I så måte kan man se for seg at de mobile teknologiene ikke bare gjør spill mer tilgjengelige, men også at de gjør foreldrenes mulighet til å følge med på og regulere barns spilling mer utfordrende.

Myndighetene, via Medietilsynet, og en rekke organisasjoner har iverksatt ulike tiltak for å trygge barns mediebruk generelt, og spilling spesielt (for eksempel bygge nettverk mellom sentrale aktører, utvikle og formidle informasjon om

trygg mediebruk, følge med på aldersmerking av innhold og utvikling i medievaner gjennom undersøkelser mm.). Siden innhold på internett er vanskelig å regulere sees spesielt informasjon og veiledning rettet mot barn og foreldre som et sentralt tiltak for å forebygge problemer (for eksempel gjennom informasjonskampanjer, veiledningsbrosjyrer og foredrag på skoler). En generell utfordring her er at mye av den foreliggende forskningen på feltet – som informerer rådene som er utviklet om barns mediebruk – er basert på data om hva barn og foreldre *forteller* at de gjør (spørreskjema og intervjudata) med medier (jfr. foreldres ulike medieringsstrategier: aktiv mediering, restriktiv mediering og sambruk). Studier om hvordan mediebruk, spilling inkludert, faktisk *gjøres* og reguleres i hjem – og hva som informerer disse praksisene er få generelt og spesielt på bruk av nye håndholdte medier. En tilliggende utfordring er at vi vet lite om hvordan rådene som gis fra myndigheter om barns mediebruk blir oppfattet og brukt i hjemmene. I sum betyr dette at vi generelt har mangelfull kunnskap om barns mediebruk og reguleringen av det. Spesielt vet vi lite om barnas bruk av de nye håndholdte teknologiene og de eventuelle utfordringer ulike familier som anskaffer smarttelefon og nettbrett til sine barn erfarer og hvilke strategier som de benytter for å løse det.

Spørsmål, metoder og utvalg

For å bidra til å øke kunnskapen om dette utviklet foreliggende prosjekt følgende forskningsspørsmål:

1. Hvilke ekspertråd/veiledning om barns spillatferd tilbys foreldre – og i hvilken grad tar de for seg spillatferd på smarttelefon og nettbrett?
2. Hvordan mottar og oppfatter foreldre disse rådene? Hvordan matcher rådene utfordringer foreldre opplever i hverdagen med egne barns mediebruk?
3. Hvor, når og til hva(hvilke spill) bruker barna de håndholdte IKT'ene?
4. Hvordan regulerer foreldre sine barns mediebruk i praksis, og spesielt deres bruk av spill på håndholdte IKT'er?

Orientert av teoretiske perspektiver som understreker at man må studere barns mediebruk, og foreldres regulering, i den kontekst hvor mediebruken foregår og ved hjelp av metoder som kan fange opp aspekter ved praksiser og kontekster utover det språklige ble prosjektet gjennomført som en kvalitativ studie som innbefattet:

- I) en gjennomgang av innholdet på nettsider med informasjon om barn og mediebruk (produsert av tilsammen 23 aktører),

- II) deltakelse på 3 ekspertforedrag holdt for foreldre ved tre ulike barneskoler i Oslo,
- III) 3 fokusgruppeintervjuer med foreldre som var på disse foredragene samt
- IV) video-assisterte rekonstruksjoner av hverdagsrutinene til småskolebarna (6 ½-12 år) hjemme hos 9 av disse familiene (3 ved hver skole).

Råd til foreldre om barns mediebruk - på internett og foreldremøter

Det finnes et mangfold av nettsider som inneholder råd om barn og mediebruk og som er søkbare og relevante for foreldre. Aktørene som formidler rådene er både statlige og private, men Medietilsynets trygg Bruk nettverk er en viktig koordinerende instans. Mange av nettsidene refererer til hverandre, og på mange av dem finnes også brosjyrer som kan printes ut og navn som kan kontaktes for foredrag. Nettsidene er i stadig utvikling. Mens de eldste oppslagene var mer preget av et fokus på problemene ser vi i de nye oppslagene en mer nøytral beskrivelse av mediebruk som en hverdagslig aktivitet med positive sider så vel som utfordringer.

De fleste rådene om barn og mediebruk har en generell og lite plattformspesifikk karakter. Et overordnet råd som går igjen er at foreldre bør engasjere seg i det barna gjør med medier og på nettet, både ved å snakke om innhold, etablere regler og gjøre medieaktiviteter sammen med dem. Vi finner få råd knyttet til særegne utfordringer med barns bruk av de nye mobile teknologiene. I de tilfellene der vi finner råd for bruk av nettbrett og smarttelefon handler det særlig om hvordan man kan sette på innstillinger i teknologiene for å begrense barn og unges muligheter for tilgang, nedlasting og kjøp av uønsket innhold/app'er. En del råd er imidlertid aktivitetsspesifikke; for eksempel når det gjelder barns bruk av spill og sosiale medier. Ser vi på spill spesielt er mange råd som allerede nevnt knyttet til å engasjere seg og lage klare avtaler med barna om innhold og tidsbruk som gjør at spilling ikke går ut over andre ting. Altså råd om at foreldre skal lære barna (via dialog) til eget ansvar. Det gis i tillegg råd om å tilrettelegge for spilling i fellesrom, lære barna å følge aldersmerking, være forsiktig i dialog med fremmede, ivareta eget og andres personvern i chat og ulike sikkerhetsinnstillinger foreldre kan sette på. For å finne mer konkrete råd om hva man kan gjøre for å integrere spilling i familielivet uten at det går ut over fellesskap og hverdagsaktiviteter må man imidlertid inn på sider merket «problemspilling».

For å spre kunnskap om barn og mediebruk holder en del organisasjoner foredrag på foreldremøter. De tre foredragene vi deltok på ble holdt av private organisasjoner på foreldremøter i regi av FAU i barneskolen. Foredragene var tett-

pakket med muntlig og visuell informasjon om hvilke nettsider, aktiviteter og spill mange barn liker og hva som kjennetegner disse. Hovedrådet i foredragene var, som på nettsidene, at foreldre bør engasjere seg i og diskutere barnas mediebruk. I tillegg ble det gitt eksempler på hva foreldre burde være oppmerksomme på (for eksempel omkring risiko i chattekanaler i spill på nettet) og sagt litt om hva de praktisk kunne gjøre (for eksempel sette på filter osv).

Foreldres reaksjon på ekspertenes råd om barns mediebruk

I fokusgruppeintervjuene etter foredragene ga barneskoleforeldrene som hadde deltatt uttrykk for at de var glade for å få råd og hjelp til å følge med i utviklingen. Alle foreldrene var opptatt av sine barns mediebruk. De ønsket at barna skulle bruke medier, men følte også at barna trengte hjelp til å regulere bruken. Foreldrene sa de syntes foredragene ga mye fin informasjon om nettsider barna var på og mange gode råd om hva de skulle være oppmerksomme på – for eksempel de ulike farene og viktigheten av at de selv måtte engasjere seg – men de savnet råd om hvordan de skulle få det til. Flere uttrykte også at de opplevde noe av informasjonen som litt skremmende og fjern fra sin egen hverdag.

Selv om alle nikket anerkjennende til rådet om å engasjere seg i barnas mediebruk, genererte dette rådet mye diskusjon i fokusgruppene. Mange sa de syntes det var vanskelig å følge i praksis. Hverdagens realitet var ofte at barna spilte mest når foreldrene var opptatt med noe annet. Ofte var innholdet barna likte også av en art som foreldrene ikke syntes var så interessant og dermed lite fristende å sette seg ned og bruke tid på. De hadde opplevd at når barna spilte var de ikke så interessert i å snakke om det. De hadde også opplevd at det å snakke med barna om mediebruk lett dreide i retning av restriksjoner og dermed et engasjement som kunne oppleves negativt.

Alle foreldrene sa at de, i noen grad, hadde satt regler hjemme; både omkring tidsbruk, type teknologi og innhold i barnas mediebruk. De fleste hadde en generell oppfatning om hvor mye tid hver dag som var greit (en til tre timer). Samtidig kom det frem at tidsregler ble forstått og håndhevet relativt fordi hva som var greit tidsbruk var svært avhengig av hverdagslivets øvrige gjøremål. Spilling innimellom mens barna av ulike årsaker venter ble omtalt som vanlig og helt greit, mens spilling som gikk utover dagliglivets flyt, engasjement i andre aktiviteter og sosialt fellesskap i og utenfor familien ble oppfattet som problematisk.

Mange foreldre var opptatt av når barna deres skulle få egen (smart)mobil og begynne med sosiale medier (hvor mange opererte med 10 år som grense på det første og 13 på det siste). De fleste vi snakket med hadde ennå ikke gitt barna sine lov til å bruke smarttelefon daglig eller være på sosiale medier, men sa det var andre barn på samme alder i miljøet som hadde fått lov. Diskusjonen om-

kring bruk av nettbrett var ikke knyttet til en ide om riktig alder og flere av foreldrene hadde barn som hadde brukt nettbrett siden de var 2 år. Foreldrene som hadde nettbrett hjemme fortalte at dette var svært populært blant barna i ulike aldre, og særlig til spill, filmer og videosnutter.

Når det gjaldt selve medieinnholdet barna konsumerte så syntes foreldrene i hovedsak å orientere seg etter aldersgrenseanbefalinger som innholdet var merket med. Noen foreldre ga uttrykk for at de opplevde barnas bruk av nettbrettet som mindre sosialt og et mer individuelt foretak enn mediebruk på stasjonære teknologier, men som et godt læringsverktøy for annet innhold. Kanskje var dette en viktig årsak til at mange foreldre opererte med fri bruk av læringsspill. Selv om de fleste var opptatt av å følge aldersgrensen på spill og annet innhold barna konsumerte, så sa foreldre til barn i ulike aldre at dette ikke alltid var så lett å holde styr på.

Det varierte altså noe hvilke regler foreldrene hadde satt og på hvilken måte de håndhevet dem. Reglene foreldrene var opptatt av var i hovedsak informert av foreldrenes egne erfaringer, aldersmerking på medieinnholdet og informasjon fra andre i eget eller barnas sosiale nettverk. Ingen foreldre hadde hentet råd fra nettet, men flere foreldre hadde vært på foredrag om barn og mediebruk tidligere. Spesielt mente de at slike foredrag var viktige for å skape 'et felles mindset' i den lokale foreldregruppen, og enkelte hadde erfart at det hadde gjort det lettere å finne frem til felles avtaler og ordninger f.eks i klassen.

En oppsummering av fokusgruppeintervjuene er at foreldrene ga uttrykk for at idealene om barnas mediebruk ikke alltid passet så godt med deres hverdagsrealiteter. De ønsket mer konkrete råd om hvordan de kunne gå frem for å regulere og engasjere seg i sine barns mediebruk på positive måter, og de mente at slike råd var mest effektive om de ble gitt i settinger der foreldre i et lokalmiljø var samlet.

Barnas bruk av nettbrett og smarttelefon i hverdagen hjemme

Video-observasjonene hjemme hos ni av disse familiene ga oss innblikk i hvordan mediebruken kunne arte seg i barnas hverdag, og hva som var regulerende faktorer. Vi kunne se at mediebruk var vevd inn i alle barnas hverdagsrutiner, men også at måtene og omfanget av barnas mediebruk varierte mye.

To viktige forhold som bidro til forskjeller i barnas mediebruk var hvilke medieteknologier de hadde tilgang til og hvordan nye medieteknologier var gitt plass i husholdets dagligliv. Forenklet kan vi si at variasjonene spente mellom to ytterligheter. På den ene siden familiene hvor barna ikke hadde tilgang til nettbrett/smarttelefon og hvor mediebruk foregikk som avgrensede aktiviteter assis-

tert av foreldre på gitte plattformer, bestemte tidspunkt og steder (stuen) og som regel på en eller annen måte assistert av foreldre (barne-tv kl 18, spilling av og til på håndholdt konsoll, pc til å lese fronter). På den andre siden familiene med flere nettbrett som var synkronisert i nettverk med husholdets øvrige teknologiske enheter (ipod'er, tv, pc osv) og tett integrert i familiemedlemmenes individuelle og sosiale daglige aktiviteter (våkne, lydbok ved frokost, telefon, beskjeder, huskeliste, lekser, underholdning som tv, film, spill, fjernkontroll osv). Her foregikk barnas mediebruk på mange steder i huset, på en rekke ulike tidspunkt og med et variert innhold. Selv om en del av mediebruken var mellom voksne og barn og barna imellom, var et særtrekk at barna i disse familiene ofte brukte mediene nokså selvstendig og mestrende.

De fleste barna i hjemmene vi besøkte hadde tilgang både til nettbrett og smarttelefon hjemme (i tillegg til pc, TV og hånd eller stasjonær konsoll), men ingen av barna hadde blitt gitt mulighet til å kjøpe, laste ned eller gå på mobilnettverken med smarttelefonen eller nettbrettet. Det var definitivt nettbrettet som fremstod som den mest sentrale hverdagsteknologien for barna i vårt utvalg da vi møtte dem. Barna som hadde tilgang til nettbrett (med unntak av en gutt som nettopp hadde fått playstation) foretrakk, og brukte, nettbrettet mer enn smarttelefon, pc, tv og andre spillkonsoller som var tilgjengelige. Kun ett av barna (12 år) brukte smarttelefon daglig, de andre benyttet den mest ved spesielle anledninger som støtteteknologi (om de måtte nås når de var utenfor husholdet eller andre spillenheter i husholdet var opptatt). Det er imidlertid grunn til å anta at smarttelefonen vil få viktigere funksjoner for disse barna når de beveger seg over i tenårene.

Barna vi observerte brukte nettbrettet på mange tidspunkt gjennom dagen: både før og etter skolen, og også etter middag hvis det var tid. Mye av barnas nettbrettbruk handlet om å slappe av eller fylle ut ventetid innimellom andre aktiviteter; for eksempel når foreldre var opptatt med småsøsken eller laget middag, når de trengte å slappe av etter lekser og før andre aktiviteter. Men barna brukte også nettbrettet til mange forskjellige ting. Nettbrettet, med sine mange funksjonaliteter, åpner nettopp for en fleksibel anvendelse og vi så barna bruke nettbrettet både som erstatning for cd spiller, pc, andre spillkonsoller, telefon og videospiller/TV. Småspill, mer komplekse spill med flerspillermodus, Youtube, NRKSuper, serier/film var det mest sentrale innholdet for barna. Observasjonene pekte mot at barna som hadde nettbrett brukte en god del mer tid på slikt medieinnhold i det daglige enn de som ikke hadde nettbrett. Selv om det er lett å gå raskt inn og ut av medieinnhold på nettbrettet, observerte vi at barna i noen sammenhenger vegret seg for å slutte og trengte mange påminnelser for å gjøre det. Men barna brukte også nettbrettet i tilknytning, og delvis som hjelpemiddel, til en rekke andre hverdagsrutiner og aktiviteter; for eksempel lydbok under

frokosten, fronter til lekser, ringe til foreldre på facetime og for å streame på TV'n når hele familien var samlet osv.

Barnas spillaktiviteter på nettbrettet skilte seg fra deres spilling på andre konsoller og pc ved at den syntes å følge en mer variert og vekslende dynamikk nettopp fordi så mange ulike typer innhold var enkelt tilgjengelig via de nedlastede appene. For eksempel så vi barn som raskt skiftet mellom enkle småspill (for eksempel Candy world, Pou) og mer komplekse spill (lego star wars) med chat (for eksempel Hayday) og/eller med mulighet for flerspillermodus (for eksempel Minecraft, Clash of Clans). Spill i sistnevnte kategori ble også spilt fra laptop og spillkonsoller (men da er gjerne spillene litt forskjellig når det kommer til kontrollere, innhold og muligheter fordi PC-versjonen ligger noen oppdateringer foran). Det var bare ett av barna som spilte daglig med personer utenfor husholdet over nettet, de andre spilte mest med andre i hjemmenettverket. Ingen av foreldrene hadde benyttet mulighetene for å begrense chatfunksjonene.

Selv om det er mulig å flytte nettbrettet rundt, var det meste av bruken knyttet til fellesrom. Mye av barnas bruk var orientert mot app'er (og særlig småspill, NRKSuper, serier/film var foretrukket innhold). Åpne søk på nettet syntes mindre vanlig selv om YouTube ble brukt av flere. Med noen unntak syntes det meste av innholdet de konsumerte å være i tråd med aldersanbefalingene.

På tross av forskjeller i barnas mediebruk knyttet til hvilke medieteknologier de hadde tilgang til og hvordan nye medieteknologier var gitt plass i husholdets dagligliv kan vi oppsummere noen fellestrekk for disse barnas mediebruk: De spilte litt hver dag og det gikk mest i småspill. De så på barne-TV og serier daglig. De som hadde nettbrett foretrakk å bruke denne teknologien. Spillingen på nettbrettet skjedde hovedsakelig i fellesrom, spillingen på smarttelefon hadde ingen fast plass, mens spilling på pc hadde det (eget rom eller fellesrom). Det meste av innholdet barna konsumerte var i tråd med aldersgrenseanbefalinger, også når det gjaldt innhold hentet fra nettet, og de måtte ha hjelp fra foreldre for å anskaffe dette innholdet. Det meste av barnas mediekonsum var konsentrert til ettermiddagen, når det var rom for det mellom andre organiserte aktiviteter. Barna spilte en gang i mellom med foreldre eller søsken, men det vanligste var at de spilte alene.

Foreldres praktiske regulering av barnas mediebruk

I fokusgruppeintervjuene hadde foreldrene gitt uttrykk for at de syntes regulering av barnas mediebruk kunne være vanskelig. Videoobservasjonene viste likevel at barnas mediebruk fulgte relativt etablerte rutiner tilpasset praktiske forhold i familien. Disse forholdene, som var forskjellige i ulike hjem, virket

som praktiske reguleringsformer for barnas bruk av teknologier hjemme. Forskjellene vi observerte kunne knyttes til valg og handlinger foreldrene hadde gjort i ulike faser av den prosessen som hadde brakt teknologien inn i husholdet og som hadde 'temmet' den til å bli del av husholdets hverdag. Det handlet om valg knyttet til; anskaffelse og tilgjengeliggjøring, plassering og etablering av bruks sted, rutiner omkring familiefellesskap og barnas fritidsaktiviteter samt relasjon og formidling til omverdenen utenfor husholdet.

Det første aspektet ved den praktiske reguleringen var knyttet til valg omkring *anskaffelse* av teknologien og *tilgjengeliggjøring* av medieinnholdet til husholdet. Noen familier hadde valgt å utsette det å gi barna tilgang til nettbrett og smarttelefon. Medielandskapet i disse familiene var generelt begrenset og den generelle regelen var at barna bare kunne bruke medier når foreldre var tilstede og hadde gitt tillatelse til det. Når barna i disse familiene spilte dataspill, skjedde det fra en Nintendo DS eller familiens laptop (og innimellom på en av forelders smarttelefon). Spillingen var sentrert om et par-tre PEGI-merkede spill passende for barnets alder (for eksempel lego star wars eller sims). TV-tittingen var begrenset til NRK supers ordinære sending på TV. Laptop'en ble også brukt til Fronter og det å se på små video snutter på YouTube. Vi kan si at i disse familiene var den begrensede tilgangen til PEGI-merking på de fysiske spillene, foreldrenes tilstedeværelse og sendeskjemaet til NRK viktige hjelpemidler for reguleringen. Tekniske filter hadde ingen satt på. Andre familier hadde anskaffet nettbrett og tilgjengeliggjort et stort mangfold av spill og spillmuligheter på det via nedlastede app'er. I disse familiene, om de hadde bare ett eller flere nettbrett, var mediebruken sentrert om nedlastede spillapper med passende aldersmerking og NRK-super appen. Barna med nettbrett hadde ikke egne brukerprofiler/konto. At alle barna, med unntak av en jente på 12 år, måtte få hjelp av foreldre til nedlasting av apper, viser mange foreldre benytter det å ikke la barna ha tilgang til passord/brukerkontoer som et redskap for regulering av hva slags innhold barna brukte.

Det andre aspektet ved den praktiske reguleringen var valg omkring *oppbevaring, sted for bruk og eierskap* av teknologien som objekt. Selv om nettbrettet er mobilt, så vi at familiene hadde etablert relativt faste rutiner for plassering og bruk. Den vanligste forordningen var at nettbrettet (i likhet med TV'n og rådet for pc) skulle «bo», «brukes» og «sove» (lade) i fellesrom (for eksempel i stuen/åpen kjøkkenløsning). Særlig dette med å lade i fellesrom syntes å være sentral støtte for opprettholdelse av denne organiseringen, og det ble gjerne begrunnet med hensyn til brannsikkerhet. Den praktiske organiseringen med å holde nettbrettet i fellesrom bidro til å regulere barnas bruk og gjorde det lettere for foreldre å følge mer med på barnas bruk enn om de hadde vært brukt over hele huset. På den annen side bidro den mobile egenskapen til nettbrettet til en enkle-

re regulering ved «feilbruk» sammenliknet med stasjonære spillteknologier. Når foreldrene opplevde at barna brukte nettbrettene på uønskede måter gjorde de dem utilgjengelige for barna (legge høyt, låse inn, gjemme). En tilliggende reguleringsform i bruk i flere av familiene, og som var viktig fordi den underbygget foreldrenes autoritet til å bestemme over bruken, var å definere *eierskapet* av enheten og administrasjonsrettighet på innholdet som foreldrenes eller familiens, ikke barnets private eie. I en familie delte de to barna i ulike aldre ett nettbrett, og far som var eier bestemte at innholdet måtte tilpasses den yngste for at begge kunne bruke det. I en annen familie også med to barn med forskjellig alder hadde de valgt å laste inn ulike spill på to nettbrett og gitt barnet kun den bruker-koden som gikk til det nettbrettet som hadde innhold tilpasset deres alder. Det ga barnet en eierskapsfølelse til det nettbrettet som hun hadde koden til, og gjorde det samtidig klart at foreldrene 'eide' rettigheten til innholdet og teknologien. Begge disse praktiske løsningene regulerer innhold og bruksmuligheter, men de gjør det på forskjellige måter og gir foreldre ulike typer arbeidsoppgaver knyttet til reguleringen.

En tredje praktisk reguleringsform for barnas mediebruk var hverdagsrutinene omkring *familieliv og fritidsaktiviteter*: fellesfrokost, skoletid, lekser, middag, felles tv-titting, fritidsaktiviteter og leggetid. Som allerede nevnt skjedde det meste av barnas individuelle mediebruk i lommene innimellom andre aktiviteter. Barna i familiene med mange fellesaktiviteter i husholdet og som deltok i mange aktiviteter utenfor huset hadde mindre tid til individuell mediebruk. Vi kan dermed si at det foreldre gjør for å skape fellesaktiviteter i husholdet og engasjere barn i fritidsaktiviteter utenfor husholdet er med å regulere barnas individuelle tidsbruk på medier. Balansen mellom den individuelle bruken og familiefelleskapet var viktig for alle familiene, men hva de opplevde som individuell og felles bruk, og en passende balanse varierte. For å hjelpe barna til å styre den individuelle mediebruken i lommene mellom aktiviteter uten at det tok over og forstyrret flyten til fellesskapet hadde foreldre ulike strategier. Det var også her vi så den største forskjellen mellom utfordringene og løsningene til foreldre i familier med nettbrett og i familiene uten. I familiene uten nettbrett var reguleringen begrenset til å følge med på TV og pc/konsoller som befant seg i felles-areal. Siden bruk av TV'n gjerne dominerer rommet med lyd og bilde, og pc/konsollene er tidkrevende med hensyn til å slå på/av og gjennomføre spill-omganger, så bryter bruken av disse teknologiene lett inn i det sosiale. Det gir foreldre en klar interesse i å regulere barnas bruk til tidspunkt som passer, som igjen kan forklare at de gjerne praktiserte at barna måtte spørre om lov før bruk. Til sammenlikning er nettbrettet, med nedlastet innhold når det ligger i stuen, veldig lett tilgjengelig for barna, mye raskere å skru av og på og samtidig ikke nødvendigvis så lyd og lyssterk og forstyrrende for andre i samme rom. Det at nettbrettet er så enkelt å betjene gjør at barna kan bruke det mer selvstendig, som

igjen gjør selve bruken mindre avhengig av foreldrenes tilstedeværelse eller eksplisitte godkjenning, unntatt i tilfeller der barna ønsket hjelp til å laste ned nytt innhold. Det var ingen tvil om at barna som hadde tilgang til nettbrett ønsket å bruke det så ofte og lenge de kunne. Nettbrettets mange apper og kopling til internett gjorde at barna når som helst, ved kun noen tastetrykk, fikk rask og enkel tilgang til spill, TV, film/serier, Youtube og annet innhold de likte. Dette gjorde at reguleringen av barnas mediebruk på nettbrettet krevde en mer kontinuerlig oppfølging fra foreldrene sammenliknet med når mediebruken var begrenset til andre plattformer. For å regulere dette hadde familiene med nettbrett valgt ulike strategier. Foreldrene i en familie, som hadde tilgang på mange nettbrett fra jobb, hadde valgt å bare ta ett nettbrett hjem. Det at barna måtte dele, spille på omgang, virket som et middel til å begrense det enkelte barnets bruk. Flere foreldre hadde også lært barna å bruke hjelpemidler som klokker, alarmer, lekepenger og annet for å regulere tiden de brukte på nettbrettet. Tilbehør som øreklokker og stillefunksjoner var også mye anvendt for at barna skulle kunne bruke teknologiene i fellesrom uten å forstyrre andre pågående aktiviteter i familien.

Felles for alle familiene var at TV'n eller stasjonære spillkonsoller syntes å være den foretrukne plattform for felles medieaktiviteter, og fortrinnsvis på hverdagens ettermiddager og i helger. Selv om nettbrettene i hovedsak var definert som felles verktøy, var det mye i individuell bruk. Foreldre og barn syntes i relativt liten grad å bruke nettbrett sammen, men det hendte at søsken og venner brukte det sammen. Det vanlige var mer at familien satt sammen og gjorde hver sine ting på hver sine mobile teknologier, gjerne mens TV'n stod på. Samtidig åpner nettbrettet også opp for fellesskap. I en familie pleide for eksempel barna innimellom å bruke nettbrettet (som fjernkontroll) for å vise på TV'n og dele med familien det de gjorde eller så på.

En siste regulerende faktor vi vil trekke frem er foreldrenes interesser og forvaltning av *formidlingen* til omverdenen om barnas - og dermed også familiens - mediebruk. Mye av denne formidlingen vil handle om interesser knyttet til barnets, foreldrenes og familiens identitet og anseelse: hvordan omverdenen oppfatter dem. Det er særlig denne typen av formidling vi får tilgang til når vi baserer oss på spørreskjema og intervjuer, for eksempel våre fokusgruppeintervjuer med foreldre, uten å observere praksisene det er snakk om. I våre fokusgruppeintervjuer ble det klart at foreldrenes beskrivelser av regler og praksiser varierte med om de snakket generelt om hvordan de syntes det burde være eller fikk innsyn i et konkret eksempel fra en annen forelder om hvordan det var hos dem. Det illustrerer at vi justerer oppfatninger til sammenhenger vi er i. Flere foreldre fremhevet også at de til en viss grad justerte reguleringen av sine barns mediebruk til hvordan de selv som foreldre - og barna deres - kunne bli forstått og

oppfattet av omverdenen. Om barna kommer på skolen og forteller at de har spilt hele helgen, synes mange foreldre det kan være flaut. De kan også synes det er flaut å være den første til å gi barnet sitt smarttelefon. Slik er foreldrenes tilpassning til, og ide om, 'andres blikk' i nærmiljøet med å regulere hvordan de regulerer barnas mediebruk.

Implikasjoner

De teknologiske endringene kommer til å sette fart i årene som kommer, og barn og unge er gjerne blant de første som får tilgang til og tar i bruk de nye informasjons- og kommunikasjonsteknologiene. Den svært mangfoldige bruken av nettbrett og smarttelefoner som vi nå ser konturene av fordrer at vi søker å fremskaffe innsikt i disse teknologiernes rolle i hverdagslivet og hva de eventuelt endrer.

IKT'er, som nettbrett og smarttelefon, har en dobbel funksjon; de er objekter og de medierer innhold ('tekst', system og relasjoner). I begge henseende virker de inn på de situasjonene der de blir tatt i bruk. For å forstå mediens sosiale effekter i barns liv må vi derfor studere hva de brukes til og hvilken mening det har i de kontekstene der mediebruken skjer.

De fleste barn får tilgang til de nye teknologiene hjemme. De rådene som i dag er vanligst og lettest å finne om barns mediebruk er fokusert på hvordan foreldre kan regulere og støtte sine barn i å mestre det innholdet som IKT'ene medierer. Det legges spesielt vekt på 'tekstene' og relasjonene mediene gir barna tilgang til: derfor understrekes betydningen av foreldrekontroll, aldersgrenser og viktigheten av å snakke med barna om chat, kjøp og personvern. Dette er helt klart betydningsfulle råd. Denne undersøkelsen viser for eksempel hvor sentralt aldersmerkingen er i den faktiske reguleringen av barns mediebruk i hjemmene og at familiene er varsomme med å gi barna anledning til å agere fritt på nettet. Samtidig er dette ikke tilstrekkelig for å forebygge problemer, for eksempel knyttet til spilling. For å forstå hvordan eventuelle problemer kan forebygges er det nødvendig også å se videre på hvordan teknologien gis innpass og integreres i hverdagslivet og hvilke funksjoner den får der. Familiene i vårt utvalg viser at dette skjer på forskjellige måter, at løsningene som velges får betydning for hvilket forhold og mestring barna får til IKT'ene, som objekter og mediert innhold og at foreldre er interessert i råd om alternative måter å gjøre dette på. Et felt som med fordel kan løftes tydeligere frem i informasjonsarbeidet er derfor praktiske aspekter ved reguleringen av mediene som objekter, samt forhold omkring hvordan medieringen de kjennetegnes ved påvirker settingen bruken skjer i. Foreliggende undersøkelse er et forsøk på bidrag i denne retning.

I undersøkelsen har vi vist at foreldre regulerer barnas bruk av IKT'er gjennom en rekke prosesser og med ulike midler. De gjør valg omkring anskaffelse (hva,

hvor mange), plassering og eierskap. De etablerer ordninger og praksiser rundt nedlastning, lading og bruk som balanserer barnets interesser med hensynet til familiens og med tanke på hvordan dette forstås av omverdenen. Gjennom mange enkeltvalg i disse prosessene viser, engasjerer og tilrettelegger foreldre for bruken av de nye teknologiene i familien og fører barna inn i rutiner for mediebruk. For hver ny teknologi og nytt innhold som føres inn i hjemmet følger en ny slik prosess. Som vi har vist følger foreldrenes innføring av nettbrettet et mønster etablert av innføringen av TV og pc, men fordi nettbrettet har andre egenskaper blir noen praksiser endret. Selv om mange funksjonaliteter er like på nettbrett (med simkort) og smarttelefon, ble smarttelefonen oppfattet som en enda mer personlig teknologi enn nettbrettet, både av barn og voksne. Vi vet at smarttelefonen blir en mer sentral teknologi for mediebruk når barna får anledning til å åpne og benytte brukerkontoer på nettet mer selvstendig (mot tenårene). Dette i kombinasjon med økt anvendelse av smarttelefonen som en mer individuell og privat teknologi enn nettbrettet gjør at utfordringene for foreldre omkring regulering trolig øker når barna blir eldre. Imidlertid kan vi tenke oss at nettbrettet, i de tilfeller der barna lærer å bruke det individuelt i balanse med familiens fellesskap, er med på å forberede barna og etablere gode rutiner for spill og annet mediekonsum som de tar med seg når de blir mer selvstendige personlige mediebrukere.

Rapporten har pekt på at viktige aspekter ved denne temmingen skjer på non-verbale måter og uten at det nødvendigvis sies så mye. God mediering og regulering av barns mediebruk handler i denne forstand derfor om mye mer enn det å snakke med barn om mediebruk, avtale regler og spille/bruke mediene med dem. Det handler om de mange små praktiske forordningene og tilpasninger i reguleringen av barns mediebruk som foreldre gjør i forsøk på å etablere rutiner for barna som balanser hensynet til deres individuelle interesser og behov på kort og lang sikt med familiens. De rådene som er vanligst tilgjengelige i dag er ikke så eksplisitte på dette aspektet ved regulering, de fokuserer mye mer på innholdet i barnas bruk. Derimot kommer disse aspektene tydeligere frem i råd knyttet til fasene etter at problemer har oppstått (jfr. Problemspilling.no). Det er synd at disse viktige rådene er gjemt under en heading som unge familier kanskje ikke vil føle gjelder dem. Vi vil derfor anbefale at de konkrete rådene på disse sidene reformuleres positivt som ting det bør tenkes gjennom ved innføring av nye teknologier, og gis en mer fremskutt og generell plass på nettsider om barn og mediebruk – og i foredrag.

Basert på funnene i denne undersøkelsen foreslår vi altså at råd rettet mot foreldre omkring barns mediebruk i enda større grad bør inkludere eksempler på ikke-språklige praktiske reguleringsformer. Foreldre er svært opptatt av å legge tilrette for barnas interesser med de mobile teknologiene, men uten at det går utover

barnets interesser på lengre sikt eller familiens fellesskap. Fordi bruken av de personlige teknologiene er et såpass nytt fenomen er det begrenset hva foreldre kan hente av kunnskap fra egen barndom. Eksempler på praktiske løsninger som ulike typer familier har valgt i denne sammenheng kan derfor fungere inspirerende. Slike eksempler er også viktige fordi tilrettelegging for og etablering av rutiner er mye lettere å få til ved introduksjon av ny teknologi enn i etterkant når foreldre eventuelt er blitt redde og føler tap av mulighet til å påvirke. Fordelen med veletablerte ikke-språklige reguleringsformer, er at det blir mindre nødvendig med språklig interaksjon om regler og begrensninger. Det frigjør tid og krefter til kommunikasjon og samhandling med barna om medieinnhold og engasjement. Vi antar også at foreldre vil regulere mer aktivt og hensiktsmessig når de opplever at gapet mellom deres oppfatninger av idealer og hva de får til i praksis ikke er for stort. I denne sammenheng vil det være nyttig med en større grad av differensiering i rådene mellom det som gjelder etablert mediebruk vs. det som er tilknyttet nyanskaffelser, og med det også tips knyttet til ulike aldersgrupper. Det er stor forskjell i utfordringene knyttet til regulering av en 7-årings mediebruk på nylig anskaffet mobil plattform og en 14-årings. Fra det tidspunktet barna får opprette egne brukerprofiler og samtidig i større grad begynner å benytte smarttelefonen aktivt i sosiale (omkring 13 år), blir deres mediebruk mer personlig, mobil og interaktiv. Med barnas overgang til tenårene møter foreldre nye utfordringer for omkring det å følge med, støtte og regulere barnas mediebruk. En samling av erfaringer og råd for dette vil være nyttig.

Videre vil vi foreslå at foreldreforedrag i barnehager og barneskoler blir en enda større satsning og at disse foredragene i større grad går inn i dialog med foreldre. Opplegg der foredrag kombineres med foreldremøter i etterkant synes veldig heldige både fordi flere nås og fordi det setter en felles ramme som gjør diskusjon, deling av erfaringer, etablering av foreldrenettverk og eventuelle avtaleinngåelser lettere. Ved å legge til rette for at foreldre kan møtes, dele erfaringer og løsninger om medieregulering tidlig - og åpne mer opp for å reflektere rundt hva de faktisk gjør, hva som orienterer dem, hva som er vanskelig og lett å få til – kan det være mulig å få til bedre samarbeid mellom foreldre, øke forståelse og engasjement og samtidig dempe konflikter og bekymring.

Studien vi har gjort er liten, men peker mot at det er et behov for videre forskning på følgende felter: surveys som kartlegger hvor foreldre søker råd for å regulere sine barns mediebruk, hvilke råd de synes er mest til hjelp og hva de eventuelt ønsker mer råd om. Videre at det er altfor få studier som søker å se på barnas faktiske mediepraksiser og foreldres faktiske reguleringer. For å få det til må fremtidige studier i større grad anvende metoder som kan fange også de ikke-diskursive praksiser og tingenes betydning i disse prosessene der mediebruken skjer.

Summary

The present report summarizes the findings from the project "Children playing on smartphone and tablet - attitudes, practices and reception of expert advice in families with children in primary schools." The project was funded by the Council for Applied Media Research in 2014 and carried out by SIFO the same year. The project's overall objective has been to see public advice about child media usage in the context of concerns and everyday practices in different families, with special focus on any specific challenges associated with children playing on handheld information and communication technologies (ICT's).

Background

Since the introduction of television to the home market, and increasingly with the diffusion of computers, internet, mobile phones and various gaming consoles, there has been much debate about the potentially positive and harmful aspects related to the development of the next generation. In recent years, particularly smart mobile, i-pod, i-pad and other types of tablets has been the subject of attention. Surveys point towards an increased use of such information and entertainment platforms, especially in families with children. In relation to the media activities we know that children and young people particularly like - games, social media, movies etc. - and the technologies that have been common to use for such activities - PC, consoles, television - the handheld and mobile information and communication technologies (ICT) represent something new. Firstly, because they are multifunctional technologies that provide children with a quick and easy access to a wide variety of media content and interactions on and off the internet. Secondly, because their mobility and small screen size enable children's media use to take place in many places and become more personal. As such one can imagine that the mobile technologies not only makes games more accessible, but also that they make parents opportunity to monitor and regulate children's gameplay more challenging.

The authorities, via the Norwegian Media Authority, and a number of organizations have implemented various measures to safeguard children's use of media in general, and gaming in particular (for example networking among main actors, developing and disseminating information about safe media use, keep an eye on age labeling of content, and development of media habits through surveys etc.). Since content on the Internet is difficult to regulate, information and guidance for children and parents is seen as an especially key measure to prevent problems (for example through information campaigns, instructional brochures and lectures at schools). Studies on how media, gaming included, actually is used and regulated in homes - and what informs these practices are however few, particularly on the use of new handheld media. Hence, we know little about the extent to which, and how, the advices given by the authorities about children's media use reach and are used by parents. Also, much of the present research in this field – which also informs the advices developed on children's media use - is based on data on what children and parents say that they do (questionnaire and interview data) with media (i.e. mediation strategies: active mediation, restrictive mediation and joint use). In sum more knowledge of how children use media and what parents do to regulate is insufficient is needed. The present project seeks to contribute to building such knowledge by qualitatively investigating advices that are developed and brought to parents on children's media use as well as the practices of children and parents with new handheld technologies at home.

Questions, methods and sample

1. Which expert advice / guidance on children's media use is offered parents - and to what extent do they attend to gaming from smartphones and tablets?
2. How do parents receive these advices? And how do they align to the challenges parents experience with their children's media use in the everyday?
3. Where, when and for what do children use the handheld ICT's?
4. How do parents regulate their children's media use, and in particular their use of the handheld ICT's, in practice?

The study is qualitative. It is informed by theoretical perspectives that emphasize the need to study children's media use and parental regulations in the specific context where the media consumption takes place and applies methods that can capture aspects of practices and contexts beyond the linguistic informed. The data material was gathered from four fields and included:

- I. a review of advice on children and media use given on various websites (produced by 23 different actors)

- II. participation at 3 expert lectures held for parents at 3 different elementary schools in Oslo,
- III. 3 focus group interviews with parents who attended these lectures, and
- IV. video-assisted observation and reconstruction of children's (6 ½-12 years) everyday routines in 9 families (3 from each school)

Advice to parents about children's use of media - online and at meetings

There are a multitude of websites that offers advice on children and media and are searchable and relevant to parents. The actors who offers these advices are both public and private, but the Media Authority's Safe Use Network is an important coordinating body. Many of the websites are referring to each other, and many of them also have brochures that can be printed out. Some actors can also be contacted for giving talks. Web sites are constantly evolving and changing. While the oldest information on the sites was characterized by a focus on problems, we see in the newer material a more nuanced description of media use: as an everyday activity with both positive aspects and challenges.

Most advice about children and the media has a general and less platform-specific character. One of the main tips that recur is that parents should engage in what their children do with media, and online, by way of talking about content, establish rules and do media activities with them. We find little advice related to the challenges specific to the new mobile technologies, such as tablets and smart phones, beyond what concerns security settings in technologies which limit the children and youngsters opportunities for access, downloading and purchasing unwanted content and apps. Some advice is, however, activity-specific; for example regarding the use of games and social media. The advice on games to parents is to engage and make clear agreements with children about content and time use so that gameplay does not affect other things. Hence the advice is that parents should teach children (through dialogue) to take on responsibility. Parents are also advised to facilitate computer gaming in common rooms and activate the various security settings available, teach the children to follow age labeling, to be careful in dialogue with strangers, and to safeguard their own and others privacy in chat. More specific advice on how to integrate gaming in family life without compromising community and everyday activities one must, however, can be found on pages labeled "problem gaming".

Some organizations give talks at parents-teachers meetings in order to spread knowledge about children and media use. The three school lectures we attended were held by private organizations for parents, organized by FAU in elementary school. The lectures were packed with verbal and visual information about which websites, activities and games many children like and what characterizes the sites. The commonly shared general advice in the speeches was, in line with

was common on the various websites, that parents should engage in and discuss with children about media use. Examples was also given as to what parents should be aware of (such as the risks in online games' chat channels) and to some extent also what they could do to protect (for example, put on filter).

Parents' reception of experts' advice about children's media use

In the focus group interviews after the talks, the elementary school parents who had participated stated that they were happy to get advice and help to keep up with the changing media. All parents were concerned with their children's media use. They wanted their children to use the media, but also felt that the children needed help to regulate their use. The parents valued that the presentations were full of information about web sites popular among kids. Also that they gave advice about the risks they should be aware of and reminder that their own engagement was important. However, they would have liked to receive more practical advice on how to practically manage. Several also expressed that they experienced some of the information a little frightening and remote from their everyday lives.

Although parents all nodded approvingly at the advice to engage in their children's media use, this advice generated much discussion in the focus groups. Many said they found it difficult to follow in practice. Everyday reality was commonly that the children played most when their parents were busy doing something else. Often the contents of what the children enjoyed also were of such a sort that the parents did not find it tempting to sit down and spend time. They had also experienced that when the children played, they were not very interested in talking about it. Also, talking with the children about media use could easily turn in the direction of restrictions and thus an engagement which could be experienced negatively.

All parents said they, to some extent, had set rules at home; about time use, type of technology and content in children's media use. Most had a general sense of how much time would be okay for their children to play digital each day (one to three hours). But they also said time rules were understood and enforced relatively. What they found acceptable depended very much on the other activities everyday life. They spoke of the gaming their children did in time slots, such as when they for different reasons were waiting, as ordinary as perfectly fine, whereas gaming that disrupted the daily flow of life or involvement in activities and social activities in and outside the family were perceived as problematic.

Many parents were concerned with at what age their children should get their own (smart-) mobile and start using social media (many practiced 10 years as a limit for the first and 13 regarding the last). Most of the parents had not yet giv-

en their children permission to use smart mobile on a daily basis, nor to use social media, but they said there were other children of the same age in their community that had been allowed. Interestingly such age restrictions were not put on children's use of tablets. Several of the parents had children who had used tablets since they were 2 years old. Parents who had tablets at home said that this was a very popular item among their children, and especially for games, movies and video clips.

When it came to what media content the children consumed, parents mainly used the age recommendations as guidelines. Yet parents with children of different ages disclosed that this was not always so easy to keep track of. Some parents expressed that they experienced children's use of the tablet as less social and more individually oriented than media use on desktop technologies. However, they saw the tablet as a good tool for learning content. Many parents also operated with a free use rule for learning-games. Although most were interested in following the age limit on games and other content the children consumed,

So, it varied somewhat which rules the parents had set and the way in which they enforced them. Rules they attempted to enforce were largely informed by the parents' own experiences, but age labeling on media content was widely agreed upon, as well as information from others in their or the child's social network. No parents said they had searched for advice on the web, but some parents had been to talks about children and media at school meeting earlier. Some parents said such talks were important for creating 'a common mindset' in the local parent group, and some had experienced that this made it easier to reach common agreements regarding media use within groups of pupils.

In sum, the focus group interviews with parents indicate that the ideals of children's media use do not always fit very well with their everyday realities. They asked for more specific advice on how to proceed in order to regulate and engage in their children's media use in positive ways, and they believed that such advice would be most effective if it was provided in settings where parents in a local community were gathered.

Children's use of tablets and smart phones in daily life at home

Video observations at home in the nine families gave us insight into how the media was woven into, and used, in the children's everyday life, and what factors regulated the children's uses. Although using media was part of all the children's daily routines, the ways and extent of their use of media varied greatly.

Two key factors contributed to differences in children's media use: what media technologies they had access to and how new media technologies had been given a place in the daily life in the household. Simplified we can say that variations ranged between two extremes. On the one side, there were families where the children did not have free access to the tablets and smartphones. Here the children's media usage took place as separate activities on certain platforms, at specific times and places (living room) and usually in some way assisted by parents (children's programs at 18:00, sometimes playing at handheld consoles, pc for school related work). On the other side, there were families with multiple tablets connected in networks to other devices in the household (iPods, TV, computers, etc.) and tightly integrated in the family members daily individual and social activities (awakening, audiobooks at breakfast, telephone, messages, shopping and to-do-lists, homework, entertainment such as television, film, games, remote control, etc.). Within these families the children used media in several locations in the house, at a number of different times during the day and engaging with a variety of content. Although part of the media consumption in these families was communal and shared (among parents and children, among the children), the children in these families often used media independently and competently.

Most children in our sample had access to both tablet and smartphone at home (in addition to PCs, TVs and handheld or desktop console), but none of the children had been given the opportunity to purchase, download, or go on mobile networks with smartphone or tablet. The smartphone was not a key technology for the children we met. Only one child (12 years) had taken it into daily use, the others used it mostly at special events as assistive technologies (if they had to be reached when they were outside the household or all other gaming devices in the household were taken). The children preferred and used the tablet more than the smart phone, computer, television and other gaming consoles that were available (with the exception of a boy who had just gotten Playstation) and it was definitely the most important everyday technology to them at the time we met them. There is however reason to assume that the smartphone will become a more important device to them as they move into their teens.

The children we observed used tablets at various hours during the day: before and after school and also after dinner if there was time. Much of the children's tablet use was related to relaxing or filling time gaps between other activities. For example, when parents were busy with siblings or cooked dinner, or when children relaxed after homework and before other activities. But the children also used the tablet in varied activities. The tablet, with its many functionalities, is flexible and we saw kids using the tablet as both a replacement for CD players, computers, game consoles, phones, VCR and TV's and remote control. A key content for the kids we observed was small/casual games. But they also

played more complex games with multiplayer mode, watched video clips at Youtube, children's programs at NRKSuper, as well as Netflix series and movies on the tablet. The children also used the tablet adjacent, and partly as an aid, to a number of other everyday routines and activities; for example audiobook during breakfast, fronts for homework, call the parents of facetime and to stream the TV on when the whole family was gathered etc. The children who had tablets seemed to spent a good deal more time on such media content in the everyday than those who did not have one. Although it is easy to move quickly in and out of the media content on the tablet, we did observe that children in some contexts still found it hard to quit and needed many reminders to do so.

Also, children's play activities on the tablet differed from that on gaming consoles and computers. As so many different types of content were easily accessible through the downloaded apps activities could follow a more varied and changing dynamic. For example, we saw children who quickly shifted between simple minigames (like Candy world, Pou) and more complex games (Lego Star Wars) with chat (Hayday) and/or with the possibility of multiplayer mode (for example Minecraft, Clash of Clans). Games in the latter category were also played from laptop and game consoles (but the games might differ a bit regarding controls, content and opportunities as the PC version is ahead on updates). Although all children had access to the internet from the tablets most only played with others in the home network. Only one of the kids played daily with others on the net outside the household.. None of the parents had used the possibility of limiting the chat functions.

Although it is possible to move the tablet around, most of the usage was located in common rooms. Much of the children's use was oriented toward apps (and especially small games, NRKSuper, series and film were preferred content). We found less use of the online open search possibilities, although YouTube was used by some. With some exceptions most of the content the children consumed was in line with the age recommendations.

Despite the differences in children's media use, related to what media technologies they had access to and how new media technologies were given space in the households daily life, some common features for these children's media use can be summarized: They played some every day and mostly smaller games/apps. They watched children's television and other series daily. Those who had tablets available preferred to use this technology. Gaming on the tablet mainly occurred in the common rooms, gaming on the computer sometimes also were located in separate rooms (bedrooms), while gaming on smart phones had no habitual place. Most of the content the children consumed was in line with the age recommendations, also the content obtained from the Web, and they needed help

from their parents acquiring this content. Most of the children's media consumption was concentrated in the afternoon, when there was time in between other organized activities. Kids played occasionally with parents or siblings, but most commonly they played alone.

Parent's practical regulation of children's media use

In the focus group interviews the parents had indicated that they found the regulation of children's media use somewhat difficult. Video observations showed, however, that the children's media use aligned with the relatively established routines adapted to practical conditions in each family. These conditions, which were different in various homes, functioned as practical forms of regulation for children's use of technology at home. The differences we observed could be linked to choices and actions the parents had taken in different phases of the process of introducing and 'taming' technology into their households everyday life: appropriation and accessibility, location and creation of user location, routines of family community and children's leisure activities and, relationship and communication with the world outside their household .

The first aspect of the practical regulation was linked to decisions about the acquisition of technology and accessibility of media content to the household. Some families had decided to postpone the children's access to tablets and smartphone. The media landscape in these families were in general limited and the common rule was that the kids could only use the media when parents were present and had given permission. When the children in these families played video games, they used Nintendo DS or the family laptop (and occasionally one of the parent's smart phone). Gaming was centered around two or three titles, carrying suitable PEGI label's for the child's age (e.g. Lego Star Wars or The Sims). TV viewing was limited to NRK Super' scheduled broadcast television. The laptop was also used to enter Fronter (school pages) and watching small video clips on YouTube. Important aids for regulation in these families, as they limited access, was the physical games available (only those carrying suitable PEGI labels), parental presence and NRK's broadcasting schedule. There were no technical filters installed on devices in these families. In those families who had acquired tablets a much wider variety of games and gaming opportunities via downloaded apps was made available. The media use of children in these families centered on downloaded games with age appropriate labeling and the NRK Super app. The children who used tablets had no private user profiles / account or passwords. This was a tool used by parents to regulate what content their children could use.

A second aspect of the practical regulation of parents was selection of storage space, place of use and ownership of the technology object. Although the tablet

is mobile, we saw that families had established relatively fixed procedures for placement and use. The most common regulation was that the tablet (in line with advices related to the TV and computer) would "stay", be "used" and put to "sleep" (charge) in common rooms (the living room or the kitchen). Charging in common rooms seemed to be a central to the maintenance of this organization, and it was often justified with regard to fire safety. The practical organization of keeping the tablet in common rooms where parents spent time made it easier for parents to keep an eye on and regulate their children's use. Also, the mobile nature of the tablet eased regulation of "improper use" compared with desktop gaming technologies. When the parents found that children spent portable tablets in unwanted ways, they made them inaccessible for children (place high, locking in, hiding from sight). An adjacent form used in several of the families to regulate use, that also underlined parental authority, was parents defining ownership of the entity and administrator rights of content. Hence the tablets were often not in the child's private ownership. In one family the two children of different ages shared one tablet, and the father who was the owner decided that all content had to be adapted to the youngest so that they both could use it. In another family also with two children of different age, they had chosen to load different games on the two tablets and had given each child a user code that matched the tablet containing appropriate apps to their age. It gave the child a sense of ownership to the tablet to which she had the code, while at the same time underlining the parents 'owned' rights to content and technology. Both of these practical solutions regulate content and applications, but they do it in different ways and give parents different types of tasks related to the regulation.

A third practical form of regulation of children's media use was everyday routines of family life and leisure activities: common breakfast, school, homework, dinner, shared television viewing, recreational activities and bedtime. As already mentioned most of the children's individual media use occurred in the pockets in-between activities. The children in families with many joint activities within the household but who participated in many activities outside the house, had less time for individual media use. Hence, the efforts made by parents to create joint activities within the household and engage children in extracurricular activities outside the household, is regulating children's time spent on media individually. The balance between the individual media-use and family sociality was important for all families. However, what they experienced as individual and joint use and to be the appropriate balance varied. The parents adapted various strategies to help the children control their individual media use in the time slots between other activities without taking over and interrupt the continuity of family sociality. This is also where the biggest differences between the challenges and solutions parents in families with tablets and in families without emerged. In families without tablets regulation was limited to keep an eye on the use of tele-

vision, computers and gaming consoles, which were located in common areas. As the TV use often dominates the room with audio and video, and the use of computer and gaming consoles are time consuming with respect to turning on / off and playing games through, the use of these technologies easily disrupt the family's sociality. This gives parents an obvious interest in regulating the use in ways that is convenient to the flow of family life, which may explain the rule of children having to ask permission before using. By comparison, the tablet with downloaded apps and content, was very easily accessible to children when located in the living room. The tablets are much quicker to turn on and off and are not necessarily noisy, bright and in other ways disturbing to others in the same room. The fact that the tablet is so easy to operate allows children to use it more independently, which in turn makes the use less dependent of parental presence or explicit approval, except when the kids wanted help to download new content. There is also no doubt that the children with access to tablet wanted to use it as often and long as they could. Since the tablet apps made a multitude of various kinds of media (e.g. games and TV / movie / series apps and Youtube) available for children at any time by just a few keystrokes, regulation of use were a more continuous monitoring process for parents than when the media use was limited to other more traditional platforms. To regulate this, families with tablets had chosen different kinds of strategies. The parents in one family, who had access many tablets from work, had chosen to just take home only one so the children had to share. The fact that the children had to take turns playing games limited the individual child's time-use. In addition, many parents taught children to use aids like clocks, alarms, play money and other things to keep track of time spent. Accessories such as earmuffs and silent features were also widely used, enabling the kids to use the technologies in common rooms without disturbing other on-going activities in the family.

In all of the families the TV or desktop consoles seemed to be the preferred platform for common media activities, and preferably to be used on afternoons on weekdays and otherwise during weekends. Although the portable tablets essentially were defined as common family utilities, there was a lot of individual use. Parents and children seemed not to be using tablets much together (but it happened that siblings and friends used them together), but it kept them together. It was common that the family sat together in the common rooms doing respective things on their mobile technologies, often while the TV was switched on. At the same time the tablet does open up for communion. For example in one family the children occasionally used the tablet (as remote control) to display what they were doing on the TV screen and in such a manner share their media use with the family.

A final regulatory factor we would like to highlight is the parents' interests in and management of the outside worlds understanding of the children's - and thus the families - media use. Much of this communication will an interest related to the child, the parents and the family's identity and reputation: how does the outside world perceive them. It is this type of communication/presentation we in particular can access when we rely on questionnaires and interviews (e.g. our focus group interviews with parents), without observing the practices in question. In our focus group interviews it became clear that the parents' descriptions of rules and practices varied with whether they talked generally about how they thought it should be, or were given a concrete example from another parent about how it was at their house. It illustrates that our understandings depend on the particular circumstances we are in. Several parents also stressed that they to some extent adjusted regulation of their children's media use to how they as parents - and their children - could be understood and perceived by the outside world. Parents said they would feel embarrassed if their children, on Monday at school, would tell others they had stayed inside playing all through the weekend. Similar some said they would feel ashamed to be the first among parents to give their child a smartphone. Parents' adaptation and understanding of 'others' gaze' in the community is hence also influencing how they regulate the children's media use.

Implications

The technological changes will accelerate in coming years, and children and young people are often among the first to gain access to and use the new ICT's. The highly diverse use of tablets and smartphones that we are now seeing demands that we seek insight into these technologies' role in everyday life and what they may change.

ICT's such as tablets and smart phones are assets with a dual function; they are objects and they mediate content ('text', systems and relationships). In both respects they influence the situations where they are applied. To understand media's social effects on children's lives we must therefore study in what way they are used and what meaning it has in the context where the media use occurs.

Most children get access to the new technologies at home. Advices to how parents can regulate and support their children's media use commonly focusses on the mediated content of the ICT's, teaching them how to master the 'text' and relations media gives them access to (i.e. parental controls, age limits and the importance of talking with your children about chat functions, purchases and privacy). This is clearly important advice. As this study shows, age labeling is a central to the regulation of children's media use, and something both children and parents are oriented to. Meanwhile, this is not sufficient to prevent problems

such as those related to gaming. To understand how problems can be prevented, it is necessary also to look closer at how the technologies are integrated into everyday life and what functions they get there. The families in our sample illustrate that is done in different ways and that the solutions adopted significantly impacts the how the children relate to and master these ICT's, as objects and mediated content. Our study also indicates that parents are interested in further advice about alternative ways to regulate. A field that advantageously can be lifted and more explicitly pointed out in information work is the practical aspects of the regulation of media as objects, and in addition the circumstances surrounding how mediation is characterized by itself affecting the setting in which the use occurs in. The present study is an attempt to contribute with knowledge in this direction.

The study has shown that parents regulate their children's use of ICT's through many processes and means, many of which are non-linguistic: through acquisition (what, how many), location and ownership, by establishing arrangements and rules surrounding downloading, charging and use in everyday life routines that balance between consideration of the individual interests and family sociality, and that a few adjustments also are made in terms of how the media use in the family is presented and understood by the outside world. Through the many choices made in these processes the parents shows, engage and facilitate for use of the new technologies in the family and leads children into routines for media use. For each new technology and new content that is inserted in the home another such process follows. As we have shown parental introduction of tablets follows a pattern pre-established for the introduction of the TV and the PC, but because the tablet has other properties some practices are changed. Although much functionality is the same on tablet (with SIM card) and smart phones, the smartphone was seen as a more personal technology than the tablet, by both children and adults. We can anticipate that the smartphone will become a more central technology for media use when the children get the opportunity to open and use user accounts online more independent (in their teens). This combined with increased use of smart phone as a more individual and private technology than tablets, probably implies more challenges for parents regarding regulation as the children get older. However, we can imagine that the tablet, in cases where children learn to use it individually in balance with family sociality, help to prepare children and establish best practices for games and other media consumption that they may bring with them when they become more independent media users.

The report has pointed out that important aspects of this domestication process occurs in nonverbal ways and without necessarily much said. Good mediation and regulation of children's media use can therefore be said to involve much

more than merely talking to children about media usage, agreement upon rules and to play / use the media with the children. It's about the many small practical arrangements and adaptations in the regulation of children's media use that parents do when trying to establish routines for kids that balances their individual interests and needs in the short and long term with that of the family's. Advices commonly available today are not so explicit on this aspect of regulation. Such aspects are more clearly articulated in advice related to phases after problems have arisen (cf. Problemspilling.no). It is unfortunate that these are hidden under a heading that young families may not feel apply to them. We would therefore recommend that the specific advice on these pages could be reformulated as positive things you should think through along with the introduction of new technologies, and given a more prominent and general space on websites on children and the media - and in speeches.

Based on these findings, we also propose that advice aimed at parents about children's media usage should include examples for different ways in which families have chosen to facilitate and balance the safeguarding of children's individual interests with the personal technologies and family sociality – to inspire. Finding this balance is a central concern for parents, but as the use of personal technologies is such a new phenomenon, it is limited what knowledge they can use from their own experience. Facilitating and establishing routines are much easier to achieve with the introduction of new technology than later when the parents may have become afraid and feel loss of opportunity to influence. Also, if parents concentrate more on regulating through non-linguistic facilitation, their communication with the children is freed to concentrate on engagement with experiences of content rather than rules and constraints of use. In addition, one can imagine that parents would regulate more actively and appropriately when they experience that the gap between their perceptions of ideals and what they manage in practice is not too large. In relation to this it may also be good to differentiate advice on established media usages vs. new acquisitions, and various issues related to different ages. With children's transition to teens new challenges arrives for the parents concerning e.g. what to monitor, support and regulate because children's media use, as they will create their own user profiles and also increasingly start to use smartphone actively in social (approximately 13 years), often becomes more personal and interactive.

Furthermore, we suggest that information talks in kindergartens and primary schools should be given even higher priority and that those giving the talks increasingly invite parents into dialogue and discussions. Arrangements where lectures are combined with parents meetings afterwards may be particularly effective as more parents are reached locally and such presentations provides them with a common framework that facilitates discussion, sharing of experi-

ences, establishing parent networks and even signing parent/child contracts easier. By facilitating parents to meet, share experiences and solutions for media regulation from early age - and opening more up to reflect on what they actually do, what orients them, what is difficult and easy to get to - one might achieve better cooperation between parents, increase understanding and engagement while reducing conflicts and concern.

Based on the findings in this small study we also suggest further research into children's media practices and parental regulation. Surveys are needed to map the extent to which parents use public advice on children's media use, what they find useful and what other sources informs their regulatory practices. Moreover, there is a need for studies that seek insight into children's actual media practices and parental regulation in the settings where these occur. To approach such insight studies need to use methods that can grasp, not only linguistic expressions, but also the non-discursive aspects of such practices and how the things themselves take part in forming these processes.

1 Innledning

Digitale spill og aktiviteter, ikke minst på internett, er blitt en naturlig og integrert del av norske barns hverdag. De siste årene i Norge har vi sett en økt bruk av håndholdte teknologier og internettbaserte spill. Det at barn spiller på mobile internettkoblede datamaskiner som smarttelefon og nettbrett synes å være en ny og raskt utvikling og norske barn karakteriseres som en høyrisiko/høybruks gruppe i europeisk sammenheng fordi de har høy grad av privatisert bruk på egne teknologier (Staksrud 2012). Utviklingen mot tilgang til digitale spill først på konsoll, så over internett, har bidratt til at spilling har blitt trukket mer inn i hjemmet. Med mobile og personlige plattformer kan spilling skje mer kontinuerlig og i mange settinger, også utenfor hjemmet (Livingstone & Bovill 2001, Livingstone 2002; Livingstone et al. 2014, Mascheroni & Cuman 2014). Siden teknologiene det spilles fra gjerne også kan benyttes til en rekke andre funksjoner, og spill ofte er en integrert del av annet innhold på nettet (se for eksempel Kjørstad et al 2010), er skillet mellom spill og andre aktiviteter blitt mer flytende. Fordi den almene bruken av smarttelefon og nettbrett er et så nytt fenomen, er det imidlertid foreløpig få studier som kan si noe om effektene av dette. Det meste av foreliggende kunnskap om spilling er knyttet til stasjonære teknologier og seriøse spill.

Regjeringens Handlingsplan mot spillproblemer 2013-2015 har satt som mål at: 1) få i Norge skal utvikle spilleproblemer, 2) kunnskap om spill og spillproblemer skal økes, formidles og deles og 3) problematisk spilleatferd skal tidlig identifiseres og gis god behandling (Kulturdepartementet 2012). Barn og unge er definert som en av flere utsatte grupper. Handlingsplanen stadfester at økt kunnskap om spill og spillvaner er påkrevd for å nå dette målet, både for å kunne forebygge bedre generelt og identifisere problematisk spillatferd tidligere. Det er også utpekt et behov for kvalitative studier av hvordan regulering, grensesetting og involvering omkring mediebruk utøves og oppleves i hverdagen til barn og foreldre (Medietilsynet 2012a).

I lys av dette har et viktig overordnet formål med foreliggende prosjekt vært å bidra med kunnskap om hvordan bruken av smarttelefon og nettbrett påvirker barns mediebruk generelt og spillatferd spesielt, og om hvordan dette eventuelt representerer nye utfordringer for regulering av barns mediebruk i familien og for forebyggingsarbeid. Et sekundært mål har vært å identifisere eksempler på god praksis som kan inspirere familier, så vel som hjelpeapparat og politiske aktører. Selv om det som presenteres i denne rapporten spesielt fokuserer på bruk av håndholdte teknologier i barnefamilier, har den et bredere anslag og vi håper at den også kan bidra med innsikt i en mer generell forstand om mediepraksiser i hverdagslivet og metoder for å studere dem.

En overordnet utfordring med dagens kunnskapsgrunnlag om mediebruk i barnefamilier er at den bygger på forskning som i hovedsak er basert på språklige data (Storm-Mathisen, kommer 2015). Det innebærer at vi har relativt god kunnskap om hva barn og foreldre *svarer* at de har, mener om og gjør med teknologier, men mer begrenset kunnskap om hva barn og foreldre faktisk *gjør* med teknologiene og hvordan de konkret er del av deres hverdagsliv. For eksempel har forskningen om mediering, som i stor grad har informert de råd som eksperter gir til foreldre om regulering av barns mediebruk, i stor grad vært basert på spørreskjema og intervjudata. Selv om språklig informasjon alltid vil være en viktig del av kunnskapsgenerering og forebyggingsarbeid, skjer den konkrete forebygging av problemer først og fremst gjennom hva barn faktisk gjør med mediene og hvordan foreldre bemidler, forholder seg til og regulerer dette. Det er derfor nødvendig for å komplettere foreliggende kunnskap med mer praksisnære undersøkelser som kan fortelle oss både om hvordan de nye teknologiene knyttes inn i familiers hverdagsliv og hvilken rolle ulike typer råd om mediebruk får i denne sammenheng. En utfordring med praksisnær forskning er imidlertid at den er ressurskrevende og - fordi den ikke kan omfatte så mange personer - vanskelige å generalisere fra. Dette er antakelig en av grunnene til forskningen om mediebruk har vært så språklig orientert. En annen er at vestlige hjem er en svært privatisert sfære og observasjon av naturlig forekommende hjemmepraksiser er krevende å få gjennomført.

Vår inngang til å fremskaffe en type praksisrelevant kunnskap som kan sees i sammenheng med den kunnskap som foreligger har vært å søke etter sammenhenger mellom den kunnskap og de råd som gis om barns mediebruk og de praksiser som gjøres omkring medier i barnefamilier. Undersøkelsen har derfor vært anlagt med en kvalitativ multimetodisk tilnærming. Vi har for det første sett på hvilke offentlige råd som gis om barns mediebruk og hvordan disse oppfattes av foreldre i småskolen. Dette datamaterialet er innhentet gjennom søk på internett og i dokumenter, intervjuer med foredragsholdere og gjennom fokusgruppeintervjuer med foreldre som var på ekspertforedrag. For det andre har vi sett på

hvordan barna til disse foreldrene bruker de håndholdte teknologiene hjemme og hva foreldre har iverksatt for å regulere. Her har vi benyttet videoassistert gå- med observasjon hvor barna viser (re-agerer) og forteller hva de pleier å gjøre gjennom dagen når de er hjemme (Pink 2007). Den videoassisterte observasjonsmetoden er fruktbar ved at den gir oss tykkere data enn intervjuet, vi kan se hvilke konkrete elementer som er sentrale i hvilke praksiser og hvordan hverdagspraksiser i vanlige familier utøves og materialiserer seg. I tillegg lar den oss studere hvordan personers refleksjoner, logikker og utsagn er knyttet til, og varierer med, realiteter i spesifikke kontekster. De dynamikker som kan identifiseres gjennom slik video-metode gir en innsikt som mer utbredte metoder ikke kan gi, og kan være verdifull i arbeid med å vurdere eventuelle farer eller problemer særegent for spill på håndholdte IKT'er i årene som kommer.

Dette er bakgrunnen for at vi, som antydnet i rapportens undertittel, har valgt å fremheve og differensiere mellom to aspekter ved reguleringen av barn og unges mediebruk. På den ene siden regulering som ideal slik det gjerne uttrykkes lingvistisk, gjennom språk – de råd som formuleres og formidles av eksperter om barns mediebruk til foreldre, hva foreldre selv beskriver om hvordan bruk av mobil og nettbrett er i egen familie og regler de lager med sine barn for hvordan det skal være. På den annen side regulering som praksis – hva som faktisk regulerer barns mediebruk der og når den foregår og utøves. Disse to aspektene ved regulering kan være tett eller løst vevet sammen, så distinksjonen er først og fremst analytisk. Men som vi vil vise utover i rapporten hjelper den oss til å se at det nettopp er omkring den siste typen regulering at skoen trykker for mange. Det peker mot at det her også ligger et potensiale å gjøre råd og andre forebyggingstiltak enda bedre.

Rapporten er bygget opp som følger. Kapittel 2 *Bakgrunn* gir en kort beskrivelse av utviklingen i barns mediebruk og spilling spesielt slik det kommer frem i de seneste års surveyertrekk og utfordringene for forebyggingsarbeidet slik det er beskrevet i forskning. Kapittel 3 *En kvalitativ studie* presenterer undersøkelsens spørsmål, teoretiske tilnærming, metoder og utvalg. I kapittel 4 *Råd om barns mediebruk og dataspilling* ser vi på ekspertenes råd til foreldre om medieregulering – de som var tilgjengelige for foreldre på ulike sider på nettet i 2014 og som ble observert på tre foreldremøter våren 2014. Kapittel 5 *Foreldre om råd og egne idealer* beskriver hva foreldre syntes om rådene de fikk samt hva de fortalte om sine egne barns bruk av smarttelefon og nettbrett, hvordan de ønsket å ha det og hvordan de forsøkte å regulere for å få det til (idealer). Kapittel 6 *Hverdagens mediepraksiser i familien* er basert på dataene fra besøk med videoobservasjon og intervju i ni barnefamilier og beskriver utvalget og video-metoden nærmere, barnas hverdagsrutiner med media. Kapittel 7 *Barnas bruk av de håndholdte teknologiene* beskriver forskjeller i barnas tilgang til medier. Kapittel 8 *Foreld-*

renes regulerende praksiser ser vi på foreldrenes regulerende praksiser og betydningen av det rutiniserte, det non-verbale og tingene som hjelpende aktanter i reguleringen. Kapittel 7 *Konklusjon og oppsummering* sammenlikner de råd om regulering som studien har identifisert (idealer) med de praksiser omkring regulering (realiteter) som studien har identifisert. Her trekkes frem aspekter, som i lys av studien, kan være viktig å fokusere på i det videre – når det gjelder å forstå barns bruk av håndholdte teknologier og reguleringen av dette i familier, og forebyggende tiltak som råd rettet mot foreldre omkring mulige reguleringsverktøy og tilnærminger.

2 Bakgrunn

Siden TV'n kom, og i økende grad med fremveksten av PC, internett, mobiltelefoner og ulike spillkonsoller, har det vært debatt omkring de heldige og uheldige sidene ved utviklingen for den oppvoksende slekt. De siste årene har særlig smarttelefon, i-pod, i-pad og andre typer nettbrett stått høyt oppe på ønskelisten til mange, ikke minst barnefamilier, og det trigger spørsmål om hva økt bruk av slike informasjons og underholdningsplattformer og internettbaserte spill, kan ha av effekter. I denne rapporten er vi særlig opptatt av å se på hva det kan bety for barns spilling, for foreldres regulering og for forebyggende tiltak.

Nedenfor vil vi, som en bakgrunn, si litt om hva ulike surveyer har gitt av kunnskap om denne *utviklingen*, med spesiell vekt på endringer det har ført til i barn og unges medie- og spillvaner. Deretter vil vi si litt om *utfordringer* knyttet til forebygging av problemer og det å trygge barns mediebruk sett ut fra den kunnskap som i dag foreligger på feltet og med vekt på hvordan myndigheter og foreldre forholder seg til utviklingen.

2.1 Utviklingen - fra stasjonære til mobile teknologier

Surveyundersøkelser over tid gir oss et inntrykk av utviklingen når det gjelder befolkningens tilgang til ulike medieteknologier og bruk av medieinnhold og et av de tydeligste mønstrene er en voldsom vekst i den generelle tilgangen til smarttelefon og nettbrett de siste årene, ikke minst blant barn og unge. Men før vi ser nærmere på disse tallene vil vi si litt om det særegne ved smarttelefon og nettbrett som teknologier, og deres historier.

2.1.1 Smarttelefon og nettbrett – multifunksjonalitet i rask spredning

Smarttelefoner og nettbrett er multifunksjonelle verktøy som samler funksjonalitetene til mange tidligere kjente teknologier - telefon, pc, tv, opptaker, fotoapparat osv - inn i samme dings. En svært viktig funksjonalitet ved dem er at de tar oss lett på internett.

De første smarttelefonene kom på markedet sent på 1990-tallet, men gjennombrudd som «internett kommunikator» kom først etter at Apple lanserte sin Iphone med berøringsskjerm i 2007.¹ Apples iOS operativsystem har senere blitt utviklet og fikk konkurranse fra Android i 2008 og Windows fra 2010 (Slettebilde 2014).² Dette gjorde at smarttelefonen ble billigere og tilgjengelig for flere i forbrukermarkedene og i dag fordeler typer smarttelefoner solgt i Norge seg nokså likt over iOS og Android systemene.³ Tilgangen i befolkningen til smarttelefoner har hatt en sterk økning fra 57 prosent i 2012 til 74 prosent i 2013 (SSB 2014) og er i dag langt vanligere enn vanlig mobil. Fra 2012 til 2013 steg mobiltelefonsalget i Norge med nesten 10 prosent, men smarttelefonene utgjorde hele 90 prosent av det totale mobiltelefonsalget.

¹ <http://no.wikipedia.org/wiki/Smarttelefon>

² <http://www.tu.no/t2/mobil/2012/03/19/android-ios-eller-windows-phone>

³ <http://hanspetter.info/2014/07/iphone-knuser-android-pa-internett/>

De første iPad'ene ble lansert på det norske markedet i 2010 og har siden hatt en voldsom salgsvekst. Fra 2012 til 2013 økte salget med 90 prosent⁴ og i 2013 eide eller disponerte 46 prosent av befolkningen et nettbrett. Selv om det i dag finnes en rekke android nettbrett på markedet, er Apple's iPad fremdeles dominerende (Slette-meås 2014: 33).

Nettbrettene har, til nå, hatt mer til felles med smarttelefonen enn pc'en. Først og fremst ved at smarttelefon og nettbrett virker på nokså like måter.⁵ De er begge:

mobile multimediplattformer som er koblet til internett via mobilnett eller trådløst bredbånd. Fordelene ved den nye medieteknologien er hovedsakelig brukervennligheten og tilgjengeligheten av ulike informasjons-, kommunikasjons- og underholdningstilbud. Gode skjermer, avansert programvare, intuitive menyer og stort individualiseringspotensial sørger for at smarttelefoner og medie Brett byr på en rekke fordeler for brukerne» (Zalsmann 2013)⁶.

Både smarttelefon og nettbrett har operativsystem som takler tunge programmer dårligere enn pc'n, men tillater på den annen side rask aktivering av innhold gjennom skjermberøring operativsystem. Bruk av smarttelefon og nettbrett knyttes for en stor del til tredjeparts app'er som lastes ned fra internett av brukeren selv eller andre via en brukerkonto for appbutikken tilknyttet systemet. «Muligheten for å laste ned tredjepartsapplikasjoner fra butikker som App Store (Apple/iOS) og Google Play (Google/Android)» har vært en viktig driver for den raske utbredelsen og populariteten til smarttelefonen (Slette-meås 2014: 18). Appene kan dekke mange typer arenaer og bruksområder og både antallet app'er og antall bruksområder utvides raskt. Smarttelefonen åpner i ikke bare for nedlasting og bruk av mer eller mindre nyttige applikasjoner (sosiale nettverk, spill, arbeide med tekst/bilde/lyd, streaming av film/musikk, skytjenester osv), men den tillater i økende grad ulike former for betaling og transaksjon (bla. NFC i butikk, QR - koder, via apper, over taksert SMS, eller som ordinært kjøp i nettbutikk via telefonens nettleser (Forbrukerrådet 2013:33). Smarttelefoner og nettbrett benyttes dessuten i større grad som kontrollenheter for å styre andre teknologier, f.eks. som fjernkontroller til TV-apparat.

Men smarttelefon og nettbrett karakteriseres også av noen forskjeller. Mens smarttelefoner gjerne blir anvendt som nokså private teknologier, og tradisjonelt har vært et 'voksent' arbeidsverktøy mer enn leketøy som har vært mer vanlig å ha personlig enn å dele, peker undersøkelser så langt mot at nettbrett er mer kollektive teknologier som spesielt benyttes til fritidsformål i hjemmet. En surveyundersøkelse om tilgang til nettbrett viser for eksempel at 87 prosent av de voksne svarer at de selv har tilgang, 66 prosent svarer at også partner/ektefelle har tilgang og 45 prosent svarer at også barna har tilgang (Slette-meås 2014).

Slette-meås (2014) påpeker at utviklingen og den raske spredningen av smarttelefon og nettbrett har påvirket spillmarkedet fordi det tillater at antallet spill på mobil og mobilspill som er tilgjengelig også øker raskt.⁷ Et aspekt ved dette er at spill på de mobile teknologiene er forskjellige fra spill på PC eller konsoll. Mobilt og nettbrett har mindre skjerm enn pc'en og flere tekniske begrensninger med hensyn til tunge onlinespill. Slette-meås påpeker også at mobilspilling gjerne oppfattes som en annen type, og mindre seriøs, tidsfordriv enn for eksempel PC-spill og spill til spillkonsoller som Playstation 3 og Xbox 360. Smarttelefonen har du med deg der du beveger deg og kan enkelt brukes når du har fem minutter til overs, noe som understrekes ved at det nettopp er de enkleste spillappene som har vist seg å være de mest populære både på Apple App Store og Google Play.⁸ En spillrunde tar gjerne ikke mer enn noen få minutter, og er raskt og enkelt å forstå og gir en følelse av at man bestemmer selv. I denne forstand kan vi si at smarttelefonen, og nettbrettet, øker forbruket av spill for flere, samtidig betyr det

⁴ <http://www.elektronikkbransjen.no/Fagbladet/Utgaver/2014-01/STOERRE-TV-OG-FLERE-NETTBRETT>

⁵ <http://www.tek.no/artikler/den-store-nettbrett-guiden/115666>

⁶ <http://voxpública.no/2013/06/smarttelefonen-stadig-viktigere-mediaplattform/>

⁷ Jfr. Også <http://h-debatt.no/innlegg/2016-vil-mobil-dominere-som-gaminghardware/>

⁸ <http://www.mobil-spill.no/enklere-spillapper-fortsatt-mest-populaere/>

ikke nødvendigvis at den øker tidsbruk og engasjement i spilling, nettopp på grunn av at spillene karakteriseres ved korte spillerunder.

2.1.2 Barn har høy tilgang til smarttelefon og nettbrett

Undersøkelser peker mot at Norske barn har generelt høy tilgang til mange medieteknologier, og har opplevd en sterk økning i tilgang til mobile teknologier de siste årene. Under sammenstiller vi noen tall fra relevante undersøkelser de siste 2-3 årene om barns tilgang til ulike medieteknologier.

Tallene fra Norsk Mediebarometer viser at 9 av 10 norske barn i gruppen 9-16 år har tilgang til internett, pc, Tv spill og egen mobil og omkring 7 av 10 i aldersgruppen har også tilgang til håndholdte spill, nettbrett og egen smarttelefon (SSB 2014). Statistikken peker også mot at tilgangen til de fleste medieteknologier er større for barn i aldersgruppen 9-16 år enn hva gjelder gjennomsnittet for resten av befolkningen, unntatt for mobil. Sett i forhold til resten av befolkningen er tilgangen til nettbrett særlig høy for barn i alderen 9-12 år (og for aldersgruppen hvor vi kan anta at mange av deres foreldre befinner seg, voksne 25-44 år). Det er også barnas tilgang til nettbrett og smarttelefon som har størst økning fra 2012-2013.

Tilgang hjemme	SSB 2012 9-12 år	SSB 2013 9-12 år	B&M 2012 9-16	B&M 2014 9-16
Internett	92*	98*		
Pc	99*	98*		
Tvspill	88*	91*		86
Egen mobil	85	89	96	94
Håndholdte spill	82*	81*		
Nettbrett	59*	76*	44, 32 eget rom	82, 56 på eget rom ⁹
Egen smarttelefon	51	68	67	83

Tabell 2-1 Prosent. SSB Norsk Mediebarometer 2012, 2013 (* høyere tilgang enn gj.snittet for alle i befolkningen); Medietilsynet, Barn og medier 2012, 2014.

Tall fra *Barn og medier* undersøkelsen (Medietilsynet 2014a) peker mot at denne trenden ser ut til å fortsette. I 2014 oppga hele 83 prosent av barn og unge i alderen 9-16 år å ha tilgang til egen smarttelefon og 82 prosent å ha tilgang til nettbrett hjemme. Det er barn 15-16 år som har størst tilgang på smarttelefon (95 prosent), men økningen har vært størst i aldersgruppene under (9-11 år. 49-67 prosent, 12-14 år 79-90 prosent). Det er særlig jentene som har hatt en økning i tilgang til smarttelefon og har tilgang i større grad enn guttene i 2014 (hhv 80 og 87 prosent). Over halvparten av barna har tilgang til nettbrett på eget rom. Fra 2012-2014 ser vi også et mønster der barn under 12 år og jenter 9-16 år er de som har hatt størst økning i tilgang til nettbrett.

Undersøkelsen *Foreldre om barns mediebruk* bekrefter i stor grad det samme mønsteret som barnas rapporter (Medietilsynet 2014b). Foreldre oppgir at barna deres i gjennomsnitt var 8 år når de fikk sin første mobil og at de fleste barn 1-12 år hadde tilgang til nettbrett.

2.1.3 Barna bruker mye tid på internettaktiviteter

Undersøkelsene viser også at barn og unge bruker relativt mye tid på internettaktiviteter, mobil og digitale spill.

⁹ I undersøkelsen *Foreldres syn på barns (1-12 år) bruk og opplevelser av medier* (Medietilsynet 2014) fremkommer litt lavere tall. 75 prosent av foreldrene oppgir at deres barn har tilgang til nettbrett, 30 prosent på eget rom (her er andelen høyest for barn 9-12 år).

		Barn og Unge 2014 9-12 år	Foreldre om småbarn 1-12 år 2014
	Fritidsaktivitet	Minutter pr dag	Minutter pr dag
1	Sove	305	300
2	Være sammen med familien	193	211
3	Treffe venner (ikke på nett)	174	69
4	Bruke internett	158	41
5	Bruke mobilen	123	20
6	Se Film eller TV program	116	69
7	Holde på med sport/trene	108	41
8	Spille data/TV/mobilspill	108	43
9	Høre på musikk	107	33
10	Sosiale medier	96	13
11	Gjøre lekser	84	
12	Hjelpe til hjemme	75	23
13	Lese bøker og blader	50	32
14	Spille et instrument/synge	44	19

Tabell 2-2 Minutter barn 9-16 oppgir å bruke på ulike fritidsaktiviteter en vanlig dag. Barn og medier (Medietilsynet 2014a) og Foreldre om småbarns mediebruk (Medietilsynet 2014b).

I *Barn og unge* undersøkelsen (Medietilsynet 2014a) ble barn bedt om å anslå sitt vanlige daglige tidsbruk på ulike aktiviteter. Resultatene er gjengitt i tabellen ovenfor.¹⁰ Av den kan vi se at barn 9-16 år i gjennomsnitt oppgir å bruke mest tid per døgn på; å sove, være sammen med familien og treffe venner (ikke på nett) men også relativt mye tid på internett (158 minutter, dvs. 2 timer og 38 minutter). Antall minutter brukt på internett dobles fra aldersgruppen 9-11 år (100 minutter) til 15-16 år (217 minutter).

I tabellen har vi i tillegg skravert de aktivitetene som barna er bedt om å oppgi tidsbruk på og som vi kan tenke oss at også kan innebære internettbruk; å bruke mobilen (123 minutter hver dag), se film eller TV på sjetteplass (116 minutter), spille data/TV/mobilspill på sjuendeplass (108 minutter) tett fulgt av det å høre på musikk (107 minutter), sosiale medier (96 minutter) og gjøre lekser (84 minutter). De eldste barna bruker naturlig nok mer tid på internett enn de yngre. Foreldre med barn 1-12 år anslår i gjennomsnitt at den daglige tidsbruken for sine barn er 41 minutter på internett, 20 minutter på mobil og 43 minutter på spill hver dag (Medietilsynet 2014b). Siden dette ikke er gjensidig utelukkende kategorier vet vi ikke om dette kan regnes som et tillegg eller inngår i anslaget av internettbruk totalt. Men i lys av at ikke bare pc, men også mobil, nettbrett og TV i dag gjerne er koplet til internett så peker tallene mot at det å være på internett er noe barn, også de under 9, bruker endel tid på daglig og at denne internettbruken kan innebære en rekke ulike aktiviteter som spenner fra sosiale medier til lekser, og at spilling er en vesentlig del.

2.1.4 Barna spiller daglig, og i økende grad på smarttelefon og nettbrett

Mens den forrige tabellen kun sa noe om tidsbruk, med særlig vekt på internettaktiviteter ser vi under litt nærmere på hva foreliggende undersøkelser sier om andelen barn som bruker spill, fra hvilke plattformer og hvilke spill som er mest populære.

I undersøkelsen *Barn og medier* (2014a) svarer 94 prosent av barna i aldersgruppen 9-16 år at de bruker noe tid på spille en vanlig dag. 38 prosent svarer at de spiller flere ganger om dagen, og andelen som oppgir å spille flere ganger om dagen er høyest blant de under 15 år. I undersøkelsen *Foreldres*

¹⁰ Slike tidsbruksundersøkelser er vanskelige, men er tatt med her fordi det gir et inntrykk av hvordan barn vurderer sin egen bruk av tid på internett, på ulike plattformer og med de ulike aktiviteter som skjer der, opp mot andre hverdagsaktiviteter.

om småbarns mediebruk (Medietilsynet 2014b) oppgir foreldre at 88 prosent av barn 1-12 år spiller dataspill, at det øker med alder, at gutter spiller hyppigere enn jenter. I forhold til tidligere års undersøkelser er det særlig jentenes spilling som øker mest (Medietilsynet 2014a).

Som tabellen under viser har det også skjedd en endring fra 2012-2014 i retning av at barnas spillaktiviteter har beveget seg fra stasjonære og i retning av mobile teknologier.

På hvilket utstyr spiller du vanligvis?	2012	2014	2014			
	Tot	Tot	9-12	13-16	Gutt	Jente
PC	72	48	49	48	53	42
Spillkonsoll	57	46	38	54	66	23
Håndholdt konsoll	25	11	12	10	13	10
iPod, mobil, smarttelefon	52	44	38	50	32	58
Nettbrett	22	44	55	32	37	51
Annet	1	5	8	3	5	6

Tabell 2-3 Utstyr barn vanligvis spiller på (Medietilsynet 2012d, 2014a). Prosent.

Mens den høyeste andelen i 2012 oppga å spille på pc (72 prosent) og konsoll (57 prosent), er fordelingen mer jevn mellom de ulike teknologiene i 2014. I 2014 er det nesten like høy andel som oppgir å spille på iPod, mobil, smarttelefon (44 prosent), nettbrett (44 prosent) som på Pc og konsoll (henholdsvis 48 og 46 prosent), mens spilling på andre håndholdte konsoller har gått ned. Fra 2012-2014 ser vi en økning i andelen som sier de spiller på nettbrett, mens vi ser en nedgang i andelen som oppgir å spille på håndholdte konsoller samt iPod, mobil og smarttelefon. Nettbrettet synes slik å ha fått en økt betydning som spillutstyr fra 2012-2014. Det er verdt å merke seg at det særlig er de i aldersgruppen 9-12 som bruker nettbrett til spilling, mens smarttelefonen brukes mer til spilling i aldersgruppen 13-16 år. Videre ser vi at det særlig er en høy andel jenter som oppgir å bruke smarttelefon og nettbrett til spilling i 2014.

Tallene fra 2014 (Medietilsynet 2014a) peker mot at Minecraft, FIFA og GTA er de mest vanlige spillene blant gutter, mens jentene har en annet valg av spill. Hos jenter 9-11 år rangeres Moviestar Planet, Minecraft og HayDay øverst, mens i gruppen 12-14 og 15-16 år er Candy Crush, Hayday og Sims øverst. Foreldre til barn 1-12 år oppgir at barna særlig spiller Angry Birds og Minecraft (Medietilsynet 2014b), men at barnas favoritt internettjeneste er videotjenester mer enn sosiale nettsteder og spillsteder. Undersøkelsene peker også mot at mange barn, og særlig gutter, har spilt spill med aldersgrense høyere enn de selv er (Medietilsynet 2014a). 70 prosent av guttene 9-16 år har spilt spill med aldersgrense 16 år og over, mot bare 33 prosent av jentene.

Utviklingen vi ser er ikke særegen for Norge. Også i en Europeisk målestokk har barns mediebruk beveget seg fra TV, filmtitting og spilling på delte og stasjonære teknologier til spilling, deltakelse og innholdsdeling på sosiale nettverkssteder og apper tilgjengelig over internett på ulike mobile enheter (Livingstone et. al 2014). Den sterke multipliseringen og diversifiseringen av medieteknologier i hjem med barn og deres preferanse for personlige enheter som smarttelefon og nettbrett er en generell trend (Livingstone & Bovill 2001, Livingstone 2007, Livingstone et. al 2014). Likevel, undersøkelser peker på at norske barn, sammenliknet med andre barn i Europa, har større anledning til å være på nett, har et høyere medieforbruk, høyere risiko og mer utstrakt individuell frihet og privat bruk (Haddon et al. 2012, Staksrud 2012). I undersøkelsen Eu-kids online fant de at 99 prosent av norske barn bruker internett hjemmefra og at 66 prosent i gjennomsnitt kopler seg på fra rommet sitt. 62 prosent av barna kopler seg opp fra egne bærbare pc'er, 37 prosent kopler seg på fra mobil telefoner, 32 prosent fra spillkonsoller og 31 prosent fra andre håndholdte teknologier. De norske barnas bruk av bruk av håndholdte teknologier for å gå online er høyest i Europa (11 prosent av 9 – 10 åringer, 26 prosent av 11–12 åringer, 35 prosent av 13-14 åringer og 47 prosent av 15-16 åringer). Norske barn har slik sett, i en europeisk sammenheng, svært privatiserte måter å gå på nettet på og er blitt karakterisert som en høy risiko/høy bruks gruppe (Staksrud 2013).

2.2 Utfordringen – regulere og trygge barnas mediebruk

Dataspilling, sosiale medier og andre internettaktiviteter er blitt en naturlig og integrert del av norske barns og unges lekekultur og sosiale liv (se for eksempel Aarsand 2007; Tingstad 2008; Kjørstad et. al 2010; Karlsen 2013). Undersøkelsene vi har referert så langt viser at norske barn har høy tilgang til medieteknologier, og at de i økende grad også benytter mobile enheter som nettbrett i hverdagen sin. Internettrelaterte aktiviteter som spill, sosiale medier, film og videosnutter er populære, men enhetene benyttes også til informasjonsinnhenting i forbindelse med skole og andre aktiviteter (SSB 2013; 2014, Medietilsynet 2013; 2014).

Det er bred enighet og ønske i samfunnet om at barn skal ha tilgang til nye medieteknologier, mestre dem og bli aktive deltakere i den nye mediehverdagen, men det er også knyttet bekymringer til utviklingen. For de med ansvar er det utfordrende å skaffe seg oversikt, regulere og forstå effektene av det at så mye av barnas medieaktiviteter er beveget fra de tradisjonelle medieplattformene som TV, kino, avis, radio og over til internettbaserte, og personlige plattformer. Hvordan forebygge problemer og trygge barns mediebruk i et slikt landskap?

Nedenfor skal vi særlig se nærmere på bekymringer for skadelig innhold på internett og for problemskapende bruk av spill spesielt. Vi vil også si litt om ulike initiativ for å fremme trygg bruk. I tillegg skal vi oppsummere hva vi vet om forventinger til foreldre som regulatorer i denne sammenheng og foreliggende kunnskap om foreldres mediering av barns mediebruk og spilling.

2.2.1 Bekymring for skadelig innhold

Tradisjonelle medier er gjenstand for mange forskjellige former for regulering og en rekke lovverk og reguleringsorgan er utviklet med tanke på mediens innholdsproduksjon og organisatoriske oppbygning (Karlsen og Syvertsen 2004: 5). Når det er snakk om barn vil reguleringsregimet gjerne knyttes til en type forbruker eller innholdsregulering laget for å begrense omfanget av uønsket innhold. Norsk lovgivning er relativt strengt innrettet for å beskytte barn mot uønsket reklame og innhold på TV, men programmer sendt fra andre land er lett tilgjengelig og ikke underlagt samme regler. Den teknologiske utviklingen og endringen i distribusjonsveier har generelt ført til endrede vilkår og store utfordringer for regulering av mediens innhold og organisatoriske oppbygning, både når det gjelder TV og internett ellers. Selv om dataspill siden 2003 har vært underlagt merkeordningen PEGI (Pan European Game Information), så har utviklingen samtidig gått fra en situasjon der anskaffelse vanligvis skjedde via kjøp av fysisk spill i fysisk butikk til en situasjon der nedlasting (tildels 'gratis'¹¹) via en brukerkonto fra internett er vel så vanlig. Mens butikkansatte og merkingen på spillforpakningen i førsteveinte tilfelle ga sentral informasjon og virket regulerende, er reguleringen i dag opp til den som har tilgang til brukerkonto for å laste ned spill fra internett eller kjøpe i app-format. I så måte er spillmerking blitt enda mer betydningsfull som reguleringshjelper enn tidligere og det har etter hvert kommet merkeordninger også for spill på nett (se kap 4).

Fordi internettmarkedene, tilgjengelig innhold, tjenester og forretningsmodeller ikke følger landegrensene, men i utgangspunktet er åpent og globalt, er det generelt utfordrende å lage en generell beskyttelse mot at barn og unge eksponeres for uønsket innhold og uheldig bruk på/av internett. Den stadige endringen av det som skjer på internett gjør også tilsyn og håndheving av det regelverk som finnes krevende. Helt konkret betyr dette at vi kan møte på innhold og væremåter på internett som avviker fra det vi er vant til fra andre mer regulerte arenaer og at våre erfaringer med nettet blir avhengig av vår egen kompetanse og mestring som digitale forbrukere. Som en konsekvens av dette er mye av vekten i regulering og forebyggingsarbeid generelt rettet mot å informere brukerne slik at de selv kan regulere sitt forbruk. For barn betyr situasjonen at de har fått store muligheter til å gjøre personlige valg som

¹¹ Ting er sjelden gratis, som regel kan man laste ned uten å betale, men det kan være tilleggstjenester inne i spillet man må betale for å få tilgang til eller man betaler ved å gi fra seg informasjon eller bli utsatt for mer reklame (jfr. Storm-Mathisen kommende 2015).

digitale brukere, samtidig som deres demokratiske rettigheter til å delta og bli beskyttet som digitale borgere mindre (Staksrud 2013). Siden overnasjonale og nasjonale reguleringer er så krevende overlates mye av reguleringen til hva barna selv *gjør* (Tingstad 2008) – og til hvordan familien og oppvekst-institusjonene de befinner seg i tilrettelegger til og *gjør* for å forme denne bruken på kompetansefremmende og tryggende måter.

Forskning har vist at stor tilgang og bruk øker risikoen for at barn ser skadelig innhold og får uheldige opplevelser (O'Neill et al. 2013, O'Neill & Staksrud 2014). Mange barn rapporterer om ubehagelige opplevelser på internett (Medietilsynet 2014a) og særlig har rapportering av mobbing økt blant jenter¹² og vært knyttet til den økte bruken av smarttelefoner.¹³ Som allerede nevnt peker rapportene også mot at mange barn har spilt spill med høyere aldersgrense enn de selv er (Medietilsynet 2014a) og således blir eksponert for innhold eller systemer de ikke mestrer, eller forstår og som også kan være voldelig. Nesten halvparten av foreldrene som tror at barna blir påvirket av dataspill i 2014, mener det er på en negativ måte. (Medietilsynet 2014b). Disse utviklingstrekkene kan delvis være knyttet til den økte bruken av håndholdte teknologier fordi disses enkle kopling og tilgjengelighet til nettsteder, gjøre det lettere for barna å poste meldinger spontant og drevet av øyeblikkets emosjoner i sosiale medier og få tilgang til spill (apper) som er beregnet for høyere aldersgrupper enn når bruk foregår fra stasjonære teknologier samtidig som det er vanskeligere for foreldre å følge med.

2.2.2 Bekymring for problemskapende bruk

Utover dette med at barna eksponeres for uønsket innhold er det også knyttet bekymringer til bruken – spesielt til at tiden som brukes på medier kan ta overhånd for den enkelte bruker og for familien.

I regjeringens *Handlingsplan mot spillproblemer 2013-2015*, er hovedmål 1.1 at få i Norge skal utvikle problematisk spillatferd. Her pekes det på utfordringen knyttet til at:

Både pengespill og dataspill har lenge vært tilgjengelig over Internett, men tilgang til Internett er ikke lenger kun på PC. Nå er det nettilknytning via telefoner, nettbrett og TV. Tilgjengeligheten til spill er dermed større ved at spill kan benyttes uansett hvor spilleren befinner seg (Kulturdepartementet 2012: 7).

Selv om denne handlingsplanen har særlig fokus på pengespill omfatter den også dataspill, og fremhever barn og unge som en utsatt gruppe for å utvikle problematisk spillatferd. Tiltakene vektlegger særlig det regulatoriske, nettverksskapende, kunnskapsinnhentende og informasjonsinnhentende. Når det gjelder dataspill og barn og unge er tiltakene knyttet til å bedre forstå effekter av dataspill og det å spre informasjon til barn, unge og deres foreldre over internett og gjennom skolen.

Kvantitative undersøkelser om dataspill på stasjonære teknologier har funnet at tid brukt på dataspill er korrelert med symptomer på spillproblemer (Frøyland et al. 2010), men koplingen mellom høyfrekvent spilling og problemer er omdiskutert (Medietilsynet 2011, Karlsen 2013). Spillaktivitet kan være mangetydig, både et problem og samtidig styrke mennesker i tider med krise eller om man er utestengt fra andre fellesskap (Linderoth 2008, Karlsen 2013). Rapporten *Problemskapende bruk av dataspill* peker på viktigheten av å skille mellom storspillerne som har et høyt tidsforbruk (mer enn 4 timer hver dag) og problemspillerne som har utviklet et usunt og tvangsmessig forhold til spillingen, og anbefaler at tidsbruk bør få et mindre fokus samt at forskning på dataspill og problemspilling bør styrkes (Medietilsynet 2011).

Mye av forskning om spill og problemspilling har fokusert på «seriøse» skytespill (som for eksempel Counter Strike) og rolle/strategispill via internett med mange deltakere (MMORPG som for eksempel

¹² <http://forskning.no/mobbing-internett-mobiltelefon-skole-og-utdanning/2010/10/lett-mobbe-digital>

<http://forskning.no/barn-og-ungdom-mobbing-internett/2013/10/jenter-mobber-mer-pa-nett>

¹³ http://www.dagbladet.no/2011/09/01/nyheter/innenriks/sosiale_medier/mobbing/bruk_hue/17917897/

World of Warcraft). Spillene i disse sjangrene er «seriøse» i den forstand at de sentrerer særlig rundt kompetanseheving og forpliktende lagspill (Frøyland et al. 2010), og som på ulike vis belønner høy investering av tid (og til dels penger, til utstyr for å spille og i spillet) – de er derfor merket med høy aldersgrense.¹⁴ Det er særlig disse spillsjangrene som forbindes med storspillere – de som bruker mye ressurser på spilling. Selv om det er funnet en sammenheng mellom tid investert i spill og problemer knyttet til spillingen er det bare en liten prosentandel av disse spillerne som kan karakteriseres med høy risiko for å utvikle avhengighet, dvs. at de spiller så mye at det går kraftig ut over andre aktiviteter (Subramanyan m.fl., 2000, i Frøyland et al. 2010). Til nå har de mest seriøse spillerne av skytespill og MMORPG foretrukket å spille fra stasjonære konsoller. Utviklingen og forbedringen av funksjonalitet for slike spill også fra mobile plattformer kan imidlertid gjøre det enklere for spillere av slike spill å fortsette spillingen og spillrelaterte praksiser (som for eksempel organisering av lagspill og budrunder i auksjoner) i flere situasjoner enn tidligere – på godt og vondt. På den ene siden kan det bety at slik spilling kan ta enda større del av hverdagsaktivitetene og blir enda vanskeligere å regulere ned, på den andre siden kan det muliggjøre at de lettere kan spille uten at det går så mye utover de vanlige aktivitetene. Hvordan dette forløper for spillere i praksis er en oppgave for fremtidig forskning å se nærmere på.

Småspill eller «casual games» på internett (ofte gratis, men i mer varierende grad merket med aldersgrense), som vi kan anta er mer sannsynlig at mindre barn spiller på håndholdte IKTer, har så langt i liten grad blitt forbundet med problemspilling. Samtidig foreligger svært lite forskning om disse type-ene onlinespill rettet mot barn 8-12 års alder – og hvordan de brukes (Medietilsynet 2011). Det vi vet fra en kvalitativ studie er at tidsbruk absolutt er et tema for diskusjon og gjenstand for bekymring fra foreldre når barn i denne aldersgruppen spiller kommersielle online spill som Habbo og GoSupermodel (Kjørstad et al. 2010). Det er ikke urimelig å tenke seg at noen barn, i perioder, blir så oppslukt også av slike småspill at foreldre vil oppleve at det går ut over andre aktiviteter (jfr. faresignaler for problemspilling 4.1.1).

Mediene i seg selv har bidratt til å endre måten vi er sammen på, ikke minst hjemme. Vi vet fra kvalitative studier av spill på stasjonære teknologier at de kan påvirke samhandling i familien – og på varierte måter (Helle-Valle 2003, 2009; Aarsand 2007; Helle-Valle og Storm-Mathisen 2008; Borch 2010; Storm-Mathisen og Helle-Valle 2014, kommer 2015). Elementer fra de tvetydige offentlige debattene om dataspill, polarisert omkring det positive i digital kompetanse på den ene siden og de skadelige effekter knyttet til høyt konsum og innhold på den andre, fortolkes og tas i bruk på forskjellige måter i familier (Helle-Valle 2009). I regulering av dataspill må hvert hushold finne sin balanse mellom det kortsiktige og langsiktige, og mellom individuelle hensyn og familiære verdier (Borch 2010, Livingstone 2002, Storm-Mathisen og Helle-Valle 2014). Mens modellen for organisering av familieliv tidligere var konsentrert i fellesrom er bekymringen nå at den, med billigere og mer mobile teknologier, er blitt mer spredt og privat (Livingstone 2007).

Dette peker til sammen mot at vi trenger å identifisere ulike informasjons- og reguleringsbehov knyttet til flere typer av spill enn de som tradisjonelt har vært knyttet til problemspilling (skytespill og online rollespill). Videre er det nødvendig å ta høyde for at spillkonteksten, og ikke minst hjemmet, har betydning for hvordan en type av spilling oppfattes og virker. Spørsmålet for foreldre, og andre som skal forebygge, er altså hva man kan gjøre for at dette ikke skal skje eller hva man gjør dersom det skjer.

2.2.3 Instanser med ansvar og initiativ for å fremme trygg mediebruk

Det har vært påpekt at diskursen om barn og internett er tvetydig og at det er et stort gap mellom den offentlige bekymringen for nettet som et farlig medium og den offentlige innsatsen for opplæringen på feltet (Tingstad 2008). Samtidig er det seneste tiår igangsatt en rekke tiltak for å bedre dette.

¹⁴ De er dermed ikke anbefalt for den aldersgruppen barn vi ser på, det finnes likevel en del gratisspill på internett med tilsvarende kjennetegn som enkelt (og ofte gratis) kan laste ned og spilles fra mobile enheter.

Mange internasjonale og nasjonale aktører er aktive i arbeidet med å informere brukere av internett, og barn og foreldre spesielt, for å hjelpe dem til å regulere sitt forbruk av internett og annet digitalt innhold på heldig måter. På EU nivå kan blant annet nevnes den Europeiske kommisjonens *Strategy for a Better Internet for Kids, Safer Internet Programme, nettverk av Safer Internet Centres, EUkids online project*. Nasjonalt har myndighetene, via Medietilsynets *Trygg Bruk nettverk* iverksatt tiltak for å trygge barns bruk av internett og forebygge problemskapende dataspill (jfr. Medietilsynet 2011, 2012a).¹⁵ Datatilsynet, Forbrukerombudet, IKT-senteret, skole, helsevesen og en rekke private organisasjoner er også involvert i egne og samarbeidende tiltak for å følge med på barn og unges mediebruk og forebygge problemer. Siden det digitale landskapet involverer så mangfoldige aktiviteter og innhold omfatter også tiltakene et stort mangfold. Det arbeides med å utvikle tekniske løsninger som kan brukes til å filtrere innhold (foreldrekontroller osv.) og felles ordninger for merking av innhold (PEGI). Det drives arbeid for kunnskapsinnhenting og er utviklet hjelpetiltak for opplevde problemer (hjelpelinje, rød knapp, slett meg osv.). Ikke minst mangfoldiggjøres informasjon og kunnskap om mediebruk til barn, foreldre, skoler og andre interessenter via nettsider, ulike typer kampanjer, veiledninger (for eksempel Familiens Trygg bruk- pakke,¹⁶ Du bestemmer, Donald-bilag mm) og foredrag med råd for sikker bruk for å forebygge problemer. Vi skal se nærmere på innholdet i noen av disse nettsidene i kapittel 4.

I dag er det å hjelpe barn til en grunnleggende digital kompetanse også definert som en del av skolens og barnehagens innhold og oppgaver. Å beherske digitale verktøy og medier ble i 2006 innført som en av de fem grunnleggende ferdighetene som går på tvers av fagene i *Læreplanverket for Kunnskapsløftet* og definert gjennom de fire ferdighetsområdene: tilegne og behandle, produsere og bearbeide, kommunisere og digital dømmekraft.¹⁷ Bruk av digitale verktøy, medier og teknologi er også en del av *Rammeplanen for Barnehagen* (Kunnskapsdepartementet, 2011). Dette betyr at barn og unge møter digitale verktøy i barnehager og skoler og får en innføring i bruken av dem der. De siste årene har mange skoler og barnehager også begynt å ta i bruk nettbrett og dataspill som læringsverktøy.¹⁸

Men de fleste barn møter mediene først hjemme, og bruker dem mest der. Familiens betydning i å regulere mediebruk, oppdage problematisk internettbruk, ivaretagelse av deres behov for informasjon og samt veilede til lystbetont spilling i relasjon med det spillende barnet sees derfor som helt sentralt for å forebygge problemer (Medietilsynet 2011, 2012b). Likevel er det, særlig når det gjelder internett, en diskusjon om i hvilken grad det foreldre gjør, faktisk kan skjerme barna (Quotrup 1995, Livingstone og Helsper 2008).

2.2.4 Foreldres regulering og mediering

I forskningen ser man ofte anvendt to begreper for påvirkning av barns mediebruk: regulering (Karlsen og Syvertsen 2004, Medietilsynet 2012b) og mediering (bla: Nathanson 2001, Nikken & Jansz 2006, Livingstone and Helpser 2008).

Medieregulering kan bredt defineres som handlinger eller arrangementer med intensjoner om å påvirke (forbruks) praksiser med medier i bestemte retninger. Regulering kan innebære politiske tiltak, makt konstallasjoner, sosiale institusjoner og moderne former for selvregulering (Poppe og Kjærnes 2009). I denne rapportens sammenheng er det formålstjenelig å skille mellom: 1) medieregulering og på strukturelt nivå som ble nevnt tidligere (jfr. Karlsen og Syvertsen 2004); hvordan mediefeltet er regulert i Norge, jfr PEGI aldersmerking av spill eller aldersgrenser på Kino, og 2) medieregulering på husholds/individuell nivå; hva for eksempel foreldre (og barn) gjør (eller sier at de gjør) for å regulere mediebruken i hverdagen (Et annet begrep for dette er mediering, som vi skal si mer om nedenfor). Regulering på disse to nivåene er ikke isolert, men må sees i sammenheng. For eksempel peker Karl-

¹⁵ <http://www.medietilsynet.no/Dokumenter/Rapporter/Tiltaksplan-for-barn-unge-og-Internett/>

¹⁶ <http://www.medietilsynet.no/Documents/Trygg%20bruk/Familiens%20Trygg%20bruk-pakke%20PDF/foreldreveiledning.pdf>

¹⁷ http://www.udir.no/Upload/lareplaner/lareplangrupper/RAMMEVERK_grf_2012.pdf
<http://www.digitalvgs.no/ikt-pa-skolen/digitale-ferdigheter>

¹⁸ <https://iktsenteret.no/ressurser/laerer-lese-med-nettbrett#.VRpUy-HD900>

sen og Syvertsen (2004) på at (offentlig) regulering har ulike funksjoner for foreldre(s regulering): som *barnevakt* (reguleringer som «passer på» barna når de bruker regulerte medier uten foreldres tilsyn), som *informasjon* (foreldre bruker medieregulering til å skaffe seg kunnskap og informasjon om medier, for eksempel aldersmerking) og som *forhandling* (som støtte i forhandling med barna når foreldres egen autoritet ikke lenger holder som argument). De understreker at kan være stor variasjon og fleksibilitet i hvordan foreldre oppfatter og bruker (offentlig) medieregulering, at mange har en praktisk orientering til enkeltmedier og en prinsipiell orientering til innholdskategorier og at «Den offentlige reguleringen er (...) bare de ytre forsvarsverker i en større forsvarsstrategi som mediebruken inngår i. Familien og hjemmet er arenaen hvor de avgjørende slagene står» (Karlsen og Syvertsen 2004: 65).

Undersøkelser viser at de fleste Norske foreldre legger ansvaret for regulering av sine barns mediebruk på seg selv og at andelen som gjør det er økende. I 2012 svarte 80 prosent av foreldrene at det er foreldre og voksne i barns nærhet som har størst ansvar for beskyttelse av barn og unge i deres bruk av medier (Medietilsynet 2012b), i 2014 hadde andelen økt til 87 prosent (Medietilsynet 2014b). Foreldrenes svar peker mot at de er generelt opptatt av passende aldersanbefalinger, lærerikt innhold og underholdning for barna. Verdt å merke seg er at halvparten av foreldrene svarer at de opplever samfunnets beskyttelse av barn som meget bra når det gjelder dataspill (som vi kan knytte til at de finner PEGI ordningen nyttig), mens bare 20 prosent mener samfunnets beskyttelse av barn er bra når det gjelder innhold på internett (litt over halvparten av foreldrene er bekymret for hva barna opplever på nettet, og andelen øker med barnets alder) (Medietilsynet 2014b).

Mediering (parental mediation) er et annet begrep som er mye referert i litteraturen om foreldres håndtering av mediernes innflytelse på sine barn (Mendoza 2009), og kan sees som en regulering på husholds nivå. Begrepet mediering peker på hvordan foreldre administrerer relasjonen mellom sine barn og mediene (Livingstone og Helsper 2008). Medieringsbegrepet har røtter i amerikanske forskning fra 1980-tallet. På denne tiden foregikk det en deregulering i USA som beveget ansvar for medieregulering tydeligere vekk fra stat og medieindustri og i retning av foreldre og lærere (Livingstone 2002), og det oppstod et ønske om å forstå hvordan foreldres interaksjon med barns mediebruk kunne brukes som et verktøy for å forebygge negative effekter av mediebruk på barn (Mendoza 2009). Medieringsperspektivet er individuelt orientert i utgangspunktet, både fordi dets rammeverk er knyttet til utviklingspsykologien og fordi det gjerne er undersøkt gjennom surveybaserte effektstudier. Medieringsforskningen har særlig fokusert på TV-mediet, men i de senere år også på videospill (bl.a. Nikken & Jansz 2006) og internett (bl.a. Livingstone og Helsper 2008). En mye anvendt definisjon av mediering er formulert av Nathanson (2001) og knyttet til tre ulike strategier: *aktiv mediering*, *restriktiv mediering* og *sam-seing*. Nathansons identifisering av disse tre strategiene var fokusert på TV mediering, men her benytter vi en formulering for de tre strategiene som kan gjelde for alle medier, inkludert spilling (Livingstone og Helsper 2008: s.5):

- *Aktiv mediering (AM)*: å snakke med barn (positivt/instruktivt og/eller negativt/kritisk) om mediebruk/innhold mens barnet er engasjert med mediet (ser, leser, hører) (her peker forskning i retning av positive effekter ved at barn blir mer skeptiske til og kunnskapsrike om TV-innhold)
- *Restriktiv mediering (RM)*: å sette regler som begrenser mediebruken (tid brukt, hvor det brukes, type medieinnhold som brukes (f.eks følge aldersmerking) uten nødvendigvis å diskutere meningen eller effekten av slikt innhold (her peker forskningen på variert effekt avhengig av grad av restriksjon, og via redusert mediebruk).
- *Sam-bruk (SB)*: forelderen er sammen med barnet mens barnet bruker mediet (ser/spiller osv. sammen med), men uten å kommentere innhold eller effekten av det (her peker forskning både mot positive og negative effekter avhengig av sammenhengen).

De medieringsstrategier som foreldre oppgir å bruke for å skjerme sine barn fra skadelig internettbruk trekker delvis på, og modifiserer, tidligere identifiserte medieringsstrategier og blir av Livingstone og Helsper (2008) identifisert som; *aktiv sam-bruk*, *interaksjonsrestriksjoner*, *tekniske restriksjoner* og *overvåkning*. I følge Livingstone og Helsper kan disse forstås som uttrykk for hvordan foreldre vurderer risikoer omkring forskjellige interaktive muligheter på internett (bruker-system, bruker-dokument og bruker-bruker). *Aktiv sam-bruk* på internett krever en mer aktiv samhandling enn f.eks TV titting

(hvor man lettere kan følge med uten å ta så aktiv del) og inkluderer det å sette restriksjoner på hvilken type personlig informasjon barnet får gi fra seg, kjøping på internett og det å fylle ut skjema og quizzer (for eksempel bruker-system, bruker-dokument interaksjon). Regler som at "du kan gjøre X når jeg er sammen med deg». *Interaksjonsrestriksjoner* var en kombinasjon av sosiale regler (forby eller begrense aktiviteter som e-mail, chat, messaging, spilling med andre online eller nedlastinger) og *tekniske restriksjoner* på visse typer aktiviteter (filter eller blokkering) kanskje særlig rettet mot å redusere bruker-bruker interaksjon. Overvåkning handler om å gå inn i etterkant for å sjekke logger og hvor barnet har vært. Livingstone og Helsper (2008: 12) finner at foreldre har en preferanse for sosiale over tekniske former for mediering. De foretrekker sam-bruk over tekniske restriksjoner og overvåknings-praksiser. Likevel var det kun foreldres restriksjoner av samhandling med andre på nett som faktisk reduserte barnas risiko.

Nasjonale rapporter fra prosjektet Eukids online (Staksrud 2012) viser at norske barn det høyeste nivået av alle former for mediering av internettbruk fra lærere (97 prosent) og det høyeste nivået av aktiv mediering fra foreldre i Europa.

For det vi har omtalt som aktiv mediering oppgir 78 prosent av de norske foreldrene at de ofte eller av og til snakker med barna sine om hva de opplever på internett, 75 prosent svarer at de snakker med barna om det de spiller på dataspill og 68 prosent svarer at de snakker med barna om det de gjør med mobilen. Medietilsynets undersøkelser blant norske foreldre bekrefter dette mønsteret, de aller fleste foreldre snakker med barna sine om mediebruk, men mødre snakker oftere og mer med barna om dette enn fedre (Medietilsynet 2012b, 2014b).

Når det gjelder det vi kan forstå som restriktiv mediering så viser medietilsynets undersøkelser at den store majoriteten av foreldre oppgir at de føler et behov for å sette begrensninger på barnas mediebruk. Hva foreldre oppgir om regler for tidsbruk og innhold varierer med barnets kjønn og alder; foreldre er mer strenge med gutter enn jenter og med de yngste (Medietilsynet 2014b). 77 prosent av foreldrene svarer at de har regler om tidsbruk og oppgir at det er den vanligste kilden til uenighet mellom barna og dem, men hva reglene består i er mer uklart. Foreldre til gutter oppgir i større grad uenighet enn foreldre til jenter. Omkring halvparten av foreldrene oppgir å ha tydelige regler om hvilke spill barna bruker, og det har vært en oppgang i andelen foreldre som oppgir å følge aldersgrenseanbefalinger. I 2012 svarte 69 prosent av foreldre at aldersgrenser er den beste måten å regulere dataspill på, men kun 43 prosent sa seg helt/delvis enig i at de alltid fulgte aldersanbefalingen (Medietilsynet 2012b). I 2014 var andelen som oppga å følge aldersanbefalingene gått opp til 62 prosent, oppgangen gjaldt særlig foreldre til barn i aldersgruppen 9-12 år, mens en av tre svarte at barna deres hadde spilt med høyere aldersgrense enn anbefalt for barnets alder (Medietilsynet 2014b). For innhold på internett mente 54 prosent av foreldrene i 2012 at filter er den beste måten å regulere barnas bruk på (Medietilsynet 2012b), men andelen foreldre som oppga å ha installert filter eller sperreprogram som begrenset barnas tilgang til innhold på nettet var likevel bare 32 prosent i 2014 (Medietilsynet 2014b).

I forhold til mediering gjennom sam-bruk av medier peker tallene mot at barna bruker TV, pc/Tvspill oftest med foreldre eller søsken og det kan spores en liten nedgang i andelen barn 9-16 som bruker internett alene (Medietilsynet 2012b; 2014b fra 71 prosent til 65 prosent). Mange barn oppgir likevel å ha endel alenetid med mediene, det øker med alder og er høyest for mediebruk fra plattformer som smarttelefon og nettbrett.

Qvortrup (1995) identifiserer det som et fundamentalt paradoks i vår kulturs orientering til barn og unge mennesker at de fleste voksne antar at det beste for barn er at foreldre tar hovedansvaret for dem, samtidig som de strukturelle muligheter foreldre har til å ta dette ansvaret blir erodert. Utviklingen har blitt forstått i lys av en individualiseringsprosess som fragmenterer tradisjonelle normer og verdier samt fremveksten av et samfunn med store, uklare og u håndterlige risiki (Beck 1992) og hvor hjemmet tar over fokus for sikkerhetshåndtering. Dette er ting vi må ta med når vi vurderer hvordan foreldre regulerer og bør regulere barns mediebruk og de verdier som orienterer den regulering som velges (Livingstone 2002). En nyansert forståelse av hvordan denne virkeligheten er og de eventuelle pro-

blemer den fører med seg kan imidlertid bare oppnås ved å la barna selv og deres foreldre komme til orde (Tingstad 2008).

2.3 Kunnskapsbehov - barns mediepraksiser og foreldres regulering

Oppsummert kan vi si at vi har sett en utvikling der norske barn har generelt høy tilgang til mange medieteknologier, og har opplevd en sterk økning i tilgang til mobile teknologier de siste årene. De er mye på internett, spiller daglig og i økende grad på smarttelefon og nettbrett - teknologier som nettopp gjør tilgang til spill og innhold på nettet enklere. Deres foreldre er opptatt av å gjøre medieteknologiene tilgjengelige for barna, de ønsker at bruken skal være passende og lærerik, men bekymrer seg for at barna skal få uheldige opplevelser. Det vi vet om foreldres regulering fra foreliggende undersøkelser er at de fleste foreldre oppgir seg selv som de som har ansvar for å regulere sine barns mediebruk og at de involverer seg i ulike strategier for å mediere barnas mediebruk og hvor de offentlige reguleringsregimene har funksjoner. De fleste foreldre oppgir for eksempel å snakke med barna om mediebruk, at de har satt begrensninger både på innhold (aldersgrenser) og hvor lenge barna kan bruke dem og – særlig for de yngste barna - lagd ordninger så barna bruker medier sammen med dem eller andre. Samtidig hevder noen at foreldres mulighet til å drive regulering av egne barns mediebruk er svekket. Fordi internett er åpent og transnasjonalt er de tradisjonelle former for offentlig medieregulering, som i Norge har et sterkt fokus på å beskytte barn mot skadelig innhold og bruk, mindre virksomme. Selv om en rekke internasjonale og nasjonale aktører er engasjert i å trygge barns mediebruk – for eksempel gjennom samarbeid om merking av innhold, utvikle gode tekniske løsninger, hjelpetiltak ved problemer og formidle informasjon til barn, deres foreldre og andre viktige i deres omgivelser – er mye av regulering i praksis overlatt til mediebrukerne selv. Kunnskapen om hvordan barns mediebruk og foreldres regulering foregår i hverdagslivet er derfor viktig. I forhold til dette, og basert på gjennomgangen foran, vil vi peke på tre svakheter med foreliggende kunnskap på feltet.

For det første at det meste av kunnskapen – om barns mediebruk og foreldres regulering/mediering - er basert på studier som først og fremst forholder seg til barn og foreldres *diskursive rapportering* av sine mediepraksiser, og som gjerne er kvantitative (f.eks. Livingstone og Helsper 2008, Medietilsynet 2012bcd; 2014ab, Staksrud 2012). Slike data er viktig for kartlegging og gir god innsikt i utbredelsen og endringer av rådende diskurser og holdninger om mediebruk, men de gir *usikker og tynn kunnskap om hva barn og foreldre faktisk gjør med medier, hva slags aktiviteter mediebruk er del og hva som orienterer og regulerer den daglige bruken* (Storm-Mathisen & Helle-Valle 2014; Storm-Mathisen kommer 2015). Det er utpekt et behov for kvalitative studier av hvordan regulering, grensesetting og involvering utøves og oppleves i hverdagen til barn og foreldre (Medietilsynet 2012a). Å generere slik kunnskap er viktig fordi forebygging av eventuell problematferd knyttet til mediebruk, til syvende og sist, er et spørsmål om hva barn faktisk gjør – og hvordan foreldre forholder seg til det. For å få innsikt i dette trenger vi mer praksisorienterte data fra de kontekstene der mediebruken skjer i hverdagen og vi må kunne gripe mer ved hva disse praksisene innebærer enn det som sies.

For det andre, og delvis relatert til det første poenget, er en utfordring at vi ikke vet så mye om hva som informerer *foreldres regulering av sine barns mediebruk og hvordan de oppfatter og bruker de råd og veiledninger som gis for å forebygge*. Spørreskjemaundersøkelser har vist at foreldre bruker noen former for offentlig medieregulering, som for eksempel aldersgrenser, i stadig større grad (i alle fall som informasjon) og i noen grad hvordan (Karlsen og Syvertsen 2004). Vi vet også at medieregulering i hjem kan handle om hvilke medieteknologier som anskaffes, det å snakke om innhold, bruke sammen, sette regler og tekniske filter og hindringer for bruk (Nathanson 2001; Nikken & Jansz 2006, Livingstone og Helsper 2008)). Men hvordan dette gjøres, hvorfra foreldre henter inspirasjon til den reguleringen de bedriver, i hvilken grad og på hvilke måter foreldre anvender de ulike verktøyene og veiledningene som er tilgjengelige, og om det er forskjell på reguleringen av ulike teknologier vet vi mindre om. Om vi ønsker å forstå regulering som de dynamikker som er i spill og informerer hvordan foreldre og andre søker innflytelse/påvirkning på barns medie(for)bruk og praksiser må vi oppsøke kontekstene der bruken og reguleringen skjer – først og fremst i barnas hjem og familier, men også andre steder (se for eksempel Silverstone et. al 1992, Aarsand 2007 og Borch 2010). I tillegg til stude-

re mediebruken der det skjer, må vi rette oppmerksomheten utover det individuelle og diskursivt uttrykte og søke innsikt i forhold og dynamikker som former barnas mediepraksisene mens de skjer.

For det tredje fanger foreliggende studier så langt ennå ikke så godt opp om foreldre møter *andre utfordringer tilknyttet reguleringen av barnas bruk av mobil og nettbrett* – spesielt når det gjelder spill – enn på stasjonære teknologier. Mange spørreskjemaspørsmål om spilling og reguleringen av det synes utformet primært for spill på stasjonære teknologier som pc og konsoll. Vi vet derfor mindre om bruken og spillingen på disse teknologiene enn på de stasjonære. Dersom barns bruk av de håndholdte IKT-ene følger en liknende utvikling som for stasjonære IKT-er er det grunn til å anta at mye av barnas bruk vil fortsette å være sentrert om ulike typer spill, underholdning og samhandling på internett og at foreldre delvis begrunner anskaffelse og tilgjengeliggjøring av dette for barna med at det skal være læringsfremmende (Buckingham 2007). Vi vet fra kvalitative studier at medier generelt, så vel som spill på stasjonære teknologier, kan påvirke samhandling i familien på varierte måter (Helle-Valle 2003, 2009; Aarsand 2007; Borch 2010; Helle-Valle og Storm-Mathisen 2008; Storm-Mathisen og Helle-Valle 2014). Økt bruk av håndholdte teknologier kan innebære nye utfordringer med hensyn til samhandling, innsyn og reguleringsstrategier, og det kan være viktig å fremskaffe kunnskap om hvordan dette slår ut i hverdagspraksiser i familier og for utvikling av barns forhold til spill. Det vi kan anta er at det kan være vanskeligere å holde oversikt over og regulere hva barn spiller og hvor mye de spiller på smarttelefon og nettbrett enn på stasjonære IKT-er. Et aspekt er at håndholdte teknologier gjør det mulig med spilling overalt hvor brukeren bærer den med seg (nettbrettene og de mindre lomme-formatene er så veldig tilgjengelige, og de er særlig tilrettelagt for småspill som man enkelt kommer inn i via én berøring på skjermen). Et annet aspekt er at spillene som barna spiller i større grad kan lastes ned av dem selv og/eller benyttes av dem online, at det er et større utbud av spill samtidig som spillrundene på dem er relativt korte. Et tredje aspekt er at skjermene er mindre og dermed vanskeligere for andre enn spilleren å følge med på (og de kan «skjules» inni en bok, i et pennal, i fanget osv. og spillet kan åpnes og legges ned raskt og enkelt). Et fjerde aspekt er at de håndholdte teknologiene kan være barnas eiendom, hvilket også kan gjøre det vanskeligere å regulere (når barnet er utenfor eget hjem eks på skolen, i andre hjem etc).

Den kvalitative undersøkelsen, som vi nå skal beskrive nærmere, ble utformet som et bidrag til å utvikle kunnskapen noe innenfor disse tre identifiserte områdene.

3 En kvalitativ studie

Det overordnede målet for foreliggende kvalitative undersøkelser har altså vært å bidra med kunnskap om hvordan bruken av smarttelefon og nettbrett påvirker barns mediebruk generelt og spillatferd spesielt, og om hvordan dette eventuelt representerer nye utfordringer for regulering av barns mediebruk i familien og for forebyggingsarbeid. Vi gjør det ved å fokusere studien om barns bruk av håndholdte teknologier i hverdagen, foreldres regulering av det og betydningen av de offentlige rådene. Et sekundært mål har vært å diskutere mulige implikasjoner av funnene for videre arbeid med veiledning av foreldre for å forebygge utvikling av problematisk spillatferd. Vi søker derfor å identifisere eksempler på god praksis som kan inspirere familier, så vel som hjelpeapparat og politiske aktører.

3.1 Problemstillinger

Undersøkelsens spørsmål og design er inspirert og informert av det som tidligere er sagt om foreliggende kunnskap på feltet og trekker på erfaringer fra tidligere empiriske studier SIFO har gjennomført om spill og bruk av sosiale medier (bla. Kjørstad 2000, 2005, 2009; Helle-Valle og Storm-Mathisen 2008, 2011, kommer 2015; Helle-Valle 2003, 2009; Kjørstad et al. 2010; Borch 2010, Storm-Mathisen og Helle-Valle 2014, kommer 2015).

De empiriske spørsmålene studien satte seg fore å belyse var:

1. Hvilke ekspertråd/veiledning om barns mediebruk og spillatferd tilbys foreldre – og i hvilken grad tar de for seg spillatferd på smarttelefon og nettbrett?
2. Hvordan mottar og oppfatter foreldre råd om barns mediebruk? Hvordan matcher rådene utfordringer foreldre opplever i hverdagen med egne barns mediebruk?
3. Hvor, når og til hva bruker barna medier, og spesielt håndholdte IKT'er, når de er hjemme?
4. Hvordan regulerer foreldre sine barns mediebruk i praksis, og spesielt deres bruk av spill på håndholdte IKT'er?

3.2 Teoretisk rammeverk

Vår overordnede tilnærming til undersøkelser av disse spørsmålene tar utgangspunkt i et radikalt praksisperspektiv (Helle-Valle 2007; 2010). Dette perspektivet – som i særlig grad hviler på arbeidene til den sene Wittgenstein (1968, 1979), supplert av aktør-nettverksteori (Latour 2005) og annen og tredjegerasjons medieteori (Hall 1980; Silverstone et al. 1992; Alasuutari 1999; Morley 2009) – har noen viktige metodiske og analytiske implikasjoner.¹⁹ Noe er allerede antydnet, men nedenfor utdyper vi kort om de mest sentrale elementene.

¹⁹ Det teoretiske perspektivet og den metodiske tilnærmingen vi anvender her er utviklet gjennom flere år (se blant annet Helle-Valle 2003, 2007, 2010; Storm-Mathisen 2008, 2010, 2011; Helle-Valle og Storm-Mathisen 2008; Storm-Mathisen og Helle-Valle 2008, 2014) og bygger på erfaringer fra ulike prosjekter. For eksempel prosjektene: *Gendering ICT in everyday life. A comparative study of ICT practices in family and extra-family contexts* (2009-2013). Et nordisk samarbeidsprosjekt, ledet av SIFO, som fokuserte på IKT bruk i barneskoler og familier, finansiert av NOS-HS. *Contextualising adolescents' egaming* (2007 – 2009). Et prosjekt som undersøkte grensen mellom engasjement og avhengighet i unges online spilling av World of Warcraft og Internet poker, finansiert av NFR.

Vårt perspektiv på praksis er radikalt ved at det betoner nødvendigheten av åpne og empiriske undersøkelser av hva folk faktisk gjør for å kunne gripe mening (jfr. Helle-Valle 2007; 2010). Den vitenskapsteoretiske begrunnelsen for dette er hentet fra arbeidene til den sene Wittgenstein som hevder at praksis ikke er noe som kan eller skal forklares, men snarere er det *som forklarer* (Wittgenstein 1979 §§204, 559) – «practice has to speak for itself» (Wittgenstein 1979: §139). Mening ligger i følge Wittgenstein i bruken og for å forstå mening må vi se på anvendelser innenfor konkrete kommunikative kontekster. Han bruker begrepet om «språkspill» for å få dette frem: “to bring into prominence the fact that speaking of language is part of an activity or of a form of life” (Wittgenstein, 1968: §23). Dette innebærer en påstand om at all mening («tekst») skapes av sin kontekst - de sammenhengene den inngår i (Duranti og Goodwin 1992) - og at vi må avvise forklaringer som bygger på ideer om overordnede strukturer (Latour 2005).

En viktig analytisk implikasjon av dette er at vi, for å forstå barn og unges mediebruk og foreldres regulering av det, må rette blikket mot kontekstene og de konkrete tilfellene og situasjonene der barns mediebruk og foreldres regulering skjer. Det betyr også at vi, for å forstå betydningen av de store diskursene om barn og mediebruk - for eksempel de som gis på nettsider og andre medier - i de små diskursene (jfr. Helle-Valle 2009) må oppsøke situasjoner hvor slike råd kommer i direkte møte med foreldre, gis mening og eventuelt tas i bruk av dem. En annen viktig analytisk implikasjon er at mening ikke kan gripes om vi kun forholder oss til det som lingvistisk uttrykkes (det talte/skrevne). Mening skapes også av kropp. Det lingvistiske eller diskursivt uttrykte er bare ett element i den videre og konkrete utføringen av praksis - det å gjøre noe. Altså blir det viktig å gripe ikke-lingvistiske uttrykk, ikke bare de lingvistiske, og vi må søke å se betydningen av det materielle ved tingene i de aktuelle språkspillene. Dette inkluderer også et fokus på teknologiene og den kapasitet de har til å få ting til å skje. Begrepene til Latour (2005) om aktører og aktanter er nyttige verktøy i denne sammenheng. Når vi i en analytisk forstand ser menneskelige og ikke-menneskelige aktører/aktanter som symmetriske kan vi lettere se hvordan nye IKT'er oversetter eller spiller inn i det å generere nye sammenstillinger av aktør-nettverk.

For å kunne analysere rundt disse aksene, kreves det at vi skiller mellom informantenes egne artikuleringer og handlinger relatert til IKT (ord brukt om IKT, kropp som gjør ting med IKT), og forskerens egne begreper og forståelse om mønstre og handlemåter (Helle-Valle 2010). Vi vil lete etter mønstre og prosesser, ikke strukturer og regler. De eventuelle regulariteter og variasjoner i handlemåter som vi finner (det være seg gjennom spørreskjema eller feltarbeid) er fundert i de praktiske realitetene som de menneskene vi studerer befant seg i da de utførte handlingene. Det er derfor der vi må lete om vi ønsker å gripe det som kan forklare, og det krever at vi motstår fristelsen til å essensialisere og generalisere (basert for eksempel på hva som sies om en regel eller våre ideer om koder).

Tilnærmingen er også kompatibel med annen og tredjegenasjons mediestudier (Alasuutari 1999). Denne tradisjonen vektlegger betydningen av audience ethnography (Hall 1980), det å gripe mediekultur og mediebrukens moralske aspekter (Silverstone et al. 1992) og at mediepraksiser alltid må sees som deler av større sammenhenger (Morley 2009). Halls begreper om innkoding og avkoding (1980) understreker at medieinnhold ikke nødvendigvis vil leses og forstås slik de som lager dem antar, og at det derfor er det viktig å spørre brukere av medier om hvordan de oppfatter teknologier og medieinnhold. Vi trekker også på domestiseringsteorien til Silverstone et al. (1992), og finner den nyttig av to grunner. For det første understreker den at IKT' er objekter som både er medium og innhold og dermed komplekse i sin mening, bruk og regulering. På internett kan det samme innhold medieres fra ulike typer plattformer, samtidig er det ikke nødvendigvis helt det samme å spille eller regulere det samme spillet fra en PC og et nettbrett. For det andre betoner domestiseringsteorien (Silverstone et al. 1992) viktigheten av konteksten for å forstå bruken av IKT og peker på hvordan medieteknologier kommer inn og temmes som akseptable i den moralitet som råder i hjem gjennom: tilegnelse (appropriasjon), plassering (objektivering), innlemmelse i rutiner (inkorporering) og omtale til verden utenfor (konversjon). Tilegnelse (appropriasjon) viser til hvordan teknologien kommer hjem og i hjemmets eie (kjøp, gave, avhending fra andre osv). Plassering (objektivering) handler om hvor teknologien blir plassert og gjort synlig i omgivelsene. Innlemmelse (inkorporering) viser til hvordan teknologien blir

integreert tidsmessig og moralsk inn i rutiner og hverdagspraksisene i hjemmet. Omtale (konversjon) handler om hvordan teknologiene kommuniseres tilbake til verdenen 'utenfor' hjemmet, for eksempel når foreldre møter hverandre på foreldremøter (eller snakker med en intervjuperson).

Når vi kombinerer domestiseringsteori med inspirasjonen fra Wittgenstein kan vi forstå «domestisering» eller «temming» av IKT som de ulike måtene folk gjør mediene til integrerte deler av de språkspillene de deltar i (Helle-Valle og Slette-meås 2008). Dette betyr at vi må analysere hvordan IKT samspiller med andre elementer i spesifikke situasjoner for å få en fullgod forståelse av IKT'enes funksjoner. Det er dette David Morley (2009) peker på når han hevder at god medieforskning bør være en «non media-centric media study» (fordi mediepraksis alltid er knyttet til gitte interesser og perspektiver). Til sammen betyr dette at vi, for å kunne nærme oss undersøkelsens problemstillinger, ikke bare kan forholde oss til skrevne og sagte ord, men også må undersøke og fremskaffe tykkere beskrivelser (Geertz 1973) av på hvilke måter og i hvilken grad barn og foreldre gjør medier til deler av sine praksiser.

3.3 Metoder, utvalg og gjennomføring

Det følger av prosjektets spørsmål og teoretiske perspektiver at det var viktig med en åpen tilnærming og empiriske undersøkelser av hva folk faktisk gjør, både med tanke på hvordan råd gis til foreldre, hvordan de mottas og hvordan foreldre regulerer barns bruk av medieteknologier der denne mediebruken foregår i hjemmet. I utgangspunktet ble undersøkelsen derfor fokusert på tre fenomenfelt som hver for seg innebar ulike metodiske tilnærminger og utvalg. En oversikt av hva dette innebar er skissert med stikkord nedenfor:

- I. **Ekspertråd om barns mediebruk og spilling spesielt** (Hvem gir råd? Hva er rådene?)
 - Websøk/innholdsanalyse av ulike nettsider som gir råd om barns mediebruk²⁰
 - Observasjon på foredrag om barn og mediebruk ved 3 grunnskoler i Oslo
 - Intervjuer med de 3 foredragsholderne
- II. **Foreldres mottak (resepsjon) av ekspertenes råd** (Hva synes foreldre om rådene?):
 - 3 mindre fokusgruppeintervjuer i (etterkant av veiledningsforedrag) med foreldre som hadde deltatt (mødre og fedre med barn i småskolen)
- III. **Foreldre og barns hverdagspraksiser med medier hjemme** (Hvor, når og til hva bruker barna de håndholdte IKT'ene? Hvordan regulerer foreldre sine barns bruk av spill på håndholdte teknologier?)
 - Video-assisterte gå-med intervjuer/observasjoner hjemme hos 9 barnefamilier (3 tilknyttet hver grunnskole) hvor barn (og foreldre) fysisk rekonstruerte og reflekterte over egne daglige rutiner (Pink 2007)

Selv om prosjektets primære fokus var bruk av nettbrett og smarttelefonbruk valgte vi, i alle delene, å fokusere på praksiser og medier i en videre forstand innledningsvis, og dernest se på hvilken måte og i hvilken grad bruk av håndholdte teknologier som nettbrett og smarttelefon var integreert i disse (jfr Morley 2009). For å bidra til å fylle ut kunnskapen som legges til grunn for det allmenne forebyggingsarbeidet er det nødvendig å kunne identifisere ulike elementer og mekanismer som er virksomme i formingen av barnas mediebruk hjemme. Vi ønsket å kunne registrere diskursive data (det som er skrevet og sies), men også gå ut over dette for å fange inn ikke-språklige mediepraksiser og reguleringer i sin spesifisitet (Storm-Mathisen og Helle-Valle 2008, Storm-Mathisen og Helle-Valle 2014). For å få dette var det viktig å søke situasjoner der tilgjengelige råd om barns mediebruk og spilling, foreldres holdninger til dette samt praksiser omkring barns spill på håndholdte teknologier i barnefamilier faktisk ble koplet sammen. Videre krevdes en multimetodisk kvalitativ tilnærming, konsentrert omkring kontekster hvor disse koplingene kunne studeres, og så langt det var mulig anvende deltagende

²⁰ Samt deltakelse på Trygg bruks nettverksmøter.

de observasjonsmetoder som kunne gi den type av tykke beskrivelser som lar oss studere mekanismer og prosesser (Geertz 1973, Storm-Mathisen 2008).

Det var som et forsøk på å følge slike koplinger at studien ble lagt opp slik at vi fulgte en linje fra råd og idealer til hverdagspraksiser. Vi begynte med websøk/innholdsanalyse av nettsider med råd til foreldre, kontaktet og intervjuet aktører som tilbyr foreldreveiledning, oppsøkte så foredrag hvor foreldre med barn i småskolen fikk råd, hvor vi igjen kunne studere hvordan de ble gitt og hvordan foreldre tok i mot dem. Fra disse foredragene rekrutterte vi foreldre som hadde vært på møtene til fokusgruppeintervjuer og til hjemmebesøk med video. Utover websøkene, var altså intervjuer, fokusgruppeintervjuer og observasjon viktige metoder. I intervjuene brukte vi alltid digital opptaker. For å registrere og dokumentere ikke-lingvistiske praksiser under observasjonene anvendte vi også foto og video.

Observasjoner av praksiser i hjem er utfordrende. Vestlige hjem er private og det setter begrensninger på måten man kan observere. I tillegg var teknologiene vi skulle studere bruken av mobile, ikke stasjonære som TV eller pc. Når man skal forske på internettteknologier, er det nødvendig å finne en balanse mellom det å benytte kjente metoder og det å utvikle nye som kan adressere de nye teknologiske fenomenene (Lobe et al 2013). Samtidig er det ikke teknologiene i seg selv, men hvordan de integreres i hverdagsliv, rutiner og reguleres som er i fokus. Vi trengte derfor en metode som kunne følge barns hverdagspraksiser i hjem slik de forløp gjennom rom i boligen, så vel som hvordan medier og mobile IKT'er spesielt, ble integrert i disse praksisene og forstått. For å få dette til ble valgt å bruke video-assistert gå – med observasjonsintervjuer (Pink 2007) med barn og foreldre individuelt hvor hverdagsrutiner og aktiviteter med de håndholdte teknologiene rekonstrueres for ulike perioder av dagen og konkret i rom - fra de stod opp til de gikk til skolen, og fra de kom hjem fra skolen og frem til de la seg (Storm-Mathisen og Helle-Valle 2014). Hensikten var å få rekonstruert hverdagsrutiner og aktiviteter med de håndholdte teknologiene for ulike perioder av dagen og konkret i rom - fra de står opp til de går på skolen, og fra de kommer hjem fra skolen og frem til de legger seg. Samtidig lar metoden oss invitere informanten til å gjøre refleksjoner omkring hvorfor disse rutinene var som de var og hva som kunne forstyrre dem. Disse gå-med intervjuene startet med at vi ba om at de la seg i sengen og viste hva de gjorde fra de våknet til de gikk ut av døren om morgenen. Det samme for fra de kom inn av døren etter jobb/skole og frem til middag. Og til sist for perioden fra etter middag og til de la seg om kvelden. I etterkant hadde vi en mer vanlig intervjusamtale hvor vi fulgte opp med spørsmål som eventuelt ikke hadde blitt besvart, som for eksempel: Hvor, når og til hva bruker du smarttelefon og/eller nettbrett? Hvilke typer spill? Er du online? Hvem spiller du med? Hva opplever du? Snakker du med andre om det du spiller? Hvem snakker du med? Er det regler for spillingen din? Hvilke? Hva synes du om dem? Er de lette å følge? Osv.

I alle rekrutteringsfaser søkte vi å oppnå et utvalg som kunne gi cases av maksimum informasjon og vise variasjon omkring barnas bruk av medier og foreldres regulering (Flyvbjerg 2006). En oversikt over utvalg av skoleforedrag, foreldre og familier som inngikk i datautvalget er gjengitt nedenfor.

Datainnsamling				Tot
Gjennomgang av ulike rådgivende aktørers nettsider	Hovedsider og relevante lenker			23 aktører
	Skole 1 Oslo ytre vest	Skole 2 Oslo ytre øst	Skole 3 Oslo Nord	
Intervju foredragsholder	1	1	1	3 foredrags- holdere
Deltagelse foreldremøte på skolen (observasjon og rekruttering)	1-7 kl. (ca. 70 pers)	1-7 kl. (ca 30 pers)	1-3 kl. (ca. 100 pers)	Ca. 200 deltakere
Intervju foreldre i fokusgruppe på skolen etter møte	3	4	7	14 foreldre
Hjemmebesøk med video-observasjon/intervju	3	3	3	9 familier

Figur 3-1 Utvalg; skoleforedrag, fokusgruppe med foreldre og gå-med intervju i familier²¹:

Det meste av datainnsamlingen ble gjennomført våren 2014. I januar-februar 2014 ble det utarbeidet informasjonsbrev og samtykkeerklæring til rådgivende aktører m/ foredragsholdere, foreldre og barn (vedlegg 1&2) og prosjektet ble meldt til NSD . Selv om vi startet først med nettsidene fortsatte vi å følge med på dem gjennom hele 2014. Fokusgruppeintervjuene ble gjennomført direkte i etterkant av foreldremøtene i mars 2014, mens hjemmebesøkene fulgte i ukene etter og frem mot mai 2014. Siden prosjektet skulle omfattet observasjon av barn under 15 år var det nødvendig å innhente særskilt samtykke både fra barna som deltok og fra deres foreldre.

Foredragene hadde varighet på ca. 2, timer, fokusgruppene hadde en varighet på ca. 1 time og hjemmebesøkene varte mellom 1-2 timer. Metodene, kontekstene og utvalget av informanter vil bli presentert i mer detalj i de empiriske kapitlene som følger.

²¹ Skriftlig samtykke til deltagelse er innhentet fra både eksperter og familier.

4 Råd om barns mediebruk og dataspilling – nettsider og foredrag

Hvilke ekspertråd/veiledning om barns mediebruk og spillatferd tilbys foreldre – og i hvilken grad tar de for seg utfordringer spesifikke for barns bruk av nettbrett og smarttelefon?

Om vi skal forstå foreldres regulering av barns mediebruk og hva som kan påvirke den, er det nødvendig å ha et visst bilde av den informasjon som potensielt er tilgjengelige for søkende foreldre; hvem som gir den og hva den inneholder.

For å skissere et slikt bilde ser vi i teksten nedenfor på to steder hvor slike ekspertråd gis og kan nå foreldre: internettsider og i foreldreforedrag. Vi ser først på ulike internettsider for å danne et oversiktsbilde over hvem de største organisasjonene som gir råd er og hva slags råd de gir. Dernest beskriver vi råd som ble gitt direkte til foreldre på de tre skoleforedragene om nettvett hvor vi deltok som observatører.

4.1 Nettsider med råd om barns spill- og mediebruk

I vår inngang til og utvalg av nettsider hvor foreldre kan finne råd om barns mediebruk og spilling begynte vi å se på sidene til aktører som har et offentlig ansvar eller forvalter en form for ekspertrolle.

Medietilsynets sider var derfor en naturlig startsted. Medietilsynet er nettopp gitt overordnet ansvar på området og fungerer som et knutepunkt som fordeler oppgaver videre via ulike nettverk og portaler på internett. Blant annet koordinerer Medietilsynet, gjennom *Trygg Bruk nettverket*, arbeid med trygg bruk av digitale medier for barn og unge i Norge og løfter opp ressurser. Medietilsynet er også rådgivende instans for Dataspill i Norge, leder en tverrfaglig arbeidsgruppe om problemskapende spill og samler ressurser på siden *problemspilling.no*. Mange av de andre sentrale aktørene i feltet samarbeider gjennom Medietilsynets nettverk og arbeidsgrupper. Dette kommer til uttrykk på Medietilsynets nettsider gjennom mange lenker til andre aktører i feltet. Lenkene går både statlige og private aktører, veldedige som bransje. Noen av disse har igjen egne nokså utarbeidede nettsider med råd om barn og mediebruk rettet mot foreldre. Det synliggjør at feltet er svært stort, Mediebruk, generelt så vel som de som angår spill spesielt, favner mange forhold: det som gjelder teknologiene i seg selv og deres tekniske muligheter (for eksempel internett og ulike plattformer), innholdet de medierer og de aktiviteter mediebruken er del av. Med internett er innhold og aktiviteter blitt mangfoldige. Det handler ikke bare om ulike genre for innhold, men også om potensiale for relasjoner og kommunikasjon med kjente og ukjente (via tekst, lyd og bilde), samt forhold rundt den praktiske og hverdagslige bruken. Ulike aktører, både offentlige og ideelle og private organisasjoner, har og tar ekspertrolle og ansvar på ulike sider ved dette og det er nødvendig med samarbeid på tvers.

Til sammen har vi sett på nettsidene til mer enn 23 av de mest synlige rådgivende aktørene. Herfra har vi fulgt lenker som er relevante med hensyn til råd om spilling, nettbrett og smarttelefon. På grunn av den store informasjonsmengden konsentrerer vi den videre gjennomgangen til nettsidene til 5 av de aktørene som er mest synlige som leverandører av råd til foreldre om barn og mediebruk på nett generelt (nettvett) og spilling spesielt. Tre av dem er offentlige instanser med ansvar som relaterer til feltet.

For det første *Medietilsynet.no* som vi allerede har nevnt. Her beskriver vi fire undersider med lenker: *barn og medier*, *trygg bruk*, *dataspilling* og *problemspilling.no*. Fra *problemspilling.no* følger vi i tillegg lenker til ressurser på ytterligere tre aktørers nettsider hvor det gis råd for å forebygge problematisk spilling: *Ko-Rus Øst*, *hjelpelinjen.no* og *Spillavhengighet-Norge*. For det andre og tredje ser vi på sidene til *Forbrukerombudet.no* og *nettvett.no*. Videre ser vi på sidene til to veldedige organisasjoner som agerer som aktive rådgivere på feltet: *barnevakten.no* og *redd barna.no* (se figur med oversikt nedenfor).

Utover å se på rådene tilknyttet sidene til de til sammen 9 aktørene vi har nevnt over gjorde vi åpne søk – for eksempel med søkeordene [barn mobil/nettbrett spill råd] – utfra en tanke om at noen foreldre nettopp søker råd på denne måten. Slike søk ledet oss i stor grad til nyhetsoppslag knyttet til Barnevakten, Forbrukerombudet, Telenor og eller andre telecomleverandører, og forteller at dette er aktører som deltar aktivt i debatten om barn og spill. Det finnes en rekke flere aktører/nettsider som kunne vært nevnt, men som vi må utelate her på grunn av plasshensyn. En omtale av noen av de øvrige aktørene/sidene vi har vurdert i denne kategorien er omtalt i vedlegg 2 sist i rapporten.²²

Aktør/nettside	Tilknyttet	Rettet mot	Hovedfokus	Hvordan / Hva
Medietilsynet.no	Kulturdepartementet	For alle, særlig voksne	Ytringsfrihet, rettsikkerhet, demokrati	Tilsyn og forvaltning. Trygg Bruk
Barn og medier	Medietilsynet			
Trygg Bruk	Medietilsynet, Interdep. Samarbeid	For alle, særlig voksne	Kunnskap Kompetente barn	Koordinere aktører, spre kunnskap/nettverk
Dataspill	Medietilsynet	For alle	Spilling generelt	Rådgivende instans/faktainformasjon, råd om bruk.
problemspilling.no	Medietilsynet	De som jobber med barn og unge (skole/helsepersonell)	Problemspilling	Øke og samlekompetanse/brosjyre, nettportal, nasjonal konferanse, nettverk
Kompetansesenteret for rus (KoRus-Øst)	Helsedir.	Alle involverte	Koordinere, utvikle, formidle kompetanse om spilleavhengighet	Veiledere, retningslinjer, kompetanse
Hjelpelinjen.no	Lotteritilsynet og Sykehuset Innlandet	Alle med spillproblemer	Spillavhengighet	Info og vise til behandling
Spillavhengighet-Norge (spillavhengighet.no)	Frittstående interesseorganisasjon	For spillavhengige og pårørende	spillavhengighet	Info og vise til behandling
Forbrukerombudet.no	Barn og likest. dep.	Næringsliv	Sårbare forbrukere	Tilsyn, næringsliv
Nettvett.no	Nkom ²³ , Samferdselsdep.	Alle + næring.	Sikker internettbruk	Antivirus, filter...
Barnevakten.no	Ideell org. + Kavlifondet	Særlig voksne	Trygg mediebruk	Formidle, engasjere
Redd Barna.no	Ideell org. medl.styrt	Særlig voksne	Trygg nettbruk	Formidle, engasjere

Figur4-1: Oversikt over sentrale aktører og nettsider som gir råd om barn og dataspill

Gjennom året 2014²⁴ søkte vi altså omkring på disse nettsidene. Som oversikten illustrerer har aktørene ulike tilknytninger, oppgavefokus og arbeidsoppgaver. De retter seg også mot litt ulike mottakergrupper, og ofte flere. Dette gjør at presentasjonen og vektleggingen i rådene kan variere noe. Ofte berøres en rekke problemstillinger kort og overordnet og det gis lenke videre til sider som kan gi noe mer konkrete råd. I gjennomlesingen av nettsidene har vi lagt vekt på å tenke som foreldre på jakt etter informasjon for støtte til regulering av egne barns spillaktiviteter, og spesielt med tanke på råd om bruk av nettbrett og smarttelefon.²⁵ Nedenfor vil vi gi leseren et inntrykk av hva nettstedene til disse 5

²² I denne rapportens gjennomgang avgrensner vi oss til å se på aktører/nettsider som eksplisitt har fokus på regulering av barns mediebruk og dataspilling. Det finnes mye informasjon på nettsidene til departementer og direktorater, ideelle organisasjoner, næringslivsinteresseorganisasjoner, samt aktører i privat næringsliv som på ulike måter bidrar i arbeid for å trygge barn og unges digitale hverdag som vi ikke berører. For bransjeaktørene er for eksempel slike råd gjerne ledd i en foretningsstrategi som også innebærer å ta samfunnsansvar. En beskrivelse av noen av aktørene og nettstedene som vi har sett på, men ikke berører her, kan finnes i vedlegg 2.

²³ Nasjonal kommunikasjonsmyndighet NKOM (tidligere Post og Teletilsynet)

²⁴ Informasjon om de ulike aktørene er i hovedsak hentet fra de ulike aktørenes egne presentasjoner på deres nettsider.

²⁵ . Selv om vårt fokus primært er på den informasjonen som kan tolkes som mer eller mindre eksplisitte råd til foreldre om dataspilling, er vår oppmerksomhet i inngangen rettet bredt mot råd om mediebruk generelt. Generelle råd om nettvett kan være svært relevante for dataspilling, ikke minst på nye håndholdte teknologier. Nettbrett og smarttelefon gjør det lett for

(9) sentrale aktørene gir av råd og informasjon til foreldre om barn og mediebruk. Vi beskriver kort hva som kjennetegner aktøren som gir råd og hva rådene om mediebruk og spillinger spesielt går ut på. Vi ser også på om det finnes råd spesifisert for smarttelefon og nettbrett. Fordi vi ser på såpass mange nettsted er gjennomgangen blitt lang. Den utålmodige leser kan derfor gå rett til punkt 4.1.6 hvor vi gjør en oppsummering av gjennomgangen.

4.1.1 Medietilsynet.no

Medietilsynet er²⁶ et statlig tilsyns- og forvaltningsorgan som iverksetter lover og vedtak fra Stortinget, Regjeringen og Kulturdepartementet og skal bidra til å oppfylle samfunnsmålene om yttingsfrihet, rettsikkerhet og et levende demokrati. Som allerede nevnt har de også koordinerende ansvar for arbeid med trygg bruk av digitale medier for barn og unge i Norge, inkludert det som handler om dataspill, mediekompetanse og reklame/sponsing. På medietilsynet.no forside gis en oversikt over de temaer Medietilsynet har informasjon og kompetanse om (se bilde nedenfor).



Utfra formålet med denne rapporten, hvor vi leter etter råd om barn, medier og dataspill slik foreldre kan tenkes å gjøre det, peker følgende tema seg ut som relevante å klikke på.

/Barn og Medier
/TryggBruk
/Dataspill
Problemspilling.no

Nedenfor gir vi derfor en kort beskrivelse av innholdet på disse sidene..

[Medietilsynet.no/Barn og Medier](#)

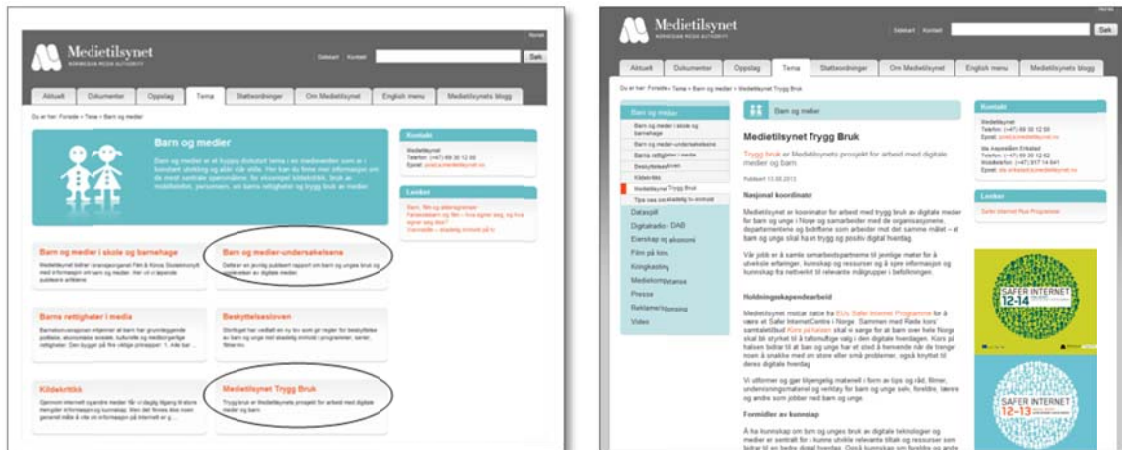
Under fanen Barn og Medier (se bilde²⁷) finner vi ikke direkte informasjon og råd om barn og medier. Informasjonen som er lagt ut handler i hovedsak om Medietilsynets arbeid på feltet og er sortert under seks hovedoverskrifter: *Barn og medier i skole og barnehage, barns rettigheter i media, kildekritikk, barn og medierundersøkelsene, beskyttelsesloven og Medietilsynet Trygg bruk*. Vi ser kort på innhol-

barna å kople seg på nett – og dermed få tilgang til et bredt spekter av singelspiller-, og multispiller-spill uten å måtte kjøpe dem i en fysisk butikk og som det av den grunn kan bli vanskeligere for foreldre å følge med.

²⁶ Hentet fra <http://www.medietilsynet.no/Om-Medietilsynet/>, 4.1.2015, Publisert 08.10.2013

²⁷ Skjermdump nedlastet fra <http://www.medietilsynet.no/Tema/Barn-og-unge/>, 4.1.2015

det under to av disse overskriftene. For det første det som står under overskriften *Barn og Medier undersøkelsene* og for det andre det som står under *Medietilsynet Trygg bruk*.



Overskriften *Barn og Medier undersøkelsene*²⁸ tar oss til Medietilsynets rapporter fra undersøkelser som har kartlagt endringer i barn og unges mediebruk over flere år. Disse representative undersøkelsene har blitt viktige referanser og brukes hyppig i offentlig debatt, forskning, handlingsplaner, ulikt informasjonsmaterieill, i tillegg til å være retningsgivende for ulike organisasjoners arbeid. Rapportene er det også lenket til fra andre sider. Selv om det er lite trolig at vanlige foreldre gjør dypdykk i disse er det laget korte fremstillinger av hovedfunn som kan gi nyttig informasjon til foreldre om hva som er vanlig.

Overskriften *Medietilsynet Trygg Bruk*²⁹ lenker til en side (se bilde over) hvor det gis informasjon om Trygg Bruk prosjektet som Medietilsynet koordinerer, som ledd i et større EU prosjekt, i samarbeid med ulike organisasjoner, departementer og bedrifter for å gi barn og unge en trygg og positiv digital hverdag. Vekten i arbeidet er på holdningsskaping og formidling av kunnskap samt internasjonalt samarbeid for å utforme og tilgjengeliggjøre ressurser for foreldre, lærere og andre som jobber med barn og unge. Den nettsiden vi kommer til denne veien fokuserer altså mest på nettverkets mandat og rolle og har nok ikke foreldre som målgruppe, men man kan også klikke på ord i rødt i teksten som lenker til andre sider: *Trygg bruk*, *Kors på Halsen*, *EUs Safer Internet Programme* og *Medietilsynets egne undersøkelser*. Ved å klikke på ordet *Trygg bruk* lenkes man til Trygg Bruk prosjektets egen side hvor nyheter og utadrettede virksomhet er nærmere beskrevet. Denne siden kan også nås mer direkte fra Medietilsynets hovedside, hvor den er markert som et eget tema, og vi ser nærmere på den nedenfor.

[Medietilsynet.no/Trygg Bruk](http://www.medietilsynet.no/Trygg-Bruk)³⁰

Til grunn for Medietilsynets arbeid med Trygg bruk prosjektet ligger EU prosjektet Safer Internet Programme, men også FN's Barnekonvensjon. En vesentlig side ved prosjektet er samarbeid og formidling om aktører som arbeider med nettrelaterte problemstillinger, og deres materieill. Seks departementer og mer enn 40 organisasjoner og bedrifter³¹ samles i *Trygg Bruk Nettverket* (se oversikt under). Det arrangeres jevnlig nettverksmøter hvor pågående arbeid på feltet presenteres og diskuteres. Målsetningen for arbeidet er at barn og unge skal bli selvstendige, trygge og kompetente brukere av digital teknologi. Utfordringen med å balansere barns rett til ytringsfrihet og informasjon mot deres rett til beskyttelse søkes oppnådd gjennom å kommunisere nøytralt og nyansert, med barns beste og hverdag som utgangspunkt. Trygg Bruk senteret bistår med ressurser på nett og rådgivning til kom-

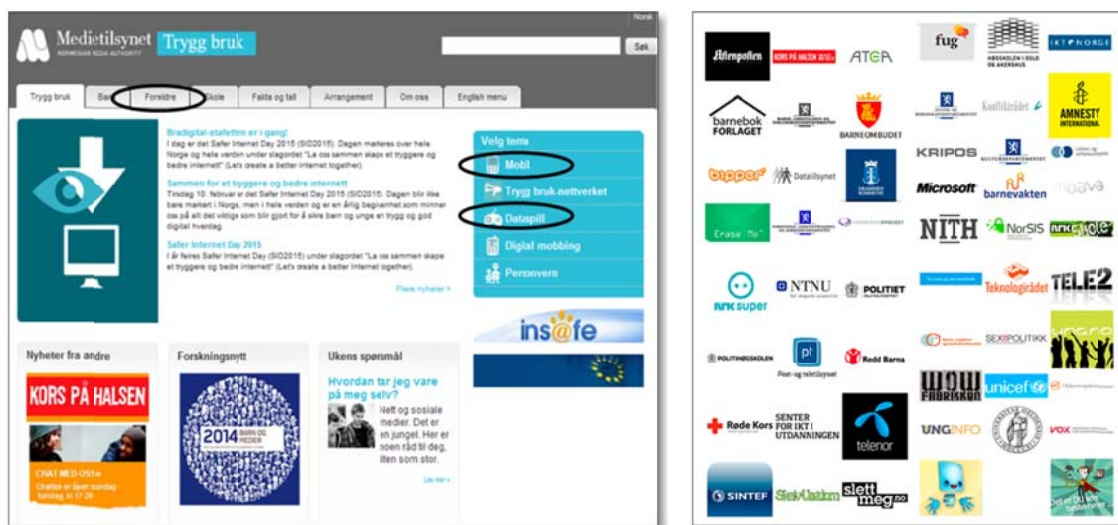
²⁸ <http://www.medietilsynet.no/Tema/Barn-og-unge/Medietilsynets-rapport-om-barn-og-digitale-medier/>

²⁹ <http://www.medietilsynet.no/Tema/Barn-og-unge/Trygg-Bruk/>

³⁰ <http://www.medietilsynet.no/trygg-bruk/>

³¹ En rekke offentlige etater, ulike organisasjoner og bedrifter er medlemmer. Ikke minst er mange store telecom og mediebedrifter med.

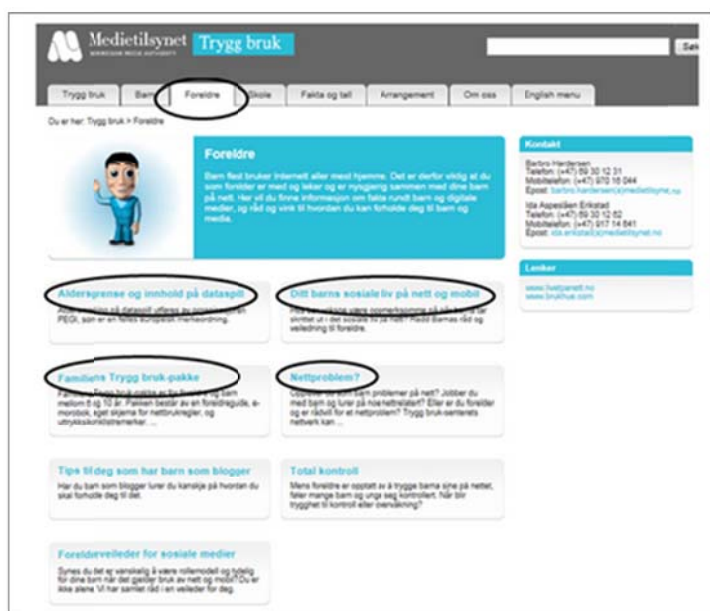
muner, skoler og privatpersoner angående barn og medier. Det er også Trygg Bruk prosjektet som har utarbeidet «Tiltaksplanen for barn, unge og nye medier» i regi av Barne- og Likestillingsdepartementet».



Nettsiden til prosjektet Trygg Bruk har en annen layout enn Medietilsynets informasjonsside om nettverket, og inneholder mer detaljert informasjon om prosjektets konkrete arbeid og ressurser (det er derfor litt forvirrende at titlene på disse sidene er så like). Sentralt på siden presenteres nyheter. Øverst på siden peker fanene *Trygg bruk*, *Barn*, *foreldre*, *Skole*, *fakta og Tall*, *Arrangementer*, *Om oss* og *Engelsk* mot at målgruppene for prosjektet er mange og at foreldre nettopp er en av disse. Til høyre på siden gis lenker til seks tema: *Mobil*, *Trygg bruk nettverket*, *Dataspill*, *Digital mobbing* og *Personvern* (se bilde under). I den videre gjennomgangen av ser vi nærmere på det som står under fanen *Foreldre* samt det som er å finne under temaene *Mobil* og *Dataspill* (se bilde over).

Medietilsynet.no/Trygg-bruk/Foreldre/

Fanen merket *Foreldre* på Trygg Bruk kan vi anta nettopp har foreldre som primær målgruppe. Denne lenker til syv tema (se bilde under), og vi skal se nærmere på de fire som er mest relevant for barn og dataspill: Aldersgrense og innhold på dataspill, Ditt barns sosiale liv på nett og mobil, Familiens Trygg Bruk pakke og Nettproblem?



Aldersgrense og innhold på dataspill³²

På denne siden gis informasjon om den felleseuropeiske merkeordningen til organisasjonen Pan-European Game Information (PEGI). PEGI systemet har en historie tilbake til 2003, ble opprettet for å gi foreldre informasjon som kan gjøre det lettere å ta avgjørelser ved kjøp av dataspill. Ordningen støttes av de største konsollprodusentene og innebærer at alle nye digitale spill er aldermerket 3+, 7+, 12+, 16+ og 18+. Det som også er nyttig for foreldre på denne side er også oversikten over ikonene som er utviklet for å signalisere type innhold i spillet så foreldre letter kan vurdere at de ikke inneholder elementer som de vurderer som skadelige for barnet (se bilde under). Som vi tidligere pekte på viser Medietilsynets undersøkelser at andelen foreldre som sier de følger denne ordningen er økende (Medietilsynet 2014) og arbeidet med å sette fokus på dette synes å ha hatt en effekt.

	Spillet vurderes som harmløst, men det kan likevel være for vanskelig for små barn.		Vold Spillet inneholder voldsskildringer.
	Spillet kan virke skremmende på mindre barn.		Rusmidler Spillet kan vise hendelser eller situasjoner der rusmidler (alkohol, narkotika osv) blir brukt.
	Spillet kan inneholde ufint språk og voldsskildringer.		Grovt språk Spillet kan inneholde verbalt eller skrevet språk av en grov art, med for eksempel banning.
	Spillet kan inneholde voldsskildringer der man f.eks. kan se blod.		Diskriminering Spillet inneholder skildringer av, eller materiale som kan oppmuntre til, diskriminering.
	Spillet kan for eksempel vise realistisk vold mot forsvarsløse mennesker og dyr. Vær spesielt oppmerksom på spill som er merket 18+, da disse kan virke skremmende på mange.		Redsel Spillet kan vekke redsel eller virke skremmende på mindre barn.
			Sex og nakenhet Spillet skildrer nakenhet og/eller seksuell atferd eller seksuelle lentydninger.
			Gambling Spill som oppmuntrer til gambling/pengespill.

Ditt barns sosiale liv på nett og mobil

Fanen *Ditt barns sosiale liv på nett og mobil* leder til side med informasjon om Redd Barnas brosjyre³³ « Ditt barns sosiale liv på nett og mobil» (se bilde under) som er laget for å gi foreldre råd og veiledning om hva de bør være oppmerksomme på og kan gjøre for å hjelpe sine barn til å sette grenser. Det gis også en lenke til Redd barnas nettside. Når man klikker på ikonet av brosjyren « Ditt barns sosiale liv på nett og mobil» ledes man til en side hos Redd Barna hvor brosjyren kan lastes ned.³⁴ Dette er en brosjyre som deles ut på Redd Barnas nettvettforedrag og på Barnevaktens foreldreforedrag og vi velger å si litt mer om den her. Øvrig informasjon på Redd Barnas nettside berører vi nærmere senere.

Brosjyren « Ditt barns sosiale liv på nett og mobil»³⁵, har noe generell info og fokuserer på Facebook, virtuelle verdener og spill, mobbing på nett og sms, You Tube, Chatting, Webcam og Skype. Under hver tematikk skilles det i rådene mellom hva foreldre skal være oppmerksom på og hva de kan gjøre (se eksempel i bilder ovenfor).

³² <http://www.medietilsynet.no/Trygg-bruk/Foeldre/Aldersgrense-og-innhold-pa-dataspill/>

³³ <http://www.medietilsynet.no/Trygg-bruk/Foeldre/Ditt-barns-sosiale-liv-pa-nett-og-mobil/>

³⁴ <http://www.reddbarna.no/nyheter/foeldre-overser-barns-sosiale-nettliv#prettyPhoto>

³⁵ <http://www.reddbarna.no/nyheter/foeldre-overser-barns-sosiale-nettliv#prettyPhoto>



Det er nyttig at rådene om hva foreldre kan gjøre er spesifisert for de ulike aktivitetene. For foreldre som søker råd om barn spilling på mobil og nettbrett er informasjonen som gis i denne brosjyren om virtuelle verdener og nettspill samt om chatting og Webcam/Skype spesielt relevante. Når det gjelder nettspill anmodes foreldre om å være oppmerksomme på hvor sterkt engasjerende slike spill kan være og at de kan chatte med andre. Rådet er å engasjere seg i spillingen og i dialog med barna om det som skjer der: ta barnet på alvor det er ekte følelser, tidsbruksavtaler, oppfordre til åpenhet om alle slags erfaringer, lær barnet å blokkere og rapportere ubehagelige personer og erfaringer. I denne brosjyren gjøres foreldre altså oppmerksomme på, i større grad enn i andre lister med råd vi har sett, at mange nettspill har chattefunksjon og webcam/skype løsninger og at det kan føre med seg at barna kan få ubehagelige erfaringer i form av andres uønskede oppførsel når de spiller.. Generelt er rådene knyttet til dialog og engasjement: være interessert, gjøre med og følge med og regulere ved avtaler og ha god kontakt med barna. Det legges også vekt på at foreldre må informere barna sine: for eksempel om at de ikke er forpliktet til å opprettholde kontakt med noen som helst på nett og at de kan selv avslutte enhver kontakt om de ønsker.

Familiens Trygg bruk-pakke

Fanen Familiens Trygg Bruk-Pakke leder til en hvor man kan finne materialet som er samlet i *Familiens Trygg bruk-pakke*.³⁶ Materialet er fra 2009 og ble utviklet i det europeiske samarbeidet for foreldre og barn mellom 6 og 10 år. Pakken består av en foreldreguide, en e-moropakke for familien, eget skjema for nettbrukregler, og uttrykksikonklistremerker (se bilde).



Pakken er en guide for foreldre som veiledere for sine egne barn i nettverdenen, og organiserer råd og aktiviteter for å engasjere til dialog og etablere gode rutiner rundt fire e-sikkerhetstemaer knyttet til trygg bruk: *Sikkerhet gir trygghet; Kommunikasjon; Nettmobbing; og Underholdning og nedlasting.*

³⁶ Utarbeidet av Insafe, det europeiske nettverket av nasjonale kontaktsentre som arbeider med å øke bevisstheten rundt sikkerhetsproblemer på Internett. Oversatt av Medietilsynets Trygg bruk-prosjekt, støttet av den interdepartementale gruppen for trygg bruk av Internett. Hentet 5.1.2015 fra <http://www.medietilsynet.no/Documents/Trygg%20bruk/Familiens%20Trygg%20bruk-pakke%20PDF/foreldreveiledning.pdf>

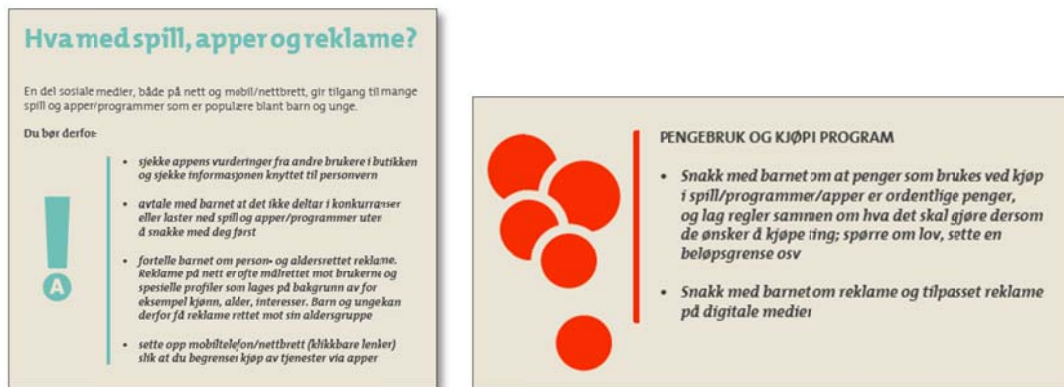
Her finner foreldre praktiske råd om hvordan de kan gå frem for å sikre og bevisstgjøre barn omkring det å sette på sikkerhetsinnstillinger, lage gode ordninger for nedlastning og føre dialog med barna om det de opplever på nett når det gjelder innhold de finner og relasjoner de inngår i der. I tillegg gis det også konkrete råd om spill (se bilde): sette opp regler for bruk, konsentrere bruk i dagligrommet, hold øye, før dialog og følg aldersmerking. Siden pakken er fra 2009 er fokuset naturlig nok i hovedsak på stasjonær pc og konsoll. Eksempelene om dialog med andre på internett, profilvern og sikkerhetsinnstillinger for å begrense kostnader og kjøp er relevante i forhold til mobil og nettbrett, også rådene om spill, selv om de trolig er mer kompliserte å følge opp når spillingen ikke lengre foregår fra stasjonære enheter.

Nettproblem?

Under fanen *Nettproblem?* ligger en brosjyre med oversikt over noen av Trygg Bruks samarbeidspartnere som kan hjelpe barn og unge med ulike nettrelaterte problemer:

1. Tryggbruk.no – faktabase, informasjon og veiledning, oversikt hvem-gjør-hva
2. Korspahalsen.no – gratis og anonymt samtaletilbud, trygge voksne som lytter og hjelper videre
3. Tips.kripos.no – tar i mot tips fra barn og unge om uønskede seksuelle henvendelser på internett
4. Slettmeg.no – NorSIS tjeneste som hjelper med å slette uønskede bilder/profiler/informasjon
5. Barneombudet.no – svarer på spørsmål knyttet til krenkelsers/mobbing/brudd på personvern/blogg
6. Barnevakten.no – ideell org. som gir råd om barns mediebruk
7. Konflikttraadet.no – bistår involverte til å snakke sammen, feks i en mobbesak, gjenopprette urett
8. Reddbarna.no – barnerettighetsorganisasjon, beskytte mot krenkelsers og overgrep på nett barn
9. Brukhue.com – Ungdomsskoleturne om digital mobbing
10. Dubestemmer.no – undervisningspakke om nettvett, personvern, digital mobbing etc.
11. Nettvett.no – informasjon, råd og veiledning om sikker bruk av datamaskin og sosiale medier

Det kan nok gi viktig informasjon til foreldre, men for foreldre som søker informasjon på nett hadde det vært en fordel om det hadde vært aktive lenker til aktørene på siden, i tillegg til den nedlastbare brosjyren.



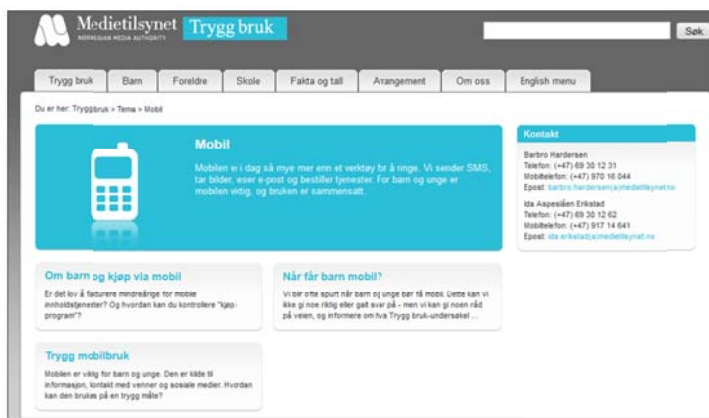
Undersidene *Tips til deg som har barn som blogger*, og *Total kontroll*³⁷ – leder til informasjon og diskusjonsopplegg for foreldre om vektning av barns behov for beskyttelse mot deres rett til privatliv, yttingsfrihet og utfoldelse. Under fanen *Foreldreveileder for sosiale medier* ligger det en brosjyre hvor ulike sosiale medier forklares og tilhørende problemstillinger gjennomgås. Det fremheves at noen sosiale medier gir tilgang til mange spill og apper som barn liker, og foreldre bør derfor sjekke informasjon om personvern, lage avtaler om nedlastinger og kjøp, fortelle barnet om person- og aldersrettet reklame, samt begrense kjøp via innstillinger i mobil/nettbrett. Det pekes også på å være oppmerksom på reklame og kjøp i spill og apper som tilbys via sosiale medier – men uten at det konkretiserer noe videre hva man kan gjøre for å hjelpe sine barn med det (selv om det finnes noe informasjon tilgjengelig inne i en nedlastbar brosjyre). Fanen *Aldersgrenser og innhold på dataspill* leder til Medietilsynets nettsider på temaet, som ble gjennomgått over.

³⁷ Men noen av lenkene er pr dags dato inaktive.

Det er altså mye materiell om spill, nettbruk, apper og kjøp samlet under fanen Foreldre på Medietilsynets sider som er relevant for foreldre som er på jakt etter råd omkring egne barns spilling på smarttelefon og nettbrett, og Brosjyren til Redd Barna som man finner lenke til samler og formulerer disse kanskje disse aller tydeligst. Nedenfor ser vi nærmere på informasjonen som Medietilsynet gir på temasiden Mobil.

Medietilsynet.no/Trygg-bruk/Tema/Mobil/

Temaet *Mobil* under *Trygg bruk* sin hovedside lenker til en side hvor følgende hovedbudskap er vektlagt: «Mobilen er i dag så mye mer enn et verktøy for å ringe. Vi sender SMS, tar bilder, leser e-post og bestiller tjenester. For barn og unge er mobilen viktig, og bruken er sammensatt». For øvrig er informasjonen om mobil organisert under tre overskrifter: når får barn mobil, trygg mobilbruk og om barn og kjøp via mobil.



Når man klikker på *Når får barna mobil* kommer man til en tekst hvor det igjen oppfordres til at foreldre veileder sine barn om bruk:

Mobiltelefonen er et digitalt verktøy som nå har blitt så sammensatt og fleksibelt som mobilen må følges opp av veiledning fra foreldre og familie. Mobiltelefonen er i dag en datamaskin. Du kan gå på Internett, lese e-post og besøke dine sosiale nettstedene og forumer. Det er viktig å være bevisst og klar på hvilke behov man mener telefonen skal fylle, og hvorvidt man mener barnet kan ta kontroll over disse.

Det gis ikke konkrete råd om rett alder for første mobil, men henvises til statistikk fra Barn og medierundersøkelsen som viser at gjennomsnittsalder for å få mobil er 8 år.

På siden *Trygg mobilbruk* er vekten lagt på å gi foreldre informasjon om hva barn og unge har svart i Barn og medier undersøkelsen. I teksten på siden oppfordres foreldre til å føre dialog med barna – om tidsbruk, innhold og trygg/sikker bruk – og til å være like interessert i innholdet i hva barna driver med på mobilen, og ha en dialog på dette, som i å regulere tidsbruken. «Tydelige regler og engasjerte voksne er det beste barn kan ha for å kunne ta gode valg» – hvilket også fremheves som avgjørende i kampen mot mobbing.

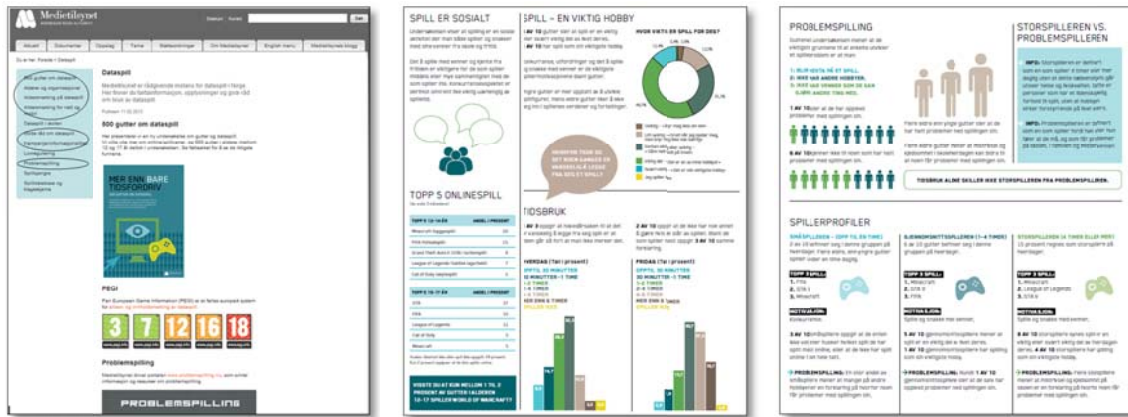
På siden *Om barn og kjøp via mobil* er lenke til Forbrukerombudets side for generelle tips om smartere mobilbruk samt detaljerte oppskrifter for hvordan foreldre, ved å sette på innstillinger i telefonen, kan skru av barnas mulighet til å kjøpe i programmer/apper (som vi senere vil omtale litt nærmere).

Det siste temaet vi vil se på under *Trygg Bruk* sin hovedside er *Dataspill*. Når vi klikker på dette temaet tas vi til medietilsynet.no/Dataspill/, en side som også er tilgjengelig fra hovedsiden. Det er denne vi ser nærmere på i neste avsnitt.

Medietilsynet.no/Dataspill

I nyhetsfeltet under temaet *Dataspill* på medietilsynet.no (se bilde under) løftes fire saker frem i overskrift: *Dataspill* (her opplyses om at Medietilsynet er rådgivende instans i forbindelse med internett og

dataspill, og at leseren kan finne en rekke faktaopplysninger, informasjon og gode råd om dataspilling på siden), *500 gutter om dataspill* (tall fra en undersøkelse), *Pegi-ordningen* (aldersmerking) og *Problemspilling* (med lenke til problemspilling.no). I klikkgarden til venstre på siden listes en rekke undertemaer. Vi ser i det videre nærmere på fire undersider som fokuserer på fakta formidling; *500 gutter om dataspilling*, *aktører og organisasjoner*, *aldersmerking på dataspill og på nett og mobil*, to nettsider med tips og råd; *gode råd om dataspill*, og *kampanje og informasjonstiltak*, samt nettportalen *Problemspilling.no*.



500 gutter om dataspill

Under sidefanen 500 gutter om dataspill presenteres resultater fra en undersøkelse i 2013 av 500 gutters online spill-vaner i et fakta-ark (panelundersøkelse utført av Ipsos MMI på bestilling fra Medietilsynet som en del av regjeringens Handlingsplan mot spilleproblemer 2013–2015, Kulturdepartementet 2012). Disse tallene gir et oversiktsbilde av norske gutters spillemønster og kan være en referansesamme å vurdere spillemønster i familien mot. For eksempel skisseres 3 ulike profiler for daglig spilling: småspilleren (opp til en time), gjennomsnittsspilleren (1-4 timer) og storspilleren (4 timer eller mer). Det gis informasjon om forskjell på storspilleren og problemspilleren (basert på definisjonen i Frøyland et al. 2010), og understrekes at forskjellen ikke primært handler om tidsbruk, men snarere i hvilken grad spillingen forstyrrer livet for øvrig og genererer problemer knyttet til familie, skole og venner.

Aktører og organisasjoner

Under sidefanen Aktører og organisasjoner gis en oversikt over relevante aktører som på ulike måter knytter an til informasjon og rådgivning om dataspilling, digitale medier, spillbransje og hjelpeinstanser.

- *Pan European Game Information (PEGI)* – system for aldersmerking av dataspill for å gi foreldre informasjon som skulle gjøre det lettere å ta avgjørelser ved kjøp av dataspill.
- *JoinGame* – nasjonalt ressursnettverk på dataspill der målet er å styrke forskning, utvikling og samarbeid mellom ulike institusjoner som jobber med dataspill.
- *Hjelpelinjen* – for spillavhengige, skal hjelpe mennesker i krise, vise til annen hjelp og samle informasjon om spillavhengighet. Lotteritilsynet og Sykehuset Innlandet HF Sanderud.
- *KoRus-Øst* – er organisert under Sykehuset Innlandet HF, avdeling for rusrelatert psykiatri og avhengighet. Har blant annet spisskompetanse på problematisk spilleatferd.
- *Barnevakten* – en organisasjon som gir råd om barn og medier, med foreldre som målgruppe.
- *Spillavhengighet-Norge* – frittstående interesseorganisasjon, samarbeid med ulike fagmiljøer.

Vi kommer nærmere inn på noen av disse når vi senere ser på informasjonen på siden *problemspilling.no*.

Aldersmerking på dataspill

Under sidefanen *Aldersmerking for dataspill* ligger et Youtube-klipp hvor det fokuseres på betydningen av symbolmerkingen, henvisning til en app hvor spill og aldersmerking kan gjøres enkelt tilgjenge-

lig på telefoner, samt en interaktiv tegneserie som fokuserer på betydningen av aldersmerkingen. Logo, innholdssymboler og ikoner for PEGI merkeordningene presenteres, som det også ble gjort under foreldrefanen, men noe mer grundig og med lenker til sider med mer informasjon.³⁸



Aldersmerking for nett og mobil

Det er også en egen sidefane for *Aldersmerking for mobil og nett*.³⁹ Her presenteres PEGI Online, PEGI OK og PEGI Express som nyere supplement til PEGI-systemet, rettet mot spill på Internett og mobiltelefon (siden dette er nyttig informasjon til foreldre kunne den med fordel også vært lenket opp til den tidligere omtalte trykk bruk/foreldre siden).

PEGI Online retter seg mot nettspill, og beskrives som en naturlig utvidelse og videreføring av PEGI-systemet som opprinnelig var rettet som pc- og konsollspill:

Som et tillegg til det "klassiske" PEGI, som dreier seg om spillinnhold kontrollert av utgiver, PEGI Online handler om ukontrollerbart spillinnhold. Det vil si innhold som spillere selv skaper gjennom sine handlinger. Målet er å gi mindreårige i Europa bedre beskyttelse mot upassende innhold innenfor rammen av nettspill, samt lære foreldre om risikoene og eventuelle skader som er typiske for dette miljøet. Etiketten gjør foreldrene oppmerksomme på at dette spillet kan spilles på nettet, men også at dette spesifikke spillet eller denne siden, kontrolleres av en operatør som ønsker å beskytte mindreårige.

PEGI OK ble utviklet for å dekke nettsider og portaler med småspill som kan spilles i løpet av få tastetrykk: «Når et småspill blir godkjent som PEGI OK, betyr dette at det passer for alle aldre».

I 2011 lanserte PEGI sammen med Windows Phone aldersmerking for spill på mobil – PEGI Express: «Gjennom et innebygd system i Windows Phone kan utviklere og distributører ved å svare på en rekke spørsmål få en digital aldersmerking som passer til spillets innhold». Mobilspillene skal deretter kunne merkes med de tradisjonelle PEGI symbolene for alder og innhold.

Kampanje/informasjonsiltak

Under den litt anonyme fanen *Kampanje/informasjonsiltak* ligger tidligere informasjonskampanjer og materiell rettet mot foreldre, produsert og gjennomført av Medietilsynet i samarbeid med blant andre spillbransjen – hovedsakelig for å informere og engasjere foreldre om PEGI merkingen.

‘Spill på lag’ kampanjen i 2012 var for eksempel et samarbeid med forhandler- og distributørbransjen. Fokus var da rettet mot at flere grupper må snakke sammen og ha dialog; foreldre og barn, foreldre og foreldre, og bransje og forbrukere.

I 2010 ga Medietilsynet og Norsk Spill- og Multimedieforening (NSM) ut brosjyren ‘Foreldre. Ta ansvar – spill med!’ i samarbeid med Interactive Software Federation of Europe og tre store forhand-

³⁸ <http://www.medietilsynet.no/Dataspill/Hva-er-PEGI/>

³⁹ <http://www.medietilsynet.no/Dataspill/PEGI-Online/>

lerkjeder i Norge. Brosjyren (se bilder)⁴⁰ fokuserer på veiledning om PEGI-merkeordningen, tips og råd om spilling til foreldre.

BARN, DATASPILL, VOLD OG TIDSBRUK
Dette er femaars som virkelig har vært diskutert de siste årene.

Aldersmerking
Ettersom alle barn og familier er ulike, er det faktisk dem som er best rustet til å vite på sine egne barns alder. Men når du er usikker på barnets alder, kan du spørre om hjelp til å finne ut om barnet ditt passer for den alderen. Aldersmerking er et hjelpemiddel som hjelper deg med å finne ut om barnet ditt passer for den alderen.

3. Spill selv og gjerne sammen med ditt barn
For å forstå hvordan spillere er bygget opp og hva som er meningen, er det viktig at man selv spiller. Spill sammen med barnet ditt, og du kan lære mye om barnets interesser og hvordan de tenker. Dette kan hjelpe deg med å finne ut om barnet ditt passer for den alderen.

4. Bil enige om hvor lenge og hvilke spill barnet får spille
Det er viktig å ha enighet om hvor lenge barnet får spille og hvilke spill de får spille. Dette kan hjelpe deg med å finne ut om barnet ditt passer for den alderen.

5. Hold oversikt over løpende kostnader
Det er viktig å ha oversikt over løpende kostnader, slik som kjøp av spill, abonnementer og andre kostnader. Dette kan hjelpe deg med å finne ut om barnet ditt passer for den alderen.

6. Utveksle erfaringer med andre voksne
Det er viktig å utveksle erfaringer med andre voksne, slik som andre foreldre eller lærere. Dette kan hjelpe deg med å finne ut om barnet ditt passer for den alderen.

TIPS TIL FORELDRENE
For mange barn og unge er dataspill en stor del av hverdagen. Å spille er ikke bare underholdning, men også en måte å sosialisere seg på – i spillet så vel som i et virkelig liv. Medietilsynet har laget noen enkle tips til foreldre om dataspill.

1. Respekter aldersanbefalingene
Les alltid på baksiden av spillpakken for å finne ut hvilken aldersanbefaling det er. Dette kan hjelpe deg med å finne ut om barnet ditt passer for den alderen.

2. Spill selv og gjerne sammen med ditt barn
For å forstå hvordan spillere er bygget opp og hva som er meningen, er det viktig at man selv spiller. Spill sammen med barnet ditt, og du kan lære mye om barnets interesser og hvordan de tenker. Dette kan hjelpe deg med å finne ut om barnet ditt passer for den alderen.

3. Det er forskjell på spill
Det finnes mange forskjellige typer spill, og det er viktig å vite at ikke alle spill er like. Dette kan hjelpe deg med å finne ut om barnet ditt passer for den alderen.

4. Bil enige om hvor lenge og hvilke spill barnet får spille
Det er viktig å ha enighet om hvor lenge barnet får spille og hvilke spill de får spille. Dette kan hjelpe deg med å finne ut om barnet ditt passer for den alderen.

5. Hold oversikt over løpende kostnader
Det er viktig å ha oversikt over løpende kostnader, slik som kjøp av spill, abonnementer og andre kostnader. Dette kan hjelpe deg med å finne ut om barnet ditt passer for den alderen.

6. Utveksle erfaringer med andre voksne
Det er viktig å utveksle erfaringer med andre voksne, slik som andre foreldre eller lærere. Dette kan hjelpe deg med å finne ut om barnet ditt passer for den alderen.

Tipset som løftes frem i denne brosjyren er:

1. følg aldersgrense anbefalinger
2. spill selv
3. vit at det er forskjell på spill
4. lag tidsbrukavtaler
5. hold oversikt over kostnader og
6. del erfaringer med andre).

Det gis også tips om bruk av foreldrekontroll på ulike plattformer. Foreldrekontrollene gir muligheter til å regulere generelt tidsbruk, spesifikk tidsbruk for enkeltspill og avvise spill som har en spesifikk aldersgrense.

Foreldrekontroll
Spillere som er utvirket med alkohol og narkotika. Dette er femaars som virkelig har vært diskutert de siste årene.

PS3
PS3-spillere leveres med en foreldrekontroll. Dette kan hjelpe deg med å finne ut om barnet ditt passer for den alderen.

Wii
Wii-spillere leveres med en foreldrekontroll. Dette kan hjelpe deg med å finne ut om barnet ditt passer for den alderen.

XBOX 360
Xbox 360-spillere leveres med en foreldrekontroll. Dette kan hjelpe deg med å finne ut om barnet ditt passer for den alderen.

Windows 7 / Windows Vista
Windows 7 og Windows Vista-spillere leveres med en foreldrekontroll. Dette kan hjelpe deg med å finne ut om barnet ditt passer for den alderen.

Spill selv og gjerne sammen med ditt barn
For å forstå hvordan spillere er bygget opp og hva som er meningen, er det viktig at man selv spiller. Spill sammen med barnet ditt, og du kan lære mye om barnets interesser og hvordan de tenker. Dette kan hjelpe deg med å finne ut om barnet ditt passer for den alderen.

4. Bil enige om hvor lenge og hvilke spill barnet får spille
Det er viktig å ha enighet om hvor lenge barnet får spille og hvilke spill de får spille. Dette kan hjelpe deg med å finne ut om barnet ditt passer for den alderen.

5. Hold oversikt over løpende kostnader
Det er viktig å ha oversikt over løpende kostnader, slik som kjøp av spill, abonnementer og andre kostnader. Dette kan hjelpe deg med å finne ut om barnet ditt passer for den alderen.

6. Utveksle erfaringer med andre voksne
Det er viktig å utveksle erfaringer med andre voksne, slik som andre foreldre eller lærere. Dette kan hjelpe deg med å finne ut om barnet ditt passer for den alderen.

Brosjyrene inneholder mye relevant informasjon for foreldre og kunne kanskje vært gjort mer tilgjengelig for denne brukergruppen ved også å være lenket under hovedfanen *Foreldre* som vi så nærmere på over. På tross av at materialet ble laget for noen år siden, synes mange av rådene stadig å være aktuelle. Plasseringen på denne siden fungerer tilsynelatende mest som arkiv eller dokumentasjon for gjennomførte prosjekter, men vi finner rådene gjengitt på den neste siden vi skal se på. Det gis også lenker videre til, Spillforeningen (MSN, se omtalt i vedlegg) og til Medietilsynets Facebooksider.

Gode råd om dataspill

Under fanen *Gode råd om dataspill* er rådene fra brosjyren (2010 kampanje, bilder over) fremhevet eksplisitt i teksten og med bilde fra brosjyren og handler om: aldersmerking, sjangervariasjon⁴¹ og økonomiske kostnader, dialog og avtaler om tidsbruk med barnet løftes frem samt dialog med andre

⁴⁰ <http://www.medietilsynet.no/Dataspill/Kampanje--informasjonstiltak/>

⁴¹ Det er også en egen side med beskrivelser av de ulike sjangrene under fanen *Spillsjangre*

foreldre om grensesetting. Det fremheves også som viktig å forstå barns spillglede, og at det å spille sammen med barnet er en særlig god innfallsport til dette, i tillegg til å plassere konsollene i et fellesrom.

På nettsidene Gode råd om dataspill er det også lenker videre til konkret informasjon om hvordan foreldrekontroll aktiveres på ulike typer spill-konsoller. Rådene som rettes direkte mot foreldre, er (se bilde under⁴²): Respekter aldersanbefalingene, spill selv og gjerne sammen med ditt barn, vit at det er forskjell på spill, bli enige om hvor lenge og hvilket spill barnet får spille, hold oversikt over løpende kostnader og utveksle erfaringer med andre voksne. Vi ser altså en stor samstemmighet i rådene i brosjyrer og tekst på nettet på disse dataspillssidene. Siden mange av rådene er en del år gamle (de sist omtalte ble publisert i 2008) er naturlig nok ikke smarttelefon og nettbrett omtalt, men rådene er almenne og kan like gjerne gjelde for spill på slike enheter.

Publisert 21.04.2008

1. Respekter aldersanbefalingene

Enkelte spill kan være uegnede for barn. Derfor er alle spill merket med aldersanbefaling i henhold til det europeiske PEGI-systemet. I tillegg til aldersanbefalingen brukes også symboler som beskriver om spillet for eksempel inneholder vold. Selv om anbefalingene bare er veiledende, bør de respekteres.

2. Spill selv og gjerne sammen med ditt barn

For å forstå hvordan spillene er bygd opp og hva som er morsomt, er det viktig at man selv spiller. Spiller du sammen med barnet ditt, får du økt forståelse for barnets opplevelser. Har du yngre barn kan du med fordel plassere spillkonsollen i et felles oppholdsrom.

3. Det er forskjell på spill

Det finnes mange forskjellige typer og sjangere av spill. Noen spill kan man sette seg ned med og få utbytte av i noen minutter, mens andre krever lengre spilletid. Forsøk å finne ut litt mer om hvilke typer spill ditt barn er interessert i. For eksempel onlinespill på PC, eller kanskje bilracing på Playstation?

4. Bli enige om hvor lenge og hvilke spill barnet får spille

Bestem hvor lang tid per dag og hvilke tider på døgnet barnet får spille dersom spillingen begynner å ta tid fra lekser, venner eller andre aktiviteter. Be barnet komme med et eget forslag. Ofte er det mer restriktivt enn hva de voksne ville forvente.

5. Hold oversikt over løpende kostnader

For visse onlinespill er det en fast abonnementsavgift per måned i tillegg til det man betaler for å kjøpe selve spillet. Det finnes også onlinespill med "virtuell valuta" som man kjøper med ekte penger, for eksempel via SMS. Sørg for å ha oversikt over hvilke ekstra kostnader et bestemt spill fører med seg før du kjøper det.

6. Utveksle erfaringer med andre voksne

Snakk med andre voksne og foreldre om hvilke regler og grenser de benytter og hvilke spill som passer for akkurat ditt barn. Bruk gjerne foreldremøter eller andre naturlige møtesteder til å snakke med hverandre om dette.

Det er videre en fane merket *Spillsjangere* som leder til en side hvor mange ulike spillsjangre gjennomgås. For foreldre som ønsker å sette seg inn i barnas interesse for spill og engasjere seg i dialog og samspill vil det være en inngang for dialog at foreldrene har gjort en innsats for å forstå hva som kjenneegner de ulike spillene. Under fanen *Spilldatabase og klageskjema* er det også lenket videre til PEGI, hvor man kan søke opp ulike spilltitler for å undersøke aldersmerkingen av dem.

Problemspilling

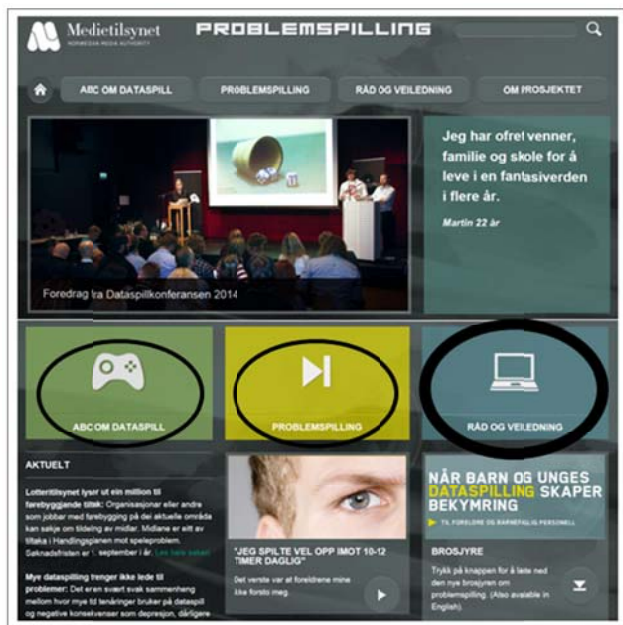
Fanen *Problemspilling* gir en helt kort introduksjon og lenke videre til portalen [Problemspilling.no](http://www.problemspilling.no)⁴³, som drives av Medietilsynet for å samle aktuell og relevant informasjon og ressurser om problemspilling (presenteres mer inngående under).

⁴² <http://www.medietilsynet.no/Dataspill/Gode-rad-om-dataspill/>

⁴³ <http://www.problemspilling.no/no/>

Problemspilling.no

Nettportalen *problemstilling.no*, er drevet av Medietilsynet. Den står selvstendig, men man kan også komme til den fra fanen dataspill på Medietilsynets hovedside. Den er imidlertid ikke synlig og tilgjengelig fra Medietilsynets hovedside. Nettportalen's hovedside har tre sentralt plasserte felter som tilsvarer sidens tre faner (se bilde under); *ABC om dataspill*, *problemspilling*, samt *Råd og veiledning* (se bildet under). Vi kommenterer kort innholdet bak de to første og konsentrerer deretter gjennomgangen om *Råd og veiledning*.



ABC om dataspill

Fanen *ABC om dataspill*, forgrener seg videre til sider med informasjon om ulike sider ved dataspill og spilling som kan være greit å kjenne til som foreldre; *Hva er online rollespill?*, *Sjangeroversikt*, *Spillkultur*, *Datatreff*, *Ordbok*, *Tall og fakta*. Vi går ikke nærmere inn på disse sidene her, men antar at denne type konkret informasjon kan bidra til økt kompetanse om dataspill og dermed kanskje også åpne for kommunikasjon mellom voksne og barn, uavhengig av om spillingen er problematisk eller ei.

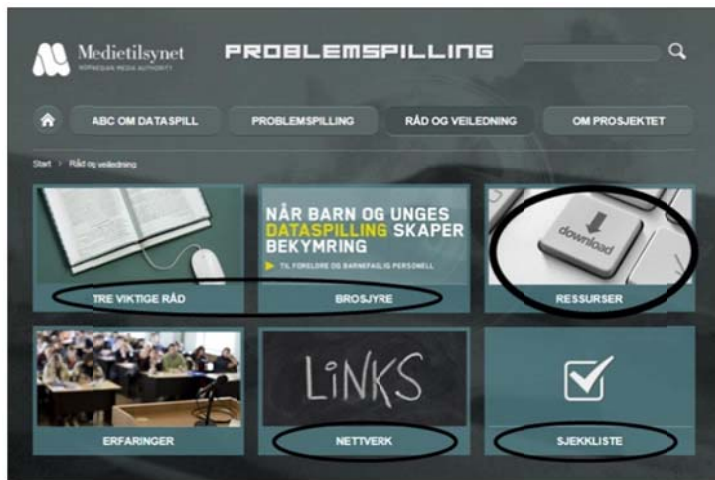
Problemspilling

Fanen *Problemspilling*, har undersidene; *Problemspilleren*, *Storspilleren*, *Avhengig?*, *Om prosjektet*, *Spillerhistorier*, og *Rapporter*. På disse sidene gis blant annet kort informasjon om hva som kjennetegner bruksmønstre hos de ulike spillertypene og hvilke fagkilder som ligger til grunn for definisjonene. Det kan være nyttig for foreldre å vite noe om dette, også *før* spillingen eventuelt blir et problem, som referanse i forhold til egne barns spillemønstre. Vi kommer ikke nærmere inn på disse sidene her, men gjengir bare i punkter noen eksempler på informasjon som vi antar foreldre til barn uten problemer også kan oppleve som nyttige:

- Problemspillerne utgjør omtrent 1 prosent av ungdom i aldersgruppen 12 til 17 år, og kjennetegnes ved at spillvanene blir tvangsmessige og til hinder for deltakelse i skole, familie og sosialt liv.
- Om lag 10 % av gutter i alderen 12-17 år er storspillere. Andelen jenter som blir stor- og problemspillere er meget lav.
- Det finnes foreløpig ingen avhengighetsdiagnose for problemspilling. Spillavhengighet er en diagnose som kun benyttes i forhold til pengespill.

Råd og veiledning

Under fanen *Råd og veiledning* er det seks bokser med lenker man kan klikke på: *Tre viktige råd*, *Brosjyre*, *Ressurser*, *Erfaringer*, *Nettverk* og *Sjekkliste*. Her ligger mye viktig informasjon og vi vil si litt om innholdet på hver av disse undersidene nedenfor.



Tre viktige råd & Brosjyren

Tre viktige råd og *Brosjyre* retter fokus mot temaene kunnskap, dialog og regler og vi ser derfor på dem samlet. De *Tre viktige rådene* for hvordan foreldre kan hjelpe til når spillingen tar overhånd er:

1. Kunnskap – Øk din kunnskap om spill og spilleren.
2. Dialog – Lytt, engasjer deg og vis interesse.
3. Regler – Bli enige om en avtale. Følg opp, og kontakt hjelp ved behov.

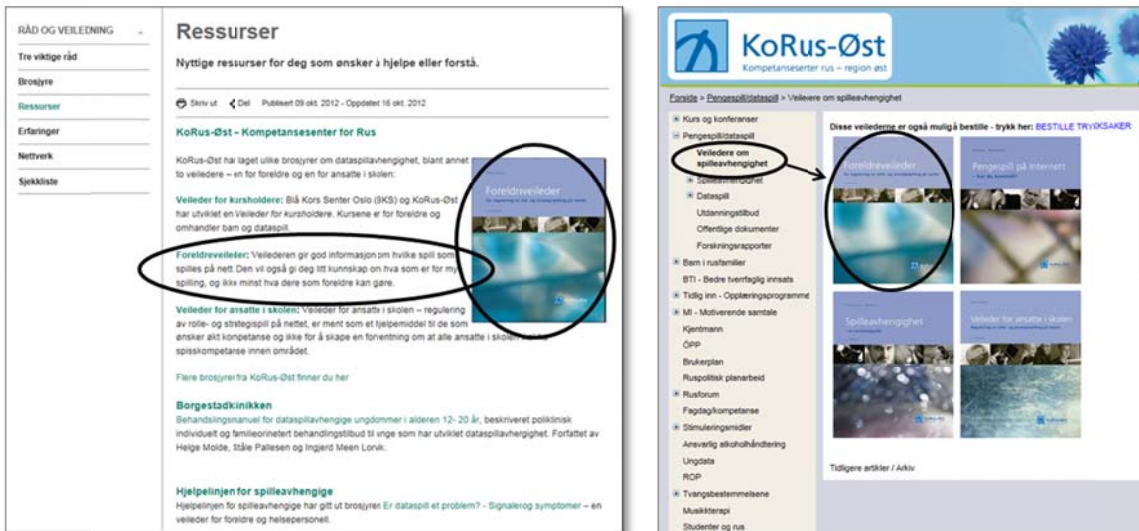
Brosjyren «Når barn og unges dataspilling skaper bekymring – til foreldre og barnefaglig personell»⁴⁴, tar utgangspunkt i de tre rådene over og bygger dem noe videre ut med informasjon og tips til kilder for ytterligere informasjon. I tillegg fremsettes en helt konkret liste over kjennetegn på at spillingen er problematisk, se bilde under (den samme listen ligger på undersiden *Sjekkliste*). Tegnene er blant annet at spilleren: slutter med andre aktiviteter, kutter sosialt samvær med venner og familie, neglisjerer skolen, spiller om natten, krangler med familien og får usunne spisevaner.

Ressurser

Undersiden *Ressurser* (se bilde under) gir en kort omtale av og lenker til ressurser i form av veiledere og materiell som er utviklet av andre aktører og samarbeidspartnere og som kan være nyttige for å forstå og hjelpe problemspillere. Disse er kort oppsummert *kompetansesenteret for rus* (KoRus-Øst)⁴⁵ som har utviklet veiledere for kursholdere, foreldre og ansatte i skolen *Borgestadklinikken*, *Hjelpelinjen for spillavhengige* og en brosjyre de har utviklet samt *Barnevakten* og en Youtubevideo de har produsert med intervju av eksperter på dataspillproblematikk. Nedenfor ser vi nærmere på de to veilederne her som er utviklet for foreldre: «Foreldreveileder for regulering av rolle- og strategispilling på nettet» fra *KoRus-Øst* og brosjyren «Er dataspill et problem? - Signaler og symptomer – en veileder for foreldre og helsepersonell» fra *Hjelpelinjen for spillavhengige*.

⁴⁴ <http://www.problemspilling.no/no/Rad-og-veiledning/Brosjyre/>

⁴⁵ Direkteleuke til veileder/manual virket ikke da vi prøvde den, dermed må man via KoRus-Øst nettside for å finne den lenket under andre faner.



Vi ser først på «Foreldreveileder for regulering av rolle- og strategispilling på nettet» fra *KoRus-Øst* (se bilde over⁴⁶). *KoRus-Øst* har en nasjonal funksjon, tildelt av Helsedirektoratet, for *Spilleavhengighet (pengespill) og problematisk spilleatferd (dataspill)* og har dermed ansvar for å koordinere, utvikle og formidle kompetanse om spilleavhengighet i Norge. Veilederen for foreldre er utviklet av barnevernpedagog og gestaltterapeut Hélène Fellman og kom i 3. utgave i 2014. Selv om veilederen er utviklet omkring tematikken problemspilling, og lagt på siden problemspilling. No, vil rådene den gir være allment nyttige for alle foreldre med spillende barn. I veilednings innledning står for eksempel følgende:

Mange foreldre er usikre på hvordan de best kan regulere dataspillaktivitet. Noen lurer på hva som er skadelig, hva som ikke er det og om det finnes positive sider ved dataspilling. Når foreldre mener at spilling går på bekostning av skolearbeid og andre aktiviteter, eller ikke liker spillets innhold, ønsker mange å innføre grenser for å redusere spillingen. Av og til medfører dette store konflikter. Denne veilederen har til hensikt å redusere disse konfliktene gjennom å sette fokus på begge parter ståsted. Spillingen i seg selv som er problematisk, men eventuelle konsekvenser av spillingen som er problemet.

Veilederen er organisert i overskriftene: 1. Kommunikasjonsvaner i endring, 2. Spillvaner i endring, 3. Kategorier av onlinespill, 4. Spillvaner og avhengighet, 5. Regulering av spillingen og 6. 4 råd på veien. I del 3. Kategorier av onlinespill gis det viktig informasjon om strukturer og mekanismer i de ulike spillene og om virtuell økonomi, salg og bytter av virtuell valuta og varer, som barna kan bli engasjert i og som derfor er nyttig for foreldre å vite noe om. I del 4. gis en oversikt over typiske spillsyk-luser eller faser som MMORPG-spilleren kan gå gjennom og det argumenteres for å snakke om problemspilling snarere enn spillavhengighet. Problemspilling defineres som:

Høyfrekvent onlinespilling som fører til negative konsekvenser i spillerens liv i den virkelige verden, uavhengig av spillerens motiv for spilling. Vi kan altså si at det er ikke spillingen i seg selv som er problematisk, men eventuelle konsekvenser av spillingen som er problemet.

I del 5. "Regulering av spillingen" gis svært konkrete råd med en rekke eksempler, som vi vil gjengi i forkortet form nedenfor fordi de må kunne anses å være allment nyttige. For det første argumenteres det for at regulering av onlinespilling er nødvendig, mulig og noe som øker ønsket atferd på andre områder. For det andre gis det råd om hvordan regulering av spilling best kan gjøres:

- ved forhandling om regler og konsekvenser
- omfatte alle i husholdningen.
- Omfatte den totale skjermtiden (siden spilling ofte bare utgjør en del av total dataaktivitet)

Mer konkret, og gjennom en rekke eksempler, anbefales hvordan man kan gå frem for å lage og håndheve avtaler. Viktige punkter er blant annet:

⁴⁶ <http://rus-ost.no/file=11541>, tekstutdrag og skjermdump

- La alle parter få uttale seg om sine ønsker for hvordan spillingen skal reguleres i husholdningen.
- Skrive ned alle sine ønsker og behov og se hva det er enighet om. Det gis eksempler.
- Føre forhandlinger. Det gis eksempler og tips om hva som er viktig å vurdere, for eksempel: «Det er viktig å skille mellom spilling og andre nødvendige nettaktiviteter når man lager et “regelverk” for hva som er tillatt og hva som ikke er det».
- La hver av partene beskrive hva slags konsekvenser de finner rimelige for ikke å overholde regler og hvordan de skal kunne håndheves.
- Synliggjøre hva som skal til for å miste og senere få spillmuligheten tilbake. Det gis eksempler.
- Regulere spilling ved plassering i fellesrom

HVORDAN REGULERE ONLINE-SPILLING I HUSHOLDNINGEN?

- Bli enige om regler for spilling «slik vil vi ha det i forhold til onlinespilling i vårt hjem».
- Bli enige om konsekvenser for spillingen dersom reglene ikke overholdes – «dette skjer hvis ikke reglene blir overholdt».
- Bli enige om hva som skal til for å få spillemuligheten tilbake etter en eventuell inndragelse.
- Plasser PC i felles rom eller rom hvor flere ferdes.
- Bli enige om annen internettbruk.

I del 5. 4 råd på veien oppsummeres de rådene som er gitt (se bilde over). I tillegg gis det fire mer generelle råd til foreldre for å «for å alminneliggjøre spill på den ene siden og potensielle problemer på den andre siden». Rådene er tett knyttet opp til det man kanskje vil anse å være godt foreldreskap og er i forkortet form:

- Snakk om spilling som om andre fritidsaktiviteter
- Sett grenser for spilling med respekt, uten tvetydighet og ironi
- Hjelp barnet ditt til å regulere følelser, ikke la internettt gjøre det
- Vurder internettmulighet på barnets rom som du vurderer anskaffelse av hund

Det gis også råd knyttet til problemer i de ulike fasene av spillingen. Oppsummert kan vi si at brosjyren fremhever at alle familiemedlemmer både må høres og selv lytte til de andres ønsker om hverdagslivspraksiser. Det er ikke bare snakk om å regulere et problem, men familieliv er gitt eget fokus og fremmes som en i seg selv regulerende strategi - når velfungerende. Veilederen har ikke særlig fokus på type spillplattform, men spillene som det refereres til i forhold til problemspilling, er ofte online pc-spill.

Lenken til brosjyren «Er dataspill et problem? - Signaler og symptomer – en veileder for foreldre og helsepersonell» fra *Hjelpelinjen for spillavhengige*, virket ikke da vi prøvde den, men vi fant frem til brosjyren ved å gå til hjelpelinjen.no/dataspill/.

Hjelpelinjen
– er spill blitt et problem?

Hjem | Behandling | Pårørende | Økonomisk rådgivning | Om oss | Kontaktoss

Du er her: Hjelpelinjen > Dataspill

Dataspill

I dag er dataspill en naturlig del av barn og unges mediehverdag, og det gir underholdning, sosiale ferdigheter og kunnskap.

Tar overhånd
For enkelte barn og unge blir dataspilling en altoverskyggende aktivitet som fører til negative konsekvenser på skolen og ved tap av sosialt nettverk og konflikter i familien. Mange foreldre ringer til Hjelpelinjen og er bekymret for hvor mye barna deres spiller.

Faresignaler
Faresignaler og konsekvenser av overdreven dataspilling kan være

- Irritasjon, rastløshet og dårlig humør
- stort fravær fra skole eller jobb eller avbrutt skolegang eller jobb
- brudd på familietradisjoner/ritualer/vaner
- krangling og verbal aggresjon i familien, tap av foreldreautoritet
- fysiske plager som mangel på søvn, dårlig blodsirkulasjon, vekttap, dårlig hygiene eller lite opptatt av utseende
- bruker stadig mer tid på spilling for å oppnå samme spenning
- tap av sosialt nettverk
- redusert sosial kompetanse
- redusert interesse for samhandling

Hjelp og veiledning
Dersom du som mor, far eller pårørende opplever noe av dette, vil vi råde til at du leser [foreldreveileder for regulering av rolle- og strategispilling på nettsiden](#).

Du må gjerne ringe Hjelpelinjen 800 800 40 der du får veiledning om regulering av dataspill, men også en oversikt over behandlingstilbudet.

Du kan også lese vår [veileder for pårørende og fagpersonell](#).

Ring anonymt til 800 800 41 alle hverdager fra kl. 09 til kl. 21 (uten fra ferietid). Du kan også sende en e-post eller om du vil en SMS på 417 14098.

Dataspill - råd og hjelp

Foreldreveileder
Er dataspill et problem?

Skriv ut

Faresignaler

- Irritasjon, rastløshet og dårlig humør
- Fravær fra skolen
- Mer krangling i familien
- Har forsøkt å redusere eller begrense spillingen uten å lykkes
- Lyver for personer som er viktige for dem
- Problemer med å sove
- Tenker på spillingen når de ikke spiller
- Bruker stadig mer tid på spilling for å oppnå samme spenning
- Langt hyppigere spilling og langt flere timer i løpet av ukene
- Spiser til flere tider av døgnet, og oftere på ukjente tider
- Slutter med alle andre aktiviteter

Tips om forebygging

Vis interesse
Ikke bruk TV- og dataspill som barnevakt. Spill gjerne sammen med barna/ungdommen. Ta også initiativ, og ikke bare si nei. For noen kan spillet bli en arena der de blir sett og verdsatt. Gi de unge et godt selvbilde!

Lær deg teknologien
Barn og ungdom er raske til å ta i bruk nye medier. Ikke la dem være de eneste spesialistene. Lær av ungdommen, som lærer mye på skolen og av kamerater.

Ta ansvar – velg spill med omhu
Ikke la de unge alene bestemme hvilke spill dere skal kjøpe. Vær klar over at spill også kan lastes ned fra internett, og kopieres fra CD'er. Når ungdommen har vært på besøk hos venner, så spør hvilke spill de har spilt. Spill som har en avslutning er lettere å regulere.

Spill i åpne rom
Unngå plassere datamaskin og TV-spill på private rom i huset. Bruk heller et fellesrom, et gang, eller en krok i stuen. Da har du bedre kontroll, og kan enklere veilede de unge i huset.

Skap alternativer
Ikke la TV- og dataspill være den viktigste hobbyen til ungdommen. Barn og unge som kjeder seg hvis de ikke får spille, trenger flere spennende alternativer. Fysiske aktiviteter er bra for kroppen.

Reguler tiden
Innlær «spillfri» soner i løpet av dagen eller ukene. Gi de unge spilltid per dag eller en tidskonto hver uke som de kan bruke foran TV- eller dataskjermen.

Det er til høyre på denne siden at vi finner vi brosjyren «Er dataspill et problem? - Signaler og symptomer – en veileder for foreldre og helsepersonell» (se bilder over). Brosjyren er utarbeidet i samarbeid med KoRus-Øst og Lotteri- og stiftelsestilsynet. Her gis tips om regulering som tilsvarende de vi så i brosjyren til Kor-Rus-Øst over. Videre er det listet en del faresignaler og tips om forebygging. (se bilde over). Sentralt på nettsiden er en liste av faresignaler på overdreven dataspilling spesifisert som (disse er nokså like de vi finner i brosjyren vi fant på problemspilling.no):

- irritasjon, rastløshet og dårlig humør
- stort fravær fra skole eller jobb eller avbrutt skolegang eller jobb
- brudd på familietradisjoner/ritualer/vaner
- krangling og verbal aggresjon i familien, tap av foreldreautoritet
- fysiske plager som mangel på søvn, dårlig blodsirkulasjon, vekttap, dårlig hygiene eller lite opptatt av utseende
- bruker stadig mer tid på spilling for å oppnå samme spenning
- tap av sosialt nettverk
- redusert sosial kompetanse
- redusert interesse for samhandling

Foreldre som opplever dette rådes til å lese KoRus-Øst sin brosjyre som vi skrev om over og det er lagt inn lenke til denne. I «Er dataspill et problem?» brosjyren er rådene å: vis interesse, lær deg teknologien, ta ansvar- velg spill med omhu, spill i åpne rom, skap alternativer, reguler tiden.

Nettverk

Tilbake på siden problemspilling.no, klikker vi på undersiden *Nettverk*. Her gis kort informasjon om andre relevante organisasjoner og tjenester. De som listes opp er: Barnevakten (se nærmere beskrevet lenger nede), Behandlingsteamet Tepstad & Kvam⁴⁷, Borgestadklinikken⁴⁸, Gevinsten⁴⁹, Hjelpelinjen

⁴⁷ Tilbyr gratis lavterskel behandlingstilbud for ungdom mellom 13-25 år som har utviklet problemer ift. penge- og dataspill. Drives med tilskudd fra Helsedirektoratet

⁴⁸ Deltar i et prosjekt om å utvikle råd til foreldre for å forebygge dataspillproblemer hos barn. På nettsiden står det: Brosjyren «Å leve med barn og dataspill» er nylig sendt ut til 3000 husstander der det er barn i alderen 8-12 år. Siden vil de voksne i familiene bli kontaktet for å fylle ut et spørreskjema. Dataene herfra vil være del av et forskningsprosjekt for å måle nytten av et slikt forebyggende tiltak. Men brosjyren er ikke offentlig tilgjengelig.

⁴⁹ Tjenesten drives av gestalt-terapeut Héléne Fellman og beskrives på nettsiden som et tilbud til familier og personer med dataspillrelaterte problemer. Drives med tilskudd fra Helsedirektoratet, og er kostnadsfritt for personer mellom 13 og 27 år.

80080040, KoRus-Øst (veileder beskrevet over), Lotteritilsynet, og Spillavhengighet-Norge. Vi vier litt plass til den sistnevnte.

Her er noen nyttig tips

- Da det er fort gjort å bli hektet av spill, så er innføring av "spilletid" et viktig tiltak for å unngå konflikter. Det varierer fra hjem til hjem hvor mye spilletid barna får. Alt fra 1-2 timer på hverdagen og gjerne litt mer på fridager.
- PC eller spill bør unngås å være i lukket rom, plasser gjerne disse i åpne rom.
- Ikke bruk spill som belønning eller som barnevakt.
- Engasjer deg i hva barnet spiller, lær deg gjerne litt om spillet. La barnet være veileder for deg slik at du lærer å bruke spillet.
- "Alle andre får lov" setningen er noe alle foreldre opplever. Om barnet bruker denne i forhold til spill, så snakk med andre foreldre, hør hvordan de løser dette.
- Det er en grunn til at spill har aldersgrense, vær nøye med dette.
- Inngå avtaler i lag med barna, på denne måten får de en viss innflytelse over hvordan avtalene skal være. For eksempel å diskutere spilletiden, Skal det være 1 timer pr dag eller 2 timer annen hverdag.
- Det er viktig at barn har andre aktiviteter i tillegg, da for eksempel fysiske. Andre gjøremål og lekser bør ha første prioritet før spillaktiviteter.



Spillavhengighet-Norge er en frittstående interesseorganisasjon, med nært samarbeid med ulike fagmiljøer innen feltet spilleavhengighet. På hjemmesiden deres *Spillavhengighet.no* ligger også en foreldreveiledning (se bilde av liste med oppsummerte tips herfra ovenfor).⁵⁰ De rådene som gis om regulering av dataspilling her samsvarer med rådene som vi for øvrig har sett på (Medietilsynet via, Problemspilling.no og KoRus-Øst), og fokuserer på tidsbruksavtaler, aldersgrenser, dialog med barnet og andre voksne, lekser og fritidsaktiviteter skal prioriteres. I tillegg har de et punkt om at spill ikke skal brukes som belønning, hvilket skiller seg fra rådene vi så over i KoRus-Øst foreldreveilederen om nettopp å inngå i forhandlinger om for eksempel økt spilletid mot felles måltider/andre fritidsaktiviteter/skoledeltagelse/husarbeid. Disse veilederne er antakeligvis utarbeidet med tanke på noe ulikt publikum. For eksempel antar vi at KoRus-Øst henvender seg primært til foreldre med ungdom som alt er problemspillere mens *Spilleavhengighet.no* på tross av sitt navn sikter bredere og gir mer forebyggende veiledning. På *problemspilling.no* finner vi også et hovedoppslag med et bilde av mobiltelefonspilling og teksten «Du er ikke alene! Visste du at vi daglig får henvendelser som gjelder både pengespill og dataspill?» (se bilde under), men det ligger ingen spesifikke råd videre knyttet til håndholdte konsoller i veilederen (se bilde under av generelle råd).

Sjekklisten

I *Sjekklisten* på *problemspilling.no* listes opp noen punkter foreldre kan av- eller bekrefte for å avgjøre hvorvidt barnet deres er i faresonen. Innholdet er likt det som står i den tidligere nevnte brosjyren (se tidligere bilde), men med overskriften er forandret til «Noen tegn på at spillingen tar overhånd».

4.1.2 Forbrukerombudet.no

Mediebruk og spilling fører barn i direkte kontakt med markedet som forbrukere, et område hvor Forbrukerombudet er en viktig leverandør av råd. Forbrukerombudet er en offentlig myndighet som ut fra

⁵⁰ <http://www.spillavhengighet.no/veiledning/datarolleonline-spill>

hensyn til forbrukerne fører tilsyn med at de næringsdrivendes markedsføring og standard kontraktsvilkår er i samsvar med markedsføringsloven. Arbeidsområdene er mange, men blant dem finner vi barn som sårbar forbrukergruppe og tema som kommersielt press, digital hverdag, bruk og kjøp av digitale tjenester og økende mengder skjult reklame. Forbrukerombudet skal verne barn som sårbar forbrukergruppe, forhindre at barn blir utsatt for urimelig handelspraksis eller markedsføring i strid med god markedsføringsikk eller inngår kontrakter de ikke kan, vil eller ser konsekvensen av å inngå. Under Forbrukerrådets temasider *Barn unge og digitale medier* finner vi sider med tips og råd i forhold til barns bruk og innstillinger av nettbrett og smarttelefon. Der kan man blant annet finne oppslag med råd til foreldre om hva de kan gjøre for å forhindre at barn på egenhånd kan gjøre kjøp fra mobil og nettbrett og i apper (se bilde under).⁵¹

Mobil eller nettbrett til jul?
25.12.2014
I år låg det elektroniske dingsar under mangt eit juletre. Les Forbrukarombudet sine tips til trygg økonomisk bruk av smarttelefon og nettbrett.

Nordmenn er i verdstoppen på å eige dingsar. Over halvparten av oss har no både berbar datamaskin, nettbrett og smarttelefon, syner ei [medievaneundersøking](#).

Var du ein av dei som fann ein berøringsstjerner under gjevapapiret, har Forbrukarombudet samla nokre gode tips til korleis du kan unngå sviande høge rekningar for deg sjølv eller borna.

Du kan slå av kjøp på mobilen

Det finst ein app for alt, heitest det. Og tek du til dømes turen innom [Google Play](#) eller Apples [App Store](#), finn du raskt ut at dette ikkje er langt frå sanninga.

Men spesielt når borna får sleppe laus i appbutikken, må du vere obs på at mange appar kostar pengar å kjøpe og bruke. Ønskjer du å berre laste ned appar som ikkje kostar deg noko, kan du konfigurere iTunes- eller Google Play-kontoen din slik at det ikkje er knytt betalingsmiddel til kontoen.

Du kan også lese meir om konfigurering av [Apple-ID](#) i iTunes og [Google Play-konto](#) på selskapa sine eigne nettsider.

Forbrukerombudet har samlet noen råd for å unngå sjokkrenginger:

- **Logg av App Store og Google Play før du låner bort enheten til barnet ditt.** Denne løsningen krever at barnet ikke kjenner brukernavn og passord, og at du husker å logge av hver gang du selv har lastet ned en app.
- **Sett en kode for nedlastninger.** Unngå uønskede kjøp ved å sette en kode som må testes før det skal lastes ned innhold. Finn fremgangsmåte i [App Store](#) og [Google Play](#).
- **Sørg for at enheten ikke husker passordet ditt.** I App Store vil det være mulig å gjøre nye kjøp i inntil 15 minutter etter at du har tastet inn passord for kjøp. I Google Play kan dette tidsrommet være på 30 minutter. I begge operativsystemer er det mulig å velge at enheten ikke husker passordet. Finn fremgangsmåten i [App Store](#) og [Google Play](#).
- **Deaktiver kjøp i app-er.** På denne måten vil du forhindre alle kjøp inne applikasjonen. Finn fremgangsmåte i [App Store](#).
- **Opprett konto uten kredittkort.** Dette kan være en god løsning hvis barna har fått en egen telefon eller du selv ikke har behov for å gjøre noen kjøp med enheten. Finn fremgangsmåten i [App Store](#).
- **Fjern kredittkort som er tilknyttet kontoen din.** Finn fremgangsmåte i [App Store](#) og i [Google Play](#).

Husk også at du har angrefrist for kjøp av apper. Dette gjelder både i App Store og Google Play.

Har du fått høye regninger etter at barna har spilt på mobilen eller nettbrettet ditt? [Slik klager du på app-regningen.](#)

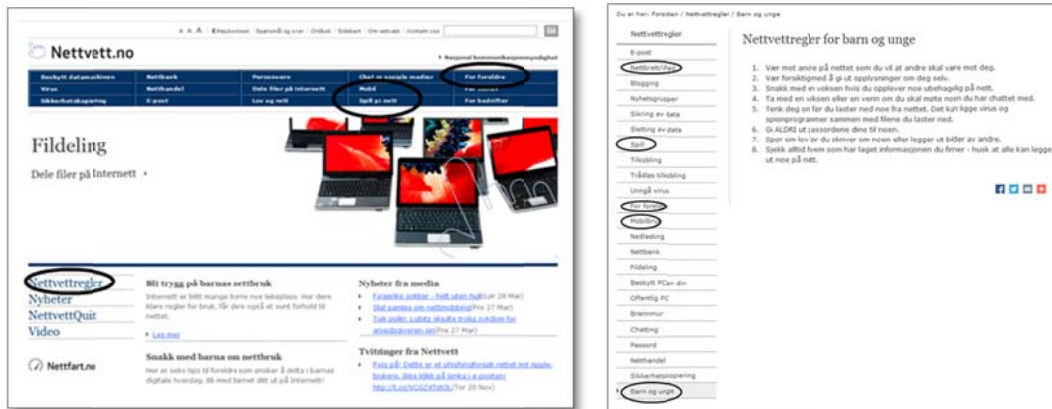
4.1.3 Nettvett.no

Nettvett.no er laget av Nasjonal Kommunikasjonsmyndighet (tidligere Post- og teletilsynet) på oppdrag fra Samferdselsdepartementet og i samarbeid med andre myndigheter, IKT-bransjen og representanter for brukerne. Nettvett.no er et nettsted med informasjon, råd og veiledning om sikker bruk av Internett. Informasjonen er rettet både mot forbrukere og små og mellomstore bedrifter. Hovedfokus er å gi informasjon og hjelp om blant annet bruk av e-post, chat og sosiale medier, spam, virus, deling av filer på internett, nettbank, og beskyttelse mot angrep utenfra. Trygg Bruk nettverket synliggjøres gjennom lenker til mange av medlemmene. Under ser vi nærmere på noen av hovedtemaene på Nettvett.no som er sortert under følgende faner; *Nettvettregler*, *Spill på nett*, *For foreldre* og *Mobil* (se bildet under).

Nettvettregler

På hovedsiden finner vi en fane kalt *Nettvettregler* (se bilde), som leder til en oversiktsside med liste over alle de temaer som Nettvett.no har utarbeidet nettvettregler for (se bilde).

⁵¹ <http://www.forbrukerombudet.no/2014/12/11043672.0> og <http://forbrukerombudet.no/2014/09/unngaa-overraskende-app-regninger> 2.1.2015.



Under hver av de ulike temasideene ligger det en kort liste med råd, og vi finner blant annet nettvettregler *For foreldre*, *Barn og unge*, *Nettbrett/i-pad*, *Mobilbruk*, og *Spill*, og *Chatting* under hver sin overskrift (se bilder):

Nettvettregler for foreldre

1. Ha datamaskinen i et fellesrom
2. Bli enige om regler for bruk av datamaskinen
3. Bli enige om hvilke sider barna kan være på
4. Gå gjennom nettvettreglene sammen med barna
5. Ikke la barna treffe nettvenner alene
6. Rapportert til Kripos (Rød knapp) dersom du finner noe som kan være ulovlig
7. Lær barna å være kritiske til innholdet på Internett. Forklar barna at det finnes ulovlig innhold på Internett
8. Sett deg inn i mulighetene for å filtrere og blokkere innhold på datamaskinen
9. Husk at de voksne har kompetanse om normer og regler

Nettvettregler for barn og unge

1. Vær mot andre på nettet som du vil at andre skal være mot deg.
2. Vær forsiktig med å gi ut opplysninger om deg selv.
3. Snakk med en voksen hvis du opplever noe ubehagelig på nett.
4. Ta med en voksen eller en venn om du skal møte noen du har chattet med.
5. Tenk deg om før du laster ned noe fra nettet. Det kan ligge virus og spionprogrammer sammen med filene du laster ned.
6. Gi ALDRI ut passordene dine til noen.
7. Spør om lov før du skriver om noen eller legger ut bilder av andre.
8. Sjekk alltid hvem som har laget informasjonen du finner - husk at alle kan legge ut noe på nett.

Som bildene over viser, fokuserer nettvettreglene *For foreldre* på å ha pc i fellesrom, lage regler for bruk og nettsted, gjennomgang av nettvettregler og da særlig ikke treffe nettvenner alene, rapportere uønsket innhold, lær barna kildekritikk, normer og regler, bruk sikkerhetsinnstillinger og filtre. Nettvettreglene for *Barn og unge* vektlegger viktigheten av å verne om eget og andres personvern, nettikette samt sikkerhet når det gjelder nedlasting.

Nettbrett / iPad

1. Installer antivirusprogram på nettbrettet. Da er du bedre beskyttet mot direkte angrep av virus fra Internett
2. Ikke bruk et ubeskyttet nettbrett til å surfe på sider der du gir fra deg personlig informasjon.
3. Last bare ned fra offisielle butikker. Vent gjerne litt før du laster ned nye programmer, slik at mange har fått testet det før deg.
4. Følg med og oppdater programmene du har på nettbrettet. Sjekk for oppdateringer med jevne mellomrom, gjerne hver uke.
5. Vær varsom med hva du sender og mottar over et åpent nett (WLAN i offentlige soner)

Nettvettregler for mobilbruk

1. Bruk passord på telefonen - ikke bare tastelås
2. Ikke oppbevar sensitiv informasjon på mobiltelefonen
3. Bruk antivirusprogram og ha gjerne mulighet for fjernsletting av mobilinnholdet
4. Ta sikkerhetskopi av innholdet med jevne mellomrom
5. Skru av blåttannkobling hvis du ikke bruker den
6. Ikke åpne mistenkelige SMS, MMS eller e-post på mobilen
7. Ikke last ned piratkopierte spill eller programmer til mobilen
8. Ikke "jailbreak" telefonen (gjelder iPhone-brukere) og hold deg til app'er fra et godkjent marketplace (App Store, Market, osv.)
9. Meld alltid fra til teleoperatoren hvis du mister telefonen, politiet hvis du tror telefonen er stjålet, og arbeidsgiver hvis du mister en jobbtelefon
10. Kontakt Forbrukerbudet hvis du tror et firma masseutsender SMS med reklame (spam)

Nettvettreglene nettvettreglene for *Nettbrett/i-pad* omhandler sikkerhet, virus, personvern. *Mobilbruk* reglene fokuserer på sikkerhet (passord & tastelås, virus, kopi, avslått blåttann, piratkopier), ikke lagre sensitiv informasjon og rapporter tapt tlf. samt spam.

Nettvettregler for spill

1. Bruk antivirus-, antispionprogram og brannmur
2. Last bare ned spill fra kjente nettsteder
3. Bruk et kallenavn i stedet for ditt egentlige navn i onlinespill
4. Bruk gjerne en e-postadresse som du ikke bruker til vanlig
5. Undersøk om det finnes funksjoner for å skjule IP-adressen din for andre

Nettvettregler for chatting

1. Bruk antivirus-, antispionprogram og brannmur
2. Vær forsiktig med å utlevere personlige opplysninger om deg selv eller andre
3. Bruk en e-postadresse som du ikke bruker til vanlig
4. Ikke ta i mot filer fra personer du chatter med. Be om å få filer på e-post i stedet
5. Forlat chatten dersom det blir ubehagelig
6. Skal du møte noen du har truffet på nettet, ta med en voksen eller en venn

De har også laget egne nettvettregler for *Spill* og her understrekes i tillegg bruk av kallenavn, alternativ e-post og skjult IP-adresse (for sikre anonymitet). *Chatting* er også gitt en egen side med nettvettregler, men den står uten videre forbindelse til for eksempel spill - hvor chat ofte er et element. Fokus ligger på sikkerhet (virus og brannmur), personvern (verne personopplysninger) og grooming (ubehagelige opplevelser og møter med nettvenner).

I disse rådene om nettvett er det altså laget særskilte regler for barn, unge og voksne. I rådene for barn, unge og foreldre rettes oppmerksomheten mot sikkerhet og filtre, men også i noen grad hverdagsliv utenom innholdet på nettet (pc i fellesrom, avtaler om bruk, risiko knyttet til møter med ukjente, ulovlig innhold, eget og andres personvern, nettikette) i tillegg til sikkerhet og filtre. I rådene til foreldre fremheves deres ansvar med setningen: «*Husk at de voksne har kompetanse om normer og regler*». Nettvettreglene for barn og foreldre synes å ha pc bruk som referanse og rådene knyttet til de håndholdte konsollene nettbrett er skilt ut som særegne. I nettvettreglene for de håndholdte konsollene og spill er det sikkerhet og personvern som får hovedfokus, det er ingen regler knyttet til bruk i hverdagslivet.

Spill på nett

Under fanen *Spill på nett*⁵² på hovedsiden finner vi informasjon om ulike typer online spill og sikkerhetsrisiko knyttet til de ulike. Det er også en side om *Pengespill på internett* og risiko knyttet til dem samt litt info og lenker videre til temaet avhengighet. Under fanen *Spillsider for barn* og unge finner vi en presentasjon av MovieStarPlanet, HabboHotell, GoSuperModel, RuneScape, samt en liste med norske mer pedagogiske spill:

- Kunnskapsspillet - et spill på Norge.no som tester kunnskapene om det offentlige
- Regnmakerne - miljøspill fra ENOVA
- Skolemelk - spill om ernæring og miljø
- Nettreisen - om sikker bruk av Internett
- En reise i solsystemet - fra Norsk romsenter

Under overskriften *Praktiske råd for dataspillere, foreldre og familie* har Nettvett.no lagt inn en oversatt artikkel skrevet av Jane McGonigals⁵³, hvor følgende råd om dataspilling gis:

1. Ikke spill mer enn 21 timer i uken. Studier viser at spill er mentalt og emosjonelt nyttige når vi spiller opptil 3 timer om dagen, eller 21 timer i uken. Etterstreb å holde spillingen innen den positive rammen på 7 - 21 timer i uken.
2. Å spille med virkelige venner og familie er bedre enn å spille alene eller med fremmede. Gaming styrker dine sosiale bånd og bygger tillit; to viktige faktorer i et positivt forhold. Og jo flere positive relasjoner du har i det virkelige liv, jo lykkeligere, sunnere og mer vellykket er du. En praktisk tommelfingerregel: prøv å gjøre halvparten av spilletiden din sosial.
3. Å spille ansikt til ansikt med venner og familie, er bedre enn å spille med dem på Internett. Hvis du er på samme fysiske sted som den du spiller med, vil du styrke både de positive følelsesmessige konsekvensene og de sosiale båndene til denne personen.
4. Teamspilling og samarbeidsspill har generelt flere fordeler enn konkurranse-baserte spill. Studier viser at teamspilling gir bedre humør over lengre tid, og styrker vennskapsbåndene mer enn når vi konkurrerer mot hverandre. Teamspilling øker også sannsynligheten for at vi vil hjelpe noen i det virkelige liv,

⁵² <http://www.nettvett.no/spill-p%C3%A5-nett>

⁵³ <http://www.nettvett.no/spill-p%C3%A5-nett/praktiske-r%C3%A5d-for-dataspillere>, 3.1.2015.

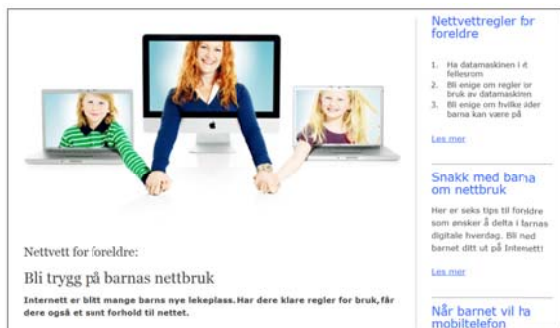
og at vi blir bedre samarbeidspartnere på jobben. Det øker sjansene våre til å bli likt, samt sjansene våre for å lykkes.

5. Kreative spill har spesielt positive fordeler. Mange spill oppfordrer eller krever at spillerne er med på å designe og skape spillet. Dette er en del spillprosessen. Eksempler på slike spill er: Spore, Little Big Planet og Minecraft. Disse spillene har vist seg å styrke spillernes kreativitet. Hvis du virkelig vil bygge opp dine egne skapende krefter, er kreative spill et flott sted å starte.
6. Du kan få alle fordelene med en god spill-kamp uten realistisk vold - du (eller barna dine) trenger ikke å spille spill med våpen eller gørr. Hvis du har sterke følelser for voldsspill, kan du se etter spill i andre sjangere. Det er ikke mangel på fantastiske spill innen sport, musikk, racing, puslespill, rollespill, strategi og eventyr.
7. Ethvert spill som får deg til å føle deg dårlig, er ikke lenger et bra spill for deg å spille. Dette bør være opplagt, men noen ganger er vi så fanget opp i våre spill at vi glemmer at de skal være morsomme.
8. Til slutt; hvis du begynner å lure på om du tilbringer for mye tid med å spille et bestemt spill og kanskje begynner å føle deg litt avhengig, bør du lage deg en oversikt over spilletimene dine i løpet av en uke.

Gjennom denne artikkelen kommer Nettvett.no med relativt konkrete råd om spilling. Det beskrives at å spille innenfor en ramme på 7-21 timer i uka ansees som positivt, at det å spille sammen med virkelige venner og familie er bedre enn bare å spille med nettvenner eller alene, samt at det å spille fysisk sammen med noen gir større positive effekter enn å spille fysisk adskilt. Det er kanskje særlig disse tre rådene som kan gi foreldre noe håndfast å regulere etter. I tillegg til konkrete forslag til tidsbruk er rådene om å spille fysisk sammen med noen man kjenner kanskje råd som lettere kan la seg konkretisere i dialog med barn enn mer generelle råd om å snakke med barna om spilling. Rådet om at team- og samarbeidsspill er positivt, kan også tenkes å konkretisere diskusjoner om spilling og løfte frem ulike aspekter både ved ulike typer spill og spilling. Her løftes også kreative spill frem som positivt.

For foreldre

Under fanen *For foreldre* ligger det også noen tips og råd til foreldre (se bilde), som i hovedsak fokuserer på at foreldrene må engasjere barna til dialog om spilling og nettbruk heller enn å nedlegge forbud og stole blindt på nettfiltre. Det er også informasjon og råd om bildedeling og filtre, samt en oversikt over mye brukte chatte-ord.



Det trekkes frem at dialogisk opplæring i kritisk nettbruk er nøkkelen til å håndtere skjulte og kommersielle budskap, personvern, møter med ukjente online og offline. *Det er foreldrene selv som er det viktigste nettfiltret.* Noen av rådene som kan knyttes an til dataspilling er;

- Sett klare grenser.
- Forbud mot det ene og det andre vil ofte kunne gjøre vondt verre.
- Vær realistisk og snakk med barna om hva som er akseptabel data- og nettbruk.
- Gi dem begrunnelser for hvorfor det ikke er en så god idé å spille de verste blodige spillene.
- Det gir resultater at foreldrene engasjerer seg.

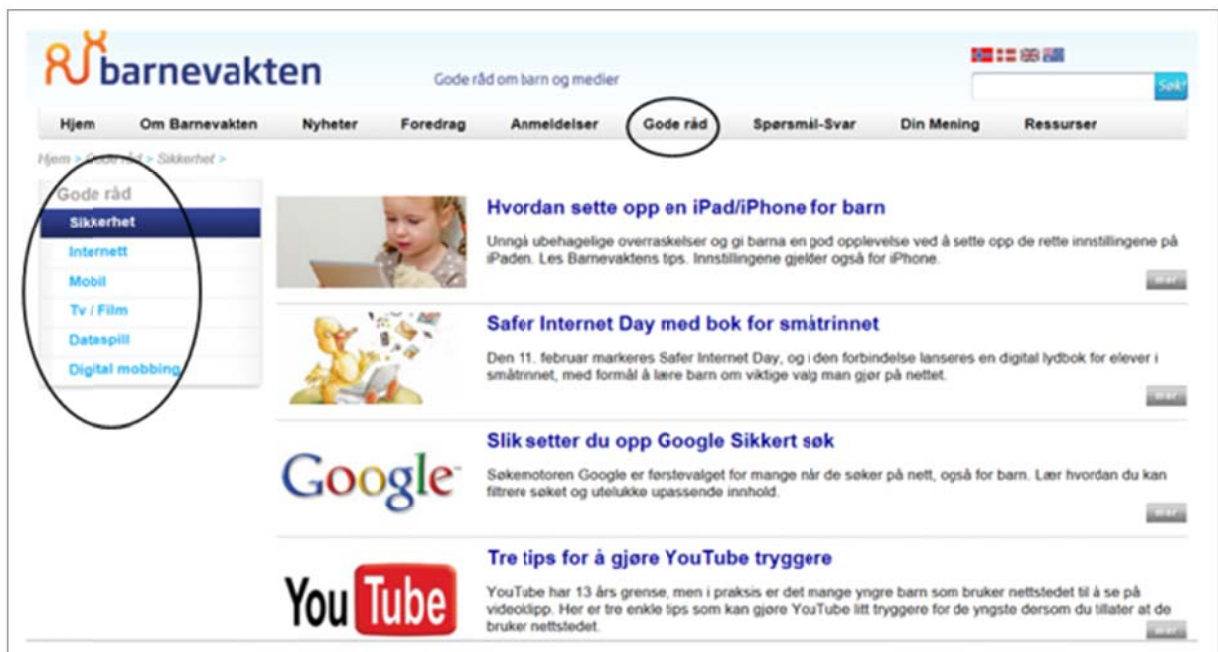
Mobil

Rådene som knytter an til mobiltelefon under fanen *Mobil* er for det første en aldersanbefaling, hvor det refereres til *Telenor* og *Barnevakten.no*, som anbefaler at barnet skal være 10 år før det får sin første mobil. Videre helt konkret at barna bør registreres med riktig alder for å unngå uønsket innhold, som for eksempel reklame, samt at foreldre dermed også kan kontrollere hvilke innholdstjenester abonnementet skal være åpent for. Videre påpekes at barna trenger å bli fortalt av foreldrene hvordan

de skal bruke telefonen på en god måte, og foreldrene oppfordres til å gå gjennom nettvettreglene for mobil med barnet, og diskutere hva de betyr. Foreldrene oppfordres også til å diskutere og bli enige med barna om bruk, betaling, nedlasting og håndtering av ubehagelige opplevelser.

4.1.4 Barnevakten.no

Barnevakten er i følge sin egen nettside en organisasjon som gir råd om barn og medier, med foreldre som hovedmålgruppe. Deres visjon er Trygghet og medieglede. Barnevakten arbeider ut fra FN's barnekonvensjon som understreker barnas rett til å bruke mediene og deres krav på beskyttelse fra informasjon som kan være skadelig. De vil hjelpe foreldre til å delta aktivt i barnas mediehverdag gjennom å formidle nyansert informasjon, gode råd og nyttige verktøy, men retter seg også mot lærere og andre fagpersoner som jobber med barn og ungdom. Videre står det om organisasjonens arbeidsmåter at a) de samarbeider med frivillige organisasjoner, offentlig sektor og kommersielle medieaktører, b) de deltar samfunnsdebatten, c) samt kårer årets beste familieprogram. I tillegg d) oppdateres nettsidene ukentlig med nyheter, anmeldelser, tips, råd og forslag til samtalepunkter for både foreldre og barn, og jevnlig sendes det ut nyhetsbrev til alle interesserte med ulike nyhetssaker, omtaler, tips og råd. Barnevakten e) formidler også foreldresynspunkter til medieaktører. Videre f) har Barnevakten et stort nettverk av foredragsholdere og gjennom disse tilbys temakvelder for foreldre, elevundervisning i skolen og foredrag for fagpersoner over store deler av landet. Samt at g) Barnevakten tester og utarbeider anmeldelser av aktuelle tv- og dataspill, anmelder kinofilmer og tildeler de beste Barnevaktens anbefalingsmerke. Det er masse informasjon, tips og råd om mange forskjellige temaer knyttet til barn og unges mediehverdag å finne for foreldre på Barnevakten.no.



På hovedsiden har Barnevakten.no under fanen *Gode råd* (se bilde over) sortert videre på kategoriene *Sikkerhet*, *Internett*, *Mobil*, *TV/Film*, *Dataspill* og *Digital Mobbing*. I tillegg er kategoriene *Internett*, *TV/Film*, *Mobil* og *Spill* løftet frem som store ikoner (se bilder) på hovedsiden (se bilde under).



Hver av disse undersidene har igjen mange sider (som feks *Informasjon, Gode råd, samtaleguider, foreldreprat-forslag, Q/A, Relaterte nyheter, Undersøkelser/Forskning, og Nyttige lenker*). Nedenfor er eksempel på nyheter og en samtaleguide for spill:

Digitale medier inn med morsmelken
To store og viktige undersøkelser fra Medietilsynet er blitt publisert. Tallene viser at stadig yngre barn bruker digitale medier, nettbrettbruken har eksplodert og smarttelefoner er så godt som ålemannsseie hos de unge.

Økt spilletid leder ikke nødvendigvis til problemer
Ny studie viser at en økning i tid brukt på dataspill ikke gav negative konsekvenser. Det gjorde derimot en økning i symptomer på spillavhengighet.

Dagens barn foretrekker tv og spilling fremfor utelek
Moderne barn bruker bare halvparten av tiden på å leke utendørs enn deres foreldre gjorde da de var barn, viser en britisk studie.

– Læringseffekt av voldsspill opphever ikke aldersgrenser
En amerikansk rapport konkluderer med at voldelige dataspill har god læringseffekt. Barnevakten mener disse konklusjonene ikke må brukes som et argument for å la barn spille 10-årsspill.

– Voldelige spill bryter ned de moralske stoppmechanismene
Voldsunderholdning bidrar til å utvikle voldsfantasier, og ekstreme filmer kan det føre til at den moralske stoppmechanismen som hindrer oss i å gjennomføre fantasien våre forsvinner, hevder forsker Ragnhild Bjørnebekk.

Norske foreldre sier ja til lek på iPad
Er det bedre at barn leker med en racerbil enn med iPad? Ifølge en ny undersøkelse mener 9 av 10 norske foreldre at lek på nettbrett eller smarttelefon forbereder barna på den digitale utviklingen.

- Allfor få foreldre tar stilling til innholdet
Medietilsynet og barnepsykolog er bekymret over nyetall som viser at foreldre flest ikke viser interesse for hva barna ser og spiller.

Spillpraten

Opplevelser: Hvilke pc- og konsollspill liker du best? Hva kan man lære av spill?

Av/på: Hvor mye tid er det greit å bruke på pc- og konsollspill? Når på døgnet er det greit å spille?

Aldersgrenser: Hvorfor er det aldersgrenser på spill? Skal de overholdes?

Påvirkning: Hvordan blir vi påvirket av å spille spill med voldelig innhold? Finnes det reklame i spill?

Spillinnhold: Er det noen spill dere ikke synes er OK? Hvor går grensen for hva slags innhold som er greit?

Trist/leit: Hva kan man gjøre om man ser noe man synes er ekkelt eller ubehagelig?

Mange av artiklene under de ulike punktene har i tillegg kryssende lenker til ulike temaer ettersom mange råd er gyldige på tvers og gjelder for flere plattformer, som f.eks. sikkerhetsrelaterte tips og råd.

I nedtrekksgardinen under overskriften *Dataspill* finnes blant annet et lenke til «Spillpraten» (se bilde over) som gir eksempler på spørsmål foreldre stille barna. Til høyre på siden, finner vi igjen de gode råd ikonene som ble nevnt og avbildet over. Under ikonet *Spill*, finner vi et hovedoppslag⁵⁴ med tittelen *Gi barna gode spillopplevelser*. I teksten fremheves det at foreldre bør:

- vise interesse ved å spille sammen med barna og snakke om erfaringene i spillene
- huske at barn kan lære mye nyttig gjennom spill, avhengig av hvilke spill de spiller
- ta ansvar og kjøpe spill de selv går god for, ikke la barna bestemme
- følge alders- og innholdsmerking av spill, sjekk PEGI
- begrense tidsbruk, inngå avtaler om hvor mye barna kan spille
- regulere når barna kan spille, for eksempel ift lekser og andre aktiviteter, avtal med andre
- ikke få panikk om barna i perioder spiller mye, interessen går i bølger
- plassere spillkonsoller, tv og pc i fellesrom – lettere å følge med og regulere
- legge til rette for at barna sitter godt og riktig når de spiller
- samarbeide med andre foreldre om felles grenser ift tidsbruk og innhold (PEGI)
- sørge for at spilling ikke er den viktigste aktiviteten til barna.

⁵⁴ <http://barnevakten.no/gi-barna-gode-spillopplevelser/>

Lenger ned på den samme siden finner vi informasjon om spilling online:

- mange er tilrettelagt for å spille flere sammen:
 - positivt å bygge relasjoner, øve språkferdigheter, trene opp evne til samarbeid, styrker strategiske evner og tekniske ferdigheter
 - negativt med økt risiko ift; kontakt med fremmede, upassende oppførsel og språk, mobbing, trakkassering, aggressivitet, usportslig oppførsel og juks, kommersielt press
- barna må hjelpes til å beskytte personlig informasjon, for eksempel nøytralt kallenavn
- gjør avtaler og snakk om pengebruk i spill
- advar barna mot å treffe spillere personlig, uten i følge med voksen
- snakk med barna om mobbing, truing og stygt språk
- oppfordre til å dele utrivelig innhold og invitasjoner til å treffe noen i fysisk virkelighet med voksne
- rapporter misbruk og dårlig oppførsel
- vær tydelige foreldre – lag avtaler for tidsbruk, pass på nok søvn og jevn døgnrytme

Barnevaktens spillsjef løfter frem at spill som fortsetter uten noen ende (for eksempel World of Warcraft), uavhengig av om spilleren er i spillverden eller ei, kan være problematisk å regulere.⁵⁵

Under overskriften *Internett* finner vi en artikkel med tittel *Hvor mye tid er passe?* hvor det diskuteres tidsbruk i forhold til ulike aldersgrupper, og Barnevakten anbefaler:

Fra tre år og opp til skolealder kan en times tid om dagen og litt mer i helgene være en rettesnor – men ingen fasit. ... I alderen 7–12 år har vi som foreldre fremdeles gode muligheter til å påvirke mediehverdagen til barnet vårt, hva angår både form, tidsbruk og innhold. ... En tommelfingerregel med tanke på tidsbruk er å la mediene fremme generell utvikling og ikke hemme den. Når barn blir tenåringer er det naturlig at de i stadig større grad tar egne valg, og at vi gir både tillit og ansvar. ... Mediebruk er en naturlig og sunn del av tenåringstilværelsen, men vi bør sørge for at det ikke blir den *eneste* ingrediensen.⁵⁶

Under overskriften og ikonet *Mobil* finner vi nettsider som på ulike vis informerer og rådgir om barn og unges mobilbruk. I hovedoppslaget, *Barn og mobil*⁵⁷, er Barnevaktens anbefaling fokusert på å identifisere barnas behov - trenger barnet en smart-telefon?

De fleste barn ønsker seg smarttelefoner, og mobilen er nå blitt et så sammensatt og fleksibelt verktøy at uansett brukerens alder, så bør barna følges opp med veiledning fra foreldre eller andre voksne. Det er viktig å være bevisst på hvilke behov man mener telefonen skal fylle, og hvorvidt man mener barna kan ta styring over disse. Det er også viktig å sette seg inn i hvilke begrensninger man eventuelt kan gjøre via abonnementet og i innstillingene på selve mobilen. Videre anbefaler Barnevakten (i forkortet versjon):

- Å velge en enklere mobil som primært kan brukes til tekstmeldinger, telefonsamtaler og noen spill for de yngste barna.
- Å velge et abonnement med definerte økonomiske rammer for å redusere faren for overforbruk.
- Å registrere barnet som bruker for å sikre at barna kun får tilgang til tjenester og innhold du har gitt tillatelse til, og som passer for deres aldersgruppe.
- Å reservere barna mot oppføring i telefonkatalogen gjennom mobilskapet ditt.
- Vurdere å reservere abonnementet mot nettsurfing, innholdstjenester, samt tilgang til teletorgtjenester.
- Vær et forbilde for barna dine i positiv og bevisst mobilbruk.
- Barnas mobil bør være avskrudd i skoletiden og gjerne ved leggetid (begrens også ift strålingsfare).
- Inviter barna til å snakke med deg dersom de opplever noe ubehagelig via mobilen. Om du føler behov for å sjekke barnas mobil, bør du helst snakke med barna om dette på forhånd.
- Snakk med andre foreldre om når dere mener det er greit at barn får mobil, om begrensninger knyttet til abonnement, og om eventuelle populære apper og mobilspill som barna vil ha.

Barnevakten.no har også egne Q/A sider hvor noen av de spørsmålene de får av foreldre er lagt ut sammen med utfyllende svar. Dette er gjerne spørsmål som mange kan ha og svarene har for eksempel lenker til andre aktuelle nettressurser. Videre finner vi mange artikler på temaet, noen informasjonsvideoer og intervjuer med deres egne, og andre, eksperter. På de mange forskjellige sidene har Barnevakten.no mange referanser til *Trygg Bruk nettverket* og de ulike aktørene som deltar der. I tillegg

⁵⁵ <http://barnevakten.no/article/532>

⁵⁶ <http://barnevakten.no/hvor-mye-tid-er-passe/>

⁵⁷ <http://www.barnevakten.no/article/363>

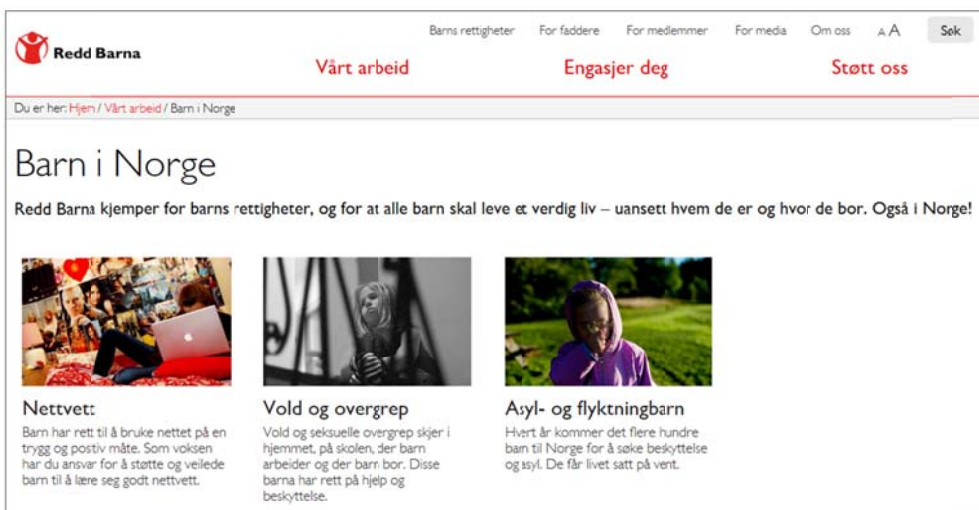
ligger det mange artikler hvor forskningsresultater fra inn- og utland er popularisert og tilgjengeliggjort (se utdrag av lister i bilder under⁵⁸).



Gjennom sine nyhetsbrev (se bilde over)⁵⁹ formidler Barnevakten.no mye av all denne informasjonen, lenker videre til egne og andres nettsider, samt anmeldelser av spill/filmer/apper. Nyhetsbrevet er gratis og sendes jevnlig til alle som registrerer sin e-postadresse hos dem.

4.1.5 Redd Barna.no

Redd Barna er en frivillig, medlemsstyrt rettighetsorganisasjon som er partipolitisk og religiøst nøytral. Redd Barna er en tydelig forkjemper for barns rettigheter lokalt, nasjonalt og internasjonalt. Deres verdier bygger på FN's Barnekonvensjon og menneskerettighetserklæring. I tillegg til et stort engasjement og arbeid for barn i andre land og verdensdeler som rammes av kriger og katastrofer, arbeider også Redd Barna for barn i Norge (se bilde under).⁶⁰ Her ligger fanen *Nettvett* som vi skal se litt nærmere på under.



⁵⁸ <http://barnevakten.no/datspill-undersokelser-forskning/>

⁵⁹ [nyhetsbrev@barnevakten.no] Sendt: 11. desember 2014 13:34

⁶⁰ <http://www.reddbarna.no/vaart-arbeid/barn-i-norge>

På siden *Nettvett* møter man overskriften «Barn har rett til å bruke nettet på en trygg og positiv måte. Som voksen har du ansvar for å støtte og veilede barn til å lære seg godt nettvett».

På Redd Barnas nettvett sider ligger informasjon om nettvett sortert under fanene i) *Fakta om barns nettbruk*, ii) *Nettvettregler*, iii) *Nettvettaktiviteter*, iv) *Lover og regler*, v) *Lær mer*, og vi) *Om oss*⁶¹.

Redd barnas arbeid er fundert på FNs barnekonvensjon. De fremhever at ny teknologi og nettilgang sikrer barn mulighet til å delta og å uttrykke sine meninger, at voksne ikke må overse at barn blir utsatt for krenkelser som mobbing og overgrep på nett og derfor må engasjere seg og sette grenser for bruk. Under fanen *Fakta om barns nettbruk*⁶² finner vi en side om dataspilling hvor det står at:

å spille spill er den mest populære aktiviteten på nettet. En av de tingene barn og unge bruker pc-en, nettbrett eller mobilen mest til, er å spille. Via Internett kan de spille med andre likesinnede, og det kan være veldig sosialt. Ofte spiller mange i klassen til barna de samme spillene, og både spiller og sosialiserer med venner på samme tid.

Her vektlegges at foreldre bør sørge for at barna spiller spill i henhold til alders- og innholdsmerking (PEGI). Foreldre gis også noen råd omkring den kontakten barn kan få med andre mennesker gjennom spillene:

Mange elektroniske spill, både på nett og gjennom spillkonsoller, legger opp til kontakt med andre spillere. Det er svært vanlig med en chattefunksjon i tillegg til selve spillet, og som ved all annen nettkontakt kan dette innebære en risiko for negative opplevelser for barn og unge. Det er ofte stygt språk mellom spillerne, og barn kan komme i kontakt med potensielle overgripere som utgir seg for å være barn. Det kan derfor være lurt å prate med barna om hvem de chatter med mens de spiller, og hva de kan gjøre dersom de opplever noe ubehagelig. Mange spill har en rapporteringsfunksjon.

Råd til foresatte

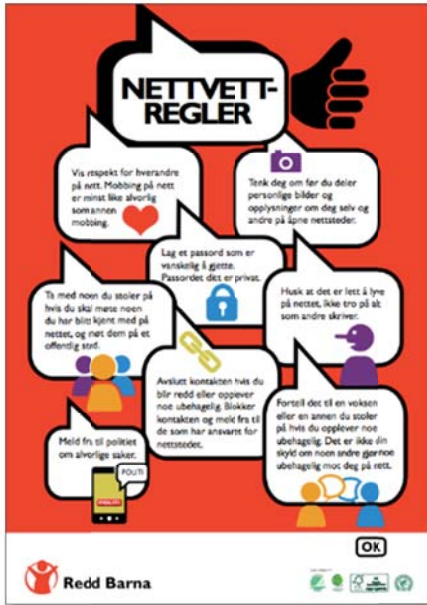
- Sjekk aldersmerkinger og sett grenser for hvilke typer spill du synes barna får spille. Rådfør deg med andre som kjenner de ulike spillene.
- Snakk med andre voksne om deres holdninger til og regler for pc-spill. Del erfaringer om spillevaner og regler for spill med hverandre.
- Mange onlinespill har funksjoner som gjør at foreldre/foresatte kan begrense tidsbruken.
- Det kan virke som om medspillere er gode venner og at man kjenner hverandre godt, men det er vanskelig å vite hvem det er man spiller med.
- Involver deg i barnas spillhverdag på samme måte som i resten av hverdagen deres.

Under fanen *Nettvettregler* finner vi Redd Barnas nettvettregler, som er tenkt å danne grunnlaget for gode samtaler med barn om hva de gjør på nettet, samt noen råd til foreldre på samme tema⁶³:

⁶¹ Her finner vi info om Redd Barnas arbeid med nettvettrelaterte temaer og kontaktinfo for bestilling av foredrag og materiell

⁶² <http://www.reddbarna.no/vaart-arbeid/barn-i-norge/nettvett/fakta-om-barns-nettbruk/spill-paa-nett>

⁶³ Nedlastet fra <http://www.reddbarna.no/vaart-arbeid/barn-i-norge/nettvett/nettvettregler>, 3.1.2015



Råd til voksne

- Søk informasjon om hva internett og mobiltelefon betyr for barn og unge i dag. Sett deg inn i barnets sosiale liv på nettet.
- Snakk om det som skjer - Redd Barnas nettvettregler kan danne et utgangspunkt.
- Lag felles regler om mobil- og nettbruk hjemme, gjerne i tråd med skolens regler. Mobil og internett er ofte i bruk når barn mobbes.
- Meld fra til tips.kripos.no hvis du er bekymret for at et barn utsettes for vold eller overgrep.
- Snakk med barna om konsekvenser av å dele bilder og informasjon på nettet. Det kan være vanskelig å få bilder o.l. slettet i etterkant. Tenk over hva som er nødvendig å kringkaste på nettet og vær varsom med hvilke bilder som legges ut. Dette gjelder både barna og deg som forelder.
- Ta opp barnas nett- og mobilbruk på foreldremøter og i foreldresamtale.

Mange av disse rådene er kondensert i brosjyren « Ditt barns sosiale liv på nett og mobil», som vi berørte tidligere fordi det var en lenke til det fra Medietilsynets sider. Brosjyren er imidlertid ikke så lett å finne om man går inn på Redd Barnas egne sider.

4.1.6 Oppsummering, råd på nett

Listen over aktører og råd til foreldre i feltet som vi har presentert er lang, men likevel ufullstendig fordi det finnes mange flere aktører som gir råd om barn og digital spilling (jfr. vedlegg 2 for noen flere enn de vi har nevnt her). For eksempel kunne initiativ i skolen, blant lærere, helsesøstre, FaU osv vært diskutert nærmere men det har ikke vært mulig innenfor rammen av foreliggende prosjekt. Vi vet at noen helsesøstre eksplisitt har rådgitt på foreldremøter om nettbruk og tidsregulering. Å kartlegge slike aktører bedre kan være en oppgave for senere studier. Det samme gjelder for de mer uformelle informasjonskanalene som gjerne informerer foreldre i deres grensesetting og vurdering av mediebruk, selv om vi noen grad kommer inn på dette andre steder i rapporten. Når det gjelder aktørene vi har berørt er det også klart at nettsidene deres inneholder mye mer informasjon på denne tematikken enn det vi har løftet frem. I tillegg forandrer og oppdateres informasjonen hele tiden.

Gjennomgangen viser likevel, med all tydelighet at feltet er svært stort og mangefasettert. Det peker mot at det ikke er så enkelt for verken foreldre eller andre som ikke kjenner feltet å finne frem. Rådene er mange og angår mange tema. Dette er et naturlig uttrykk for at informasjons- og kommunikasjonsteknologier er varierte med hensyn til både medium og innhold (Silverstone et. al. 1992). Med internett er de også medium for to-veis kommunikasjon med andre mennesker. Rådene må derfor adressere hvordan barn og unge skal håndtere teknologiene, ikke bare som spesifikke fysiske objekter (TV, pc, mobil, nettbrett), men også det mangfold av innhold dette gir dem tilgang til (underholdning, kunnskap, relasjoner på godt og vondt og de ulike kommunikasjoner den åpner for (til ulike typer av informasjon/dokumenter, systemer og relasjoner) – samt rutiner for bruk. Oppgaven med å formidle råd er med andre ord stor.

Hvem gir råd?

Medietilsynet er gitt en rolle som koordinator på dette området og samler mange av aktørene som er engasjert i arbeidet med å trygge barns digitale hverdag i Trygg Bruk nettverket. Det koordinerer og lenker sammen innsats på tvers av departementer og sektorer i det offentlige, og involverer i tillegg organisasjoner, private aktører og bransjen selv. Vi har utfra dette sett at ressurser fra så ulike aktører som Kor-Rus-Øst, hjelpelinjen for spillavhengige, spillavhengighet-Norge, Forbrukerombudet, Barnevakten og Redd Barna har utviklet veiledere og råd til foreldre som har en almen interesse. I tillegg bidrar bransjen selv, spillutviklere og ulike Telecom bedrifter som bidrar til utvikling av internettfiltre og

andre tekniske løsninger og råd omkring bruken av dem som ledd i sine samfunnsansvar.

Hvilke råd gis?

Medietilsynets sentrale rolle innebærer at de også fungerer som en plattform som sprer og formidler informasjon og de er dermed en svært sentral leverandør av råd. At de har hatt en koordinerende funksjon indikeres ved at mange av rådene vi har funnet om barn, spilling og bruk av håndholdte teknologier nå fremstår med et relativt likt og koordinert innhold. Vi har forsøkt å oppsummere noen slike generelle hovedtrekk ved rådene nedenfor:

- Ambivalens – mange peker på positive sider ved nettbruk, men fremhever samtidig risiko
- Mange gir generelle råd om nettvett og nettbruk, dvs. de er ikke plattform eller aktivitetsspesifikke:
 - Å engasjere seg og være i dialog med barn og unge om innhold og bruk, måter å beskytte eget og andres personvern og lage klare avtaler.
 - Følge aldersgrenseanbefalinger.
 - Bevisstgjøring om gode (og dårlige) måter å opptre på internett (tone, ordbruk, mobbing, hva man ikke skal poste osv).
 - Sikkerhet og sårbarhet er også et gjennomgangstema (passord, personverninnstillinger og sikkerhetsinnstillinger/filter for sikkert innhold på IKT'er og nettsider etc).
- Det er relativt stort sammenfall i rådene som gis. Mange aktører viser til hverandres nettsider og gjenbraker informasjonsmateriell. Medietilsynet og Trygg Bruk er for eksempel gode informasjonskilder for mange aktører.
- Mange gir litt råd om mange aspekter ved mediebruken.

Et overordnet inntrykk er at mange nettsider sprang ut av bekymringer omkring barns mediebruk og de ulike former for risiko og mer 'alvorlige' problemstillinger som dette kan inneholde – selv om positive sider ved mediebruk også fremheves.

Det er i grensen mellom ytringsfrihet, barns rettigheter til informasjon og deltakelse, og beskyttelse av barn at de vanskelige spørsmålene dukker opp når man jobber med barn og digitale medier. ... *Digital mobbing er et samfunnsproblem og en av største bekymringene barn og unge opplever på den digitale arenaen* (Thomas Haugan-Hepsø, prosjektleder for Medietilsynet Trygg Bruk 2008-10⁶⁴).

⁶⁴ http://www.medietilsynet.no/Documents/Trygg%20bruk/Rapporter/SICNorway_12-14.pdf p.16

Å bidra til å dempe de alvorlige sidene knyttet til barns nettbrettbruk er en statlig oppgave og derfor viktig at aktører som har slike oppgaver løfter frem, men det kan innebære at andre, kanskje mer hverdagslige, problemstillinger får mindre oppmerksomhet. Samtidig synes det å ha skjedd en dreining de siste årene hvor nyansering og positive sider ved økt tilgjengelighet og mediebruk er gitt en mer sentral plass.

Det er bra at det er så stort søkelys på det [mobbing]. Mobbing får ofte konsekvenser i lang tid utover at selve mobbingen fant sted, og den er utrolig skadelig. Likevel, det er lett å miste andre problemstillinger av syne. ... Mye har skjedd på 15 år. Ikke minst er mulighetene blitt mange flere. Internett er ikke bare på datamaskiner, men befinner seg i lomma, på nettbrett og overalt. ... I media kan vi ofte få inntrykk av at barn og unge bruker mobiler, PCer og nettbrett til å mobbe hverandre, gjøre dumme ting eller at de er digitalt innfødte som burde vite bedre. Men mest av alt brukes nettet til positive ting: kommunikasjon med venner og familie, lekser og informasjonssøking, utforsking av egen identitet, underholdning som spill, filmer og musikk (Pia Lang-Holmen, prosjektleder for Medietilsynet Trygg Bruk 2012-14⁶⁵).

Mange råd er generelt formulert omkring barns mediebruk – altså ikke spesifikke for teknologiplattform og ofte også heller ikke for en aktivitet. Det mest generelle rådet vi kan se går på å være i dialog med barn og unge om innhold, måter å beskytte eget og andres personvern, sikkerhet og verdighet. I tillegg kommer råd om avtaler, aldersgrensefølging og at foreldre setter på innstillinger og tenker gjennom dette med brukerkontoer. Dette går for eksempel helt konkret på dette at barna bør registreres med riktig alder for å unngå uønsket innhold, som for eksempel reklame, samt at foreldre dermed også kan kontrollere hvilke innholdstjenester abonnementet skal være åpent for.

Temaet barns mediebruk er stort og omhandler mange problemstillinger som er vanskelig å konkretisere utover råd om samtale og dialog, fordi de i stor grad knytter an til barns utvikling og sosiale kompetanse. For eksempel er empati og evne til å ta andres perspektiv helt grunnleggende i arbeidet mot digital mobbing, mens kunnskap og sunn fornuft til sist er det som styrer barns vern om eget (og andres) privatliv. Derfor er det fint at flere aktører operasjonaliserer rådene til konkrete problemstillinger som voksne og barn oppfordres til å diskutere sammen. De rådene som i størst grad konkretiseres omhandler imidlertid sikkerhet og innhold. Her dreier det seg mye om tekniske innstillinger ved teknologiene/plattformene eller i brukerkontoer og profiler og hva barn føler knyttet til innholdet de møter.

⁶⁵ <http://www.medietilsynet.no/Trygg-bruk/Nyheter/15-ar-med-Trygg-bruk--hva-na/> Publisert 3.9.2014

Dette er altså noen av trekkene vi mener er felles for de rådene vi har sett på. Forskjellene i rådene vi finner på ulike sider går på hvor mye i detalj de er formulert, om de er utformet med henblikk på en bestemt brukergruppe og med hensyn til hvilke aspekter ved mediebruken som fokuseres.

Råd om spilling

Det er en tydelig forskjell på generelle råd knyttet til spilling og råd knyttet til problemspilling. Råd om spilling generelt synes å ha hovedfokus på dialog med barn om brukens *innhold*; spillenes innhold (aldersmerking), spillerfaringer, avtaler for bruk (tidsbruk, forbrukerrettigheter) og sikkerhet (Samtaleguider gir for eksempel konkrete forslag til spørsmål som kan stilles barnet, oppskrifter for hvordan sette på sikkerhetsinnstillinger) – men også engasjement og deltakelse i barnas spilling (sam-spill). Råd om problematisk spilling er mer orientert mot den sosiale *konteksten* barnets spillbruk foregår i og om hvordan foreldre kan hjelpe sine barn til et sunt hverdagsliv (For eksempel hvordan foreldre kan gå frem for å regulere, lage avtaler for bruken og følge dem opp).

Nedenfor har vi oppsummert noen av de mest fremtredende rådene om som gis om dataspilling generelt (uten problemer):

- De fleste råd knyttes til *foreldres ansvar for samtale*, dialog og engasjement om barnas bruk. Være åpne og lydhøre. Oppfordre barna til å fortelle om negative erfaringer.
- Flere aktører fremhever *deltagelse og aktivt engasjement* omkring hvilke spill og nettsamfunn barna bruker. Oppfordrer foreldre til å sitte sammen med barna og spørre hvordan og hvorfor de lar seg engasjere.
- Relatert til spilling vises det til *alders- og innholdsmerking* (PEGI), samt at noen tipser om gode nettsteder og spill.
- *Tidsbruk* et gjennomgangstema i tilknytning til dataspill. Alle råder til bevissthet omkring hvor mye tid som brukes, og oppfordrer til å lage konkrete avtaler med barna. Noen antyder hva som er rimelig tidsbruk, og rådene varierer mellom 1-3 timer daglig stort sett – avhengig av barnets alder og uke-dag.
- Råd om plassering i fellesrom.
- En del har fokus på *foreldrekontroll/sikkerhet omkring kjøp* på nett og i spill. Passordbeskyttelse av kredittkortinformasjon samt nettbrett og telefoninnstillinger for å hindre kjøp i app'er løftes frem som et viktig føre-var prinsipp.
- Det er lite informasjon om markedsføring og kommersielt press i og rundt spill på ulike plattformer.

Medietilsynets generelle råd knyttet til dataspill, og som vi finner på de fleste andre nettsidene vi har sett på som henvender seg til foreldre, retter særlig fokus mot aktiv bruk av aldersmerking (skjerme mot vold), orientering i sjangervariasjon og kjøpsinnstillinger. I tillegg løftes betydningen av dialog og avtaler om tidsbruk med barnet (regulere/begrense) samt dialog med andre foreldre om grensesetting. Å forstå barns spillglede fremheves som viktig. Det å spille sammen med barnet fremheves som en særlig god innfallsport for generering av dette, i tillegg til å plassere konsollene i et fellesrom. Det gis også konkret informasjon om hvordan foreldrekontroll aktiveres på ulike typer spill-konsoller.

Også når det gjelder problemspilling.no finner vi mange samarbeidende aktører. Rådene som på gis til foreldre på problemspilling.no er relativt samstemte, men rettet mot litt ulike brukergrupper/typer av behov: noen er mer allment rettet (f.eks KoRus-Øst) mens andre primært er rettet mot de som opplever problemer (f.eks Spillavhengighet Norge). Mange av rådene som gis i lenker under problemspilling.no om barns spilling fremstår for oss som mer konkrete enn de vi finner andre steder og som råd som med hell kan spres mer allment i forebyggingsarbeid. For eksempel antar vi at mange foreldre vil kunne ha nytte av å kjenne til den type sjekklister som tilbys, også *før* barnas atferd viser tegn til at spillingen har tatt overhånd. Derfor ser vi for oss at det kan være nyttig om slike lister oversettes til kjennetegn for positiv databruk. Nedenfor har vi gjort et slikt forsøk.

FARESIGNALER	RÅD
Slutter med alle andre aktiviteter	Delta i andre aktiviteter
Kutter ut sosialt samvær med venner og familie	Være sosial med venner og familie
Skulker skolen, dropper lekser og mister eksamener	Delta på skole daglig og gjøre lekser
Spiller om natten og sover om dagen	Sove om natten
Prøver å slutte eller trappe ned, men får det ikke til	Overholde familiens regler om tidsbruk
Krangler med familien om spillingen	Komme til enighet om regler
Får nye, usunne matvaner. Spiser mer/mindre	Spiser sunt og balansert

Det denne oversettelsen fra faresignaler til forebyggende råd resulterer i - og til forskjell fra de tidligere rådene vi har sett på som har et sterkt fokus på innhold

på nett/i spill - er en større vektlegging av det å støtte barna i det sosiale livet utenfor spillet og ivaretagelse av helsebringende daglige rutiner. Selv om mange vil mene dette er selvfølgeligheter, kan det være viktig å ordsette det som et supplement til den veiledning som gis til foreldre generelt og som kan støtte dem i den regulering som skal til for å forebygge at barna får problemer.

At tittelen på den siden hvor man kan finne mange konkrete råd og ressurser om barn og dataspill er *Problemspilling.no* er forståelig i lys av satsningen den presenterer, men uheldig om man ønsker å nå foreldre som, i sitt forebyggingsarbeid, leter etter råd. De vil trolig ikke søke her. I lys av dette synes vi også det er synd at *problemspilling.no* er ikke mer synlig under Medietilsynet foreldrefane, men ligger (litt gjemt) under Medietilsynets tema *Dataspill*.

Råd om spilling på mobil og nettbrett?

I 4.1 har vi forsøkt å løfte frem de rådene som er formulert spesifikt om barns mediebruk fra plattformer som mobil og nettbrett – og det som gjelder spillaktiviteter. Som allerede sagt er de fleste rådene lite plattformspesifikke, dette gjelder også råd om spilling. Mange av rådene om spilling synes også å være utformet med pc'en som referanse og adresserer i liten grad de spesifikke utfordringer som mobiliteten og den lille størrelsen på de nettbrett og mobil kan føre med seg.

Råd knyttet til mobiltelefon går særlig på å holde passord personlig, innstillinger for brukerkontoer og varsomhet når det gjelder muligheter for kjøp/at det påløper store utgifter. Nettbrett er nesten ikke berørt, unntatt et oppslag fra Forbrukerombudet som understreker nettopp dette. Rådene omkring dette med mobiltelefon, når barnet skal få det og avtaler om bruk, peker ofte på kompleksitet det innebærer. Det anmodes til at foreldre engasjerer seg og tar ansvar, uten at det i særlig grad konkretiserer hvordan de kan gjøre det utover det å passe på å slå av kjøp funksjonen på mobilen og i apper og angi riktig alder på brukerkonto for barnet. Gitt at ett gjennomgangsråd forbundet med barns spilling er at den skal foregå i fellesrom, at referansen gjerne er TV og pc, og at mobil og nettbrett ikke like selvfølgelig vil gis en slik plassering – ville det være naturlig å utvikle råd til foreldre om praktiske løsninger på dette. Vi kan på dette grunnlaget si at rådene pr. i dag i liten grad tar for seg spesifikke utfordringer foreldre kan møte knyttet til barns bruk av smarttelefon og nettbrett i hverdagen, utover dette med innstillinger av brukerkonto og kjøp, men trenden er fremdeles relativt ny og det er å forvente at dette blir utviklet mer i årene som kommer.

Formidling til foreldre utover informasjon på internett

Informasjonen og rådene som vi har sett på presenteres i stor grad gjennom fargerike og iøynefallende visuelle presentasjoner. Det gjøres mye bruk av bilder, videoer, surveyer refereres, quizer tilrettelagt for barn og voksne, diskusjonsforum, spørsmål og svar sider, oversikt over nyttige lenker til andre aktører i feltet (svært ofte medlemmer i Trygg bruk nettverket). I tillegg ligger det, som nevnt, mange veilednings brosjyrer som kan printes ut. Noen av aktørene tilbyr også at foredrag kan bestilles. Foredragene som er rettet mot foreldre arrangeres gjerne i regi av skole eller FaU i tilknytning til foreldremøter. Hvilke råd som formidles i slike sammenhenger ser vi nærmere på i neste underkapittel.

4.2 Foreldremøteforedrag om barns mediebruk

Vår andre inngang til spørsmålet *Hvilke ekspertråd/veiledning om barns mediebruk og spillatferd tilbys foreldre – og i hvilken grad tar de for seg utfordringer spesifikke for barns bruk av nettbrett og smarttelefon?* var å oppsøke situasjoner der foreldre fikk råd om barns mediebruk. I januar 2014 tok vi kontakt vi med noen av de store organisasjonene på mail og fikk tillatelse til å delta på tre ulike informasjonsforedrag om nettbrett som de hadde oppsatt i vårsemesteret. Dette ga oss anledning til å observere nærmere hvilke råd som ble gitt og i hvilken grad de tok for seg utfordringer knyttet til barns spilling på smarttelefon og nettbrett, og i tillegg hvordan de ble tatt imot av foreldre. I denne delen konsentrerer vi oss om hva som ble formidlet – og hvordan.

4.2.1 Tre foredragsholdere, tre ulike skoler

Vi fulgte altså foredrag ved tre ulike skoler i Oslo som ble holdt for foreldre med barn i barneskolen. Ett av møtene var for foreldre på småskoletrinnet, mens de to andre var for alle foreldre 1-7 klasse. Skolene som foredragene ble holdt på representerte en variasjon over Oslo øst-vest aksen (Bakken 1998); skole 1 var lokalisert i ytre vest, skole 2 i ytre øst og skole 3 i Oslo nord.

	Skole 1 Oslo ytre vest	Skole 2 Oslo ytre øst	Skole 3 Oslo Nord	
Intervju foredragsholder	1	1	1	3 foredragsholdere
Deltagelse foreldremøte på skolen (observasjon og rekruttering)	1-7 kl. (ca. 70 pers)	1-7 kl. (ca. 30 pers)	1-3 kl. (ca. 100 pers)	Ca. 200 deltakere

Figur 4-2: Data samlet på foreldremøter – en oversikt

Foredragene vi observerte ble holdt i perioden mars-april 2014 av tre ulike personer som representerte to av de store veiledningsorganisasjonene. Foredragsholderen ble intervjuet i forkant av møtet. Vår tilstedeværelse som observatører var åpen og alle tilstedeværende på møtet ble informert om det, og anmodet om å la seg rekruttere til studien. Vi ble, alle steder, svært godt mottatt av organisasjoner, foredragsholdere, lærere og foreldre.

De tre foredragene vi fulgte hadde i hovedsak et generelt nettvett/barn og medier fokus, men alle kom likevel inn på spill i større eller mindre grad.⁶⁶ Siden foredragene var holdt av forskjellige personer med tilhørighet til ulike organisasjoner hadde de også litt ulike vektlegginger. I foredraget ved skole 1 var risiko og fare et gjennomgangstema. Det ble fokusert sterkt på at nøkkelen til å lykkes på «internettets motorvei» er dialog, for å skape vennskap og styrke i foreldrenettverk, og for å skape trygghet og åpenhet i familien omkring nettbruk. Foredraget var også fullt av eksempler og tips om tekniske innstillinger. I foredraget ved skole 2 hadde et særlig fokus på jenters utsatthet på nett. Den største faren på internett hevder foredragsholderen her er brukeren selv, «hva slags grenser setter du for deg selv? Hva tillater du deg selv å gjøre? Hva er du villig til å dele?». Foredraget på skole 3 hadde barns rettigheter til deltagelse som gjennomgangstema. Her vektla foredragsholderen voksnes ansvar for å hjelpe og tilrettelegge for at barn trygt skal kunne få og gi informasjon på nettet, samtidig som viktigheten av barnas rett til privatliv må ivaretas. I dette foredraget var det ikke fokus på detaljer i tekniske innstillinger og innretninger, eller på konkrete anbefalinger om tidsbruk på nett. Det var snarere bevissthet rundt konsekvenser av nettbruk som var denne foredragsholderens fokus, med vekt på mobbing og å utlevere seg selv på nett (personvern).

Nedenfor sier vi litt mer om de generelle rådene som ble gitt i foredragene som har relevans for spill, som gikk spesifikt på mobile plattformer, på spilling spesielt og til slutt litt om foredragenes form.

4.2.2 Generelle råd om mediebruk

Presentasjonen under sammenfatter de generelle rådene om barns mediebruk som ble gitt i alle foredragene, og som kan sies å ha relevans for barns spillatferd.

⁶⁶ Selv om noen av organisasjonene også tilbyr foredrag som mer spesifikt tar opp spilling, var de ikke disse satt opp på programmet på det tidspunktet vi samlet inn data.

Engasjement: delta i mediebruk og samtale om mediebruk

I alle foredragene understreket foredragsholderen det vi over identifiserte som det tydeligste rådet også på nett: *betydningen av at foreldre engasjerer seg i barnas nettbruk fra de er små*. Foredragsholderne understreker også at det er fint at foreldre helt ned i 1. klasse får tilbud om slike foredrag og dermed muligheten til å forberede seg litt, og 'koble seg på' i tide. Konkretiseringen av hva et slikt engasjement kan være gikk særlig på å delta i mediebruk og samtale med barna om mediebruk.

Å delta i mediebruk sammen med barna, for å lære om hva de drev med, var et fremhevet aspekt (som vi kan kjenne igjen fra medieringslitteraturens begrep om sambruk). Begrunnelsen for at det er viktig å begynne fra de er små er at det kan være vanskelig å plutselig få lov til å sette seg ned sammen med en tenåring for å se på hva han eller hun driver med – «nettvett sitter i barn/foreldres hoder». Viktigheten av å snakke med ungene om mediebruk understrekes også gang på gang (som vi kan kjenne igjen som en utvidelse av medieringslitteraturens begrep om aktiv mediering), og foreldrene oppfordres til å skape en *samtalende familie* hvor det er naturlig å spørre ungene: «hvordan var det på nettet i dag?». Det understrekes at det er viktig å holde en åpen kanal slik at det gjøres lett for barna å kunne fortelle om vanskelig ting de har opplevd på nett («Det viktigste er at barnet tør å snakke med deg om alt»). Men samtalen med barna skal også bidra til å lære barna en rekke andre ting: hvordan de kan beskytte seg selv, hvordan de skal opptre i relasjoner med andre på nett, konsekvenser, hvor de kan finne egnet innhold og regler for bruk i hjemmet. Vi har nedenfor oppsummert ting som ble vektlagt at foreldre bør snakke med barna om, og lære dem kjøre-regler for:

Det tekniske (beskytte seg selv):

- Personverninnstillinger, passord, synlighetsgrad. Foreldrene ble informert om hvordan de kunne sette på foreldrekontroll og filtre og ble oppfordret til å lære barna om trygg oppbevaring av passord (til mobil, nettsamfunn, blogg etc), og at de ikke må dele med noen utenfor familien.

Det relasjonelle (kommunikasjonen med andre) på nett:

- Respekt for andre, ikke mobbe, nettvett, sunn fornuft, folkeskikk
- Støtte barnets, selvtillit, identitetsutvikling og søken etter selvbeholdelse (for eksempel omkring bildedeling, kommentering, likes, intensjoner: «*talk to your daughter before the beauty industry does*»),
- Bildedeling og samtykke – konsekvenser av publisering
- Kildekritikk på nett, ikke gull alt som glimrer
- Ulike risiko – grooming; hva kan skje?
- Chat – hvem er det du snakker med?

- Konsekvenser (for eksempel «det du legger ut i dag kan slå tilbake på deg som arbeidssøker når du blir voksen» og at noen handlinger vil også kunne få rettslige konsekvenser, som for eksempel digital mobbing og publisering/deling av bilder uten samtykke).

Innholdet:

- Viktig å fortelle en voksen om negative erfaringer – uansett hva
- Internetsider hvor man kan lære mer, snakke anonymt, melde ifra
- Problematiske nettsteder
- Aldersgrenser på nettsteder og innhold
- Kjøp og kommersielt innhold

Bruken i hjemmet:

- Tidsbruksavtaler – bli enige om hva som rett mengde for deres familie.
- Foreldre som gode rollemodeller

Bruken i lokalmiljøet:

- Foreldre må danne foreldrenettverk

Vi kommenterer kort litt mer av hva som ble sagt om problematiske nettsider, foreldre som gode rollemodeller og at foreldre må danne foreldrenettverk nedenfor – fordi dette var punkter som fokusgruppeintervjuene senere viste at foreldre fant spesielt nyttige.

Problematisk nettsider

Foredragsholderne bruker ulike nettsider, spill og apper som eksempler på problematikk, særlig knyttet til personvern og mobbing, som de ønsker å løfte frem. Noen av dem som nevnes er: Kik (chatte-tjeneste til mobilen) pga. anonyme brukere og upassende innhold, Tinder (sjekke-app), Facebook (SNS) pga. for mange 'venner' og jakten på 'likes' kan bety grensesprenging, Snapchat (chatte-app) pga. mulig å lagre bildene, Vine (videodelings-app) pga. mulig å lagre filmer. Apper som tilrettelegger for mobbing gjennom anonyme brukerkontoer (eks Ask). Om Instagram (billedeling) anbefales foreldre å opprette en egen konto og være venn med barnet sitt, samt å begrense barnets profil til lukket. Spill som MoviestarPlanet har hatt en del saker om ekskludering og mobbing. YouTube trekkes også frem av foredragsholderne som potensielt problematisk. Nettstedet er en av de absolutte favorittene for barn og unge i alle aldre, men det er også dette stedet mange referer til å ha opplevd skremmende og ekkelt innhold på. Videosnuttene som publiseres her kan være alt fra tegnefilmer til bilulykker, og forslag til stadig nye filmer ligger lett tilgjengelig ved siden av visningsvinduet. Foredragsholderne anbefaler foreldrene å aktivere YouTubes egne filtre, og forklarer raskt hvordan

Foreldre som gode rollemodeller

Foredragsholderne fremhevet også at foreldre må opptre som gode rollemodeller for sine barn. Foredragsholderne refererer til skrekkelige eksempler på voksnes dårlige oppførsel i kommentarfelt og diskusjonsforum på nett, og understreker at «barn gjør som voksne gjør – ikke som de sier». Vær bevisst på å formidle gode holdninger, holdninger kommer hjemmefra: «Hvordan vil du at barna dine skal oppføre seg på nett? Er det slik du oppfører deg selv?» Oppfordringen er: «Ikke publiser bilder av barna deres uten at de har godkjent det – spør først, på samme måte som du vil at andre skal spørre deg. Vær oppmerksom på egen språkbruk på nett, vær et godt forbilde». Bilder som er publisert online blir der og de blir en del av vedkommedes offentlige liv. Det er viktig å tenke langsiktig. Foreldre bes vurdere hvilke fest og bikinibilder de publiserer av seg selv på nett. «Hvor langt er det greit å gå? Hvor langt er det greit at ungdommen går? Hvilke signaler gir det til ungdom som jakter på «likes»? Hvordan opplever barn og ungdom at slike bilder av egne foreldre ligger ute offentlig?»

Digital mobbing og foreldrenettverk

Foreldres ansvar for å lære barna sine å bruke samme språk og tone mot folk på nett som i skolegården fremholdes av foredragsholderne som sentralt i kampen mot digital mobbing. Foreldre må lære barna sine at det de ikke tør si i virkeligheten til noen, skal de heller ikke si til noen på nett. Bortforklaringer som «sånn er det bare på nett» skal ikke aksepteres. Det skal ikke være sånn, digital mobbing er like alvorlig som all annen mobbing. Utfordringen med mobbing via digitale verktøy er at den kan skje gjennom hele døgnet. Kombinasjonen av bilde og tekst gjør mobbingen til dels svært alvorlig, og sammen med at teknologiene muliggjør anonymitet og falske profiler blir det særlig vanskelig å få slettet informasjon som er ufrivillig delt online. Foreldrenettverk fremheves gjentatte ganger som et viktig grunnlag både for å fange opp pågående digital mobbing, og som en mulighet for å rydde opp. *Foreldre må ta ansvar, ved å danne nettverk og snakke sammen.* De bør dele kunnskap og erfaringer, for å være forberedt. De må informere barn og unge om konsekvenser av mobbesaker. Husk å fortelle hvem barn kan snakke med dersom de eller andre mobbes – foreldre, lærer, Kors på Halsen m.f.

4.2.3 Plattformspezifiske råd

Når det gjelder *mobiltelefon* er rådene knyttet til å vente til barnet er ca 10 år (dette er råd vi også ser på internett at barnevakten og Telenor anbefaler), ikke ringe eller sms etter bestemt tid om kvelden, ikke gi bort mobilnummer til ukjente, skru av telefonen om natten, bytt og beskytt passord tilgang, huske å logge av, lage avtaler om nedlasting av apper (særlig fokus på kostnad), bruke nettvett, be om tillatelse til bildebruk, snakke om digital mobbing, ta vare på bevis, ikke

videresende mobbing, vær obs på chat, reelle Facebook venner, ha lukket bruker på de sosiale nettsamfunnene, ta mobilpraten og bygg tillit til dialog. Det var lite snakk om tidsregulering av bruk av mobiltelefon/smarttelefon i forbindelse med spill, skjermtid og tidsbruksavtaler i foredragene (noe ift. kostnad).

De generelle rådene, som ofte konkretiseres til bruk av datamaskin, kan imidlertid være relevante både for nettbrettbruk og bruk av smarttelefon. Mange av rådene omhandler ulike spill, nettsamfunn og bilde/video-delings tjenester (se nedenfor). Knyttet til surfing på internett legger foredragsholderne vekt på bruk av filtre og tilgangsregulering, plassering av datamaskin i fellesrom, avtaler om tidsbruk og pengebruk, avklare nedlasting av programmer og apper, aktivt bruke personverninnstillinger, nettikette, obs på chatting og digital mobbing, bytte og beskytte passord, følge aldersmerking på spill, bruke kallenavn i spill- og nettforum og holde åpen dialog med barnet om positive og negative opplevelser.

4.2.4 Råd om spill

Alle foredragene inneholdt også noen råd som gikk mer spesifikt om spill. Det tydeligste rådet, som på nettsidene, gikk på at det var viktig å overholde aldersgrenser. Det ble også gitt anbefalinger om gode spill/nettsteder med gode spill og advarsler om spill/nettsteder det var utfordringer knyttet til, noen generelle råd om regulering av tidsbruk. Vi nevner kort nedenfor noe av innholdet

Aldersgrenser – vær streng!

Foredragsholderne oppfordret foreldrene til å være trygge voksenperson som tør å kreve at barna følger aldersmerkene: «*Vær den strenge! Sett dere ned når barna spiller! Spør hva de driver med, hvorfor gjør du det der, hvem er det, hva skjer nå da? Vær interessert og snakk om forskjeller mellom spill for ulike aldersgrupper*». Foreldrene oppfordres ikke til å overvåke, men de må følge med og være engasjert på linje med at de følger opp for eksempel fotball og turning. Foredragsholderne peker gjerne på noen konkrete spill når de snakker om aldersgrenser, for eksempel går GTA (Grand Theft Auto) og COD (Call of Duty) igjen, begge spill med 18-årsgrense som spilles av mange yngre barn.

Gode nettsider/app'er/spill

Alle foredragsholderne hadde noen eksempler på gode nettsider som de anbefalte å vise til barna. Noen som ble nevnt er NRK Super, Moava.org, nysgjerrigper.no, superetterforskerne, DigiDuck, og Dragonbox. Det er mange typisk pedagogiske spill som nevnes og som fremheves som 'tryggere' enn andre. Noen nettsider har mindre strenge krav til filtrering og noen sosiale nettverk og chatter er dårlig eller ikke moderert. I mange tilfeller knyttet 'god' og 'trygg' enten til

‘mindre pornografisk innhold’ eller ‘lavere risiko for grooming. Pedagogisk innhold er også trukket frem som eksempel på gode nettsider og spill. Foreldrene oppfordres til selv å undersøke ulike nettsider og å anbefale dem videre til sine barn.

Spill/nettsteder med utfordringer rundt chat og kjøp

Det understrekes i foredragene at barn og unge kan være sårbare i chatkanaler både i spill og i sosiale nettverk. Spillet Minecraft, som brukes på mange skoler og som er ansett som et godt og trygt spill, nevnes som et eksempel på et spill politiet følger nøye pga eksempler på grooming. Foredragsholder forteller at en overgriper kan investere svært mye tid i å bygge tillit hos barna, de er gjerne gode i det spillet barna er interessert i og blir slik en person som kan spørres om råd og som er behjelpelig: «Lær dem at de ikke kan stole på at folk er den de sier på nett, det holder å oppgi navn. Adresse, nummer og alder er ikke nødvendig å dele med ukjente. Voksne kan utgi seg for å være barn». Det fremholdes i foredragene at chatten i såkalte ‘jentespill’ spill som MoviestarPlanet og Go-Supermodel stort sett filtreres og modereres, men ekskludering og mobbing er likevel ikke ukjente fenomener blant brukerne.⁶⁷

Dette med at mange spill også er tilrettelagt for kjøp nevnes også i foredragene og foreldrene anbefales å gjennomgå innstillinger for kjøp i både app’er og spill på alle plattformer for å legge inn ønskede restriksjoner. I tillegg pekes det på såkalte «rosaspill» som MoviestarPlanet og GoSupermodel hvor det kan forekomme kjøpepress for å komme på samme nivå som venner eller å ha samme utstyr/garderobe som venner. Barnevakten.no løftes frem som positive til hvordan klager har blitt håndtert av bedriftene bak når barn har brukt mer penger enn de har hatt tillatelse fra sine foreldre til å gjøre. Foreldrene rådes til å gjøre klare avtaler med barna om pengebruk i spill og på nett, men særlig knyttet til nedlasting av nye apper.

Tidsbruk, spilletid eller skjermtid?

Alle foredragsholderne nevner viktigheten av å lage tidsbruksavtaler, helst i samarbeid med barna, men synes det er vanskelig å gi helt konkrete anbefalinger: «Barn er forskjellige og regler må tilpasses». En nevner forsiktig tre timer skjermbruk daglig samt noe mer tid i helgene, en annen er mer tydelig på at en time spilling er nok, men at det er avhengig av alder. Det generelle rådet – på tvers av foredragene – er at det aller viktigste er at spilling og nettbrettbruk ikke går

⁶⁷ Moderering er også ikke alltid tilstrekkelig fordi barn og unge lager koder og skrivesystemer som ikke fanges opp av automatiske ordsøk. For eksempel var BOBBA i Habbo.no av mange brukt som kode for kysse/sex (Kjørstad et al. 2010).

på bekostning av andre fritidsaktiviteter, venner og lekser og det foreslås at skjermer ikke slås på før etter at leksene er gjort. Det nevnes at det vil kunne redusere konflikter omkring tidsbruk å ikke kreve at spill slås av umiddelbart når middagen er klar. I stedet kan man be om at spillet skruses av når kampen er spilt ferdig. Positivt at skoler også regulerer bruk av smarttelefoner i skoletiden.

Foredragsholderne understreker at det er lett å bli oppslukt og bruke mye tid på en del spill. På det tidspunktet som disse foredragene ble holdt var MineCraft og Clash of Clans (digital legobygging og vikingetid) på spilltoppen i Norge. I ett foredrag nevnes at spill som WOW i enda større grad er oppslukende, og for noen barn og unge svært vanskelig å logge av og ta pause fra ettersom spillverden fortsetter uten brukeren – har ingen naturlig ende eller slutt. Deltagelse i noen slike spill krever etter hvert også deltagelse i forpliktende gruppespill, som ytterligere vanskeliggjør det å logge av spillet.

Foreldrene i salen har barn i småskolealder og bruk av medieteknologier varierer trolig mye. Foredragsholderne påpeker at det kan være en ide å lage tidsbruksavtaler for skjermtid heller enn spille-tid, fordi det lett kan oppstå konflikter knyttet til deltagelse på andre sosiale online arenaer dersom tiden er brukt opp på spilling. Det å plassere datamaskinen i fellesrom hevdes å bidra til oversikt over tidsbruk og ulike aspekter ved spillingen som for eksempel spillsjanger, kommunikasjon med andre, språkbruk osv.

4.2.5 Form

Alle foredragsholderne leverte lange og innholdsrike foredrag, fylt med eksempler, bilder, filmsnutter, sitater og statistikk. På de foredragene der vi deltok var det lagt opp til lite dialog med foreldrene i salen underveis. Vekten var på å gi informasjon.

4.2.6 Oppsummering, råd i foreldreforedrag

Innholdet og rådene som ble gitt på de tre foredragene vi var på hadde likhetstrekk med det vi fant på internettssidene.

Hovedbudskapet i foredragene var viktigheten av: engasjement og deltakelse (SB) samt dialog mellom barn og foreldre om internett: «*Hva opplevde du på internett i dag?*» (AM). Analogier mellom nettet og bilkjøring brukes i alle foredrag. Det understreker nødvendigheten av styring, kjøreregler, konsekvenser og behovet for opplæring for å bli trygg i trafikken og god sjåfør. Det gis også masse eksempler på nettsteder/tjenester/spill som det er vanlig at barn bruker (også

survey resultater⁶⁸), ulike typer risiko, aldersmerking, utvikling i barns mediebruk, bra og dårlige nettsider, samt at det fremheves gode og dårlige måter å opptre på på nett. Alle foredragene ga også noen praktiske råd om hva foreldre kan gjøre knyttet til tekniske begrensninger og filter, plassering av pc i fellesrom, og videre en del anbefalinger om å lage avtaler om bruk mellom barn og foreldre om mobil telefon, spilling, internett-bruk (RM)). Det ble understreket at regler for bruk av innhold og relasjoner på nett er like viktig som å regulere bruk av tid, og at foreldrenettverk er viktig både for å fange opp mobbing og ekskludering, og for å beholde oversikt over hva barna driver med på nett/i spill, samt lage felles regler. Mange av rådene går på at foreldre bør snakke med både egne og andres barn, foreldrenettverk og skole/FaU for å finne en enighet om passende bruk av digitale medier for barna. Dette kan dreie seg om alt fra tidsbruksavtaler, personverninnstillinger (begrense muligheter for kontakt med andre), aldersmerking, mobbing osv. Rådene var i liten grad plattformspesifikke. utfordringer omkring mobiltelefon rundt kjøp og mobbing ble nevnt, men andre spesifikasjoner for utfordringer omkring nettbrett og mobiltelefon var ikke tema.

Foredragene var svært innholdsrike og det ble gitt mange eksempler med audiovisuelle virkemidler. De var derfor både relativt lange og intense. Vekten var på å gi informasjon og det var lite dialog mellom foredragsholder og foreldrene under foredragene.

⁶⁸ Vanlig med referanser til Medietilsynets store Barn og Medier undersøkelser

5 Foreldre om råd og egne idealer – i fokusgruppeintervju

Hvordan mottar og oppfatter foreldre rådene om barns mediebruk? Hvordan matcher rådene utfordringer foreldre opplever i hverdagen med egne barns mediebruk?

For å svare på dette spørsmålet observerte vi foreldretilhørerne under foredragene. Foredragsholderne presenterte oss og vårt oppdrag helt kort før foredraget. Vi fikk også selv gi litt kort informasjon om prosjektet. Vi gjorde foreldrene oppmerksomme på informasjonsbrevet som vi hadde delt ut til alle, fortalte at vi ønsket å rekruttere deltagere til små umiddelbare fokusgrupper som ville finne sted etter møtet. Vi oppfordret også foreldre som ikke kunne delta til å gi oss kontaktinformasjon så vi eventuelt kunne gjøre nærmere avtaler om hjemmeintervju/feltarbeid senere.

5.1 Tre fokusgruppeintervjuer med foreldre

Fokusgruppeintervjuene ble avholdt umiddelbart etter at møtene var avsluttet. De tre foredragene var, som allerede nevnt, lange i varighet og meget fulle av innhold. Det var ingen foreldre som gikk underveis, men mange syntes litt slitne mot slutten. Det viste seg derfor å være litt vanskelig å få foreldre til å bli igjen til fokusgruppeintervjuene etter disse møtene. Mange hadde ikke anledning til å bli lengre fordi de måtte hjem til barnevakter eller for å legge barna.

Nedenfor er en oversikt over antall foreldre som deltok på hver av foreldremøtene og antallet foreldre vi fikk rekruttert til fokusgruppeintervju på hver av skole-

	Skole 1 Oslo ytre vest	Skole 2 Oslo ytre øst	Skole 3 Oslo Nord	
Deltagelse foreldremøte på skolen (observasjon og rekruttering)	1-7 kl. (ca. 70 pers)	1-7 kl. (ca 30 pers)	1-3 kl. (ca. 100 pers)	Ca. 200 deltakere
Intervju foreldre i fokusgruppe på skolen etter møte	3	4	7	14 foreldre

Figur 5-1: Oversikt skoler /foreldre som deltok i fokusgruppeintervju

I de små fokusgruppeintervjuene på skole 1 rekrutterte vi bare tre foreldre og i fokusgruppeintervju på skole 2 bare fire. Denne erfaringen gjorde at vi i forkant av det siste foreldremøtet på skole 3 hadde gjort forhåndsavtaler med en gruppe foreldre via våre egne sosiale nettverk i området. Dette gruppeintervjuet bestod av syv personer og ble derfor av en annen karakter enn de to små. I alle tre fokusgruppene kjente de som var rekruttert hverandre i noen grad fra før gjennom skolen.

Til sammen rekrutterte vi altså 14 foreldre. Det var flest mødre, i alt 10, og fire fedre. De fleste var etniske nordmenn, men ved skole 1 og 2 var det også andre ikke-vestlige foreldre representert. Alle foreldrene som deltok hadde barn i småskolen, men noen hadde i tillegg barn i barnehagen eller eldre barn og alderen på barna varierte fra 2 til 17 år. De aller fleste foreldrene hadde to barn, men to var foreldre til enebarn og tre hadde tre barn.

Skole/fokusgruppeintervju	Deltakere
1	Mor til gutt 9, jente 12 Mor til jente 5, gutt 8 Far til jente 13, 2 voksne barn
2	Mor til jente 10, jente 12, gutt 17 Far til jente 2, jente 6 Mor til jente 5, gutt 8 Mor til Gutt 9
3	Mor til to jenter på 5, gutt 7 Mor til jente 5, jente 7, gutt 18 Mor til gutt 4, jente 7 Mor til jente 8, gutt 13 Far til gutt 7, jente 4 Far til jente 9, gutt 7 Mor til gutt 8, gutt 3, jente 9

Figur 5-2: Oversikt deltakere i fokusgruppeintervju

En oversikt over sammensetningen av foreldre i hver av fokusgruppeintervjuene utfra barnas kjønn og alder er gitt ovenfor.

I fokusgruppeintervjuene startet vi samtalen med å spørre om hva foreldrene syntes om foredraget, hva som hadde vært nyttig og om det var noe de savnet informasjon om. Derneft tok vi en runde og ba dem fortelle om hvor mange og hva slags håndholdte teknologier de hadde hjemme, om barna fikk bruke dem og til hva. Til slutt spurte vi om hva de syntes var viktig, hva slags regler de hadde, hvordan de regulerte barnas mediebruk, og hvor de hadde hentet inspirasjon til denne reguleringen. Samtalen var relativt fri og sprang i realiteten litt frem og tilbake mellom disse temaene. I gjennomgangen nedenfor ser vi først på hva foreldrene svarte om foredraget, derneft trekker vi frem noen hovedtrekk ved hva de fortalte om barnas bruk av de håndholdte mediene hjemme og hvordan de som foreldre regulerte det.

5.2 Hva syntes foreldrene om foredraget og rådene de fikk?

Alle foreldrene vi snakket med i de tre fokusgruppene hadde positive reaksjoner etter møtet og var glade for å ha mottatt informasjon og råd.⁶⁹ Alle sa tematikken var aktuell, de følte det var nyttig påminnelse og hadde i tillegg lært noe. Nedenfor er et eksempel fra fokusgruppe 2:

Mor til 3 (10-17): Ja altså de som ER her stiller jo spørsmål og ingen gikk underveis, og det må jo være et godt tegn.

Far til 2 (2-6): Ja veldig bra altså, er mitt inntrykk. Jeg representerer jo da førsteklasse. Så det er jo foreløpig ikke så mye av det, men det er ting som jeg har lurt på og som jeg er veldig oppmerksom på, så jeg har notert mye underveis. Så fint dette altså

Mor til 1 (12): Ja for oss er det jo superaktuelt, for vi holder jo akkurat på å åpne litt opp nå i disse dager ift nettbrett. Vi har til nå hatt ett nettbrett, og det har jo vært oppe, nå er det jo nettilgang på en PS3 som nå er blitt installert på gutten vår sitt soverom. Så det blir en helt annen hverdag for oss, for da mister vi litt kontrollen, fordi det er på hans rom og han kan lukke døra

Samtidig sa flere foreldre også at de var blitt litt skremt av det de hadde hørt og at de hadde ønsket seg mer konkrete råd om bestemte ting.

Nedenfor skal vi gi noen eksempler på foreldrene de syntes var spesielt nyttig ved foredragene, derneft gjengi litt om hva de syntes var vanskelig eller ønsket mer informasjon om.

⁶⁹ Det må noteres at det var en sterk selvrekuttering både når det gjaldt oppmøte på foreldremøtet og til fokusgruppen. Vi kan derfor anta at det i særlig grad var de som mente at dette var nødvendig og viktig som var tilstede.

5.2.1 Hva var nyttig? Hva lærte de?

Som allerede sagt vektla alle foreldrene at de syntes slike foredrag om barn og medier og nettvett var veldig bra, og at de hadde lært noe ved å være der. Noen hadde vært på slike foredrag tidligere med eldre barn, men de fleste var på et slikt foredrag for første gang.

Viktig å være engasjert

Foredragenes hovedbudskap om at det var viktig at foreldrene engasjerte seg i barnas mediebruk, at de fulgte med og førte dialog med barna om bruk (spill og sosiale medier), hadde alle foreldrene fått med seg. De fremhevet det som noe de var opptatt av og enige i, men som vi senere skal si mer om, også utfordrende. De syntes det var nyttig å få en påminnelse og støtte på at det var noe som trengte innsats.

*Mor til 2 (4-7): Jeg synes det var kjempenyttig! Det er så flott at man har noen slike felles arenaer hvor man kan snakke om slike ting. Jeg har jo yngre barn så dette er førstemann i 2. klasse. Man gjør seg jo mange tanker og det er fint å få litt råd og veiledning på disse tingene.
(...)*

Mor til 3 (5-7 år): For oss som ikke har eldre barn en andreklassinger så var jo dette som en slags introduksjon egentlig. Så sånn sett så fungerte det jo bra, så kan man være litt forberedt.

Mor til 2 (4-7); Ja, akkurat det følte jeg også.

Mor til 1 (12): Det er jo klart at den hverdagen kommer jo til oss også nå, den er på vei inn i vår stue nå, så det er klart at jeg synes det er interessant å følge med. Nå er jeg nødt til å ta tak og følge med på hva det er som foregår der ute.

Mor til 3 (10-17): Og det er nok den viktigste lærdommen å ta med seg for dem som ikke har så store barn som det jeg har. Det er jo hvor viktig det er å følge med. Vi har jo hatt det hele tiden med hun eldste. Være oppdatert på hvilke nye sosiale medier er det hun nå er inne på. Om det er Kik eller Snap eller Instgram. (...). Det er jo det viktigste å følge med. Og det at barna føler at de kan komme til deg.

Far til 2 (2-6): Jeg tror på en måte det er skumlere jo mindre man føler at man har oversikt. Jeg merker jo at du (henvender seg til en av mødrene) er veldig engasjert, både bruker det selv og engasjert i hva barna gjør. Og da er det nok ikke så skummelt. Da er det jo mest positivt, så lenge man er klar over hva det er så kan man jo dele gleden.

Få informasjon – på godt og vondt

Det mange også nevnte som nyttig var å få litt informasjon om siste nytt om hvilke sosiale medier og spill som mange barn drev med. Hva som var gode spill og nettsteder som de kunne tipse barna om og hvilke som hadde problemer knyttet til seg. Fordi nettet og aktivitetene forandrer seg, samtidig som barna blir eldre og utvikler seg har foreldre et stadig behov for 'påfyll' og guide til hva barnas deres kanskje driver med. Mange ga uttrykk for at det ikke var så lett å følge med på alltid, og derfor ga informasjonen fra foredraget dem noe konkret

som de kunne ta med tilbake og snakke med barna sine om. Mange sa de nettopp ville ta en ekstra prat med barna når de kom hjem.

Far til 1 (12): Min respons til foredraget er at det helt klart er nyttig for meg, jeg skal jo hjem og sjekke flere av disse nettstedene for å være klar over hva de inneholder. Jeg snakker ganske mye med min datter (...) Og hun forteller jo om Snapchat og Instagram og YouTube og Face og andre ting som de i klassen som nå har blitt 13 år er på. Så for meg er det jo veldig nyttig å lære mer om dette, og være litt frempå. Ikke fordi jeg er en gammen gubbe eller noe (...), men det er jo det at jeg har nok ikke helt fått med meg Kick og Instagram og Snapchat så godt altså - så det tror jeg nok vi skal snakke littegranne om. Men vi har også snakket om at hun får ikke lov, og hun vet at jeg er beinhard. Jeg kommer til å ta pc'n hennes. Men det har gått på aldersgrense. Innhold tror jeg går på holdninger: Sånne ord bruker vi ikke, sånne ting gjør vi ikke mot andre mennesker osv. Og det er visse ting vi lar være med å se på, vi skrur av eller spoler over hvis det dukker opp på opptak. Hvis det er filmer hun ikke får lov til å se på så skal ikke vi la oss underholde av feks krigsfilmer.

De fleste satte også pris på informasjonen om hvilke sider/spill som hadde problematiske elementer. At antatt «gode» nettsider/spill som for eksempel Minecraft (anbefalt bla av European Schoolnet og Medietilsynet) hadde chat med muligheten for 'grooming' og ubehagelige opplevelser for barna ble av flere trukket frem som noe de ikke ante fra før, som de opplevde som skremmende, og som nettopp var noe de tok med seg hjem og spurte barna om.

Mor til 3 (3-9 år): Jeg må jo bare si at jeg kom jo hjem - ja jeg var på dette foredraget forrige uke også - til min gutt på 8 og spurte "når dere joiner, snakker du mye med M23 og sånn da eller?" hvorpå han svarer "mamma, det er på det trådløse nettet i huset". ... latter... Så de kan jo veldig mye - også det! Så MineCraft er kanskje ikke det verste.

Mor til 2 (4-7): man må bare lære seg de innstillingene

Mor til 2 (8-13 år): ja, for å spille MineCraft med venner på samme nett gjør jo ingenting.

Mor til 2 (8-13 år): Nei ikke sant, og jeg tror jo at han er veldig veldig veldig bevisst, men jeg tror nok vi skal ha en liten ekstra prat. ... latter ...

Mor til 3 (5-7 år): Men en blir jo litt skremt også, så man må jo sette seg litt inn i det.

Mor til 2 (8-13 år): Jeg ble jo også litt skremt. Vi har jo en 13 åring som spiller masse MineCraft, og jeg har jo ikke tenkt over at det kan være et forum for pedoer liksom. Det er jo bare nerdete kommentarer om hvordan man skal bygge murer og sånt.

Råd om sikkerhetsinnstillinger, aldersgrenser og bruk i fellesrom

I alle foredragene ble noen sikkerhetsinnstillinger gjennomgått helt konkret, et eksempel var knyttet nettopp til filtre for å begrense uønsket innhold for eksempel på YouTube. Foreldrene likte disse tipsene som ble gitt om sikkerhetsinnstillinger og foreldrekontroll på ulike steder, og også understrekingen av å holde passord private. Noen av foreldrene sa de allerede hadde satt på sikkerhetsinnstillinger for innholdstilgang, tid og brukernivåer for alder.

Far til 2 (2-6 år): ja seksåringen vår (...) har en pc på rommet. Men den har barnesikring helt opp til yinyang, så hun kan bare gjøre ting innenfor de rammene. Så automatisk blir det bare sånn

HelloKitty spill etc. Men på i-pad, der er det viktig at det filteret er på, for fra Dora til Zombies er det jo bare et klikk.

Mor til 2 (12-15): på datteren min sin pc så er det satt opp tidsbegrensning for eksempel og jeg har andmin.rettigheter så jeg har lagt inn en del aldersgrenser også, på spill og nettsider i forhold til hvilket nivå hun skal komme inn på. På mobil og pad har vi også lagt inn slike brukernivåer og på alder i forhold til spill for eksempel. Og ellers styrer jeg jo helt hvilke apper hun kommer inn på. På pc'n er jo jeg admin, men på mobil har ikke jeg alltid hennes pin-kode, men får den hvis jeg vil.

De som ikke hadde satt på sikkerhetsinnstillinger så slike teknologiske muligheter som appellerende, og som nevnt sa flere at de ville hjem og sette dem på. I foredragene ble det også nevnt at foreldre måtte passe på og være føre-var når det gjelder passord, det å slå av mulighet for kjøp av spill og også kjøp i spillene. Her hadde allerede noen av foreldrene hatt noen lærerike erfaringer:

Far til 2 (2-6 år): Ja, det er jo komisk at det som virker gratis i utgangspunktet så dukker det opp spill hvor du må betale likevel liksom, for eksempel i et spill med noen små monstre som du skal passe på så viser det seg at du må kjøpe mat til dem ellers dør de.

Mor til 3 (10-17 år): Ellers blir du veldig upopulær!

Mor til 2 (4-7): Der har jeg merket en liten svakhet, for i vinterferien på vei hjem så sa jeg ja da (ler beskjemet) det var litt kø og sånn, så jeg brukte 7,- på noen sånn nøkler ... latter ... og da godkjente jo jeg det med mitt private passord som ingen andre kjenner, og så er det visst gyldig da i en viss tid (andre smetter inn "15 min.), så når jeg fikk den invoicen på mail dagen etterpå så sa jeg jo at hun hadde kjøpt nøkler for 349,- (rå latter). Men det er jo en svakhet da, dette er jo ikke bra! Og jeg hørte om en annen som hadde brukt en formue på gulrøtter ikke sant

Oppfordringen om viktigheten av å følge aldersgrenser ble også satt pris på a mange foreldre. De fleste sa de fulgte aldersgrenser på spill og sosiale nettsteder, men det var også endel usikkerhet rundt aldersgrensene for nettspillene og de sosiale nettstedene. Her er et eksempel:

Mor til 3 (3-9 år): Er det noen aldersgrense på MineCraft var det jeg plutselig tenkte på? Det er ikke det?

Mange: neeeei... Må hjem og sjekke ting! Er det chattefunksjon? alder... ja, og hva er dette her...

I alle miljøene var det alltid noen av barna som fikk lov til mer enn de andre.

Mor til 2 (12-15): mitt inntrykk at det er mange som ikke vet. Det vet ikke at det er noen aldersgrense på Instagram... Foreldre tror det er greit og sier ja. Mange er redde for å si nei, eller er ikke interessert nok.

Siden mange hadde barn i barneskolen, var flere svært opptatt av når barna skulle få mobiltelefon. Aldergrenseanbefalingen i ett av foredragene var 10 år. Noen av foreldrene hadde fulgt dette, andre ikke.

Mor til 2 (8-13): Også er det jeg ekstra viktig tenker jeg... at det å få en telefon (mobil)i dag er ikke lengre bare å få en telefon ikke sant. Så umodne hjerner som disse andreklassingene har, så er jeg veldig glad for hvert år jeg kan utsette med hennes muligheter for å dumme seg ut på nett eller gjøre ting de kan angre seg på senere.

Rådet om å bruke teknologien i fellesrom ble også tatt imot positivt, og som et konkret tips for å kunne holde seg informert og i kontakt med barna om det de gjør.

Mor til 3 (3-9): Vi fikk jo et veldig godt råd i dag, og det var å ikke la dem sitte alene inne på rommet. Da er det lett å glemme dem litt, det er så mange andre ting som skjer og de som sitter der spør jo ikke om noe. Og bare det å ha dem i nærheten gjør jo at du hører ganske mye uten å sitte og følge med. Pluss at de VET at du følger med. På rommet er du liksom avlogget familien og pålogget nettet. Jeg forstår jo at man ikke kan holde på den regelen så lenge kanskje, men det går nok ganske mye lengre enn andre klasse i alle fall.

Mor til 2 (5-8): Ja, det er sant (flere: mmmmm). Og med 13-åringen så er det liksom mer sånn kan vi ikke se på TV sammen da? Så vi prøver liksom å gjøre det en halvtime i allefall da

Foreldre som gode rollemodeller

I tillegg syntes de det var nyttig med en påminnelse om at foreldre er rollemodeller. For eksempel som denne faren i fokusgruppe 2 formulerer det:

Far til 2 (2-6): Men noen punkter er jo veldig viktige, som å ha dialogen, begynne allerede nå, snakke om det. Jeg noterte meg også noe – på mobilen – JA, det ble egentlig ikke snakket noe om, men min egen mobilbruk. Jeg har den jo i nærheten alltid, jeg bruker mobilen min ganske mye, og har et headset som jeg setter på meg idet jeg våkner og hører på podcaster og informasjon og lydbøker og sånn. Det bør jeg prøve å begrense littegranne, må kanskje prøve å ha litt mobilfri-soner litt mer.

I: Du tenker ift å være forbilde?

Far til 2 (2-6): Ja, rett og slett

Mor til 3 (10-17): Ja, det kan du bli møtt med – Mamma du sitter jo der hele tiden – jammen jeg jobber –

Dialog og nettverk mellom foreldre

At det var viktig å være i dialog med andre foreldre var foreldrene samstemte i. Samtidig var det noe mange foreldre sa var vanskelig å få til. I denne sammenheng trakk flere foreldre frem at de opplevde foredragene om mediebruk og nettvett på skolens foreldremøter som betydningsfulle for foreldresamarbeid.

Mor til 3 (3-9 år): Det som er positivt er at det (foredraget) setter fokus, slik at alle foreldrene i en klasse har et felles 'mindset' før en videre diskusjon. Så slipper du alle de eksemplifiseringene for å få alle inn på samme diskusjon. Så har alle skjerpet seg, for alle føler seg jo truffet på et visst nivå.

På skole 3 var det arrangert klassevise foreldremøter i etterkant av foredraget. Foreldrene som deltok der fremhevet det som særlig viktig for det gode oppmøtet på foredraget og for utbyttet av det i foreldrenettverket.

Mor til 3 (5-18): Sånn i forhold til det med oppmøte så er det nok avgjørende at slike møter tas i sammenheng med det ordinære foreldremøtet, sånn at den posten og forpliktelsen også er der.

Mor til 3 (5-18): ja noen bortprioriterer det kanskje om ikke temaet oppleves som relevant ellers

I: hvordan gikk diskusjonen i klassegruppen etterpå? var den bra?

(...)

Mor til 3 (5-18): Det hjelper jo at vi har hørt det samme først.

Mor til 3 (3-9): Ja da er alle enige om hva vi snakker om, vi er enige om at det finnes aldersgrenser, vi er enige om å ringe hverandre

Mor til 3 (5-7): Ja og i vår klasser var det jo skjønn enighet om at det var mye mas fra barna. Mange hadde fått mobiltelefon så noen unger feks, mens når vi snakket sammen så viste jo det seg at det ikke medførte riktighet. Det er mye status knyttet til det å ha mobiltelefon blant barn. Men så fikk liksom vi foreldrene blitt enige om at det er ikke så mye status blant oss å være de første foreldrene som gir etter for alt. 'De andre vil le av deg og synes du er dum da' ... latter ...

Mor til 3 (5-18): Ja, det skulle referatføres at det var skamfullt å være den første som gav ungen telefon. ...latter...

Mor til 3 (3-9)e: Åja, så det er sånn det er? haha

Mor til 3 (5-7): Ja, det er skam og ikke status å være tidlig ute med det.

Mor til 3 (5-18): det er litt sånn strengt i vår klasse altså ... latter ...

5.2.2 Hva savnet de?

Foreldrene som var på disse foredragene representerte mange ulike typer familier og erfaringer. Noen var småbarnsfamilier hvor eldste barn nettopp hadde begynt på skolen og yngste barn bare var 2 år, andre var familier med mange voksne barn hvor bare det yngste fremdeles gikk på barneskolen. Noen familier hadde dermed lang erfaring med det å være foreldre til barn som brukte medier, mens andre hadde mindre. De hadde derfor også litt ulike behov. De bodde også i ulike miljøer.

Fjernt fra vår virkelighet, men en øvelse

En del foreldre følte at noe av informasjonen som ble gitt på foredraget ikke var så relevant for deres virkelighet.

Mor 3 (10-17): Jeg tror kanskje jente-fenomenet han snakket om med å legge ut bilder og få likes og sånn, det er nok litt mindre press på det på denne kanten av byen fordi det er så veldig veldig høy andel av mennesker som kommer fra kulturer som er annerledes enn den tradisjonelle norske, og det gjør at det der veldig presset på å gå utfordrende kledd og sånn, det er jo nesten ikke-eksisterende her. Og det er jo kjempepositivt! Vi har ikke opplevd noe press og det har nok smittet litt over på mine barns nettbruk også. Jenta mi på 13 har ennå ikke spurt om å få Facebook eller noe annet.

Noen av de som hadde yngre barn sa at det ikke var så aktuelle problemstillinger for dem ennå. Noen syntes det som ble sagt var greit som bevisstgjøring, men antydte at det sett fra deres realitet var litt fjernt og ble litt for stor vektlegging av det som kan være farlig og uheldig. Et eksempel var dette med grooming i Minecraft. Et annet grenseoppgangene rundt dette med bilder av barn på nettet osv.

Far til 2 (4-6): Ja, også er det litt i forhold til bilder og holdninger og sånn. Hva er rett eller galt? Man vil jo alltid kunne gjøre feil, men det å kunne ha en slik vurdering da. Hva er rett i denne konteksten her liksom? Skal vi aldri kunne legge ut bilder av familien mer liksom? Det er jo litt sånn corny. Men det å kunne gjøre sånne vurderinger da, det er jo en øvelse. Men det bunner jo ned i 'sunn fornuft' - hva kan jeg egentlig stå inne for at jeg har tapet opp på veggen liksom.

Mer konkrete råd om hvordan

Flere mente også at rådet om å følge med og engasjere seg i barnas mediebruk, selv om det var viktig, var vanskelig å få til. Noen oppfattet dette som et råd om å skulle sjekke alle sider og kommunikasjonsmuligheter ved alle spill, nettsider og nettsamfunn og dermed også som et «slitsomt», og kanskje litt avmaktsfremkallende, råd:

Mor til 3 (3-9 år): Men, kom deg på nett på alle plattformer hvor barnet ditt er! Det er et veldig slitsomt råd, også fordi det er veldig mye av det som ikke interesserer meg i det hele tatt.

Som vi skal si mer om etter hvert snakket også noen foreldre om at det kunne være utfordrende å få til samtaler om bruk med barna så vel som det å sette og håndheve regler og bruke medier sammen med dem. De ga uttrykk for at de derfor gjerne hadde sett at de rådene som ble gitt var enda mer konkrete enn de hadde vært i foredraget (vi fikk ikke inntrykk av at de kjente til informasjonen om dette som ligger på nett). De ønsket altså mer råd om hvordan man skulle gå frem for å få til god regulering. For eksempel: «Hvordan skal vi regulere tidsbruken?», «Hvordan skal vi regulere innholdet?», «Hvordan skal vi få til å bruke mediene sammen med barna?», «Hvordan skal vi få til klasseavtaler om når barn skal få mobiltelefon?», «Hvordan skal vi forholde seg til mindre, men likevel alvorlige, hendelser på nett» osv? Som en av mødrene uttrykker det:

Skole 1, Mor til 2 (9-13): Og jeg savnet kanskje mer informasjon om de tingene som du ikke går til politiet med, men du vet at det er noen i klassen som har sagt noe eller gjort noe. Jeg tenkte litt på at jeg gjerne skulle hatt noen tips og råd om det da. Hva gjør man sånn internt? Selv om du har hatt masse foreldrekontakt og nettverk, så skjer det ting – hva gjør du da? Sånn i forhold til at ungene jo nettopp er redde for at vi ikke holder det hemmelig, skal vi gå videre med det eller ikke? Da mener jeg når det ikke er noe straffbart så politiet skal inn i bildet. Skal du si ifra til den mora du kjenner godt? Det savner jeg litt på.

Skal vi oppsummere så langt kan vi si at foredraget trigget refleksjon, stimulerte foreldre til å snakke sammen og de ville hjem og snakke med barna og sjekke sikkerhetsinnstillinger, brukerkontoer og aldersgrenser. Samtidig uttrykte de litt frustrasjoner knyttet til hvordan de kunne engasjere seg i sine barns mediebruk og de etterlyste mer konkrete råd på dette området. Vi får litt mer inntrykk om hva dette behovet er når vi nedenfor ser nærmere på hva foreldrene sier om hverdagen med medier hjemme.

5.3 Om egne barns mediebruk – og egen regulering

Alle foreldrene fortalte at de hadde smarttelefoner og pc'er hjemme som barna kunne bruke, og de fleste hadde nettbrett, men ikke alle. På den annen side hadde flere nokså mange. Alle foreldrene ønsket og la i noen grad til rette for at barna deres skulle bruke litt tid på internett.

5.3.1 Alle snakker med barna om mediebruk

Alle foreldre sa at de syntes det var viktig og forsøkte å snakke med sine barn om mediebruk (AM), men flere kommenterte at det ikke var så lett. For noen handlet dette om begrenset kompetanse om de ulike spillene og nettsamfunnene, og de tilhørende tjenestene i dem. Noen foreldre hadde imidlertid opplevd at å legge for stort fokus på snakk, for eksempel i forsøk på å snakke med barna om det de drev med eller lage klare avtale med barna om bruk, kunne gjøre barna irriterte. Det forstyrret bruken og ble fort oppfattet som snakk om regler (restriktiv mediering), snarere enn dialog om brukeropplevelsen.

Mor til 2 (12-15): For oss så er det jo det å ha visse begrensninger på tid og innhold, som et grunnlag. Og så er det jo å være fysisk tilstede og å følge med. Spørre litt hva gjør du og hvorfor gjorde du det. De sitter ikke i hver sin avkrok der jeg ikke ser dem. Jeg er i nærheten og går forbi stadig og stiller spørsmål om hva de gjør og sånn, og får mer eller mindre svar da, men...

5.3.2 Alle føler det nødvendig å regulere barnas mediebruk

Samtidig sa alle foreldrene at de opplevde det som nødvendig å begrense barnas bruk og de fleste hadde satt noen regler og restriksjoner for å få dette til. Nedenfor har vi oppsummert regler mange snakket om (RM):

- Tidsregler (feks. «30 min og så 15 min pause» eller «når ingenting annet skjer» og «han disponerer en gitt mengde tid fritt i løpet av uka»)

- Regler for innhold. Må følge aldersgrenser og spørre «før de laster ned noe»
- Regler for bruk. Bruk skal ikke gå utover skolearbeid eller andre aktiviteter. Barna må spørre «før bruk».

Tidsregler

Det var imidlertid varierte regler og logikker omkring barnas tidsbruk med mediene. Noen foreldre sa de opererte med mer klare tidsbegrensninger for barnas bruk. Noen la listen på en halvtime av gangen:

Mor til 1 (12 år). Jeg har vel lest at du aldri skal sitte lengre enn en halvtime, det står en advarsel på sånne spill som du kjøper. Så vi sier tredve minutter, så SKAL du ha et kvarters pause. Og da kan de jo glemme seg av og til så da kan den pausen bli litt lengre. Det er litt annerledes (enn å jobbe) når du spiller spill for da får du slike flash, så du kan få hodepine. Det står det på advarslene på de spillene som vi kjøper.

Andre hadde for eksempel satt av en tidskonto pr. uke, som barna ble utdelt og måtte holde styr på.

Far til 2 (4- 7): Regler er et veldig vanskelig område altså! (...) Vi har et lønssystem, så guttungen får utbetalt en pott med penger i begynnelsen av uka - monopolpenger altså - så styrer han medietiden sin selv. I tillegg så er det fri bruk på lærespill, engelsk/matte-spill f.eks. de går ikke på den potten da hvis tiden ellers tillater det.

Vi fikk imidlertid inntrykk av at det vanligste blant foreldre var en pragmatisk innstilling til barnas tidsbruk, som ble løsere eller strengere avhengig av barnas innsats og oppførsel mer generelt, og hva slags mediebruk det dreide seg om.

Mor til 3 (10-17år): Ja, og utfordringen er jo å begrense tiden. Men så lenge du fremdeles gjør det veldig veldig bra på skolen og er i forholdsvis god fysisk form, og synes det er greit. Og driver de med et par andre aktiviteter også så har ikke vi gått inn og sagt at du får 2 timer om dagen og that's it liksom. Det klarer jeg ikke gjøre.

Mor til 3 (5-7 år): Vi har en regel om at de må alltid må spørre, men dermed så er vi ikke så veldig konsekvente.

Mor til 3 (5-18): Regler? NEI ikke noe særlig. Ikke før skolen om morgenen, men det er jo bare for å komme ut døra, det er praktisk. Lørdag morgen når jeg vil sove er det veldig lite regler. SÅ, det er mer utfra egne behov. Det er litt sånn «Nei nå har dere sittet lenge nok», men tålegrensen varierer jo da.

Far til 2 (7-9 år): Vi har prøvd å ha regler for tidsbruk, men det har jo sklidd ut. Nå er det mer sånn: Å herregud har du sittet der i 2 timer nå må du komme deg ut! (alle ler).

Dette var typisk de med eldre barn i husholdningen som hadde lang erfaring med barnas bruk av disse teknologiene, og som kanskje hadde erfart at tidsbruksregler var vanskelige å følge opp.

Regler for innhold

Alle foreldrene vi snakket med sa de var opptatt av å overholde aldersgrenser for innhold. Noen fortalte at de hadde byttet ut barne-TV med TV-serier på Netflix, og en del av barna så mer av dette på nettbrettet enn TVn. Ellers var Minecraft et av spillene de fleste foreldre snakket om at barna spilte. Få foreldre trodde at barna deres brukte sosiale medier og chattefunksjoner, men noen hadde blitt usikre og kom til å sjekke nærmere ut når de kom hjem igjen.

Samtidig pekte de også på utfordringer innen familien med å holde styr på dette med aldersgrenser når barna var i forskjellige aldre og teknologiene i huset var mange og det til en viss grad også var felles tilgang for alle familiemedlemmene. Noen brukte ulike passordnivåer for å regulere dette. Som en av sitatene over peker på var det også ulike tidsregler for spill med og uten pedagogisk innhold. De pedagogiske spillene kunne brukes så mye barna ville så lenge det paset ellers.

Mor til 3 (10-17): Det er helt klart vanskeligere å holde kontroll på hva hun yngste gjør sammenlignet med hva hun eldste gjorde på samme alder for åtte år siden. Det skal sies at det er ganske høy andel mobiler og nettbrett og pc i huset hos oss, det er jo en overalt. Du har jo ikke sjanse til å overvåke hva de ser på.

Men som tidligere påpekt benytter noen også innstillinger i teknologiene og spillene/appene for å regulere det innholdet barna bruker.

Regler for bruk

Ettersom barna kan flytte med seg teknologiene og skjermen er liten og det ikke er så lett for foreldrene å beholde oversikten over bruken. Programmene er så raske å åpne og legge ned at bruken blir flyktig og lett å skjule for dem som måtte ønske det. Videre er det konfliktskapende å regulere bruken, fordi barna foretrekker dette fremfor mange andre (av kanskje foreldre fortrukket) aktiviteter. Alle foreldrene sa de syntes at det var vanskelig å følge med på og regulere barnas bruk av nettbrett og mobil, «det tar konstant arbeid og genererer konflikter» «disse tingene er jo lette å flytte på, ikke som tidligere når pc'n han fast i veggen og man kunne sjekke hva de drev med». Mange av foreldrene er pragmatiske, barnas bruk kan skje dersom de spør først og den tilpasses familiens tidsskjema og hva som også kan være praktisk og nyttig – både for foreldre som må rette fokus mot andre oppgaver enn barnet og for barnet (som for eks får spille pedagogiske spill). Barnas deltagelse i familiens rutiner og andre aktiviteter som for

eksempel fotball og håndball er også med å regulere bruken. De aller fleste barna gikk ennå på skole- fritidsordning (AKS) etter skoletid i noen timer, og dette var også med å begrense tilgjengelig tid til mediebruk i barnas hverdag. De fleste foreldrene sa at når barna kom hjem var det prioritet på lekser og middag, dernest fritidsaktiviteter og så et rituale med felles TV-titting (for de minste barne-TV) før leggetid. Derfor skjer barnas spilling gjerne når foreldrene enten ikke er hjemme eller foreldrene er i nærheten men opptatt med andre ting.

Noen foreldre fortalte at de opplevde barnas bruk av nettbrett som mindre sosiale og oppbyggende enn for eksempel konsoll-spilling. Spillene som er utviklet for nettbrett og mobil er nettopp gjerne mindre komplekse og av kortere varighet enn spillene som er utviklet for konsoller.

Trine: Vi er jo veldig glad vi når det kommer barn på besøk og de spiller X-box eller Playstation, liksom noe som man gjør sammen. Det er liksom litt mer avanserte spill da som kanskje krever at de bruker LITT mere av hjernen enn de derre hjernedøde tablet-spillene - for de får jo bare gratis-spillene på paden. ... Storebror han er liksom mer opptatt av det (konsollspill), og han bruker jo pengene han kan skaffe på konsollspill. Men hun yngste (8år) er ikke så interessert i konsoll, så jeg må liksom mase litt for at hun skal bruke det. For det er liksom litt smartere (A: litt mer aktivt liksom?), ja og nå har vi jo brukt 400,- på det så kan du ikke spille det litt da liksom ... latter. Men vi opplever det som litt mindre hjernedødt ja å spille konsollspill.

På konsollspillene er gjerne fler-spiller funksjonalitet godt utviklet, og samspilling blir en annen opplevelse selv om noen app-spill tilrettelegger for samspill ved å koble flere enheter sammen over nett (for eksempel MineCraft).

5.3.3 Lite sambruk

Noen foreldre sa at de av og til spilte sammen med barna sine (SB) på smarttelefon og nettbrett, og mest med de minste.

Mor til 2 (4-7): Jeg har deltatt noen ganger men altfor lite. Foreløpig er det jo mest NRK og spill, det er jo ting jeg har tenkt er helt uskyldig, men jeg var jo ikke klar over at det var så mye chatting i spill. Så nå kommer jeg bare til å spille sammen med henne da ...latter... men det er jo veldig fint å være klar over da.

Som denne moren gir uttrykk for er det å spille med barna viktig for å få innsyn i hva de opplever der. Samtidig ga de fleste foreldrene uttrykk for at ikke spilte med barna. Selv om de fleste var involvert i prosesser med kjøp og nedlasting, syntes de det var vanskelig å delta i andre aktiviteter sammen med barna på de mobile enhetene. Dette gjaldt spesielt i fasen etter at barnas bruk var blitt mer etablert og selvstendig.

Far 1(12): Nei, det får ikke jeg til! Jenta mi bare overtar, ordner selv. Sånn kjøpe film og sånn, det går jo ikke å sitte sammen og se på en sånn skjerm. Kjøpe flybilletter så ja kanskje ... latter...

Både når det gjelder å snakke med barna, sette regler og bruke medier med barna er alder et tema. Det er mye som går an å få til med de yngste som kan være vanskeligere å få til med de eldre.

5.4 Oppsummering, foreldre om råd og idealer

For kort å oppsummere fokusgruppeintervjuene kan vi si at alle foreldrene som deltok på møtene var positive. De ønsket råd om hvordan de kunne støtte sine barns mediebruk på positive måter og var glad for rådene de fikk i foredragene. De syntes slike foredrag om barn og medier og nettvett var veldig bra, og at de hadde lært noe ved å være der. Når det gjaldt innholdet var alle i etterkant opptatt av budskapet om at det var viktig å engasjere seg i barnas mediebruk og å føre dialog med barna om det. De syntes også de hadde fått mye nyttig informasjon om hvilke sider mange barn var på, hva de spilte, hvordan man kunne sette på ulike former for foreldrekontroll og hva man måtte være oppmerksom på som farer. Noen var også blitt litt skremt. Samtidig ga foreldre uttrykk for at idealene og rådene for hvordan de burde følge opp sine barns mediebruk ikke passet så godt med deres hverdagsrealiteter og derfor ikke alltid lot seg følge – det var en jobb de var opptatt av, men syntes var vanskelig å få til. Dette gjaldt spesielt det å følge opp regler for tidsbruk og det å bruke mediene sammen med barna, men også rådet om å samarbeide i foreldrenettverk. Foreldrene ønsket seg derfor mer konkrete råd om hvordan de kunne gå frem for å regulere og engasjere seg i sine barns mediebruk på positive måter. De mente også at slike råd var mest effektive om de var knyttet til aldersrelevante utfordringer og ble gitt i settinger der foreldre var samlet i et lokalmiljø. Foreldregrupper er ulike, barn er forskjellige, og det er et mangfold av ulike erfaringer og behov. Som noen av foreldrene peker på er derfor en kjerneutfordring knyttet til å kommunisere godt og finne felles forståelser, mellom foreldre og barn, og mellom foreldre lokalt. Derfra er en utfordring knyttet til å få hverandre til å gjøre det man har blitt enige om.

Familiers realiteter varierer og er forskjellige. Holdninger og pragmatiske løsninger er knyttet til disse realitetene. Derfor kan det noen ganger være et visst spenn mellom idealer og praksis. Mens vi i de foregående kapitlene har forholdt oss en del til idealer om barns mediebruk, skal vi i det neste bevege oss over til å se nærmere på de hverdagslige praksisene.

6 Hverdagens mediepraksiser i familien

I dette kapittelet, og de to neste, vil vi nærme oss en diskusjon av de siste to problemstillingene i studien:

Hvor, når og til hva brukte barna de håndholdte teknologiene når de var hjemme?

Hvordan regulerer foreldre sine barns mediebruk i praksis, og spesielt deres bruk av spill på håndholdte IKT'er?

For å svare på disse spørsmålene baserer vi oss på data fra hjemmebesøkene med video i ni familier. I foreliggende kapittel beskriver vi hvordan vi gikk frem i familiene vi besøkte og gå-med-video observasjonsmetoden vi anvendte og. I kapittel 7 beskriver vi nærmere hva disse dataene viste om hvor, når og til hva barna brukte de håndholdte teknologiene når de var hjemme. I kapittel 8 beskriver vi hva som regulerte barnas mediebruk hjemme og hvilke verktøy foreldre hadde tatt i bruk.

6.1 Hjemmebesøk med video i ni familier

Som allerede nevnt ble rekrutteringen av familier til hjemmestudien gjort på foreldremøtene. Derfor hadde alle familiene vi besøkte deltatt på et slikt møte. Som tidligere nevnt skjedde rekrutteringen av familier ved at vi ga muntlig informasjon i forkant eller etterkant av møtet, delte ut skriftlig informasjon til møtedeltakerne og sa at vi ønsket kontakt med foreldre som kunne tenke seg å delta på fokusgruppesamtale i etterkant av møtet og/eller fylte ut et skjema med kontaktinformasjon så vi senere kunne ta kontakt med dem for et hjemmebesøk. I alt meldte 15 familier seg som interessert i et hjemmebesøk. Av disse rekrutterte vi 9 familier (3 ved hver skole). I utvalget prioriterte vi å oppsøke familier hvor en av foreldrene også hadde deltatt i fokusgruppeintervjuene, fordi det ville gi oss tykkere data og bedre anledning til å følge koplinger mellom informasjon, uttrykte idealer og praksiser.

Nedenfor er gitt en oversikt over utvalget av familiene vi besøkte, sett i forhold til skoletilhørighet og med angivelse av barnet som studien hadde primært fokus på. Barna har fått anonymiserte navn slik at de med samme forbokstav hører til samme skole: Skole I – navn på V, skole 2 – navn på T og skole 3 – navn på I.

Skole	Familie	Personer i Husholdet	Deltok foreldremøte	Deltok fokusgruppeintervju
1- vest	1	Vilde 12 (voksen bror), mor og far (høyskole/univ. utd)	Far	Far
1- vest	2	Viktor 9 , bror 19, mor og far (grunnskole utd, flyktninger)	Far	-
1- vest	3	Vegar 6 1/2 , søster 9, mor (høyskole utd)	Mor	-
2 - øst	4	Thea 8 , søster 5, mor og far (høyskole/univ. utd)	Mor	-
2 – øst	5	Tiril 8 , søster 3, mor og far (videregående utd)	Mor	-
2 – øst	6	Tor 9 (voksen søster) mor og far (høyskole/univ. utd)	Mor	Mor
2 – nord	7	Idun 9 , gutt 7, mor og far (høyskole/univ. utd)	Far	Far
2– nord	8	Iver 7 , søster 4, mor og far (høyskole/univ. utd)	Far	Far
2– nord	9	Isak 8 , søster 9, bror 3, mor og far (høyskole/univ. Utd)	Mor	Mor

Figur 6-6: Oversikt barn og foreldre i husholdene.

Utvalget i studien er dominert av to-forsørger familier med middelklassebakgrunn, men et hushold med en-forsørger samt et hushold med flyktninger er også representert. Barna som vi valgte som primære informanter i hver av familiene utgjorde tilsammen 5 gutter og 4 jenter i alderen 6 ½ til 12 år (uthevet i skjemaet over). Alle gikk på barneskolen. De fleste av barna var under 10 år og med søsken under 10. Disse hadde tilsammen 3 guttesøsken og 4 jentesøsken (alder 3-19 år) som bodde sammen med dem. To av barna var i praksis enebarn siden søsken var voksne og hadde flyttet ut.

Besøkene hos familiene ble gjennomført i perioden mars-april 2014. I alle besøkene bortsett fra ett var vi to forskere tilstede. I alle husholdene var minst en av foreldrene hjemme, i mange tilfeller begge foreldre, og alltid søsken der det var hjemmeboende søsken. Vårt hovedfokus var alltid på det barnet som gikk i småskolen i familien, men i mange tilfeller deltok også de andre medlemmene i familien, eller fulgte med.

Vi fortalte barnet om at vi kom fordi vi trengte hjelp til å forstå hvordan hverdagen var og om han/hun kunne vise oss hva hun/han pleide å gjøre (jfr. Ikke-mediesentrert mediestudie). Før de viste oss, spurte vi om det var greit at vi filmet fordi det ville hjelpe oss å få med detaljene som ellers er vanskelig å huske. Alle barna syntes dette var greit og søsken og foreldre tilstede fulgte noen ganger med på runden og ga sine kommentarer mens barnet viste.

Helt konkret gjennomførte vi den video-assistert gå-med intervju/observasjonen (Pink 2007) med følgende overordnende og veiledende hovedspørsmål:

Morgen:

– «kan du legge deg i sengen, late som du våkner og vise oss hva du gjør fra du står opp om morgenen og til du går ut av døren til skolen?»

Etter skolen:

– «kan du late som du nettopp kom inn døren etter skolen og vise oss hva du gjør fra du kommer hjem fra skolen til du spiser middag?»

Ettermiddag/kveld:

– «kan du sette deg ved middagsbordet og vise oss hva du gjør fra du er ferdig med middag til du går og legger deg?».

Vi begynte alltid med barnet først, og alltid ved først å spørre om morgenritualet. Vi spurte for eksempel: «kan du legge deg i sengen, late som det er morgen og at du akkurat har våknet, og vise oss hva du gjør fra du står opp og til du går ut av døren til skolen?» (vi ba dem tenke på i går eller en vanlig hverdag). Barnet la seg så i sengen, og begynte å vise derfra og gå gjennom rutinene, først frem til frokostbordet, så frem til de gikk ut av døren (se eksempel i 6.3.2). I gjennomføringen var det et vesentlig å få barnet til først og fremst å vise, fremfor å si hva de gjorde. Noe barn var litt sky og fortalte først. Da fulgte vi opp med å be dem om å vise. Noen barn var veldig detaljerte i hvordan de viste dette fram, andre mer løpende. Underveis stoppet vi opp og stilte spørsmål, og noen ganger gikk de da tilbake og viste på nytt. Et eksempel på et slikt oppfølgingsspørsmål kunne være: «hvordan våknet du»? Noen barn bruker nettopp mobiltelefonen sin som vekkerklokke, mens andre barn har en rutine hvor mobiltelefonen ikke skal være på rommet. Gjennom vising og oppfølgingsspørsmål fikk vi derfor god innsikt i hvor teknologiene var, når de ble tatt i bruk til hva og hvordan rutinen var begrunnet. Det hendte også at søsken eller foreldre som var tilstede kom med innspill: «glemte du ikke noe nå?», «pleier du ikke å hente nettbrettet først?» osv. På denne måten er intervjuet også refleksivt, det kommer frem ikke bare hvordan praksiser gjøres, rekkefølgen og innholdet i gjøremål, men også personenes egne refleksjoner omkring hvorfor de gjør det på den måten de gjør og i hvilken grad det de viser frem er det som pleier å skje.

Siden vi var to tok en ansvar for å føre dialogen med barnet, følge opp det barnet viste med spørsmål osv. Den andre tok ansvar for filming, lydopptak og fotografiering. I filmingen la vi vekt på å følge hender, bruken og plassering av teknologier. Når rutinen også for ettermiddag og kveld var gjennomført hadde det noen ganger gått en hel time, andre ganger litt mindre og noen ganger mer. Om familien ikke var for slitne og det var anledning til å bruke mer tid tok vi en tur med en av foreldrene og eventuelt med et annet av barna i husholdet (i fire av husholdene). Vårt hovedanliggende med denne metoden var å gripe praksiser og måter mediebruk var innvevet i rutiner. Vi gjorde også lengre opptak av innholdet i barnas mediebruk (for eksempel filmet dem mens de så en film eller spilt et spill), men på grunn av at vi hadde begrenset tid i hver familie var dette bare som eksempler ikke som hele utførte aktiviteter. Det var altså hverdagsrutinene omkring mediebruk, og ikke den isolerte mediebrukens spesifikke innhold som var i sentrum for studien, fordi det er her vi kan se effekten av foreldrenes rutiner. Vi vil imidlertid veve data fra foreldrenes gjennomgang av sine rutiner inn der dette er relevant.

I alle besøkene avsluttet vi med en oppsummerende samtale hvor foreldrene og barna var med, hvor vi kom med tilleggsspørsmål og ba om kommentarer til det som var vist. Avslutningsvis tok vi også opptelling på medieteknologiene i husholdet, og ba om å få en «guidet» tur til de vi eventuelt ikke hadde sett for å ta bilder av deres plassering (og kommentarer til hvordan de ble brukt).

Filmingen var ment til internt bruk i forskergruppen, men vi har her og der i rapporten gjort noen klipp fra videoene for å illustrere og gi leseren et bedre inntrykk av hva praksisene vi beskriver innebar.

7 Barnas bruk av de håndholdte teknologiene

Hvor, når og til hva brukte barna de håndholdte teknologiene når de var hjemme?

I dette kapitlet søker vi svar på dette spørsmålet. Vi starter med å gi et overblikk over noen hovedtrekk ved barnas hverdagsrutiner – og hvordan mediebruken var en del av disse - slik de gikk frem av barnas rekonstruksjon av dem. Dernest beskriver vi noen tydelige forskjeller i barnas tilgang til medier og bruk av nettbrett og smarttelefoner gjennom dagen. Og oppsummerer utfra dette hovedtrekk ved hvor, når og hva barna brukte nettbrett og smarttelefonen til.

7.1 Barnas hverdagsrutiner – og de håndholdte mediens plass i dem

Vi begynner med å sammenfatte vårt overordnede inntrykk av barnas hverdagsrutiner om morgenen, etter skolen og etter middag – og hvordan mediebruken var del av disse.

7.1.1 Morgenrutiner

Alle barna viste oss sine morgenritualer, med stor sikkerhet og uten å nøle. Dette pekte mot at de var relativt faste, kjente og klare for alle barna, og de kunne fortelle om noen mindre variasjoner avhengig av når de begynte på skolen og andre praktiske forhold. Barnas fremvisning av rutiner ga også et inntrykk av relativt store variasjoner i anvendelsen av medier.

Morgenrutiner uten medier

Vegar 6 og Tiril 8 brukte vanligvis ikke noen medier om morgenen.

Når Vegar viser oss hvordan han våkner, forteller han for eksempel at mamma vekker han, han tar på klær (eller får litt hjelp til det), går på badet, setter seg ved bordet og spiser frokost. Ved bordet: «da sitter vi og prater. Ikke noe radio, men kanskje en cd eller lydbok. Jeg liker Bambus». Etter at han har spist pusser han tenner, kler på yttertøy, tar på sekken og går ut av døren. CD og lydbok er altså kanskje del av Vegars morgenrutine, men ikke alltid.

I likhet med Vegar har Tiril også som regel også en morgenrutine helt uten IKT, men det hender hvis de har god tid og lillesøster og pappa har gått til barnehagen, og mamma vil sove litt lengre at hun får spille litt småspill på mammas mobil i sengen.

Morgenrutiner med smarttelefon og nettbrett

Mediebruk om morgenen var mer innvevd i rutineene til de øvrige syv barna/familiene i utvalget.

For eksempel blir Vilde og Iver vekket av klokker på Ipod/smarttelefonene sine. IKT'ene er også ellers sentrale i deres morgenritualer, og er vevet tettere inn i dem enn tilfellet var for Vegar og Tiril. De andre fem barna våkner av seg selv eller blir vekket av en forelder.

Det var særlig Viktor 9, Thea 8, Idun 9, Iver 7 og Isak 8 som brukte nettbrett om morgenen, Vilde 12 og Tor 9 så mest på TV om morgenen, Vilde 12 og Iver 7 brukte også smarttelefon og Ipod om morgenen, mens Viktor 9 og Isak 8 også brukte pc.

Å bruke nettbrett, eller Ipod til spill eller underholdning i ledig 'ventetid' om morgenen var særlig praksis for Thea, Isak, Iver og Vilde. Hvis Thea stod opp raskt og kledde på seg og det var tid igjen før frokosten var kommet på bordet så kunne hun (og lillesøster) sitte i sofaen og spille Minecraft på nettbrettet frem til frokosten var klar eller hun så litt på en serie (se bilde under). Det samme var tilfellet for Isak.



Iver derimot måtte gjøre seg først helt klar til å gå på skolen, og om det var tid igjen, kunne han spille på ipaden (se 6.3.2). Vilde var så store at hun lagde frokost selv. Hun satte seg ofte foran TV'n og spiste og brukte da også gjerne Ipoden til å spille litt Hayday eller noe annet og hun kommuniserte med venner over sms for avtale om å gå til skolen (se bilde over).

7.1.2 Etter skolen

Etter skolen var mange av barna på Aktivitetsskole og kom hjem omtrent rett til middag. De fleste hadde en rutine med å begynne på lekser når de kom hjem dersom det var tid før middag, derfor var mediebruken frem til middag noe begrenset. Men Vilde og Tor for eksempel, som var litt eldre og ikke gikk på aktivitetsskole, pleide å slappe litt av foran TV'n før lekser med en matbit (Vilde også med mobil og Ipod). Vilde, som var eldst av barna i utvalget, var den eneste som bar med seg smarttelefonen over alt, inn på badet, ned på kjøkkenet, inn i stua og ut i gangen. Hun brukte den mest til meldinger og til å spille småspill på mens hun så på TV og slappet av. Hun var også ivrig bruker av IPod til musikk og hadde laget egen spilleliste for å høre på mens hun gjorde lekser. De av barna som hadde nettbrett brukte det frem til middag/etter middag når de ble ferdig med lekser (Thea, Iver og Isak) og dersom de ikke hadde andre aktiviteter.

7.1.3 Etter middag/kveld

Alle barna brukte medier i tiden etter middag en eller annen gang. Særlig TV anvendes daglig av de fleste barna fra omkring 1730-1800. De fleste av barna i utvalget brukte også PC, nettbrett og/eller spillkonsoller etter middag. Men mange hadde aktiviteter noen ettermiddager i uken og fikk ikke tid til like mye mediebruk hver ettermiddag.

I alle familiene virket det som at det fremdeles var TV'n som samlet familien. Serier, filmer og barneTV var typiske fellesaktiviteter. Å spille litt spill var noe de fleste av barna gjorde rutinemessig på de teknologiene de hadde. Spilling var mer en individuell aktivitet eller en aktivitet mellom barna i familien eller barna og deres venner. Bare Tor spilte litt med foreldrene sine (mest med far på Playstation og litt før med mor på Wii). I de familiene som hadde nettbrett ble det sagt at barnas individuelle spilling og film/serietitting var blitt flyttet over fra pc eller TV til nettbrettet. Spillene de spilte på smarttelefon og nettbrett varierte, men Minecraft hadde alle barna spilt litt, ellers var Hayday, Moviestar Planet og Clash of Clans kjent av de fleste (også de som ikke hadde nettbrett kjente disse

og hadde spilt dem på pc eller smarttelefon). De yngste jentene var i tillegg opp-tatt av kle- på-spill som Barbie, mens guttene likte ulike typer lego og sports-spill.

Mange av barna hadde Nintendo ds, men det var bare 3 av guttene som hadde og spilte på stasjonære spillkonsoller. På Nintendo ds og wii gikk det mest i lego-spill, Supermario og sportsspill, mens Tor spilte Fifa og Viktor innimellom GTA på Playstation. Barna spilte i noen grad over nett, men mest i hjemmenettverk eller alene. De barna som hadde smarttelefon/nettbrett virket godt kjent med hvor de kunne laste ned nye spill (appstore og playbutikk). De fleste visste hvordan de gjorde det, og at de fikk lov om det var gratisspill, men de måtte stort sett få passordhjelp av foreldrene før nedlasting.



Nedenfor er laget en liten oversikt som oppsummerer hvilke barn som brukte ulike typer medier i sine ritualer når i hverdagen; om morgenen, etter skolen og etter middag i hverdagen.

Mediebruk hverdag	Morgen	Etter skole-til middag/kveld	Etter middag – legging
TV	Vilde 12 år (7.kl) Tor 9 år (3.kl) Isak 8 år (2. kl.)	Vilde 12 år (7.kl) Tor 9 år (3.kl) Isak 8 år (2. kl.)	Vilde 12 år (7.kl) Vegar 6 ½ år(1. kl) Thea 8 år (2.kl) Tiril 8 år (2. kl) Tor 9 år (3.kl) Idun 9 år (3. kl) Iver 7 år (1. kl) Isak 8 år (2. kl)
PC	Viktor 9 år (3. kl) Isak 8 år (2. kl.)	Vilde 12 år (7.kl) Isak 8 år (2. kl.)	Vilde 12 år (7.kl) Viktor 9 år (3. kl) Vegar 6 ½ år(1. kl) Idun 9 år (3. kl) Tiril 8 år (2. kl) Isak 8 år (2. kl.)
Nettbrett/Ipad	Viktor 9 år (3. kl) Thea 8 år (2.kl) Idun 9 år (3. kl) Iver 7 år (1. kl) Isak 8 år (2. kl)	Thea 8 år (2.kl) Iver 7 år (1. kl) Isak 8 år (2. kl)	Viktor 9 år (3. kl) Thea 8 år (2.kl) Idun 9 år (3. kl) Iver 7 år (1. kl) Isak 8 år (2. kl)
Smarttelefon	Vilde 12 år (7.kl)	Vilde 12 år (7.kl)	Vilde 12 år (7.kl) Idun 9 år (3. kl)
IPod/MP3	Iver 7 år (1. kl)	Vilde 12 år (7.kl) Isak 8 år (2. kl)	Vilde 12 år (7.kl) Isak 8 år (2. kl)
Håndholdt spillkonsoll (Nintendo DS)			Vegar 6 ½ år(1. kl) Tor 9 år (3.kl)
Stasjonær spillkonsoll (Playstation/Wii)		Tor 9 år (3.kl)(før pc) Isak 8 år (2. kl.)	Viktor 9 år (3. kl) Iver 7 år (1. kl) Tor 9 år (3.kl) Isak 8 år (2. kl)

Vi kan oppsummere gjennomgangen av barnas rutiner med å si at alle barna i utvalget brukte i noen grad en eller flere typer IKT hjemme i det daglige, men det varierte hvilke medier de brukte, i hvilken grad de brukte dem og hvilke teknologier de brukte til hva. Noe av barnas mediebruk var helt klart bemyndet eller begrenset av hvilke teknologier de hadde tilgjengelig. I det videre skal vi se litt på forskjeller i barnas tilgang til og bruk av mediene, og med spesiell vekt på nettbrett og smarttelefonene.

7.2 Forskjeller i barnas tilgang – og bruk av medier

Barnas bruk av medieteknologi generelt, og nettbrett eller smarttelefon spesielt, var nødvendigvis knyttet til hvilke teknologier de hadde tilgang til. Samtidig var det ikke en automatisk sammenheng mellom deres bruk og typen teknologi de hadde tilgjengelig. Det er noen barn i utvalget som har tilgang til medieteknologier hjemme som de i liten grad bruker. For å kunne diskutere hva som bidrar til barnas praksiser vil vi først si litt mer om variasjonen i medielandskapet i familiene vi besøkte. Nedenfor har vi laget en oversikt som viser hvordan familiene i utvalget kan plasseres i grupper i henhold til det vi valgte å betrakte som høy, medium og lav tilgjengelighet til medier hjemme. Selv om vi her fremstiller det som et uttrykk for tilgang til nettbrett/Ipad gir det også et uttrykk for familienes medielandskap mer generelt.

Grad av tilgjengelighet	Teknologier	Familier
Høy 	<i>Minst 2 nettbrett</i> Smarttelefoner Ipod (er) Laptop(er) TV(er) Spillkonsoll(er)	Viktor's familie Thea's familie Iver's familie Isak's familie
Medium 	<i>1 nettbrett</i> Smarttelefoner Ipod Laptop(er) TV(er) Spillkonsoller	Vilde's familie ⁷⁰ Tor's familie Idun's familie
Lav	<i>0 nettbrett</i> Smarttelefon(er) Laptop (er) TV (er)	Vegar's familie Tiril's familie

⁷⁰ Vilde's familie har ikke nettbrett og skulle strengt sett plasseres i kategorien under. Hennes familie er likevel satt i denne kategorien fordi husholdet generelt har mye og oppdatert teknologi og fordi Vilde har en Ipod som hun i stor grad bruker som et nettbrett (er på nettet, hører på musikk og spiller småspill)

Alle familiene i utvalget hadde minst en TV og to laptop, og foreldre hadde smarttelefoner. For øvrig var det en del variasjoner i hvilke teknologier barna i utvalget hadde tilgang til, og hvordan. Noen hushold hadde mye nytt medieteknologiutstyr, andre familier hadde færre medieteknologier og av eldre dato. Som oversikten viser hadde majoriteten av familiene vi fokuserte på (seks av ni) nettbrett/iPads og det vi har kalt høy eller medium tilgjengelighet til medieteknologier hjemme.

I hushold med høy tilgjengelighet var det to eller flere nettbrett/iPads (noen også personlige) og to eller flere smarttelefoner i tillegg til ulike bærbare og stasjonære pc'er, TV'er, i-pods, DS'er og andre spillkonsoller. I hushold med medium tilgjengelighet var det ett nettbrett, i tillegg til smarttelefoner, i-pod, laptop, DS'er og spillkonsoller. I hushold som vi har karakterisert som lav tilgjengelighet var det ikke nettbrett. Disse husholdene var også karakterisert ved at teknologiparken generelt var liten og at det de hadde til dels var relativt gammelt.

Tilgangen var mer variert i familiene vi rekrutterte ved den østlige og vestlige skolen (en familie hvert sted uten nettbrett), mens alle husholdene vi rekrutterte fra den nordre skolen hadde høy/medium tilgang til teknologier hjemme.

Den største forskjellen i vårt utvalg når det gjaldt barnas tilgang til IKT hjemme (maksimumsvariasjonen jfr, Flyvbjerg 2006) var mellom familiene til Iver (også Viktor, Thea og Isak) og Vegar (også Tiril). I det videre skal vi eksemplifisere hvordan denne forskjellen i tilgang påvirket mediepraksisene til barna. Først ved å sammenlikne Vegars hverdagspraksiser og mediebruk opp mot Ivers bruk, som et eksempel på maksimumsvariasjon i utvalget når det gjelder tilgang til og bruk av teknologier hjemme (jfr. Flyvbjerg 2006). Deretter for å vise frem variasjonen i de ulike funksjoner nettbrett/Ipad'en kunne ha skal vi sammenlikne noen av de andre barnas bruk med Viktors bruk.⁷¹

7.2.1 Mediehverdag med og uten nettbrett - Vegar vs Ivers bruk

Vegar 6 1/2 år, går i 1. klasse på en skole i Oslo Øst og hadde (sammen med Tiril) den laveste tilgang til IKT hjemme i utvalget. Vegar bor i en treroms leilighet med storesøster og mor. I hans hushold er det meste av teknologien av litt eldre årgang (Mor og søster har en smarttelefon, Vegar og søsteren har hver sin

⁷¹ Selv om vi her har valgt gutter som eksempler er ikke dette mønsteret av forskjeller knyttet til kjønn (vi kunne ha hentet andre eksempler, for eksempel bruker Iver's lillesøster teknologiene tilsvarende det Iver gjorde og Vegars storesøster tilsvarende han).

Nintendo DS, de har en TV, mor har en laptop og barna deler en eldre laptop de har fått av far som ikke bor sammen med dem.



Som allerede beskrevet hører Vegar, om morgenen, kanskje på lydbok fra en cd spiller før han går til skolen, men bruker ellers ingen andre medier. Om ettermiddagen før middag pleier han heller ikke å bruke medier, men leker med lego etter lekser. Men etter middag er det litt mediebruk.

Vegar: Noen ganger gjør jeg noe, da spør jeg «Å mamma jeg har ikke sett på skjerm i hele dag? Kan jeg få?» Og da setter jeg på tv og ser på film eller barne-TV på NRK super (de har bare NRK super ifølge Vegar). Eller noen ganger spiller jeg på litt legospill på DS'en (peker på en som ligger ved TV) eller se på noe annet på pc. Da ser jeg på Batman eller Ninjago eller Lego adventures (henter pc og viser, trenger litt hjelp fra mamma for å finne frem og det går drøye fem minutter før filmen Ninjago kommer opp)



Vegard: Det er kjempekult, Ser du det røde der, de er litt farlige for menneskene på Ninjago for de kan gjøre de slemme.

Intervjuer: hender det at du spiller på pc'n?

Nei, bare på DS'en.

I Vegards hverdagsrutiner er det hovedsakelig cd-spilleren, TV'n og i noen grad DS'en og laptopen som er viktige. Hver type teknologi benyttes til hver sitt formål (cd spiller-lydbok/musikk, TV- barneTV, nintendo DS –spill, pc – videosnutter og kommunikasjon med far). Han låner aldri mors mobiltelefon.

Iver 7 år, går også i 1. klasse på en skole i Oslo og hadde (sammen med Thea) den høyeste tilgang til IKT hjemme av alle i utvalget. Han bor i en enebolig sammen med lillesøster, mor og far. Begge foreldrene hans er svært interesserte og kyndige med teknologi. Huset er fylt med up-to-date apple-produkter som er koplet til nettet, synkroniserte med hverandre (3 i-phones, 3 i-pods, 3 i-pads, 1 WiiU stasjonær spillkonsoll, 2 appleTV, 4 mac laptop) og administrert av far.

Iver bruker mest i-pad, og til mange ulike aktiviteter som for eksempel – lydbok, spilling, bilder og Tv/film.



Utdraget nedenfor er hentet fra Iver's morgenrutine og illustrerer at og hvordan ulike medieteknologier, og spesielt nettbrettet/I-pad'en, var nært vevet inn den og fyller en rekke ulike funksjoner.

Intervjuer: Vi begynner med at du legger deg og later som om du sover. Hva skjer da, når det er morgen?

Iver: Jeg bare stiller den på et minutt da? (setter 'mobilen'/ipoden på ringing for å illustrere)



Intervjuer: Er det vekkerklokka di?

Iver: Ja, eller egentlig så er det telefonen min, eller den gamle da. For den er det klokke på.

Intervjuer: Hva slags telefon er det da?

Iver: Det er en i-pod (mamma kommenterer: ja, det er en i-pod det der).

Intervjuer: Pleier du alltid å ha den i senga?

Iver: Ja, sånn så legger jeg den der (ved puten) og så kler jeg av meg.

Intervjuer: Er det sånn at det er du som setter på den om kvelden selv?

Iver: Neeeee, ikke alltid. Det er mamma eller pappa (...)

Intervjuer: Ok, da later vi som at den har ringt, hva gjør du nå da?

Iver: Da trenger jeg ikke pusse tenna heller da? Jeg bare later som at jeg går inn på badet da. Og så kommer jeg bare rett ut igjen. ... sånn. Jeg kler på meg der inne for der ligger det klær klart (peker på stol i gangen). Så går jeg ned trappa.

Intervjuer: Hva gjør du så da, når du kommer ned?

Iver: Da spiser jeg frokost. Og så pleier jeg og sitter der ved det bordet (setter seg).

Iver: Mens jeg spiser frokost pleier jeg å lese Donald. Eller høre på lydbok, på denne i-paden. Jeg har lydbøker på min i-pad også da, men det er denne vi bruker (går bort til kommoden for å vise).



Lillesøster: Det er med kode. Og jeg kan den koden på min i-pad, og før hadde Iver samme kode som på min i-pad.

Intervjuer: Hvilken lydbok er favoritten da?

Iver: Vi pleier å høre mye på Bambus (setter på Bambus).

Lillesøster: Hør nå, nå kommer sangen snart.

Intervjuer: Hvem er det som bestemmer hvilken lydbok dere skal høre på om morgenen?

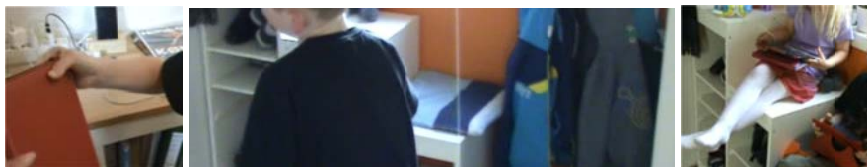
Iver: Det er vel bare begge (lillesøster begynner å danse litt og knipse til sangen).

Intervjuer: Ok, da kan vi skru av den og gå videre. (Iver lukker dekslet på i-paden).

Iver: Etter jeg har spist frokost så... (er på vei bort fra kommoden). Altså, jeg skrur den av selvfølgelig, men jeg bare tar på lokket. Og så går jeg inn på badet og pusser tenna. Og så hvis man er kjapp da kan man kle på seg klærne og så setter man seg ned der – og så kan man begynne spille på i-paden.

Intervjuer: Hvor ligger den da?

Iver: Den ligger inne på kontoret, så hvis jeg er kjapp henter jeg den (han henter på kontoret), og så setter jeg meg DER (peker på kommoden i gangen vegg i vegg med kontoret).

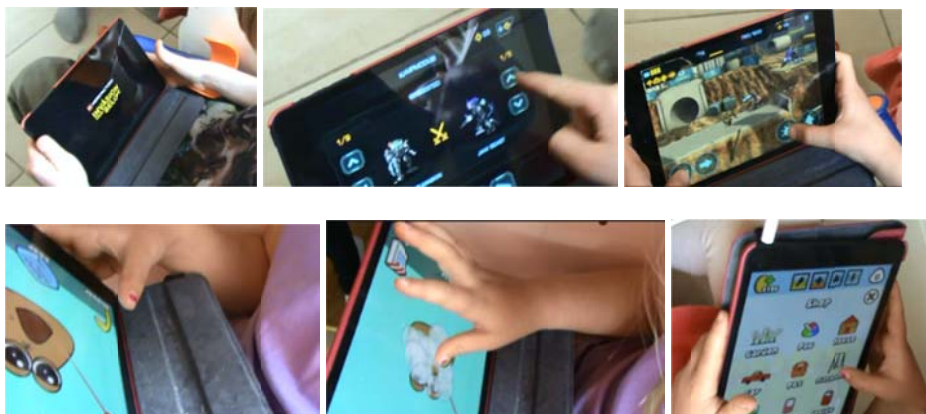


Intervjuer: Hva pleier du å spille da? Kan du vise oss?

Iver: Litt forskjellig (han og lillesøster setter seg. Iver åpner dekslet, men legger det over igjen nå intervjuer lener seg over for å se). Ikke se på koden! (mor rekker lillesøster ipaden) (...)

Lillesøster: Jeg kan den, også kan jeg melde på han sin.

Iver: favorittspillet mitt er det (peker på et lego-spill). Her skal man sloss mot litt fiender og litt forskjellig. Så kan man kjøpe roboter der og sånn, der er pengene (peker på et tall og symbol oppe til høyre). Jeg må kjøpe de for å få sloss med de (med penger han har tjent i spillet). Jeg kan vise dere en bane.



Intervjuer: Skynder du deg om morgenen da for å bli ferdig så du rekker ut hit og spille?

Iver: Jeg pleier ikke skynde meg liksom

Mamma: Da kler de på seg og så setter de seg i gangen. Så når de er ferdige å pusse tenna og sånn så kan sette seg.

Pappa: Dere må ta på dere headset'ene da (lillesøster gjør det).

Intervjuer: Pleier dere alltid å ha på hodetelefoner?

Iver: Ja, men det er bare så ikke mamma og pappa skal høre noe da.

Intervjuer: Ja fordi de lydene kan være ganske... også kan dere forstyrre hverandre?

Iver: Ja, det er akkurat det også. (...)

Intervjuer: Men hva skjer nå da, når dere skal skru av og dra på skolen? Hvordan vet dere det?

Hva sier mamma da?

Iver: Mamma sier ifra. Eller, mamma pleier å være ferdig, og da skrur vi av (lillesøster er enig)(...)

Intervjuer: Nå sier vi at mamma kommer og gir beskjed om at det er på tide å dra. Hva skjer da?

Iver: Da må jeg skru av her, siden den ikke vil skru seg av når jeg lukker. Så legger vi i-paddene ut igjen på kontoret og så går vi ut – siden jeg har jo alt kledd på meg. Så går jeg til skolen da. Med sekken da (Iver skrur av og viser, lillesøster gjør det også etter hvert).

Noen elementer ved Ivers rutine er svært lik den vi tidligere beskrev for Vegar. Begge blir vekket, står opp, kler på seg og lytter til samme lydbok (Bambus) under frokosten. Begge går på badet, pusser tenner og kler på seg yttertøy før de går ut.

Forskjellen i deres rutiner er blant annet knyttet til hvordan de vekkes (mor vs ipod) og hvordan de spiller av lydboken (cd-spiller vs i-pad) og i hvilken grad de selv er aktive i å få det til. I Ivers hverdag er i-poden og i-paden verktøy som han selv ofte aktiverer for å våkne og for å høre på lydboken ved frokostbordet. Hos Vegar er det mor som vekker og mor som setter på cd spilleren for lydbok. En annen forskjell i Vegars og Ivers rutiner er det at Iver ofte spiller om morgenen, det gjør ikke Vegar.

Iver er eldst og har ofte en ventetid i gangen. I Ivers ventetid kan i-paden få en sentral rolle fordi han har en, og fordi det legges til rette for det. Hvis Iver er ferdig med å kle på seg raskt nok og har ordnet sekken klar får han sitte i gangen og spille spill på i-paden mens de andre familiemedlemmene gjør seg klare til å gå ut døren.⁷² Iver's mediebruk både når det gjelder hvilke teknologier han bruker og hva han innholdsmessig konsumerer er relativt variert utover dagen. Om morgenen bruker han hovedsakelig ipod og ipad som eksempelet viser. Om ettermiddagen bruker han også i-paden til å spille spill, streame TV, film eller serier (enten på i-pad'en eller kople den opp til TV skjermen med Apple TV om de skal se noe sammen), gå på Fronter og han kan ringe på Facetime med den. Han lager innimellom også egne videosnutter og tullebilder. Han har tilgang til en laptop også på kontoret som tillater de samme aktivitetene, men foretrekker

⁷² Lillesøster som går i barnehagen har samme rutiner men er ofte ikke like rask. Og, mens Iver kan velge et legospill tilpasset sin alder, så er spillene hun har på sin Ipad annerledes og for hennes alder.

(foreløpig) å bruke i-pad'en. TV og Wii U benyttes til spesifikke aktiviteter. TV er film og familieprogrammer i fellesskap med andre utover kvelden. Wii U konsoll bruker han alene (gjerne med lillesøster som tilskuer) eller med far om kvelden og i helgene. Iver har også en smarttelefon som han kan ringe med, men det er bare når han er ute eller alene hjemme. Ser vi Ivers mediebruk som en helhet er det ingen tvil om at det er i-pad'en han bruker mest hjemme. Det interessante med Ivers bruk av i-pad'en, sammenliknet med hans bruk av de andre teknologiene han har tilgang til, er ikke bare at den er veldig variert, bruken foregår også på mange steder: i stuen, ved kjøkkenbordet, i gangen mens han venter eller på kontoret der den også ligger og lader (eller i bilen på tur). Bruken er likevel konsentrert om fellesarealer i huset. Han bruker den ikke på rommet sitt så vidt vi fikk inntrykk av. Det er i-pad'en som er den mest sentrale teknologien, som tettest er vevet inn i Ivers hverdagsritualer og som han bruker mest og mest variert. Han hører lydbok, spiller spill, streamer film/TV/serier, leter etter spill og filmer på internett, tar bilder, lager videoer og ser på film, men favorittaktiviteten er nok likevel ulike typer av spill. Ivers anvendelse av nettbrettet er altså sentral, variert og til mange formål.

De to eksemplene illustrerer hvordan medier i ulik grad kan være vevet inn i barns rutiner og at i Ivers tilfelle er særlig i-pad'en tett integrert i mye av det han gjør. Begge guttene bruker ulike medier og til dels samme innhold (lydbok, barne TV, filmsnutter, legospill). En viktig forskjell er imidlertid at mens Vegar bruker ulike teknologier til spesifikke aktiviteter er så gjør Iver de fleste av disse via i-pad'en.

Forskjellene i medielandskapet hjemme hos disse barna er en realitet som virker på hvordan barna bruker mediene og i noen grad på hvilket innhold de får tilgang til. En interessant ting å merke seg er altså at mens Vegar har ulik teknologi som han bruker til spesielle former for aktiviteter (spille på DS, se barne-TV på TV, se filmsnutter på laptop, lytte til lydbok på cd spiller) så gjør Iver alle disse tingene fra sin i-pad. Det gjør mediebruken generelt er lettere tilgjengelig for Iver enn for Vegard. Men denne tilgjengeligheten er ikke bare knyttet til at Iver har tilgang til nettbrett/i-pad mens Vegard ikke har det (Vilde for eksempel har en bruk som likner mer på Iver's enda hun ikke har nettbrett). Som vi skal se senere er det også knyttet til tilstanden på IKT generelt i husholdet, husholdningens holdning til og det og hvordan mediene ellers er integrert, regulert og brukt i familien.

7.2.2 Nettbrettets plass og funksjoner – varierte rutiner

Tilgang til nettbrett betyr ikke nødvendigvis en tett innveving og bruk i barnas hverdagsrutiner eller at den tjener de samme funksjoner. For å vise frem varia-

sjonen i de ulike funksjoner nettbrettet/Ipad kunne ha for barna skal vi nedenfor se nærmere på bruken til andre barn som hadde nettbrett/Ipad: nemlig Tor, Idun, Thea, Isak og sammenlikne den med Viktor's bruk.

Selv om Tor hadde tilgang til nettbrett, viste han oss en rutine som overhode ikke berørte nettbrettet. I Tors familie var nettbrettet ønsket, anskaffet og mye brukt av mor. Det hendte at hun og Tor brukte det sammen, hørte musikk eller var på YouTube, og Tor hadde tidligere brukt det en del alene til ulike småspill. Men nå hadde han nylig fått stasjonær PlayStation konsoll på sitt eget rom, og var mer opptatt av å bruke ledig tid til det.

I Idun's daglige rutine var nettbrettet, som hun delte sammen med broren, mer sentralt. Idun likte å spille ulike småspill og se film når hun hadde tid. Spillingen gjorde hun alene, filmtitting alene eller med broren. Men siden de to søsknene hadde nokså like rutiner var ikke alltid nettbrettet ledig til hennes bruk når hun hadde anledning. Da måtte hun vente, forhandle med broren om de skulle se noe sammen eller finne på noe annet til nettbrettet ble ledig.

Hos Thea hadde foreldrene hvert sitt nettbrett som Thea og lillesøster kunne bruke relativt fritt i ledig tid. Og hun viste oss en rutine som inneholdt Minecraft-spilling om morgenen frem til frokosten var ferdig, og litt mer knyttet til serier/Tv og andre småspill etter skolen frem til leggetid. Det var Minecraft på begge brettene, og det hendte at hun spilte Minecraft mot lillesøsteren, men aldri med foreldrene. Det ene nettbrettet hadde også en del nyere spill enn det andre, derfor foretrakk Thea dette brettet når hun skulle spille. At hun brukte nettbrettet syntes derfor svært rutinisert, men hva hun gjorde på det litt mer variert og avhengig av hvilket nettbrett som var tilgjengelig (hvilken ukedag det var og om det var vinter eller sommer).

Isak har en storesøster på 9 år og en lillebror på 3 år. Familien har tre i-pader pluss storesøsters mini-pad, og de er alle i hyppig bruk. Mye av familiens teknologier er overtatt fra foreldrenes arbeid, men storesøsterens og farens i-pader brukes primært av dem, mens de to andre nettbrettene brukes mer vilkårlig av alle familiemedlemmene. Om morgenen sitter Isak ofte med nettbrett frem til frokosten er klar, såfremt han er ferdig påkledd. Litt avhengig av når han står opp (han bruker i-poden som vekkerklokke når han husker på å sette den på ringing), men ofte sitter han en halvtime med nettbrett. Barne-TV står gjerne på i bakgrunnen, og lillebror sitter sammen med ham i stuen. Det varierer litt hva Isak bruker tiden på nettbrettet om morgenen til, men han er glad i å spille Minecraft og se YouTube-klipp av andre som spiller spillet for å lære mer. Når frokosten er satt frem blir Isak bedt om å legge bort nettbrettet for å spise sammen med familien. Noen ganger spiller Isak litt på en Mac som står på familiens

hjemmekontorpult bortenfor spisebordet, etter han er ferdig med frokost. Men som regel er det lite tid igjen til avreise, og han må pusse tenner og kle på seg. De stasjonære spillkonsollene PS3 og Wii brukes ikke daglig, men helst sammen med venner.

En viktig ting ved nettbrettet er at den gir barna tilgang til innhold som er på internett. De barna som har vært nevnt til nå brukte imidlertid denne funksjonen mest til å velge spill eller filmer, eller kople seg sammen i spill med andre de var sammen med hjemme. De hadde ikke innarbeidet en praksis omkring det å bruke nettbrettet (pc eller konsoll) til å kommunisere med andre brukere utenfor husholdet. For Viktor, som i likhet med Iver hadde et eget nettbrett som han brukte til spill om morgenen, var en viktig funksjon i spillene han spilte hjemme, både på nettbrett og på pc, nettopp å kunne snakke med venner utenfor husholdet. Nedenfor er et utdrag fra videoobservasjonen som illustrerer hvordan hans rutine kunne arte seg:

Intervjuer: Nå ligger du i senga. Hvordan er det du våkner? Kommer mamma og vekker deg?

Viktor: Nei jeg våkner av meg selv og så gjør jeg sånn (viser at går ut av sengen) så går jeg hit (går ut av soveromsdøren og inn i stuen) og tar i-paden min (tar opp ipaden og skrur den på hvor spillet Clash of Clans ligger oppe) og setter meg og spiller litt (viser frem og setter seg i stolen). Her.

Intervjuer: Hvor mye pleier klokken å være da?

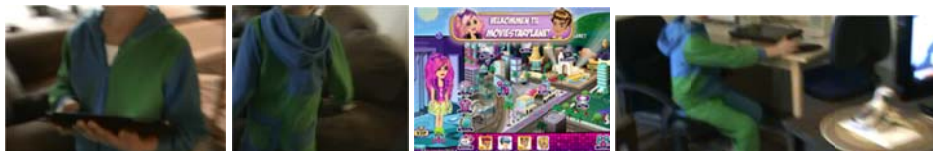
Viktor: sånn ca seks syv.



Viktor: Og så går jeg på do og pusser tenna (legger fra seg i-paden i stolen, løper ut i gangen og inn på badet og viser) og så spiller jeg litt på i-paden min mer.

Intervjuer: Spiller du på i-paden inne på badet?

Viktor: Nei – der inne (løper inn i stuen igjen, setter seg i stolen og skrur på i-paden igjen). Så skrur jeg av og så går jeg og tar på meg klær der (skrur av i-pad, legger fra seg, går til sofaen), og så går jeg til pc'en og spiller (går bort til en pult med stasjonær pc).



Intervjuer: Er det før du spiser eller etter frokost?

Viktor: Jeg spiser ikke frokost (far sier at han ikke spiser frokost bare drikker litt melk mens han spiller på i-paden). Og så bare tar jeg på jakke og lue og går ut.

Intervjuer: Men du sa du først spilte litt der i stolen på i-paden og så gikk du til pc'n der borte på pulten for å spille etterpå? Spiller du de samme spillene?

Viktor: Nei. Det er forskjellig. Clash of clans der (peker på i-paden) og Moviestar planet der (peker på pc'en).

Intervjuer: Hvem spiller du med?

Viktor: Med noen jeg kjenner fra skolen.

Intervjuer: På begge spillene?

Viktor: Ja.

Intervjuer: Men hvordan bestemmer du deg for å slutte å spille der med Clash of Clans?

Viktor: Jeg bare spiller litt, og så slår jeg av, ca 10 minutter og så....

Intervjuer: Du blir lei?

Viktor: Nei, jeg ser på klokka, så slutter jeg å spille der (i-paden) og tar på klær, da er klokka ca åtte og så spiller jeg ca 25 minutter der (laptopen).

Intervjuer: Så du møter de samme vennene to ganger i spillet før du møter dem på skolen? Først på den (i-paden) og så på den? (laptopen) (Viktor nikker). Chatter dere og?

Viktor: Ja

Intervjuer: Om hva da?

Viktor: Vi snakker om Clash of Clans og Moviestar planet.

Viktor har etablert en helt spesiell rutine som innebærer å spille Clash of Clans⁷³ på i-paden før han kler på seg og mens han drikker melk (for han kan spille det med en hånd) og spille Moviestarplanet på pc'en etter at han har kledd på seg og frem til han må gå. Foruten at IKT'ene lager orden i de forskjellige rutinene hans (få i seg melk og kle på seg), så er de viktige sosialt. Han kommuniserer i disse to spillene med venner fra skolen over nett før han går til skolen. Det at han kommuniserer på norsk ved å chatte skriftlig med dem i spillet før han går på skolen er antakelig ikke bare viktig for hans sosiale kontakt med venner, men en god forberedelse til skolen og viktig motivator og språklig trening for Viktor som ikke har bodd så lenge i landet. Hvorfor han veksler fra å spille på nettbrettet til pc'en om morgenen kan ha praktiske årsaker. Han kan gjøre det samme på dem, men kanskje er nettopp chatten lettere å få til på pc'n fordi den er koplet til nettet med kabel, har tastatur som gjør skiving lettere, og spiller et spill hvor selve kommunikasjonen med andre er noe av poenget.

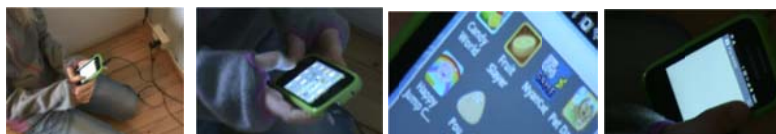
7.2.3 Smarttelefonen's plass og funksjoner

Seks av barna i utvalget hadde egne smarttelefoner med en del småspill installert, 5 av disse var 9 år eller yngre. Yngste barn med mobiltelefon var 7 år, men den ble bare brukt når han var alene hjemme. Som nevnt kom det frem i fokusgruppeintervjuene at det var debatt i alle foreldregruppene om når barna skulle få egen mobil, og i mange klasser var grensen satt til 10 år. Basert på det vi fikk inntrykk av gjennom videoobservasjonene var ikke smarttelefonene særlig sent-

⁷³ Begge spillene tilbyr kjøp i appen. Clash of Clans har 9 + aldersmerking. (http://clashofclans.wikia.com/wiki/Clash_of_Clans_Wiki:ParentPage), Moviestar planet har aldersmerking 8-15 år og har egne chatterom. <http://no.wikipedia.org/wiki/MovieStarPlanet>.

rale for de barna i utvalget som hadde det i forhold til spill. De fleste hadde alternative spillteknologier som de foretrakk. Smarttelefonen ble først og fremst brukt til å ringe og sms'e med og fremstod som et verktøy forbeholdt praktisk kommunikasjon og beskjeder mellom barn- foreldre, barn -venner avtaler med venner og foreldre (for avtaler om det å gå til skolen, komme hjem og gå på fritidsaktiviteter osv.). De som ikke hadde nettbrett eller egen mobil fortalte at de innimellom fikk låne foreldrenes eller eldre søskens, i deres tilfelle har nettopp telefonen den funksjon at den er en teknologi som gir lett tilgang til småspill. Av barna i utvalget som hadde egen smarttelefon var det bare Vilde 12 år og Idun 9 år som brukte den daglig og til mer enn å sms'e eller ringe. Ingen av dem var på sosiale medier, men brukte smarttelefonen til å gå på internett, høre musikk og spille spill.

Idun bruker sin smarttelefon lite i det daglige. Hun har den ikke med på skolen men har den liggende til lading i en krok på rommet på dagtid og nede på kjøkkenet om natten (så den ikke skal forstyrre henne). Først og fremst bruker hun den til å ringe vennene sine, men hun har også noen spill på den som hun noen ganger spiller når broren bruker nettbrettet de har på deling, men det er ikke daglig.



Hun viser og forteller at hun har «*Candy world, fruit stayer, nyan cat, pet dash tog cat jump, Pou, men det er morsomt å spille på nettbrettet, denne er mer hakete og treigere og så der er det flere morsomme spill*». Hun forteller at hun laster inn de spillene hun vil som er gratis fra playbutikk, både på smarttelefonen og på nettbrettet, at hun har lært det av pappa, men at hun har flere spill på mobilen enn på brettet på grunn av en avtale hun og broren har om å ikke ha for mange spill på nettbrettet for å gi plass til filmer.

Vilde 12 år, den eldste i utvalget, var den av våre informanter som i størst grad hadde integrert smarttelefonen og iPod sentralt i sine rutiner. Hun hadde ikke nettbrett/i-pad, men brukte i-poden som et nettbrett og hadde tilgang til internett på alle enheter, men ikke lov til å bruke sosiale medier:



Jeg har vekkeklokke på telefonen, den pleier å ligge her (i bokhyllen) eller der (på nattbordet ved siden av sengen). Og så pleier jeg å ta med den da (går mot badet) inn på badet og da legger jeg den der (viser på vaskemaskinen). (...) Jeg ser på telefonen når jeg våkner og sender kanskje en melding til en venninne «skal vi gå eller sykle til skolen?» Og så går jeg ned trappen og går inn på kjøkkenet (vi går ned trappen og inn på kjøkkenet og hun legger telefonen på bordet). Så lager jeg matpakke og frokost. Så går jeg ofte, for da har jeg ofte veldig lang tid igjen, jeg har god tid, så da tar jeg med tallerkenen (og telefonen) og går inn i stua og ser på for eksempel et opptak på TV fra i går, fordi jeg ikke har noe å gjøre (viser, setter seg ned i stuen) og kanskje spiller litt» (har både i-poden og smarttelefonen med seg).

Det er særlig Hayday Vilde liker å spille nå og hun spiller det mest på i-pod'en. I-poden har også en sentral plass når hun gjør lekser. Hun har blant annet laget en egen spilleliste med 56 sanger som hun setter på når hun setter seg ned for å jobbe «seriøst» på kontoret etter skolen. Ellers ser hun mye på film og serier, både alene og med foreldrene.

Selv om flere av barna i vårt utvalg hadde smarttelefoner var det bare Vilde som hadde den i daglig bruk, og som brukte den til flest funksjoner. Vi kan se dette i sammenheng med tilgangen til andre alternative teknologier (de andre barna med smarttelefon hadde også tilgang til nettbrett og foretrakk dette) samt barnas alder (Vilde er den eldste i utvalget).

7.3 Oppsummering, barnas bruk av de håndholdte teknologiene

Nedenfor vil vi kort oppsummere hva det som til nå er sagt kan gi av innsikt om hvor, når og til hva barna bruker smarttelefon og nettbrett når de er hjemme.

Hvor

De aller fleste barna i dette utvalget bruker nettbrett i fellesrom. Nettbrettet flyttes i noen grad rundt, men stort sett er dette begrenset til bevegelser innenfor fellesarealet. Det betyr ikke at det ikke skjer at barna også kan bruke det på egne rom og mer privat. Det var for eksempel tydelig noe som skjedde innimellom hos Viktor. Men det var ikke en del av de rutinene barna viste oss som vanlige. For de barna som hadde smarttelefon forholdt dette seg annerledes. Den hadde opphold på rommet deres, og i Vildes (og i noen grad Iduns tilfelle), ble båret rundt med dem. Nettbrettet, fordi det er mindre dominerende enn mange av de andre teknologiene, særlig om den benyttes med høretelefoner, kan tillate individuell mediebruk uten å forstyrre andre omkring.

Når

Videoobservasjonene viser også tydelig at barna bruker nettbrett og smarttelefonen i mange av hverdagsrutinene og gjennom hele dagen, når de har anledning. Bruken av nettbrettet er ikke på samme måte begrenset til spesielle tidspunkt som for eksempel TV'n har vært i mange barnefamilier tidligere. For de fleste barna var det best anledning til å bruke nettbrettet om ettermiddagen.

Til hva

Mye av barnas bruk av smarttelefon og nettbrett var orientert mot app'er (og særlig småspill, NRK Super, serier/film var foretrukket innhold). Åpne søk på nettet syntes mindre vanlig selv om YouTube ble brukt av flere. Med noen unntak syntes det meste av innholdet de konsumerte å være i tråd med aldersanbefalingene. Sammenliknet med smarttelefonen hadde nettbrettet foreløpig mer mangfoldige bruksområder for de barna vi har møtt. Det er trolig at dette vil forandre seg når barna blir eldre og får større frihet til å bruke smarttelefonen. En interessant ting, som eksempelet med Iver og Viktor illustrerer, er at de barna som er aktive brukere av nettbrett tenderte til å bruke det til mange ulike formål. Den benyttes til vekking, til å sende beskjed til venner om avtale om å gå til skole, kommunisere/ringe, til å spille av lydbok, til spill eller avspilling av serier/filmer, hente informasjon fra nettet osv. Den har slik trådt inn i funksjoner som tidligere ble knyttet til tradisjonelle vekkerklokker, telefon, cd-spiller, radio, TV og spillkonsoller, fjernkontroll mm. Bruken av nettbrettet fremstod med en variert og vekslende dynamikk, sammenliknet med bruken av de andre teknologiene barna brukte, nettopp fordi så mange ulike typer innhold var enkelt tilgjengelig via de nedlastede appene. For eksempel så vi barn som raskt skiftet mellom enkle småspill (for eksempel Candy world, Pou) og mer komplekse spill (lego star wars) med chat (for eksempel Hayday) og/eller med mulighet for flerspillermodus (for eksempel Minecraft, Clash of Clans). Spill i sistnevnte kategori ble også spilt fra laptop og spillkonsoller (men da er gjerne spillene litt forskjellig når det kommer til kontroller, innhold og muligheter fordi PC-versjonen ligger noen oppdateringer foran).⁷⁴ Det var bare ett av barna som spilte daglig med personer utenfor husholdet over nettet, de andre spilte mest med andre i hjemmenettverket. Barna syntes å velge nettbrettet fremfor andre teknologier hvis de hadde mulighet og spesielt i situasjoner hvor de trengte en av hendene til noe annet eller det var viktig å kunne skru av raskt. TV'n og tradisjonelle spillkonsoller benyttes imidlertid fremdeles som selskap og til å spille spesielle spill og til avslapping.

Eksempelet med Iver's morgenrituale som tidligere ble referert peker mot at foreldrene er viktige i å instituere barnas praksiser omkring disse håndholdte

⁷⁴ ref.:http://www.minecraft.no/artikkel/minecraft_p%C3%A5_flere_plattformer

teknologiene. For eksempel går det frem fra observasjonene at det ofte er mamma eller pappa som stiller mobilen og som har lært Iver rutinen med å bruke Ipoden som vekkerklokke og ha den under puten. I det videre skal vi se nærmere på foreldrenes regulerende praksiser.

8 Foreldrenes regulerende praksiser

Hvordan regulerer foreldre sine barns mediebruk i praksis, og spesielt deres bruk av spill på håndholdte IKT'er?

Med utgangspunkt i det som til nå er beskrevet omkring barnas praksiser med medier, og støttet av dataene vi også innhentet fra foreldrene selv, vil vi i det videre se nærmere på elementene som var virksomme og regulerte den mediebruken barna fremviste. Diskusjonen har to deler. Vi ser først på foreldrenes regulerende praksiser i ulike deler av de domestiseringsprosesser som hadde gjort teknologiene til del av husholdet. Denne diskusjonen er inspirert av analytisk verktøy fra domestiseringsteorien (Silverstone 1994, Livingstone 2007). For det andre trekker vi frem noen av de praktiske, non-lingvistiske og materielle hjelpemidlene som var del av reguleringen. Her trekker vi på begrepene om aktører og aktanter fra aktør-nettverksteorien (Latour 2005).

8.1 Reguleringens prosesser

I denne delen vil vi anvende domestiseringsteoriens begreper (Silverstone 1994, Livingstone 2007) for å synliggjøre de ulike aspektene eller deler av prosesser som spiller inn i hvordan teknologi temmes og veves inn i familiers praksiser. Disse prosessene er knyttet til: anskaffelse (appropriasjonen), plasseringen (objektivering), hvordan de blir del av hverdagsrutinene (inkorporeringen), og hvordan de snakkes om til verden utenfor (konversjon-omsettes). Dette hjelper oss å se IKT'enes 'doble artikulasjon'; at de både er objekter og medierer innhold, og at derfor de som bruker dem, og regulerer dette, både forholder seg til dem som forbruker/konsument og som mediebruker. Et nettbrett eller iPad må for eksempel først anskaffes/kjøpes før det kan brukes, det må settes opp og plasseres og det må tas i bruk på måter som oppleves som akseptabel og meningsfull i hjemmet.

Vi konsentrerer fokuset i denne delen på nettbrettene, men i sammenlikning med de øvrige IKT'ene i husholdet der det er naturlig. For øvrig vil vi i hver del diskutere to aspekter. For det første vise variasjonen i valgene som de ulike familiene i utvalget har tatt og for det andre diskutere hvordan ordningen bidrar til å regulere barnas mediebruk slik det viste seg i observasjonene.

8.1.1 Anskaffelse (appropriering)

Som allerede nevnt hadde seks av familiene nettbrett/Ipad hjemme, mens tre familier ikke hadde nettbrett. Hvordan hadde dette inntruffet, hva slags vurderinger var dette knyttet til i de ni familiene og hvordan regulerte det barnas mediebruk? Som vi skal se nedenfor var årsakene til hva familiene hadde anskaffet litt ulik. For noen var det de hadde litt tilfeldig, for andre mer knyttet til et bevisst valg. Vi skal utover i kapitlet se på hvordan det å ha ingen, ett eller flere nettbrett virket inn på hva foreldrene fikk å regulere og hvordan de gjorde det.

Ikke anskaffet

I de familiene som ikke hadde nettbrett/ipad var det ikke nødvendigvis et aktivt valg, eller forbundet med at de ikke hadde råd, det hadde bare ikke blitt til det enda. Alle trodde likevel at barna nok ville ha likt det.

I Vilde's familie var det far som styrte innkjøp av nye teknologier. Han var opp-tatt av at Vilde skulle ha god og fri tilgang til å laste ned hva hun ville av musikk og film, men sosiale medier mente han at hun var for ung til å være på. Derfor, selv om Vilde ønsket seg en i-pad, hadde ikke foreldrene ennå vurdert det som nødvendig siden pc'n, i-poden og smarttelefonen som hun hadde allerede dekket de behov for musikk og filmkonsum som hun hadde. Vegars mor, som enslig forsørger, hadde ikke funnet behov for å kjøpe det i forhold til hva det kostet. Hun ønsket heller ikke at barna skulle bruke mediene mer enn de allerede gjorde. Også Tirils foreldre har en liknende begrunnelse og det de ser rundt seg gjør at de tenker det ikke er bare lurt å kjøpe.

Tirils mor: (...) det er mange som lar barna bruke nettbrettet helt uten kontroll, uten å vite hva de er på. Har selv sett at det er mange som gjør det, barnehagen bruker også i-pad, de har en pr avdeling og kutter ned på personalet. (...)

I: betyr det at det er vanlig for barn her i området å være i kontakt med i-pad ifra de er ganske små, vanlig i de fleste familier?

Tirils mor: Ja tror det. Vi er en av de familiene som ikke har i-pad, alle våre venner har i-pad

Tirils far: ser på hun yngste, når hun har vært hos bestemor så sveiper hun på pc og vår telefon,

Mor: bestemor og bestefar har i-pad så barna er vant til å bruke det og vet hvordan man gjør det, men vi har ikke kjøpt det da

Det disse foreldrene har til felles er følelsen av at det ikke er behov for all ny teknologi, og at i vurderingen av kostnad opp mot nye utfordringer så var det ikke et ønske at barna skulle ha det riktig ennå. Nye IKT'er kan nettopp i sin funksjon bringe utenverdenen inn i hjemmet og som en Trojansk hest ha effekter som det ikke er så lett for en potensiell bruker å overskue (Helle-Valle 2003: 16).

Et nettbrett på deling

I seks av de ni familiene vi var i hadde barna tilgang til nettbrett hjemme (og det samme for i-pods). Vårt inntrykk var at i flertallet av disse familiene var det en dobbeltmotivert anskaffelse. Det var en teknologi foreldrene likte å bruke selv; til å lese aviser, se filmsnutter, være på Facebook osv, og i mange tilfeller hadde anskaffet til seg selv. Foreldrene så det også som et populært og bra underholdnings og læringsverktøy for barna og som var lett å laste ting inn på, og ga barna enkel tilgang til godt innhold.

Familiene med bare en, eller færre nettbrett enn antall barn, forteller at barna bruker dem mest til spill og barne-TV, og at det kan være mange konflikter knyttet til bruk/tilgang. I Idun og Tor's familier hadde de en i-pad på deling. Moren til Tor forklarer dette med at familien ikke er så teknologiske av seg.

Moren til Tor: Vi er ikke så veldig teknologiske av oss, så vi har bare hatt ett nettbrett på deling, og bærbare pc'er og de er som regel bare i bruk i fellesrommene. Nettbrettet er mest på spill, og google, facebook, mail og sånt da. Men alle bruker det da. (I: Bruker barna deres mobiltelefoner?) Nei, vi har fremdeles fasttelefon da, og vi har satt ei grense på 10 år på mobil. Men pap-paen er strengere enn meg.

Hjemme hos Idun er begrunnelsen for bare å ha et nettbrett annerledes. Faren til Idun sier at han kunne ha tatt hjem fler i-pads om han ville men «jeg har vært flink til å begrense tatt i betraktning stor tilgang via jobb».

Flere nettbrett

Fire av familiene vi var hos hadde mer enn ett nettbrett. En vanlig forklaring på at de hadde flere nettbrett var at det var den mest populære teknologien blant barna og derfor praktisk å ha flere for å redusere konflikt. De fleste husholdene med mer enn ett nettbrett sa at de hadde så mange fordi de hadde tatt hjem avlagt teknologi fra foreldrenes jobb. I tre av familiene hadde også ett eller flere av barna egne nettbrett. Hos Viktor, Iver, Thea og Isak er det nok nettbrett til hvert av barna i familien. Ingen av barna har kjøpt nettbrettet selv, de er anskaffet av

foreldrene (kjøpt og via jobb) som lar barna bruke dem, men nettbrettet som Viktor og Iver bruker er definert som i deres eie og brukes bare av dem.

Hvem anskaffer innholdet barna bruker på teknologiene? Og hvordan?

Som tidligere nevnt er det spesielle ved IKT'er som nettbrett at de ikke bare er objekter som anskaffes – hvilket vi så langt har diskutert – de medierer også et medieinnhold. Anskaffelse av det innholdet som gjøres tilgjengelig for barna på teknologiene er derfor viktig å vurdere.

Her er det noen tydelige forskjeller i reguleringen på de ulike teknologiene i familiene; TV og spillkonsoller på den ene siden og laptop/nettbrett/smarttelefon på den andre. Når det gjelder TV så hadde noen familier ordnet det slik at den eneste barnekanalen de hadde kjøpt tilgang til var NRK super – i andre familier hadde foreldrene kjøpt pakker som ga barna tilgang til mange flere barnekanaler. Spillene kjøpt til spillkonsollene var i alle hjemmene begrenset til bare noen få spill, og i alle hjemmene unntatt Viktors med aldersmerking tilpasset barnet. Det understreker at nettopp anskaffelse av innhold er en måte som noen foreldre regulerer barnas mediebruk på disse teknologiene gjennom. Anskaffelse av innholdet på nettbrettene og smarttelefonene var mer variert og i stor grad nettbasert: særlig nedlasting av apper, men også streaming og søk i browser.

Som allerede nevnt var det ulikt i hvilken grad barna gikk på internett selv. Veigar trengte hjelp til å komme på nett på pc'en, mens barna som hadde nettbrett ofte surfet rundt på egenhånd. De fleste surfet imidlertid ikke fritt, men på noen faste steder; Youtube, NRK Super, Netflix, appstore/itunes, playbutikk og spill-lappene var kanskje det vanligste. I følge foreldrene var tilbud på nettsider eller reklame i innhold det som informerte barna om nye ting, snarere enn kommunikasjon med andre barn. De aller fleste foreldrene vi snakket med fortalte at barna ikke kunne laste ned apper og den type innhold selv. De fleste barna som hadde tilgang til nettbrettet viste oss at de visste hvordan man lastet ned innhold, men at de fikk hjelp for selve nedlastingen. Det var særlig gratis spill barna får laste ned, med mindre de har et godt pedagogisk innhold. Episoden under illustrerer hvordan det artet seg for Iver:

Intervjuer: Hvordan har alle spillene kommet inn på i-paden? Har du fått hjelp eller har du lastet dem ned selv?

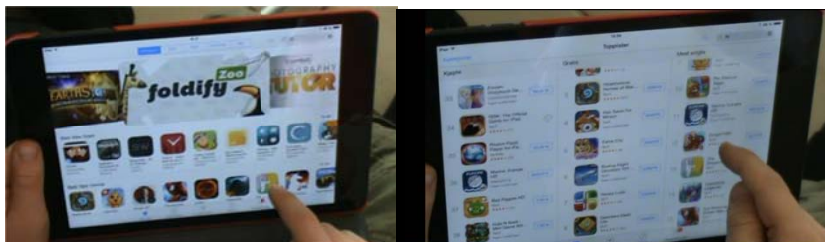
Iver: Jeg har vel fått hjelp til å laste dem (er litt fjern fordi han samtidig sitter og spiller, så pappa hjelper til)

Pappa: Hvordan finner du de spillene du har da Iver?

Iver: Kan jeg velge et nytt spill? (optimistisk)

Mamma: Ja, nå kan du vise hvordan du velger et nytt spill

Iver: Da går jeg på Appstore her (viser) og leter etter spill



Intervjuer: Hva er det du leter etter da? (...)

Intervjuer: Følger du med på hvor mange stjerner de har fått?

Iver: Nei, jeg bare følger med på bildene. (Iver sveiper raskt nedover listene med vante fingre). Men det kan hende at det er noen spill som er gøy, men så ser de ikke så gøy ut på bildet.

Intervjuer: Så er disse gratis og disse koster noe (peker). Det er veldig mange å velge mellom da

Iver: Ja, men jeg pleier bare bruke de som er gratis.

Intervjuer: Hva gjør du om du finner et du har lyst på da?

Iver: da må mamma eller pappa – eller det pleier å være pappa da siden han har passordene, så må han hjelpe meg da.

Intervjuer: Du må snakke med mamma og pappa først?

Iver: Ja, om jeg får lov til det. Også er det grenser på spill da. Så jeg pleier å sjekke grensene også. Sånne grenser på å spille. For eksempel hvis jeg skulle ha det der spillet, så må jeg gå der (viser hvor han sjekker aldersgrenser og konstaterer at dette har 4+). Det kan jo lillesøster ha. Men pappa da du at jeg kunne få et nytt spill??? Du sa det!! (latter)

Vanlig praksis i de fleste familiene med nettbrett syntes altså å være at barna søkte rundt selv, fant noe de likte, spurte om å få lov og så fikk hjelp av foreldrene sine til å laste ned. De fleste foreldre formidlet at de syntes det var ok å laste ned dersom: barna spurte først, at det var gratis og var aldersmerket for deres egen alder. Vi ser at barna orienterer seg etter aldersmerkingen.

Å få teknologi og innhold til å gå i hop

I familier med barn i ulik alder hvor barna delte nettbrett kan det være utfordrende å passe på at det yngste barnet ikke spiller spill med for høy aldersgrense. Vi ser at i Ivers og Viktors familie var dette håndtert ved at de hadde fått et eget nettbrett. Ivers far begrunner dette at det blir mindre krangel mellom barna og at det gjør det lettere å ha oversikt over barnas mediebruk uten å hele tiden måtte passe på. Iver har også sin egen kode på i-poden og i-paden

sin som bare han (og far) kjente. Hvis lillesøsteren til Iver låner hans nettbrett så kommer hun ikke inn på den. Dermed får hun heller ikke tilgang til de spillene som han har lastet ned på den og som har høyere aldersgrense enn det hun bruker. Denne ordningen, og at barna har hver sitt nettbrett, reduserer krangler og diskusjoner i det daglige mellom barna og mellom barna og foreldrene om bruken. På den annen side krever det en del tid og pengeinvestering fra de voksne i familien å kontinuerlig holde de ulike enhetene oppdatert, som Ivers far fortelling illustrerer:

det er jo mange ting da, det er jo det. Men vi byttet våre gamle (i-padder) fordi de hadde gammelt OS, for da begynte det å lugge. For ellers er det jo sånn at når du kjøper noe på en device så får du det på alle. Med da tok ikke lengre de gamle inn alt. Så da ble det mer arbeid på support (latter). Ja det begynte å koste litt granne og jeg er veldig glad i at ting virker da.(...) jeg er jo veldig interessert da. Så jeg liker å få det til, det synes jeg er morsomt da.

Vilde var den eneste i vårt utvalg som selv kunne laste ned det hun ville. Hun hadde fri tilgang til sin fars brukerkonto og kredittkort på appstore/Itunes men brukte det mest til å kjøpe musikk. Spillene hun lastet ned var gratis og filmene hun så var det som regel far som ordnet med.

Vi kan *oppsummere* med å slå fast at beslutninger rundt anskaffelse av teknologier i hushold la premisser for reguleringen av barnas mediebruk i en bredere forstand. Antall nettbrett i familiene vi besøkte kunne sees i sammenheng med en øvrig tetthet i husholdets medielandskap. De som hadde nettbrett hadde ikke alltid kjøpt dem, de hadde fått dem med hjem fra jobb, eller som i Ivers tilfelle var knyttet til at far og mor var svært opptatt av teknologi og i stor grad brukte det selv og ville ha det beste. I hushold uten nettbrett var det naturlig nok ikke behov for å regulere bruken på dette mediet, og begrunnelsen for å ikke ha det var delvis knyttet til foreldres ønske om å begrense barnas bruk. Iduns pappa, som hadde anledning til å ta mye hjem, hadde for eksempel latt være. Det betydde at hans barn måtte dele, reguleringen gikk derfor mye på å hjelpe barna til å lage avtaler om hvordan de skulle dele, hva de skulle laste inn på brettene. I husholdet til Thea var reguleringen i noen grad knyttet til at barna helst ville spille på det nyeste brettet. Å ha mange og oppdaterte nettbrett betyr ikke nødvendigvis at foreldrene mister oversikt. At Iver hadde eget nettbrett var direkte knyttet foreldrenes ønske om å kunne støtte og regulere hans nettbrettaktiviteter. Antall nettbrett er på denne måten med i noen grad å regulere hvor mye tid og hva slags medieinnhold barna kan benytte. Med en gang nettbrett er i huset kommer spørsmålet om hva slags innhold som er greit å konsumere, siden det gir tilgang til mye innhold som ikke nødvendigvis koster noe å konsumere. Her har familiene vi har vært i funnet frem til ulike ordninger tilpasset barnas alder: Vilde har full tilgang under ansvar å konsumere klokt, mens de mindre barna må

gå via foreldre og be om lov før de konsumerer. Her er passord og brukerprofiler i de tekniske kjøp og nedlastningsløsningene viktige hjelpere.

8.1.2 Plassering (objektivering)

Plasseringen og 'utstillingen' av teknologi og organisering av aktiviteter i tilknytning til rom kan fortelle oss noe om hvordan en teknologi forstås i et hushold og hvordan det er satt rammer for bruken av den (Storm-Mathisen og Helle-Valle 2014). Hvordan var så nettbrettene (og smarttelefonene) plassert og utstilt i familiene sett i sammenheng med de andre medieteknologiene i husholdet?



I alle familiene var TV'en plassert sentralt i stuen. I Isaks familie var også en Wii koplet opp til TVn i stuen, men hos de andre familiene var stasjonære spillkonsoller plassert i egne rom (Tre av familiene hadde i tillegg en TV i en kjellerstue hvor slike stasjonære spillkonsoller var koplet opp og to familier hadde TV og spillkonsoll koplet opp på barnas rom). Alle familiene hadde flere bærbare pc'er. I noen hushold var gjerne en eller flere av disse gitt fast tilholdssted (på kontoret hos Vilde og Iver, ved skrivebordet i stuen hos Viktor og Isak, på rommet hos Idun). I alle husholdene så vi imidlertid også bærbare pc'er plassert også andre steder; de lå gjerne på kjøkkenbordet, på kjøkkenbenken, ved bordet i stuen, i bokhyllen stod på kontoret eller på barnas rom. Thea's mor fortalte at Thea en periode hadde hatt en bærbar pc på rommet sitt, men at nå har «Thea fått forbud, hun hadde den på rommet sitt og så på film litt for mye og da tok vi den bort så nå hviler den på mitt arbeidsrom».

Siden nettbrett (og smarttelefoner) er enda mindre, og raskere å skru av og på enn de fleste bærbare laptopen, er det i utgangspunktet ingen selvfølge hvor de får sin sentrale plassering. Videoobservasjonen ga oss imidlertid informasjon om hvor barna plukket opp teknologiene og hvor de tok dem med for å bruke dem. Siden vi kom inn i husholdet som regel på ettermiddagen var imidlertid ikke alltid teknologiene plassert der de hadde sitt opphold om natten/eller når dagen startet. Å finne ut dette krevde derfor ofte litt nøsting.

Alle barna vi observerte plukket opp nettbrettet første gang fra et sted i stuen og tilsynelatende lett tilgjengelig for dem. Som regel lå den i en sofa eller stol, eller

på et bord der. Det var også mest i en sofa eller en stol i stuen de satte seg når de brukte i-paden. Men bruken kunne også foregå andre steder i huset; for eksempel ved kjøkkenbordet (Iver og Isak), i gangen (Iver), på soverommet (Viktor).

Under observasjonen gikk det imidlertid frem at de fleste husholdene hadde mer eller mindre faste plasser hvor nettbrettene 'hørte hjemme' på ulike tidspunkt. Et viktig sted var der hvor nettbrettet ble ladet. Ingen av husholdene hadde valgt barnas soverom som denne plassen. Hos Iver foregikk ladingen på 'kontoret'. Der lå også hodetelefoner og ladekabelen og det var her nettbrettene også 'sov' om natten. Hos Viktor, Idun, Isak, Tor og Thea foregikk ladingen på kjøkkenet eller i stua ved siden av TV'n. Hos Thea lå ferdigladede brett etterpå i kurven sammen med magasiner og aviser. Og så hadde de en iPadhylle – hvor den lå når barna hadde brukt den på måter som gjorde at den måtte bort en stund.



Theas mor: Ja ipadhyllen er der – oppe der – der hender det at de havner når det blir liksom for mye, om det blir for mye krangling og det blir for mye tid. Ja høyt oppe.

Intervjuer: Hvordan regulerer dere når de en dag når opp dit?

Theas far: Passord, det er ikke noe problem det, bare låse det.

Plassering av teknologien er med på å forvalte graden av tilgang til digitalt innhold, bruksmuligheter og eierskap /bruksrett (hvem som har autoritet til å bestemme over bruken). Nettbrettene og smarttelefonene er fleksible verktøy. Lette å flytte, raske å skru av og på, lette å ta bort. Som en av foreldrene i fokusgruppeintervjuene sa: «hos oss er de over hele huset hele tiden». Likevel gjenspeiler mange av familienes praksiser en tilpasning til og kontrolltagning over det uønskede ved denne fleksibiliteten. Nettbrettet kan være fremme i fellesrom (for eksempel ved sofa, på pc-rom/kontor) fritt tilgjengelig for bruk når foreldrene oppfatter bruken som akseptabel, og kan lett tas bort og gjøres utilgjengelig for barna når bruken blir feil (høyt oppe på en hylle osv). Å holde de mobile teknologiene som var i daglig bruk ute av barnets soverom om natten syntes praktisert i mange av familiene. Instituering av en rutine for hvor de mobile teknologiene skal være om natten kan sees som et element ved foreldres regulering.

Isaks mor: Jeg tar alltid med meg i-paden ned i stua når det er natta. Det er jo på grunn av brann-sikkerhet. Vi lader ikke telefoner i senga nei. Man kan jo finne andre argumenter enn å drive å gnage om den tilgangen.

Intervjuer: Så på grunn av brann-sikkerhet så lader dere ikke om natten?

Isaks mor: Nei helst ikke det heller (en annen forelder ler). Men det er jo et veldig bra argument, og det er jo ikke ved siden av sengen du vil det skal begynne å brenne, så derfor skal telefonen ligge igjen nede da - så kan du nappe den ut når du legger deg selv som voksen - selv det jo blir stadig kortere ladetid da (latter). Så det er totalforbud mot å ligge med den i sengen ja, men de prøver seg jo på det hele tiden.

Det interessante her er også at Isaks mor begrunner det at i-paden skal være igjen nede om natten med brannsikkerhet, noe praktisk og omsorgsorientert, men antyder samtidig at det kun er det retoriske grepet og at en like viktig begrunnelse nettopp er å regulere barnas mediebruk. At det å holde de mobile teknologiene som er i bruk ute av soverommet om natten nettopp er instituert i rutinene hos mange av barna og oppfattet som en praktisk god løsning vises i videoobservasjonene. For eksempel legger Idun mobiltelefonen om natten på kjøkkenet, og Iver legger sitt nettbrett på kontoret (og til lading). Når vi spør dem om hvorfor de gjør det sier de ikke at de ikke får lov å bruke dem om kvelden men forklarer at det er for at de ikke skal bli forstyrret (i tilfelle noen ringer feil eller noe) eller i tilfelle det kan begynne å brenne (da er det jo bedre at det brenner på kontoret enn på soverommet).

8.1.3 Innlemmelse i hverdagsrutiner (inkorporering)

I det videre skal vi se litt nærmere på i hvilken grad og hvordan IKT'ene i disse husholdene, og nettbrettet spesielt, er blitt innlemmet i familiens hverdagsrutiner og balansering av individuelle aktiviteter og det å gjøre noe sammen (familisme). Hver av familiene i utvalget har sine særegne rutiner og måter å balansere individuelle og familieorienterte aktiviteter i hverdagen. Sammensetningen av medlemmene i familien, hvor mange de er og hvilken alder de har er viktige elementer i dette.

I *Vegars familie* var medielandskapet begrenset og mediebruken hadde åpenbart en lite betydningsfull og rutinisert plass, både i Vegars individuelle aktiviteter og i familiens fellesskap. Familien ser på TV sammen innimellom, men i hovedsak er mediebruk noe som benyttes til avslapning og markering av kveld (barne-TV) og litt spill på Nintendo eller noen videoer på Youtube når det ellers passer. Slik sett er medieaktivitetene noe som først og fremst er tilpasset barna, og mer individuelt definert. Å bruke medier for mye blir derfor lett en trussel for fellesskapet og for andre aktiviteter mor mener at er bra for Vegar å gjøre. Han må alltid spørre først før han får bruke og trenger hjelp til å finne og skru på.

Som en maksimal kontrast har vi trukket frem *Ivers familie*. Av familiene i vårt utvalg var de den familien som hadde mest teknologi hjemme (for eksempel hadde alle fire i familien egen i-pad) og det er også i hans familie at mediebruken i sterkeste grad synes integrert som en naturlig del av mange daglige hver-

dagsaktiviteter: om morgenen, etter skolen og om kvelden. Samtidig er det ikke fri bruk eller når som helst. Det er en begrensning på maksimal tid brukt; Iver får styre en pott medietid hver uke og bruker monopolpenger til å holde oversikt, noe vi skal komme tilbake til, men tiden i gangen om morgenen og all bruk av pedagogiske spill kommer i tillegg til dette.⁷⁵ Det er også en klar regulering av innholdet; om morgenen må han velge en lydbok som også passer for søsteren, hans egen spilling må følge aldersgrenser, og han må først gjøre lekser og andre aktiviteter, og når han bruker i-pad'en til å streame på TV må det være noe som alle i familien kan synes er ok. Foreldrene til Iver anvender ulike systemer for regulering av Ivers mediebruk som i stor grad er innrettet slik at de gir Iver en følelse av at han har kontroll og styrer, men innenfor det foreldrene har satt som grenser. De individuelle og de familieorienterte aktivitetene synes nokså tett vevet sammen og i liten grad i konflikt i denne familien. Selv om Iver driver med mange individuelle aktiviteter på i-pad'en⁷⁶ driver mor, far og søster med liknende aktiviteter på sine også.⁷⁷ I tillegg er disse aktivitetene tydelig underordnet og tilpasset det som kreves for at rutinene i familien skal flyte, at de skal bruke tid sammen og at han selv skal få gjort lekser og gått på fritidsaktiviteter.. Iver er storebror, har en lillesøster og foreldre som har en utdanning innen teknologi og som selv er engasjerte brukere av det. I fremveksten av deres familie-sosialitet er det derfor ikke underlig at teknologien nettopp får en sentral plass, både som verktøy for enkeltmedlemmenes individuelle aktiviteter og som fokus for det de kan gjøre i fellesskap.

I Iduns, Theas, Viktors og Tors familier har de en litt annen integrering av nettbrettet i hverdagspraksisene. I *Iduns familie* har de ett nettbrett som familiemedlemmene må dele. Idun deler med sin to år yngre bror. Iduns far, som er teknolog og god anledning til å fylle huset med mye utstyr, har som tidligere nevnt valgt å begrense barnas tilgang. I følge Iduns far har de prøvd å ha regler, men de har vært vanskelig å følge:

⁷⁵ I den tidligere nevnte Korus-øst foreldre veileder understrekes at «Det er viktig å skille mellom spilling og andre nødvendige nettaktiviteter når man lager et "regelverk" for hva som er tillatt og hva som ikke er det». Foreldrene til Iver gjør nettopp dette – de skiller ut ønsket mediebruk fra den regulerte tiden: pedagogiske spill og vente-spilling

⁷⁶ Iver våkner med ipod, spiller sine egne favoritt spill på i-pad i ventetiden om morgenen i gangen. Han kan også spill etter skolen etter først å ha vært på fronter og gjort lekser enten på ipaden eller i kjelleren på WiiU. Han hører på lydbok ved frokosten, se TV med familien fra styrt av stream fra lillesøsters ipad om ettermiddagen, han lager videosnutter av seg selv med far, spille lego på WiiU med far på fredagskvelden.

⁷⁷ Mor og far synkroniserer for eksempel sine kalendere, de lager og deler handlelister på nettbrettene/telefonene sine og mye av det administrative er nettopp knyttet til deres bruk og synkronisering av teknologiske hjelpemidler

Vi har prøvd å ha regler for tidsbruk, men det har jo sklidd ut. Nå er det mer sånn «Å herregud nå har du sittet der i 2 timer nå må du komme deg ut». Så det har ikke funket så bra egentlig. Men jeg har prøvd å innføre (...) at det er fri bruk av pedagogiske spill og sjakk. Ting som bygger opp da. Ha mer fokus på innhold egentlig enn tid. (...)

Iduns fars valg om bare å ha ett nettbrett kan sees i lys av dette, og hvordan han vurderer de aktivitetene han har sett at barna bruker nettbrettet til:

Må si jeg ble veldig overrasket når jeg oppdaget at de satt og så på andre som spilte (Minecraft). Det synes jeg var helt vilt å bruke tiden på det. De sitter og kommenterer det de ser sammen da.

Iduns gjennomgang av egne rutiner viser imidlertid en relativt regulert bruk av nettbrettet som er klart underordnet det å komme seg av gårde til skole, lekser, fritidsaktiviteter og felles måltider i familien. Hun benytter nettbrettet mest til spill og til film/Tv titting når hun er hjemme, og på omgang med sin bror. Sammenliknet med bruken av nettbrett i Ivers familie fremstår imidlertid bruken i Iduns familie som mer knyttet til barnas individuelle bruk, ikke så mye til hva hele familien gjør sammen.

I *Theas familie* finner vi noe av det samme mønsteret som hos Idun; individuelt fokusert bruk og noen generelle regler som praktiseres fleksibelt. De har to nettbrett, foreldrene er glade i å bruke nettbrettene selv og Thea og lillesøster får bruke disse nettbrettene daglig. Det meste av bruken er imidlertid fokusert rundt individuelle aktiviteter.

Theas mor: En generell refleksjon er hvor stor plass de (nettbrettene) tar på så kort tid. Jeg har hatt den (nettbrettet) i 4 år men hvor mye tid den har klart å kapre til seg av tid, den har utkonkurrert TV helt, vi ser jo på TV veldig styrt, ser ingenting sløvt eller zappende på TV, interessant at den har klart å endre vaner sånn.

Mor spiller mye Candy Crush, er på Facebook og surfer på nettet. Det hender at hun spiller litt med lillesøster (stigespill og yatzi), men hun synes Minecraft og kle-på spillene til Thea er kjedelige og krevende å følge med på. «*Dessuten er det jo sånn at barna gjerne får spille når vi foreldre gjør noe annet*».

Theas mor: Man tenker kanskje at tiden som er problemet, men problemet ligger kanskje et annet sted. Det er en kamp å holde seg oppdatert om innholdet som barna konsumerer. ... Ja også er det jo det at for eksempel Minecraft synes jeg er kjedelig, jeg har ikke lyst til å sitte der. Jeg synes det er meningsløst. Men hun synes ikke det. Men det skjønner jeg ikke, liker jeg ikke, de joiner jo hverandre mine døtre og spiller sammen i sammen i samme verden. Det mye interaksjon over nett. Men, jeg liker ikke sparykker og sminke.

Det hender altså at søstrene spiller sammen i denne familien, men når alle fire skal gjøre/se på noe sammen streamer de over TV, bruker ikke nettbrettene. Om

barnas mediebruk og regler og reguleringen sier Theas mor at de har en hovedregel om en time hver dag, som barna vanligvis følger:

De spiller litt før skolen og litt på ettermiddagen, men det er forskjell på årstider, mest om vinteren. Nå går de ut. Det er fort å bli fanget. Vi har til tider noen regler, hovedregelen er 1 time men vi er ikke sånn nazi.

I: men det krever at dere følger opp?

Theas mor: normalt ikke, nå tror jeg at hun ble litt fanget, på vinteren så ... blir det ikke og da... ja»

I: Men disse formene for regulering av barnas mediebruk som dere har kommet frem til- hva har informert deres valg

Theas mor: når vi har en følelse av at det tar overhånd da fjerner vi det, så er det litt om vinteren det er, nå er de mere ute, nå er det vel i-pad tenker jeg når de skal inn klokken syv. Tid er hovedingrediensen for regulering, men jeg synes at Thea ser mye serier på Netflix på nettbrettet, hun har bare tilgang til kids-sektoren men det er Netflix hun bruker. Så er det å Youtube men det er for å høre på musikk, men det er ikke for å høre bare men for å se på video. (...) Hun surfer ikke mye. Hun bruker mest fronter og Youtube og NRK-Super, jeg vil si at nitti prosent av tiden bruker de på Netflix og Minecraft, men det går lange perioder uten.

Når foreldrene får følelsen at det Thea bruker for mye tid på nettbrettet fjerner foreldrene det. Det er lett fordi de er mobile. Men, jo flere familiemedlemmer og mobile teknologier jo større potensiell utfordring for regulering. *Isaks familie* kan være et eksempel på det. Han har en eldre søster, en yngre bror og foreldre som er glade i teknologi, og har mange egne aktiviteter. Det er mye å administrere og regulere. Som Isaks mor sier har de derfor kommet til en løsning med at det er slutt når barna blir «spill-sur»:

Mine unger varierer jo mer både i kjønn og alder, og interesser da. Så det er litt ulike ting de driver med, men jeg har innført en slags regel om at jeg vil ikke ha en spill-sur unge fordi jeg gir beskjed om å avslutte noe. Da får de ikke lov til å begynne. Jeg har liksom begynt mer med sånne regler. Jeg sier «Hvis du blir sur av å sitte og spille en time og jeg sier det er nok, så kan vi bare la det vær, så er vi glade herifra og ut kvelden.» Ferdig med det! Det blir mer en sånn holdningsgreie da, at han skal være glad for det han får liksom. Jeg er litt lei av å avslutte ting og være den sure dama som går rundt og drar ut ledninger. Og jeg oppdrar jo en mann også da ikke sant (latter). Og delvis så handler det jo om en slags barnevakt eller stimulering hvis jeg kanskje sitter og ser en håndballkamp (som Isak spiller), så får treåringen heller se på i-pad. Det er jo en slags overlevelsesstrategi det. Så, det handler mye om hva de ser, hva de ikke ser og ikke minst hva de ikke gjør - hva er alternativet? Joda, vi prøver å ha masse regler, men det er jo liksom litt sånn er det. Vi har veldig fokus på aldersgrenser, men det har jo Isak forstått og han bruker jo det nå som innsalg «Se på dette spillet mamma det er bare 7-års grense kan jeg få det?» Det aller beste han vet er jo å sitte og se andre spille på YouTube, men JEG sitter jo ikke og ser andre spille på YouTube! De finner jo bare en ny film hele tiden. Jeg hører jo bare at det er en kul låt, men det han ser på er altså andre som spiller - så du må jo være litt på og følge med hele tiden. (...) Personlig så er jeg ikke så veldig bekymret for min egen mediehverdag hjemme. ... Ja, også har vi en regel om å alltid spørre først.

I Isaks familie bruker de mye tid sammen i stuen og på det tilstøtende kjøkkenet. De er sammen selv om ikke de gjør det samme. Det er her de fleste teknologiene

er plassert også (wii, laptop'er, musikkanlegg, alle ipad'ene, telefonene osv). Isak spiller ofte litt spill på laptopen ved siden av frokostbordet om han har tid på morgenen. Når familien er hjemme sammen bruker de en Mac til å streame musikk eller de ser på TV sammen. Det hender at far spiller med barna, men ikke mor. Selv om de har individuelle interesser og preferanser for ulikt medieinnhold, konsumerer de ofte i fellesskap. På bildet spiller for eksempel lillebror på en arvet DS mens far leser avisen på sin i-pad.



Vi skal ta med et siste eksempel og det er *familien til Tor*. Denne familien har, som familien til Idun, ett nettbrett, men i dette tilfellet har det vært delt mellom mor og Tor. Når vi kommer inn i familien forteller mor og Tor at nettbrettet tidligere ble brukt av dem begge til litt fellesaktiviteter. Nå er det imidlertid mest mor som bruker det til Facebook og surfing. En viktig årsak er at Tor nettopp har fått Playstation. Det går også frem at introduksjonen av Playstation i familien har endret litt på familiens praksiser, ikke bare hvilke teknologier de bruker men også hva de gjør sammen. Før Playstation pleide mor og Tor innimellom å bruke nettbrettet sammen (se på musikk og legovideoer fra Youtube) eller til å spille litt småspill hver for seg. Tor har også en Nintendo DS han tidligere brukte å spille litt på. Det hendte også at de spilte litt sportsspill sammen på Wii. Etter at Playstation har kommet i hus, har den felles spill-aktiviteten mellom mor og Tor opphørt. Tor har også sluttet å spille individuelt på Nintendo DS og på nettbrettet. Nå foretrekker han å spille Playstation, og særlig Fifa. Han spiller alene, men venner – eller med far. I denne familien har slik sett medieaktivitetene beveget seg fra fellesrom/stue og en form for delte familieaktiviteter som også inkluderte mor, til mer individuelle aktiviteter, og hvor Tors medieaktivitet i større grad også er knyttet til hans eget rom og en relasjon til far. Så langt har ikke det utfordret familiesosialiteten, de ser fremdeles Tv og film sammen i stua og ser det som en naturlig utvikling av det Tor og vennene hans liker å gjøre kan skje avsondret fra fellesarealene.

Om vi skal oppsummere kan vi si at inkorporeringen av de ulike medieteknologiene, og nettbrettet spesielt, kan gjøres på ulike måter i ulike familier og at måten det gjøres på har regulerende effekter. Noen aspekter som vi har nevnt er plassering av teknologien på dagtid/natttid (eks. lading på bestemte steder og tider for eksempel: om natten for å fjerne fra barnerom eller ikke om natten pga.

brannfrykt) forhindrer at barn bruker på uønskede tidspunkt), det at skole, måltider og barnas andre innom huslige og utenom huslige aktiviteter skal overordnes mediebruk er også regulerende. Barnas fritidsaktiviteter regulerer også. I tillegg er hvordan teknologiene i husholdet administreres og oppdateres en reguleringsmulighet som foreldre i ulik grad anvender. Ivers far har laget et system som regulerer uten ord, mens i Idun, Theas og Isaks familier er bruken gjenstand for kontinuerlige forhandlinger). I siste del av dette kapitlet skal vi se nærmere på hvordan foreldrene i utvalget benyttet seg av ulike hjelpemidler som hjelpemiddel til å regulere barnas mediebruk tilpasset familiens behov, men uten at det krever så mange forhandlinger og ord.

8.1.4 Fremstilling til omverdenen (konversjon)

Et siste aspekt som er interessant å vurdere betydningen av for foreldres regulering er det som Silverstone et al (1992) kaller for konversjon, og som er omdanningen eller fremstilling av teknologiens rolle innenfor husholdet til omverdenen. Hvordan er teknologiene del av familiens offentlige identitet? Hvordan snakker foreldre om, og fremstiller, sin families bruk av teknologier til andre utenfor?⁷⁸ Det vi vil fokusere på her er den kommunikasjonen som skjer mot barnas nærmiljø av viktige andre. Hva slags betydning har dette for regulering? I gjennomgangen trekker vi både på det foreldre snakket om i fokusgruppeintervjuene og det de fortalte i hjemmestudien.

Å ha for mange teknologier kan være flaut

I fokusgruppeintervjuene uttrykte noen av foreldrene en viss beklæmthet når de ble bedt om å liste opp medieparken i husholdet og si noe om hvordan de var anskaffet og antydte at det ikke nødvendigvis var en helt bevisst prioritering: «det jo ikke er slik at vi går til byen og bruker tusenvis av kroner på disse tingene!». Isaks mor sier at «det er jobbens skyld». Når hun trenger noe nytt i jobb får hun beholde det gamle privat. Dermed blir det fort mye i huset "vi har en hver nå. Jeg skulle gjerne sett at vi hadde færre, men man kan jo liksom ikke bare trække dem i stykker heller." (Trojansk hest).

⁷⁸ I en forstand er det særlig dette vi får innsikt i gjennom intervjuer, som vi forsøker å komme litt forbi ved å oppsøke familier hjemme, men som likevel alltid vil være et aspekt ved det vi får observere.

Skam å være de første foreldre som gir etter

Blikket til andre foreldre i nærmiljøet ble trukket frem som sentralt referansepunkt for mange når det kom til regulering av barnas mediebruk i fokusgruppeintervjuene. På skole 3 kom det for eksempel frem at slike foredrag og møter var viktige for å sette et 'felles mindset' og lage en arena hvor foreldre kunne snakke sammen om det barna deres var opptatt av og informere hverandre om måter å forholde seg til dette på. Foreldrene vi møtte ga alle uttrykk for at selve samarbeidet og en fellesforståelse blant foreldrene om barnas mediebruk var sentral og til hjelp for deres egen regulering, og særlig den som skjedde på foreldremøter. Et eksempel var diskusjonen om når barna skulle få mobiltelefon som vi refererte i kapitlet om fokusgruppeintervjuene. I en av klassene hadde det på et møte i første klasse kommet frem at mange foreldre hadde opplevd mas fra barna sine om å få begrunnet med at «alle andre hadde» samtidig som de skjønnte at det barna hadde sagt ikke helt stemte. Det førte til en slags enighet i den klassen om en 'foreldrekode' om at «det var like flaut for foreldre å være den første til å gi etter, som det var flaut for barna å være den siste til å få» som de kunne si til barna sine som begrunnelse for at det var riktig å vente med å gi dem mobiltelefon en stund til (selv om de hadde råd og mulighet). Dette kan forstås i lys av at barn og unges forbruk er ofte del av en gaveutveksling som har kommunikative, sosiale, økonomiske og sosialiserende funksjoner. Som representanter for et hushold, representerer barn og unge familien gjennom sitt forbruk (Belk 1979, Seiter 1993). For tidligere generasjoner var oppdragelsen til forbruk regulert av et begrenset tilbud av varer og knappe økonomiske ressurser. I dag er det for mange økonomisk og praktisk mulig å innfri barnas ønsker, og reguleringen blir da mer et spørsmål om moral; hva som er rett og galt å gjøre (Storm-Mathisen 2006).

Regler som uttalte idealer - og praksis

I fokusgruppeintervjuene med foreldrene var det nokså vanlig at foreldrene i den første selvpresentasjonen la varierende vekt på at de hadde regler, samtidig kunne det gå frem av det de hadde at det var en klar regulering og begrensnings på barnas mediebruk instituert. For eksempel som en mor sa:

Det er veldig lite regler altså, men det er helt forbudt alt som har med skjerm å gjøre om morgenen i ukedagene, og på ettermiddagene i uka er det jo veldig liten tid - særlig for jenta som går på mange aktiviteter. Men i helgene er det heeeelt fritt, da er det ingen regler på spilletid - i hvertfall ikke så lenge vi selv vil sove ja (beskjemmet latter).

Foreldrenes retoriske fremstilling av hva som var mye eller lite, tydelig eller uklart regel varierte enormt selv om de faktisk sett syntes å peke mot like praksiser. Den samme praksisen som moren presenterte over som få regler kunne av

andre foreldre presenteres som mange og detaljerte regler: aldri om morgenen, alltid prioritere fritidsaktiviteter, fri bruk av tid til spilling i helgene. Mye av foreldrenes beskrivelser av regler gikk på tidsbruk. Samtidig var det mange som sa at det å håndheve regler rundt tidsbruk er svært vanskelig. Mange opererte derfor med atferdsmål og ikke tidsmål på hva som var for mye eller for lite. For eksempel:

Men så er det jo litt sånn at hvis hun har blitt helt amøbe av å ha sett på TV eller å spille i timevis, så må hun ut! Jeg ser det på blikket hennes. Også blir det jo flaut for oss også når det snart er mandag og det kan komme opp spørsmål om hva gjorde man i helgen (høye latterbrøl og gjenkjennelse).

Dette kan vi, igjen, si handler om hvordan barnet og familien kunne bli forstått utenfra.

Underveis i fokusgruppeintervjuet, og når de hørte hverandre snakke kom foreldrene gjerne på nye regler de praktiserte og hadde instituert, ikke minst omkring innhold. Det gjaldt ikke bare riktig aldersmerking og pedagogiske spill, men det å være i kontakt med fremmede, gå på sosiale nettsteder osv. (ingen av barna fikk lov til å være på Facebook, snapchat osv).

Samtidig hendte det også i samtalene at foreldre, etter å ha hørt på hverandre kom på at de ikke alltid i praksis fulgte de ideelle reglene de først hadde nevnt.

I de tidligere nevnte fokusgruppeintervjuene kommer Iver's far for eksempel plutselig på en episode han har glemt. Han viser frem et situasjonsbilde (se bilde nedenfor som er en rekonstruksjon fra hjemmebesøket) på mobiltelefonen sin til de andre og forteller:

Når dem er helt ferdig påkledd og klar om morgenen så ligger alt klart der så de kan bare netteseg på og spille mens de venter – ferdig oppstilt i «The child – doc» (viser bilde).



Som bildet viser sitter barna koblet opp og spille på ipad'ene sine mens de venter på at familien skal dra sammen. Bildet fremkaller mye latter i gruppen. En mor gjenkjenner vente-spillingen og sier:

Oj, ja, jeg sa jo tidligere at det er aldri noen spilling om morgenen i ukedagene hos oss, men så ser jeg det bildet og husker joda, det er det – kan fort skje at jeg spør ungene om de vil låne telefonen litt mens de venter.

Episoden minner oss om at de regler og realiteter om barns mediebruk som snakkes frem (for eksempel i fokusgruppeintervjuer), ikke nødvendigvis alltid er de samme som følges og håndheves i praksis. Det som sies representerer en situert fortolkning av praksiser i husholdet.

At foreldres fremstilling av husholdets praksiser kan ta flere former er ett av mange uttrykk for den ambivalens og veksling som mange foreldre kan føle omkring barns mediebruk. Ambivalensen er der fordi IKT'ene utfordrer hjemmenes balanseringen av individualisme og samhold (familiesme):

IKT hentes inn i hjemmet av brukerne fordi de ønsker det og har glede av bruken. Men til tider kan de få følelsen av at det er en trojansk hest de har trukket inn i hjemmet fordi (...) opplever at de har sluppet den offentlige sfæren inn i den private sfære på måter som kan oppleves som truende og vanskelig håndterbart. Og det som er truende står ikke og hamrer på hjemmets ytterdør, men strømmer inn fra innsiden; fra stuen; rommet som kan sies å huse hjemmets etos – den intime sosialiteten. Disse skjulte soldatene er ikke bare medieinnhold som er vanskelig å håndtere (vold, sex, o.a.), men også at bruken av IKT truer hjemmets sosiale fokus og samhandling; økende antall IKTteknologier og mer innhold fragmenterer og individualiserer familien på måter som oppleves som truende» (Helle-Valle 2003: 16).

Når foreldre snakker om sine barns mediebruk og sin egen regulering av dette er denne ambivalensen svært tydelig tilstede, ikke minst fordi foreldrerollen handler om å balansere hensynet til det individuelle barnet med fellesskapets, på kort så vel som på lang sikt. Det er dette som kommer til uttrykk når de forteller om tilpasninger om pragmatiske regler. I rutinene vi observerte var det derimot større sikkerhet, mindre ambivalens nettopp fordi vi her fikk se den balansen familien hadde kommet frem til, hvordan nettbrettet var blitt temmet.

Til slutt kan vi spørre hva som informerer de tingene som foreldrene gjør? Hvor henter de kunnskapen fra? Ingen av de foreldrene vi møtte hadde søkt rundt på nettet etter råd selv. Flere av dem hadde imidlertid vært på tidligere foreldremø-

ter om barn og mediebruk, og som redegjort for tidligere opplevde de dette som nyttig, ikke minst fordi det ga mulighet til å snakke med foreldre til andre barn deres egne barn var sammen med. Det peker mot at en viktig del av det som orienterer foreldrenes handlinger omkring sine egne barns mediebruk er knyttet til hva foreldre til andre barn i miljøet gjør, diskusjoner i klasserommet når man henter barn hos hverandre osv. Når vi stilte dette spørsmålet mer spesifikt til foreldre så sa de fleste at de brukte egne erfaringer, hva de selv tenkte var viktig for egen oppvekst. Igjen er balanseringen av å utvikle individuelle interesser og samtidig ha samlede familieaktiviteter sentralt. Læringsspillenes betydning som portåpnere til spillverdenen kan forstås i et slikt rammeverk. Det er ikke bare i barnas egen, men også i foreldrenes og familiens interesse at barna blir flinke i matte, norsk, geografi, at de kommer seg ut og er sunne.

8.1.5 Oppsummering, reguleringens prosesser

I denne delen har vi, med utgangspunkt i Domestiseringsteoriens begreper (Silverstone et al. 1992) forsøkt å vise at foreldre temmer og regulerer barns bruk av teknologier gjennom en rekke prosesser og måter. Noen av disse går utover de medieringsstrategiene som er identifisert av forskning tidligere; for eksempel aktiv mediering, restriktiv mediering og sam-bruk så vel som interaksjonsrestriksjoner og tekniske restriksjoner og overvåkning (Livingstone og Helsper 2008). For det første handler det om å integrere mediebruken i familiens kontekst uten at det forstyrrer hverdagsflyten, verken for den enkelte eller fellesskapet. Når vi ser observasjonene av barnas mediebruk hjemme i sammenheng med rådene vi fant på internett (særlig om problematisk bruk), så blir det tydelig at det som mangler i listen over er den mediering eller regulering som er knyttet til domestiseringen av teknologien i hjemmet – det vil si å få den individuelle teknologibruken til å passe med det vi her har kalt familismen. For det andre er mange av de reguleringsstrategiene vi her har pekt på som viktige ikke-lingvistiske. Med det mener vi å påpeke at de ikke først og fremst er virksomme gjennom det å snakke. Derfor var de heller ikke noe vi helt fikk tak i gjennom fokusgruppeintervjuene. Derimot var de synlige i barnas praksiser. Foreldre begrunner og forklarer beslutninger til barna, men det de konkret gjør for å forme barnas praksiser innebærer mer enn hva de sier til barna, hvilke regler de setter eller i hvilken grad de bruker mediene med barna. Dette mener vi er viktig å løfte tydeligere frem.

Men først vil vi knytte det vi nå har sagt til mer kjente medieringsstrategier. Foreldrene i de hjemmene vi besøkte drev en del med aktiv mediering - de snakket med barna om mediebruk – og restriktiv mediering – de satte regler. Sambruk, med unntak av det som skjer omkring Tv'n, var det mindre av. Vårt inn-

trykk er at foreldre i liten grad sitter og ser på mobile skjermer med barna sine. Grunnene vi kan se er flere. For det første fordi barna bruker nettbrettene mest i tidslommer hvor foreldre er opptatt med noe annet (hjelpe et søsken, lage middag, sove osv). For det andre fordi de i liten grad deler interesse for det barnet konsumerer på nettbrettet (Minecraft er kjedelig, kjedelig å se et videoklipp av andre som spiller minecraft, liker ikke den serien osv.) – det oppfattes som en individuell interesse det er greit at barnet har, men ikke noe som er riktig å trekke inn i familismen. For det tredje fordrer dette at man må sitte tett inntil barnet fordi skjermen er så liten (Livingstone og Helpser 2008). De kan ikke samtidig lese avisen eller følge med fra siden slik man kan når man ser TV med barnet. I tillegg kommer at mange foreldre har opplevd at barnet ikke nødvendigvis liker det så godt. Vi kan si at nettbrettet på denne måten inviterer til og oppfattes som egnet for individuelle aktiviteter. Men alle barna bruker i størst grad nettbrettet i fellesrom. Ufra dette kan vi si at nettbrettet er helt særegent ved at det tillater og muliggjør individuelle aktiviteter i fellesrom, dermed inkorporerer de individuelle interesser i dette fellesskapet. Både det foreldre og barna fortalte og det barna viste understreker at barna er vant til at foreldrene titter dem over skulderen innimellom både for å hjelpe og for å kontrollere. Slik sett er barnas aktivitet på nettbrettet ikke privat. Om foreldrene ser noe de ikke liker så griper de inn. På denne måten blir det imidlertid lett til at samtalene om nettbrettet dreier seg om regler; hva de får lov til å se og laste ned, og hvordan de bør oppføre seg når de gjør det og at de må slutte/legge den fra seg.

Dette kan forklare hvorfor foreldre gir uttrykk for at den biten av reguleringen som dreier seg om snakk, beskjeder og instruksjoner er krevende. Det føles som mas. Å få redusert følelsen av at de må passe på – og med det snakk omkring regler – vil derfor være viktig for å redusere antall konflikter, regulere mer effektivt og skape bedre rom for gode dialoger. Noen familier har fått dette til og vi vil hevde at det som gjør at de får det til er institueringen av en *rutinisert regulering* omkring barnas mediebruk som i stor grad skjer gjennom *ikke-lingvistiske* midler og hvor snakk derfor er mindre viktig. Som en del av dette spiller ulike typer av materielle ting – ikke-menneskelige aktanter – en hjelpende rolle og er bemidlende for reguleringen. I neste kapittel diskuterer vi slik ikke-lingvistisk regulering og ser nærmere på ulike typer av hjelpende aktanter.

8.2 Ikke-lingvistisk regulering og hjelpende aktanter

I denne delen vil vi forsøke å løfte frem tydeligere de ikke-lingvistiske aspektene ved reguleringen av barns mediebruk og de aktanter som bidrar til dette.

Våre gå-med observasjoner fremviste en bred vifte av måter som foreldre regulerte sine barns mediebruk. Selv om råd fra andre, det å snakke med barna og det å bli enige om samt instituere regler var del av dette – så syntes ikke-lingvistiske praksiser også å spille en vital rolle. Både når det gjaldt regulering av tidsbruk og innhold. I video-observasjonene viste dette seg synlig som en form for 'foucaultiansk' disiplinering i barnets praksiser: de gjorde ting av seg selv uten å få instruks eller bli snakket til. Hvordan det har skjedd kan vi ikke vise, men vi kan vise at barna hadde ulik grad av selv-regulering i sine forskjellige hverdagspraksiser og at det var materielle aktanter som støttet opp under dette. Aktantbegrepet har vi lånt fra Latour (2005) for å betegne at ikke bare mennesker, men også materielle ting kan være aktive og handlende. Når vi i en analytisk forstand ser menneskelige og ikke-menneskelige aktører/aktanter som symmetriske kan vi lettere se hvordan nye IKT'er oversetter eller spiller inn i praksiser og generere nye sammenstillinger av aktør-nettverk.

8.2.1 Regulering gjennom rutine

Ut fra det vi så kan vi anta at barna gjorde som de gjorde som resultat av erfaring og ut fra en konsekvent praksis fra foreldre som hadde preget bestemte orienteringer og praksiser inn i barnet. For eksempel: at det bare er en viss type innhold som er tilgjengelige for bruk, at lydbøker, spill og filmer kan stoppes ved naturlige stopp og tas opp igjen ved et senere tidspunkt, at om man har spist og gjort seg klar til å gå om morgenen kan nettbrett brukes til spill i vente-tid, at barnet ser at mor og lillesøster er klar og selv legger brettet fra seg, at tilmålt tid er tilmålt tid osv. Det handler om at barna har lært seg til å lese non-verbale tegn fra familiemedlemmer og dermed samarbeider med foreldre om å få til flyt mellom individuelle og familieorienterte gjøremål og dermed gjøre de individuelle praksisene akseptable og tilpasset innen denne rammen. Å instituere slike praksiser kan støttes av snakk og forklaring, men fordrer først og fremst andre typer handlinger og vil i liten grad være effektiv kun med snakk.

Nedenfor skal vi forsøke å beskrive litt noen slike ikke-lingvistiske elementer/aktanter som i visse situasjonene så ut til å støtte barnet i dette. Vi har allerede berørt noen av dem løst i diskusjonen over. For det første plassering og merking av medieteknologien og medieinnholdet som var sentralt i barnas selvregulering og orienteringspraksiser. For det andre tidsreguleringsverktøy som barna selv brukte. For det tredje diverse funksjonaliteter og tilbehør i teknologiene selv.

8.2.2 Plassering og merking

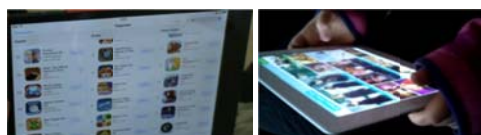
Dette med plassering har vi omtalt bredt over. Poenget er at hvor i huset teknologien befinner seg, «bor» og «lader» setter rammer for hvordan de kan brukes og av hvem. At nettbrett er lette å flytte på betyr ikke at de ikke kan ha fast tilholdssted i fellesrom, og de som velger det kan regulere lettere enn de som ikke gjør det.

Den materielle- visuelle merkingen av spill og medieinnhold er også regulerende hjelpere. I videoobservasjonene viste barna oss at de var orientert mot spillets “merking”/omtale (PEGI merking, klassifisering av spill som pedagogisk, type innhold, gratis/betal osv). På denne måten var merkingen på spillet med å regulere hva barna spurte foreldrene om, de visste hva kunne være aktuelt.⁷⁹



Selv om de fleste barna i familiene vi var i ikke spilte spill med høyere aldersmerking enn de selv var, så var det unntak. Viktor spilte litt GTA. Mor og far syntes ikke det var greit, men det hadde noe med mulighetene og plasseringen av teknologiene i husholdet å gjøre. Viktor delte rom med storebror på 18 år. Det var han som hadde GTA, men siden de delte rom og Viktor alltid var hjemme og måtte legge seg tidlig, var det noen ganger slik at Viktor så at broren spilte og noen ganger spilte med.

Merkingen av app-spill er ikke alltid like tydelig som for konsollspill (jfr. tradisjonell PEGI, vs PEGI online, PEGI OK og PEGI express), men barnas orienteringer på nettsider via katalogfunksjoner og overskrifter pekte mot at de hadde innarbeidede veier å gå som brakte dem til de spillene som de kunne få be om å få lastet ned.



⁷⁹ Det er nærliggende også å anta at spillutviklernes markedsføringsstrategier også er med å påvirker hvilke spill barna ønsker seg. Både når de blar i katalogen i app-store og reklame i spill de alt har kan vi anta vekker interesse for nye spill.

Flere av familiene praktiserte en regel som handlet om “Fri bruk av pedagogiske spill” og «de som var gratis». Det gjorde at barna fikk en opplevelse av å kunne velge fritt innenfor bokser som var merket som pedagogiske spill og gratis. I tillegg til selve merkingen av spillene er selve nedlastingsverktøyet med å regulere. Og at det er foreldre som har brukerkontoen og kjenner passordet.

8.2.3 Tidsreguleringsverktøy

Et annet eksempel var tids-regulerings verktøy (klokke på veggen, på tv-boksen, eggekoke-timer, alarm i brettet/spillet eller mobilen, monopolpenger med tids verdi osv.). Det vi snakker om her er verktøy som barna selv anvendte for å regulere sin tidsbruk i spill eller på nett. Mest typisk var bruk av ulike typer av klokker. Noen av disse var integrert i teknologiene barna brukte. Iver, Isak og Vilde brukte for eksempel vekkerklokken i sin i-pod/smarttelefon til å våkne. Iver hadde lært dette av mor og far, som fremdeles innimellom hjalp han å sette den på. Vilde brukte også smarttelefonen som alarm for når hun måtte avslutte TV-titting om morgenen for å gå på skolen. Hun hadde selv tenkt det ut at klokkealarmen kunne settes på automatisk ringing til ulike gjøremål hver ukedag (for eksempel stå opp og kle på seg for å dra). Viktor brukte klokken på veggen og Idun brukte klokken på Tv'n for å vite når de måtte avslutte for å gjøre seg ferdige til å gå. I familien til Tiril var det oppstart av småbarnsTV på NRK super som regulerte når de fikk begynne å se på TV. Dette var ellers i de fleste familier ikke så aktuelt ettersom de så selvvalgte filmer og episoder av serier på Netflix eller NRK app. Iver kunne på sin side begynne med mediebruk om ettermiddagen etter at han hadde lest en halv time i boken sin, regulert av en eggekokeklokke.



I Ivers familie så vi at spilling om morgenen i gangen var en belønning for å være tidlig ferdig. Han kunne også bruke lærespill så mye han ville. For mediebruk utover dette hadde de instituert et eget tidsreguleringsverktøy så Iver kunne få litt kontroll over egen medietid.

Ivers far: vi har et lønnsystem, så guttungen får utbetalt en pott med penger i begynnelsen av uka - monopolpenger altså - så styrer han medietiden sin selv. I

tillegg så er det fri bruk på lærespill, engelsk/matte-spill feks de går ikke på den potten da hvis tiden ellers tillater det.

Intervjuer: så det er bra med regler hvis dere håndhever dem?

Ivers far: Jo det tror jeg, det merker jeg også. Den forutsigbarheten ble veldig godt mottatt da. Han fikk bestemme selv, men det var litt slitsomt første rundene når han var tom for penger. Men da ble det jo ikke spilling da.

Hver uke får Iver utdelt en viss tid i form av monopolpenger hvor hver lapp er lik 30 minutters bruk. Så kan han fordele bruken av den tiden som han vil utover i uken. Som fremgår av Ivers fars fortelling måtte Iver erfare konsekvenser av dette systemet, på sin egen medietid, før han lærte seg å regulere egen tidsbruk med dette systemet.

8.2.4 Teknologienes funksjoner og tilbehør

Til sist må vi også nevnte teknologiene i seg selv og deres funksjoner og tilbehør utover det konkrete innholdet.

Først egenskaper ved de ulike teknologiene i seg selv. Varigheten på en film eller et spill er ofte lengre enn det barna fikk lov til å bruke og derfor i seg selv ikke godt nok tilpasset familiedynamikken i tilfeller der barna brukte dette alene utenom familiens felles aktiviteter. På Pc'en eller Tv'n hadde mange funnet ut av dette med favorittmerking og opptak som gjorde det lettere å skru av fordi man kunne fortsette å se filmen/spille fra samme sted når man gikk inn igjen på et senere tidspunkt. I denne sammenhengen hadde nettbrettene en stor brukerfordel. Det var mye lettere å skru av og gå inn på igjen på samme sted enn på pc og på tv. Barna demonstrerte dette gang på gang. Kort avslutning- og oppstartstid. De gikk raskt ut av spill og raskt inn i dem igjen. Bare ved noen få tastetrykk.

Regulering av lyd er et annet aspekt ved medieaktiviteter. Det er sentralt for opplevelsen, men kan forstyrre omgivelsene. Balanseringen av lydmiljøet hjemme er derfor en utfordring (Storm-Mathisen og Helle-Valle kommer 2015). Når Viktor bruker ipaden og pc'en sin sitter han i stuen med foreldrene, men han har begge enhetene innstilt på *lydløs* for ikke å forstyrre de andre for mye. I Vildes familie var i-paden innstilt på veldig svak lyd. Iver og lillesøster har hodetelefoner lett tilgjengelig når de bruker nettbrettene sine, både i stuen og i gangen. Det samme gjelder Isak, som også er snar til å ta på hodetelefoner når han setter seg med nettbrettet.

I Theas og Vildes familier var *øretelefonene* et alternativ som ble flittig brukt for å balansere barnas individuelle mediebruk mot øvrige familiemedlemmers akti-

viteter. I Theas familie har de bare ett sett av øretelefoner. Det betyr at når Tv'n står på og lillesøster sitter i sofaen med i-paden på et spill så bruker hun øretelefonene. Men om Thea da vil spille på i-pad nummer to så må hun enten skru av lyden på spillet eller filmen eller ta med seg i-pad'en ned på rommet sitt. For at barna skal kunne bruke i-padene uten å forstyrre hverandre har de derfor i Ivers hushold anskaffet ett sett øretelefoner til hvert barn. Foreldrene har hjulpet barna med å instituere denne praksisen (som bildet viser), men det er selve øretelefonen som gjør det mulig for barna å spille selv om de sitter sammen uten å forstyrre seg, og uten at det forstyrrer mor og far.



Til sist må også nevnes individuelle *passord og brukerprofiler* for barna på de ulike teknologiene, samt ulike typer filtre og sikkerhetsinnstillinger. I motsetning til plassering/merking og tidsreguleringsverktøy som er aktanter som barna selv interagerer med for å mestre reguleringen selv, så er passord og brukerprofiler noe som foreldre aktiverer for å regulere og begrense barnas muligheter.

Flere foreldre fortalte om at de hadde dårlige erfaringer med å låne bort sine passordlåste mobiler og i-pader til barna. Noen hadde erfart at barna hadde greid å slette enheten (fordi barna hadde prøvd og tatt feil for mange ganger) eller at kredittkort var blitt feilaktig brukt (kjøpt nøkler i spill for 357 kr). I Ivers familie hadde de derfor valgt å la alle ha egne passord og brukerprofiler og en *felles synkronisering* av alle enheter fra en administrativ Mac på kontoret. Fordelen var at alle kunne få tilgang til alt de trengte på alle enheter, samtidig som far (og mor) kunne styre innholdet som barna fikk tilgang til. Men som far sier, det krever en del arbeid og stadig vedlikehold. Samtidig kan man se for seg at når barna blir over 15 så ønsker de kanskje ikke lengre at far skal kunne se alt de har på sine enheter. Praksisen må derfor kanskje justeres noe etter hvert, men det er også en måte å ordne ting på. Som eksemplene vi har gitt viser, bidro dette i alle fall til at diskusjonene som foreldrene hadde med barna sine i denne familien kunne konsentreres mer om barnas faktiske opplevelser enn om hva de fikk lov til ikke lov til, ettersom det var mye gitt gjennom systemet.

Filter og personvernsinnstillinger må også nevnes. Noen av foreldrene i fokusgruppeintervjuene sa de hadde satt på ulike former for filtre på teknologiene barna brukte. Det var også tilfelle i noen av familiene vi observert, og de som

ikke hadde satt det på snakket om å gjøre det etter å ha vært på foredraget. Dette er også med å regulere hva barna får tilgang til, uten at man veksler ord.

Passord, brukerkontoer, filter og personverninnstillinger er reguleringsstyper som delvis fanges i de medieringsstrategier Livingstone og Helsper beskriver med begrepene *Interaksjonsrestriksjoner via tekniske restriksjoner* (forhindre aktiviteter som e-mail, chat, messaging, spilling med andre online eller nedlastinger gjennom filter eller blokkering) og *Overvåkning* (sjekke logger for å se hvor barnet har vært. Livingstone og Helsper (2008: 12) finner at foreldre foretrekker mer sosiale former for regulering fremfor tekniske restriksjoner og overvåkningspraksiser, samtidig som det nettopp var restriksjoner av samhandling med andre på nett som faktisk reduserte barnas risiko.

8.2.5 Oppsummering, ikke-lingvistisk regulering

I denne delen har vi forsøkt å løfte frem tydeligere den rutiniserte ikke-lingvistiske reguleringen av barns mediebruk og de aktanter som bidrar til dette. Det er snakk om en form for disiplinering som gjør at barna gjorde ting av seg selv uten å få instruks eller bli snakket til. Hvordan det har skjedd kan vi ikke vise, men vi kan vise at barna hadde ulik grad av selv-regulering i sine forskjellige hverdagspraksiser og at det var materielle aktanter som støttet opp under dette.

Vi har fremhevet dette som en regulering gjennom rutine etablert som resultat av erfaring og utfra en konsekvent praksis fra foreldre som hadde preget bestemte orienteringer og praksiser inn i barnet. Det handler om at barna har lært seg til å lese non-verbale tegn fra familiemedlemmer og samarbeider med foreldre om å gjøre sine individuelle praksiser akseptable og tilpasset familiens ramme. Å instituere slike praksiser kan støttes av snakk og forklaring, men fordrer først og fremst andre typer handlinger og vil i liten grad være effektiv kun med snakk.

Vi har beskrevet tre ikke-lingvistiske elementer eller aktanter som i visse situasjoner så ut til å støtte barnet i dette. For det første plassering og merking av medieteknologien og medieinnholdet som var sentralt i barnas selvregulerings og orienteringspraksiser; for eksempel hvor teknologien bor og sover, PEGI og andre merkeordninger. For det andre tidsreguleringsverktøy som barna selv brukte: klokker, betalingssystemer osv. For det tredje diverse funksjonaliteter og tilbehør i teknologiene selv: favorittmerking og opptak, lydløs innstilling, øretelefoner samt, individuelle passord og brukerprofiler, filter og personverninnstillinger. Det er verdt å merke seg at alle unntatt de siste kan betjenes av barna selv, barna kan lære å bruke dem uten mye instruks, men de er ikke tatt med i tidligere beskrivelser av hvordan foreldre kan mediere.

9 Konklusjon og oppsummering

I lys av den store utbredelsen av håndholdte teknologier i barnefamiliene og for å oppnå hovedmålene i Regjeringens Handlingsplan mot spillproblemer 2013-2015 - om at: 1) få i Norge skal utvikle spilleproblemer, 2) kunnskap om spill og spillproblemer skal økes, formidles og deles og 3) problematisk spilleatferd skal tidlig identifiseres og gis god behandling - er det viktig å generere mer kunnskap om familiers holdninger og praksiser til barns bruk av slike teknologier.

Det overordnede målet for foreliggende kvalitative undersøkelser har vært å bidra med kunnskap om hvordan bruken av smarttelefon og nettbrett påvirker barns mediebruk generelt og spillatferd spesielt, og om hvordan dette eventuelt representerer nye utfordringer for regulering av barns mediebruk i familien og for forebyggingsarbeid. Vi har nærmet oss dette ved å se på hvordan barn bruker håndholdte teknologier i hverdagen, hvordan foreldre regulerer det, hva slags råd som gis om dette og hvordan foreldre opplever og tar dem i anvendelse. Siden et sekundært mål har vært å diskutere mulige implikasjoner av funnene for videre arbeid med veiledning av foreldre for å forebygge utvikling av problematisk spillatferd. Vi har underveis trukket frem eksempler på råd og praksiser som synes spesielt fruktbare, med håp om at det kan inspirere fremtidig forebyggingsarbeid.

De konkrete spørsmålene studien har søkt å gi svar på var:

1. Hvilke ekspertråd/veiledning om barns mediebruk og spillatferd tilbys foreldre – og i hvilken grad tar de for seg spillatferd på smarttelefon og nettbrett?
2. Hvordan mottar og oppfatter foreldre disse rådene? Hvordan matcher de utfordringene foreldrene opplever i hverdagen med egne barns mediebruk?
3. Hvor, når og til hva bruker barna medier, og spesielt håndholdte IKT'er, når de er hjemme?

4. Hvordan regulerer foreldre sine barns mediebruk i praksis, og spesielt deres bruk av spill på håndholdte IKT'er?

For å gi svar på disse spørsmålene har vi anvendt kvalitative metoder. Vi har gjort innholdsanalyser av nettsider med råd, vært observatører på veiledningsforedrag for foreldre, snakket med foreldre som deltok på slike møter i fokusgruppeintervjuer og gjennomført video-assisterte observasjoner av barn og foreldre i hjem for å se på praksiser.

I avsnittene nedenfor vil vi oppsummere studiens hovedfunn for hvert av spørsmålene og diskutere disse med hensyn til mulige implikasjoner for videre arbeid på feltet.

9.1 Råd om barn og medier til foreldre

Hvilke ekspertråd/veiledning om barns mediebruk/spilling tilbys foreldre – og i hvilken grad tar de for seg spilling på smarttelefon og nettbrett?

I undersøkelsen har vi forsøkt å skaffe oss en oversikt over dette ved å undersøke ulike organisasjoner: 1) på nettsider og 2) oppsøke foreldremøter om temaet.

9.1.1 Nettsidene

Gjennomgangen av *nettsidene* viser at det er svært mange som gir råd om barn og mediebruk, eller som på en eller annen måte kan sies å berøre det. Råd kommer fra statlige, private, frivillige organisasjoner, noen internasjonale og andre nasjonale. Medietilsynet koordinerer mange av disse initiativene og ressursene som er utviklet gjennom Trygg bruk nettverket. På de ulike nettsidene kan man komme til råd i forskjellige former. Mye skjer gjennom tekst, visuelt materiale, bilder, videoer, surveyer, quizer, forum, spørsmål og svar, nyttige lenker, nyhetsbrev, veilednings brosjyrer som kan skrives ut – og foredrag kan bestilles.. Det er også linker til facebook, twitter, instagram, forum, e-post, telefon og kontaktpersoner..

Til sammen er det store mengder tilgjengelig informasjon og råd om barns mediebruk på mange nettsider – og de er i stadig utvikling og forandring. Siden leverandørene av råd er mange er innholdet i rådene også varierte og med ulike foki. Noen mer generelle råd går imidlertid igjen på mange av nettsidene. Tydeligste melding er at foreldre bør ta del i barns mediebruk og engasjere seg i dialog og avtaler med sine barn om det (se også Livingstone 2014). Dette er noen

ganger formulert som at foreldre må «snakke med barn om mediebruk/spill», eller at de må ha klare regler om barnas mediebruk eller at foreldre må engasjere seg i bruk sammen med barna, dvs, det som i medieringslitteraturen kalles aktiv mediering, restriktiv mediering og sam-bruk.

Medietilsynets råd til foreldre om dataspill, som også igjen på mange andre nettsidene vi har sett på, retter særlig fokus mot aktiv bruk av aldersmerking (skjerme mot vold), orientering i sjangervariasjon og økonomiske kostnader. I tillegg løftes betydningen av dialog og avtaler om tidsbruk med barnet (regulere/begrense) samt dialog med andre foreldre om grensesetting. Å forstå barns spillglede fremheves som viktig. Det å spille sammen med barnet fremheves som en særlig god innfallspurt for generering av dette, i tillegg til å plassere konsollene i et fellesrom. Det gis også konkret informasjon om hvordan foreldrekontroll aktiveres på ulike typer spill-konsoller. Det er også en rekke tips om gode spill. I tillegg tilbyr nettsidene kunnskap om hva barn liker å gjøre på nett (ulike surveyresultater), ting å være oppmerksom på og hva man gjør om man har dårlige opplevelser.

Medietilsynets nettportal problemspilling.no gir også mange konkrete råd om dataspilling. Disse er mer fokusert på den sosiale konteksten og spillerens liv enn de vi finner andre steder. Vi antar at mange foreldre også vil kunne ha nytte av å kjenne til den type av sjekklister som tilbys her, særlig om de kan oversettes til kjennetegn for positiv databruk. Det vil balansere de mer almene rådene som vektlegger innhold og oppførsel i spill, med råd som vektlegger det som skjer i livet *utenfor* spillet. At tittelen på denne siden er *Problemspilling.no* er forståelig i lys av satsningen den representerer, men uheldig om man ønsker å nå foreldre som, i sitt forebyggingsarbeid, leter etter råd.

Det meste av informasjonen som gis om barn, medier og spill er nokså plattformuavhengig og fokusert på konsum av innhold og gode måter å oppføre seg på. Informasjonen og rådene som gis er i det store og hele plattformuavhengig. Særlig når det gjelder spill synes endel av informasjonen å ha stasjonære teknologier som primærreferanser, (pc og konsoller), og hjelp til å orientere seg i spillappsjangeren vil være nyttig. En del råd gis spesifikt om mobiltelefon, men vi finner få råd om eventuelle spesifikke utfordringer for smarttelefonen og nettbrett utover dette med internett og sosiale medier, brukerinnstillinger for personvern og sikkerhet for å unngå kjøp.

9.1.2 Foredragene

Innholdet i *foredragene* på foreldremøter om barn og mediebruk/nettvett hadde mange av de samme fellestrekkene som vi fant på nettsidene. Det ble gitt masse eksempler på nettsteder mange barn bruker (og noen surveyresultater om utvikling i barns mediebruk, bra). Det ble informert om risiki, aldersmerking, og dårlige nettsider, gode og dårlige måter å opptre på.

Som på nettsidene vil vi si at foredragenes hovedbudskap var lagt på viktigheten av dialog mellom barn og foreldre om internett og mediebruk. Foreldre ble også gitt noen praktiske råd som:

- Hvordan få til dialog. For eksempel at foreldre kunne stille spørsmål som: «Hva opplevde du på internett i dag?»
- Hvordan sette på info om filter og sikker modus.
- At det var lurt å holde mediebruk i fellesrom.
- At det var viktig med avtaler om mediebruk (mobil telefon, spilling, internett-bruk) mellom barn og foreldre og at å sette regler for bruk av innhold er like viktig som å regulere bruk av tid
- Nyten ved å koordinere og samarbeide om regulering mellom foreldre.

Samtidig var det klart at foredragsholderne, fordi de kom fra ulike organisasjoner og var ulike personer, la vekten litt ulike steder: skole 1 «ulykker på internettveien», skole 2 «Seksualisering og jenter utfordringer på nettet» og skole 3 «Personvern, barns rettigheter og foreldre som rollemodeller». Rådene som ble gitt var ganske individorienterte, de handlet litt om anskaffelse og litt om plassering og litt om forholdet til omverdenen, men lite om innlemmelse i familierutiner/familisme.

Om vi ser på formidlingen i foredragene så ble det brukt veldig mye visuelt materiale (bilder og videoklipp), underholdende punchlines og metaforer, relativt lange og innholdsfulle foredrag, metaforbruk (trafikk, natur, utdanning) eks: «øvelseskjøre på internettveien», viktigheten av å drive «øvelseskjøring på internettveien», «det er utfordrende for barn å være på nettet siden det ikke er etablert noen trafikkregler der», viktig å drive trafikkopplæring og ta «førerkort før ferdsel på nettet», ikke sende barna ut på tur alene, «voksne er turister på nettet, barna er innfødte». Foredragene varte relativt lenge og det var svært lite dialog med foreldrene.

9.2 Foreldres om råd og idealer

Hvordan mottar og oppfatter foreldre disse rådene? Hvordan matcher rådene utfordringer foreldre opplever i hverdagen med egne barns mediebruk?

Alle foreldrene vi snakket med i fokusgruppene hadde positive reaksjoner etter møtet og var glade for å ha mottatt informasjon og råd. Alle sa de følte det var nyttig og hadde lært noe, men de savnet enda mer konkrete råd og de med yngre barn syntes at noe var litt vel foregripende.

Hva syntes foreldrene var nyttig? Hva lærte de?

Et budskap foreldrene hadde fått med seg var nettopp viktigheten av å ha en dialog med barna om bruk (spill og sosiale medier). I tillegg syntes de det var nyttig med en påminnelse om at foreldre er rollemodeller og at det er viktig å være i dialog med andre foreldre. De syntes også det var nyttig å få siste nytt innen sosiale medier og spill som mange barn drev med og hvilke sider/spill som hadde problematiske elementer. At antatt «gode» nettsider/spill som Minecraft (anbefalt bla av European Schoolnet og Medietilsynet) hadde chat med muligheten for 'grooming' og ubehagelige opplevelser for barna ble av flere trukket frem som skremmende og noe de ikke ante fra før. Ellers syntes de det var fint med informasjon om sikkerhetsinnstillinger og foreldrekontroll på ulike steder, viktigheten av å holde passord private og de ville hjem og sjekke ut og snakke med barna om dette.

Hva var ikke så nyttig – eller hva savnet de?

En del foreldre følte at noe av informasjonen som ble gitt ikke var så relevant og at det var mye vektlegging av det farlige. Flere brukte ordet skremt om det de hørte. Foreldrene ga uttrykk for at de skjønnte hva de burde, men at utfordringen var å få det til. De ønsket seg mer konkrete råd. Hvordan skal vi regulere tidsbruken? Hvordan skal vi regulere innholdet? Hvordan skal vi få til å bruke mediene sammen med barna? Hvordan skal vi få til klasseavtaler om når barn skal få mobiltelefon?

Flere mente at rådet om å bruke medier sammen med barna var veldig krevende: «hvordan kan vi klare å ta barna «på tur» eller «øvelseskjøre» på nettet? Jeg får det ikke til». De savnet også mer konkrete råd om hvordan de kunne ta opp vanskelige tema med andre foreldre.

Egne barns bruk og regulering

Mange foreldre var opptatt av når barna deres skulle få egen (smart)mobil og begynne med sosiale medier (hvor mange opererte med 10 år som grense på det første og 13 på det siste). De fleste vi snakket med hadde ennå ikke gitt barna

sine lov til å bruke smarttelefon daglig eller være på sosiale medier, men sa det var andre barn på samme alder i miljøet som hadde fått lov. Diskusjonen omkring bruk av nettbrett var ikke knyttet til en ide om riktig alder og flere av foreldrene hadde barn som hadde brukt nettbrett siden de var 2 år. Foreldrene som hadde nettbrett hjemme fortalte at dette var svært populært blant barna i ulike aldre, og særlig til spill, filmer og videosnutter.

Når det gjaldt selve medieinnholdet barna konsumerte så syntes foreldrene i hovedsak å orientere seg etter aldersgrenseanbefalinger som innholdet var merket med. Noen foreldre ga uttrykk for at de opplevde barnas bruk av nettbrettet som mindre sosialt og et mer individuelt foretak enn mediebruk på stasjonære teknologier, men som et godt læringsverktøy for annet innhold. Kanskje var dette en viktig årsak til at mange foreldre opererte med fri bruk av læringsspill. Selv om de fleste var opptatt av å følge aldersgrensen på spill og annet innhold barna konsumerte, så sa foreldre til barn i ulike aldre at dette ikke alltid var så lett å holde styr på.

Alle foreldre følte behov for å regulere sine barns mediebruk. Alle sa de snakket med barna sine og hadde satt regler. Det var få som brukte medier sammen med barna. Det varierte hvilke regler foreldrene hadde satt og på hvilken måte de håndhevet dem. Reglene foreldrene var opptatt av var i hovedsak informert av foreldrenes egne erfaringer, aldersmerking på medieinnholdet og informasjon fra andre i eget eller barnas sosiale nettverk. Ingen foreldre hadde hentet råd fra nettet, men flere foreldre hadde vært på foredrag om barn og mediebruk tidligere. Spesielt mente de at slike foredrag var viktige for å skape 'et felles mindset' i den lokale foreldregruppen, og enkelte hadde erfart at det hadde gjort det lettere å finne frem til felles avtaler og ordninger f.eks. i klassen.

En oppsummering av fokusgruppeintervjuene er at foreldrene ga uttrykk for at idealene om barnas mediebruk ikke alltid passet så godt med deres hverdagsrealiteter. De ønsket mer konkrete råd om hvordan de kunne gå frem for å regulere og engasjere seg i sine barns mediebruk på positive måter, og de mente at slike råd var mest effektive om de ble gitt i settinger der foreldre i et lokalmiljø var samlet.

9.3 Barnas bruk av nettbrett og smarttelefon hjemme

Hvor, når og til hva(hvilke spill) bruker barna de håndholdte IKTene når de er hjemme?

Nedenfor vil vi kort oppsummere hva det som til nå er sagt kan gi av innsikt om hvor, når og til hva barna bruker smarttelefon og nettbrett når de er hjemme.

Video-observasjonene hjemme hos ni av disse familiene ga oss innblikk i hvordan mediebruken kunne arte seg i barnas hverdag, og hva som var regulerende faktorer. Vi kunne se at mediebruk var vevd inn i alle barnas hverdagsrutiner, men også at måtene og omfanget av barnas mediebruk varierte mye.

To viktige forhold som bidro til forskjeller i barnas mediebruk var hvilke medieteknologier de hadde tilgang til og hvordan nye medieteknologier var gitt plass i husholdets dagligliv. Forenklet kan vi si at variasjonene spente mellom to ytterligheter. På den ene siden familiene hvor barna ikke hadde tilgang til nettbrett/smarttelefon og hvor mediebruk foregikk som avgrensede aktiviteter assistert av foreldre på gitte plattformer, bestemte tidspunkt og steder og som regel på en eller annen måte assistert av foreldre. På den andre siden familiene med flere nettbrett i nettverk og tett integrert i familiemeldemmenes individuelle og sosiale daglige aktiviteter

Hvor

De aller fleste barna i dette utvalget bruker nettbrett i fellesrom. Nettbrettet flyttes i noen grad rundt, men stort sett er dette begrenset til bevegelser innenfor fellesarealet. Det betyr ikke at det ikke skjer at barna også kan bruke det på egne rom og mer privat. Det var for eksempel tydelig noe som skjedde innimellom hos Viktor. Men det var ikke en del av de rutinene barna viste oss som vanlige. For de barna som hadde smarttelefon forholdt dette seg annerledes. Den hadde opphold på rommet deres, og i Vildes (og i noen grad Iduns tilfelle), ble båret rundt med dem. Nettbrettet, fordi det er mindre dominerende enn mange av de andre teknologiene, særlig om den benyttes med høretelefoner, kan tillate individuell mediebruk uten å forstyrre andre omkring.

Når

Videoobservasjonene viser også tydelig at barna bruker av nettbrett og smarttelefonen i mange av hverdagsrutinene og gjennom hele dagen, når de har anledning. Bruken av nettbrettet er ikke på samme måte begrenset til spesielle tidspunkt som for eksempel TV'n har vært i mange barnefamilier tidligere, men for de fleste barna var det best anledning til å bruke nettbrettet om ettermiddagen.

Til hva

Mye av barnas bruk av smarttelfon og nettbrett var orientert mot app'er (og særlig småspill, NRK Super, serier/film var foretrukket innhold). Åpne søk på nettet syntes mindre vanlig selv om YouTube ble brukt av flere. Med noen unntak syntes det meste av innholdet de konsumerte å være i tråd med aldersanbefalingene. Sammenliknet med smarttelefonen hadde nettbrettet foreløpig mer mangfoldige bruksområder for de barna vi har møtt. Det er trolig at dette vil forandre seg når barna blir eldre og får større frihet til å bruke smarttelefonen. En interessant ting, som eksempelet med Iver og Viktor illustrerer, er at de barna som er aktive brukere av nettbrett tenderte til å bruke det til mange ulike formål. Den benyttes til vekking, til å sende beskjed til venner om avtale om å gå til skole, kommunisere/ringe, til å spille av lydbok, til spill eller avspilling av serier/filmer, hente informasjon fra nettet osv. Den har slik trått inn i funksjoner som tidligere ble knyttet til tradisjonelle vekkerklokker, telefon, cd-spiller, radio, TV og spillkonsoller, fjernkontroll mm. Bruken av nettbrettet fremstod med en variert og vekslende dynamikk, sammenliknet med bruken av de andre teknologiene barna brukte, nettopp fordi så mange ulike typer innhold var enkelt tilgjengelig via de nedlastede appene. For eksempel så vi barn som raskt skiftet mellom enkle småspill (for eksempel Candy world, Pou) og mer komplekse spill (lego star wars) med chat (for eksempel Hayday) og/eller med mulighet for flerspillermodus (for eksempel Minecraft, Clash of Clans). Spill i sistnevnte kategori ble også spilt fra laptop og spillkonsoller (men da er gjerne spillene litt forskjellig når det kommer til kontroller, innhold og muligheter fordi PC-versjonen ligger noen oppdateringer foran).⁸⁰ Det var bare ett av barna som spilte daglig med personer utenfor husholdet over nettet, de andre spilte mest med andre i hjemmenettverket. Barna syntes å velge nettbrettet fremfor andre teknologier hvis de hadde mulighet og spesielt i situasjoner hvor de trengte en av hendene til noe annet eller det var viktig å kunne skru av raskt. TV'n og tradisjonelle spillkonsoller benyttes imidlertid fremdeles som selskap og til å spille spesielle spill og til avslapping.

Foreldrene er viktige i å instituere barnas praksiser omkring disse håndholdte teknologiene.

⁸⁰ ref.: http://www.minecraft.no/artikkel/minecraft_p%C3%A5_flere_plattformer

9.4 Foreldres praktiske regulering av barnas bruk av nettbrett og smarttelefon

Hvordan regulerer foreldre sine barns mediebruk i praksis, og spesielt deres bruk av spill på håndholdte IKT'er?

Studien peker mot at foreldre kan oppleve at idealene om hvordan barns mediebruk skal være og reguleres ikke alltid passer til hverdagens realiteter og at de, for å få ting til å gå sammen gjør stadige tilpasninger. De justerer utsagn, regler og praksiser. Hverdagslivets er en prosess i flyt som krever kontinuerlige tilpasninger. Derfor er det naturlig at mange foreldre forteller at de opplever regulering som krevende og at situasjonen kan være utslagsgivende for hvordan de regulerer. Samtidig peker observasjonene på at barna deres følger nokså rutiner i sin mediebruk. Det synliggjør at foreldrene til disse barna nettopp har instituert reguleringer som påvirker barnas mediepraksiser. Observasjonene viser også at barnas bruk – og dermed også reguleringen – av nettbrett og smarttelefonen krever mer fleksibilitet enn stasjonære teknologier. På godt og vondt. Brettet kan enkelt gjemmes og fjernes og brukes gjerne til spill som er lettere å avslutte enn på stasjonære. På den annen side er de lette og raske å skru på, glemme at noen sitter med, og gir rask tilgang til nytt innhold som må reguleres; for eksempel serier og TV-titting og kjøp.

Vi har, med utgangspunkt i Domestiseringsteoriens begreper (Silverstone et al. 1992) forsøkt å vise at foreldre temmer og regulerer barns bruk av teknologier gjennom en rekke prosesser og måter. For det første handler det om å integrere mediebruken i familiens kontekst uten at det forstyrrer hverdagsflyten, verken for den enkelte eller fellesskapet. For det andre er mange av de reguleringsstrategiene vi her har pekt på som viktige ikke-lingvistiske, det vil si at de er virksomme uten at foreldre nødvendigvis må si noe. De er der som tilgjengelige teknologier, med definert innhold og eierskap. De er der ved teknologienes plassering og gjennom daglige rutiner som er etablert i familien. Med støtte i Latours (2005) aktantbegrep har vi i tillegg fremhevet tre ikke-lingvistiske elementer som vi så var aktivt med å regulere barna når de brukte mediene. For det første merking av medieinnholdet; for eksempel PEGI og andre merkeordninger. For det andre tidsreguleringsverktøy: klokker, betalingssystemer osv. For det tredje diverse funksjonaliteter og tilbehør i teknologiene selv: favorittmerking og opp-tak, lydløs innstilling, øretelefoner samt, individuelle passord og brukerprofilers, filter og personverninnstillinger. Vi vil hevde at mye av den reguleringen vi med dette har beskrevet, er sentral, men ikke dekkes av de medieringsstrategiene som er identifisert av forskning tidligere - for eksempel aktiv mediering, restrikt-

tiv mediering og sam-bruk så vel som interaksjonsrestriksjoner og tekniske restriksjoner og overvåkning (Livingstone og Helsper 2008).

Foreldrenes holdninger til regulering av sine barns bruk av nettbrett og smarttelefoner varierer. Alle foreldrene vi har møtt er opptatt av at barna skal bruke dem, men ønsker å begrense bruken. Når det gjelder smarttelefon er hovedmønsteret i foreldres regulering, for barna i aldersgruppen under 10 år, knyttet til å ikke gi barna en egen smarttelefon til bruk i det daglige før de er blitt litt eldre. Noen av barna får imidlertid bruke foreldrenes innimellom.

For nettbrett er denne delen av reguleringen mer variert. Flere foreldre har ikke anskaffet nettbrett til sine barn og noen har valgt bare å ha ett selv om de hadde anledning til å anskaffe både to og flere. Blant de som har ett eller flere nettbrett er reguleringen av barnas bruk knyttet til kontroll på nedlasting av app'er og at bruken av nettbrettene primært skjer i fellesrom og bruk av det vi har kalt for ikke lingvistisk regulering støttet av ulike verktøy.

Dette funnet er imidlertid interessant å se i sammenheng med de medieringsstrategier blant foreldre som er beskrevet i litteraturen: *aktiv mediering, restriktiv mediering og sam-bruk* og de tilpassede medieringsstrategier Livingstone og Helsper (2008) fant at foreldre oppga å bruke omkring sine barns nettbruk spesielt; *aktiv sam-bruk, interaksjonsrestriksjoner, tekniske restriksjoner og overvåkning*. Poenget som disse begrepene løfter frem er det spesielle ved regulering av barns internettbruk, og dermed også mye av det de gjør fra nettbrettet. Argumentet er at internett krever en mer aktiv samhandling (*Aktiv sam-bruk*) enn for eksempel TV både for å følge med og sette restriksjoner på hvilken type personlig informasjon barnet får gi fra seg, kjøp, det å fylle ut skjema og quizzes og regler ("du kan gjøre X når jeg er sammen med deg»). Vi kan anta at dette er lettere å gjøre når teknologien er ny i husholdet og/eller barna er små. De er vanskelige å introdusere etter at barna har etablert noen praksiser. Aktiv sambruk mellom barn og foreldre var ikke veldig vanlig i familiene vi besøkte. Mange sa det var vanskelig, men noen gjorde det innimellom. Vi fikk imidlertid inntrykk av at en viss grad av aktiv sambruk mellom barn og foreldre jevnlig var knyttet til nedlastinger og særlig hadde skjedd ved introduksjon av nettbrettet og sammen med de minste. Alle barna viste at de kunne regle om hva de fikk gjøre på internett og syntes å forholde seg til disse reglene. *Interaksjonsrestriksjoner* beskriver Livingstone og Helsper (2008) som en kombinasjon av sosiale regler (forby eller begrense aktiviteter som e-mail, chat, messaging, spilling med andre online eller nedlastinger) og *tekniske restriksjoner* på visse typer aktiviteter (filter eller blokkering) som særlig er rettet mot å redusere bruker-bruker interaksjon. Livingstone og Helsper (2008) fant at det særlig var nettopp slike restriksjoner av barnas samhandling med andre på nett som faktisk reduserte barnas risiko mest. Det er

interessant at denne formen for mediering syntes instituert i alle familiene vi var i. Alle familiene hadde satt en form for begrensning av barnas internettbruk gjennom en kombinasjon av sosiale regler (aldersmerking, ikke chatte med fremmede, bare på internett i hjemmenettverk) og tekniske løsninger (brukeprofiler og innstillinger). Hvor begrensende dette var varierte imidlertid. *Overvåking*, å gå inn i etterkant for å sjekke logger og hvor barnet har vært, viste flere av foreldrene oss at de gjorde, men det gikk også frem at de ikke gjorde det så ofte og at de egentlig ikke følte behov for det. I Livingstone og Helspers studie finner de at foreldre har en preferanse for sosiale over tekniske former for mediering og at de foretrekker sam-bruk over tekniske restriksjoner og overvåkningspraksiser. Funnene i vår studie peker umiddelbart i litt motsatt retning.⁸¹ Våre foreldre gir klart uttrykk for at de synes sambruk er vanskelig og de støtter seg på teknologienes muligheter til å bidra til regulering. Men de driver med mye støtte til bruk, noe som vi kan anta at de særlig gjorde mye av under institueringen av barnas praksiser når nettbrettene var nye. De er også opptatt av det sosiale i den forstand at det er viktig å lære barna å tilpasse sine individuelle aktiviteter til familiens. I dette ligger antakelig også en beskyttelse av barn som kan være verdt å gi mer oppmerksomhet.

9.5 Implikasjoner

De fleste barn får tilgang til de nye teknologiene hjemme. Derfor er det viktig for forebyggingsarbeid å nå ut til foreldre med råd som passer til den realitet de befinner seg i og som kan veilede praksis.

De rådene som i dag er vanligst og lettest å finne om barns mediebruk er fokusert på hvordan foreldre kan regulere og støtte sine barn i å mestre det innholdet som IKT'ene medierer, og med spesiell vekt på 'teksten'/innholdet og relasjonene mediene gir dem tilgang til: feks viktigheten av å snakke med barna om chat, kjøp og personvern, sette på foreldrekontroll og følge aldersgrenser. Dette er helt klart betydningsfulle råd. Denne undersøkelsen viser for eksempel hvor sentralt aldersmerkingen er i den faktiske reguleringen av barns mediebruk i hjemmene og at familiene er varsomme med å gi barna anledning til å agere fritt på nettet.

Samtidig er dette ikke tilstrekkelig for å forebygge problemer, for eksempel knyttet til spilling. Problemene oppstår særlig når teknologien ikke er temmet godt nok til å passe inn i hverdagslivet. Råd om det praktiske ved slike prosesser

⁸¹ Dette kan ha en metodeforklaring, det er ikke godt å si hvordan foreldre tolker spørsmål i spørreskjema, hva de legger i sine svar og hva som er riktig å tolke som sosial vs teknisk regulering.

som regulerer barnas mediebruk er derfor verdifulle, og kan med fordel løftes mer frem og utvikles. Foreliggende undersøkelse er et forsøk på bidrag i denne retning ved å påpeke at viktige aspekter ved denne temmingen skjer på non-verbale måter og uten at det nødvendigvis sies så mye. God mediering og regulering av barns mediebruk handler i denne forstand derfor om mye mer enn det å snakke med barn om mediebruk, avtale regler og spille/bruke mediene med dem. Det handler om de mange små praktiske forordningene og tilpasninger i reguleringen av barns mediebruk som foreldre gjør i forsøk på å etablere rutiner for barna som balanser hensynet til deres individuelle interesser og behov på kort og lang sikt med familiens. Det skjer gjennom blant annet anskaffelse, (hva, hvor mange), plassering og eierskap, etablering av ordninger og regler rundt nedlasting, lading og bruk i hverdagsrutinene, og at man i noen grad justerer etter hvordan familien og barnet kan forstås av omverdenen. Gjennom mange enkeltvalg i disse prosessene viser, engasjerer og tilrettelegger foreldre for bruken av de nye teknologiene i familien og fører barna inn i rutiner for mediebruk. For hver ny teknologi og nytt innhold som føres inn i hjemmet så følger en ny slik prosess. De bygger gjerne på hverandre og det er lettere å forme i starten enn etter at praksiser er etablert. Familiene i vårt utvalg har tatt forskjellige veivalg her. Løsningene som velges har betydning for hvilket forhold og mestring barna får til IKT'ene, og foreldre er søkende etter råd om alternative måter å gjøre dette på.

I råd knyttet til fasene etter at problemer har oppstått (jfr. Problemspilling.no), kommer de aspekter vi etterlyser tydeligere frem. Det er synd at disse viktige rådene er gjemt under en heading som unge familier kanskje ikke vil føle gjelder dem. Vi vil derfor anbefale at de konkrete rådene på disse sidene reformuleres positivt som ting som bør tenkes gjennom ved innføring av nye teknologier, og at de gis en mer fremskutt og generell plass på nettsider om barn og mediebruk – og i foredrag. Vi foreslår i tråd med dette at det utvikles råd rettet mot foreldre, til inspirasjon, som inkluderer eksempler på non-lingvistisk tilrettelegging familier har valgt og som balanserer ivaretagelsen av barnas individuelle interesser med de personlige teknologiene og familiesosialiteten. Vi vil anta at om foreldre i større grad fokuserer på non-verbal tilrettelegging, så vil deres interaksjon med barna lettere kunne fokusere mer på innhold og samhandling fremfor regler og begrensninger. I tillegg kan man tenke seg at foreldre vil regulere mer aktivt og hensiktsmessig om de opplever at gapet mellom deres oppfatninger av idealer og hva de får til i praksis ikke er for stort. I tilknytning til dette kan det være en ide å i noen grad mer enn hva er tilfelle i dag differensiere rådene på det som gjelder etablert mediebruk vs. det som er tilknyttet nyanskaffelser, og med det også på ulike problemstillinger knyttet til ulike aldre..

Videre vil vi foreslå at informasjon til foreldre på nettet gjøres mere synlig og lettere søkbart. Siden merking i spill er så sentralt i den praktiske regulering av barns spillatferd, er det viktig å følge disse merkeordningene opp. Barnas orientering mot slike visuelle merkinger gjør dem også sårbare for reklame som nettopp benytter dette virkemiddelet. Vi foreslår også at oversikten over ulike spillsjangre som nsm har laget i samarbeid med medietilsynet videreutvikles med hvilke problemstillinger som knytter seg til ulike spill, blir koordinert med andre aldersoversikter så det blir lettere for foreldre å orientere seg og gjøres lettere å finne på nettet.

Vi mener også at foreldreforedrag i barnehager og barneskoler bør bli en enda større satsning og at disse foredragene i større grad legger opp til dialog med foreldre. Opplegg der foredrag for foreldre på en skole kombineres med klassevise foreldremøter i etterkant synes veldig heldige. Da når man trolig flere, samtidig bidrar foredragene til å sette en felles ramme som gjør klassevise diskusjoner, deling av erfaringer, etablering av foreldrenettverk og eventuelle avtaleinngåelser lettere. Ved å legge til rette for at foreldre kan møtes, dele erfaringer og løsninger om medieregulering tidlig - og åpne mer opp for å dele refleksjoner om hva de faktisk gjør, hva som orienterer dem, hva som er vanskelig og lett å få til – kan man kanskje få til bedre samarbeid mellom foreldre, øke forståelse og engasjement og samtidig dempe konflikter og bekymring.

Utfra dette vil vi peke på behov for videre forskning på følgende felter:

- Surveys som kartlegger hvor foreldre søker råd for regulering av sine barns mediebruk, hvilke råd de synes er mest til hjelp og hva de eventuelt ønsker mer råd om.
- Kvalitative studier som ser på barnas faktiske mediepraksiser og foreldres faktiske reguleringer med metoder som kan fange også de ikke-diskursive praksiser og tingenes betydning i disse prosessene der mediebruken skjer.
- Longitudinelle kvalitative studier for å få bedre kunnskap om utvikling i spillatferd, betydning av alder, kjønn og tilgjengelig teknologi for familiers reguleringer.

Foreliggende studie gir et øyeblikksbilde av mediebruk i noen familier, med fokus på relativt unge barn. Den peker mot at forebyggingsarbeidet i den enkelte familie må begynne tidlig, fra barna er små når de får tilgang til teknologier. Når barna får egen smarttelefonen, og særlig fra tenårene hvor de kan etablere egne brukerprofiler, kan medføre store endringer i bruken som vi kan anta er vanskeligere for foreldre å regulere. Hvordan dette arter seg, håndteres og erfares av barn og foreldre er en oppgave for videre forskning å se nærmere på.

Litteratur

- Alasuutari, P. 1999. Introduction: Three Phases of Reception Studies. In: Alasuutari, Pertti (red). *Rethinking The Media Audience*. London: Sage.
- Bakken, A. 1998. *Ungdomstid i storbyen*. Oslo: Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring.
- Borch, A. 2010. Balancing Rules. Gambling Consumption at Home. I: Sytze F. Kingma, *Global Gambling : Cultural Perspectives on Gambling Organizations*: 195–210 New York: Routledge.
- Buckingham, D. 2007. That's Edutainment. New Media, Marketing and Education in the Home. I: Ekström, K og B Tufte (red). *Children, Media and Consumption. On the Front Edge*. Gøteborg University: Nordicom.
- Geertz, C. 1973. *The Interpretation of Cultures*. New York: Basic Books.
- Frøyland, L.R., Hansen, M., Sletten M. A., Torgersen, L., Von Soest, T. 2010. Uskyldig moro? Pengespill og dataspill blant norske ungdommer. NOVA Rapport 18/2010: Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring.
- Hall, S. 1980. "Encoding/decoding". I: S. Hall, D. Hobson, A. Love & P. Willis (red.) *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies*. London, Hutchinson.
- Helle-Valle, J. 2003. Familiens trojanske hester? En kvalitativ undersøkelse av bruk av digitale medier i norske hjem. *Oppdragsrapport nr. 1-2003*. Oslo, SIFO
- Helle-Valle, J. 2007. Kontekstualiserte medier, kontekstualiserte mennesker – et annet blikk på mediebruk, s. 16-35, i M Lüders, L Prøitz, T Rasmussen (red.) *Personlige medier. Livet mellom skjermene*, Oslo: Gyldendal.
- Helle-Valle, J. 2009. 'Si aldri nei til å gå ut med venner fordi du spiller på WoW.' Om nettspill, disiplinering og kommunikative kontekster, pp. 171-198. I: K. Asdal & E. Jacobsen (eds.) *Forbrukerens ansvar*, Oslo: Cappelen.

- Helle-Valle, J. 2010. 'Language-Games, In/Dividuals and Media Uses: What a Practice Perspective Should Imply for Media Studies', in Bräuchler, B. & Postill, J. (eds) *Theorising Media and Practice* (pp. 271–301). Oxford: Berghahn.
- Helle-Valle, J. & Slette-meås, D. 2008. ICTs, domestication and language-games: a Wittgensteinian approach to media uses. *New Media & Society*, 10(1), 45-66.
- Helle-Valle J & Storm-Mathisen, A. 2008. 'Playing computer games in the family context', *Human IT – journal for information, technology studies as a human science*, Volume 9, 3: 62-82.
- Karlsen, F. & Syvertsen, T. 2004. Medie- regulering og foreldre. Kunnskap og holdninger til innholdsregulering av audiovisuelle medier. *Rapport 1/2004*. Statens filmtilsyn.
- Karlsen, F. 2013. *A World of Excesses: Online Games and Excessive Playing*, Ashgate.
- Kjørstad, I. 2000. Barn og Internett-reklame. En studie av 12-åringers forståelse og kunnskaper om reklame på Internett. *Rapport nr. 7-2000*, Lysaker, SIFO.
- Kjørstad, I. 2005. Skummelt gøy! En kvalitativ studie av hva barn opplever som skummelt ved tv- og dataspilling. *Oppdragsrapport nr. 1 – 2005*, for Medietilsynet.
- Kjørstad, I. 2009. 'Taming the Game: Children's Constructive Use of Social and Communicative Context When Playing Scary Computer Games.' *Human IT – journal for information, technology studies as a human science* 10, 1, 60–79.
- Kjørstad, I. Brusdal, R & S E Ånestad. 2010. *Barn som forbrukere av kommersielle nettsamfunn en casestudie av Habbo.no*. Oppdragsrapport nr. 5-2010. Oslo: Statens Institutt for forbruksforskning.
- Kulturdepartementet. 2012. *Handlingsplan mot spillproblemer 2013-2015*. Oslo: Kulturdepartementet.
- Kunnskapsdepartementet. 2011. *Rammeplan for barnehagens innhold og oppgaver*. Oslo: Kunnskapsdepartementet.
- Livingstone, S. 2002. The media-rich home: balancing public and private lives I: Livingstone, S.(red.) *Young people and new media childhood and the changing media environment*. Sage, London, UK.
- Livingstone, S. 2007. On the material and the symbolic: Silverstone's double articulation of research traditions in new media studies. *New Media and Society*, 9: 16-24.

- Livingstone, S., & M. Bovill, eds. 2001. *Children and Their Changing Media Environment: A European Comparative Study*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Livingstone, S. & E.J. Helsper. 2008. Parental mediation of children's Internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 52: 581-599.
- Livingstone, S., Haddon, L., Vincent, J., Mascheroni, G. and Ólafsson, K. 2014. *Net Children Go Mobile: The UK Report*. London: London School of Economics and Political Science.
- Lobe, B. and Livingstone, S. and Haddon, L. 2007. Researching children's experiences online across countries: issues and problems in methodology. EU Kids Online, Deliverable D4.1. EU Kids Online Network, London, UK.
- Mascheroni, G., & Cuman, A., 2014. Net Children Go Mobile: Final Report (with country fact sheets). Deliverables D6.4 and D5.3. Milano: Educat
- Medietilsynet. 2010. *Barn og digitale medier 2010*. Fredrikstad: Medietilsynet.
- Medietilsynet. 2011. *Problemskapende bruk av dataspill*. Rapport fra arbeidsgruppen. Fredrikstad.
- Medietilsynet. 2012a. *Tiltaksplan 12-13. Barn, Unge og Internett*. Fredrikstad: Medietilsynet.
- Medietilsynet. 2012b. *Medieregulering og foreldre 2012 – Foreldre med barn i alderen 6-12 år, og deres syn på medieinnhold og medieregulering*. Fredrikstad: Medietilsynet.
- Medietilsynet 2012c. *Småbarn og medier – Fakta om mindre barns (1-12 år) bruk og opplevelser av medier*. Fredrikstad: Medietilsynet.
- Medietilsynet 2012d. *Barn og medier 2012*. Fredrikstad: Medietilsynet.
- Medietilsynet 2014a. *Barn og medier 2014. Barn og unges (9-16 år) bruk og opplevelser av medier*. Fredrikstad: Medietilsynet.
- Medietilsynet 2014b. *Foreldre om småbarns mediebruk*. Foreldres syn på barns (1-12 år) bruk og opplevelser med medier. Fredrikstad: Medietilsynet.
- Medietilsynet v/ Ingulfsen, L. og Ø. Gilje. 2014c. *Mediekompetanse 2014*. En systematisk oversikt over studier av mediekompetanse i befolkningen. Fredrikstad: Medietilsynet.
- Mendoza, K. 2009. Surveying Parental Mediation: Connections, Challenges and Questions for Media Literacy. *The National Association for Media Literacy Education's Journal of Media Literacy Education* 1 (2009) 28-41
- Morley, D. 2009. For a Materialist, Non-Media-Centric Media Studies. *Television and New Media* 10: 114-116.

- Nathanson, A. I. 2001. Parent and child perspectives on the presence and meaning of parental television mediation. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 45, 201-220.
- Nikken, P., & J. Jansz. 2006. Parental mediation of children's videogame playing: a comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media, & Technology* 31: 181-202.
- O'Neill, B. Staksrud, E. & McLaughlin. (red) 2013. *Towards a better Internet for children? - European Policy Pillars, Players and Paradoxes*. Göteborg: Nordicom.
- O'Neill, B. & Staksrud, E. 2014. *Final recommendations for policy*. London: EU Kids Online, LSE. Ref:
- Pink, S 2007. The Sensory Home as a Site of Consumption: Everyday Laundry Practices and the Production of Gender. I: Casey, E. and L. Martens (red), *Gender and Consumption. Domestic Cultures and the Commercialisation of Everyday Life.*, Aldershot: Ashgate.
- Qvortrup, J. 1995. Childhood and Modern Society: A Paradoxical Relationship. I: J. Brannen and M. O'Brien (red) *Childhood and Parenthood: Proceedings of ISA Committee for Family Research Conference on Children and Families*, 1994. London: Institute of Education.
- Seiter, E. 1993. *Sold Separately. Parents and children in consumer culture*. London: New Brunswick.
- Silverstone, R. 1994. *Television and Everyday Life*. London: Taylor & Francis Books.
- Silverstone, R., Hirsch, E & Morley, D. 1992. Information and communication technologies and the moral economy of the household. I: Silverstone, R. and D. Hirsch (red), *Consuming Technologies. Media and Information in Domestic Spaces*, London: Routledge, 15-32.
- Slette-meås, D. 2014. Bruk av smarttelefon og nettbrett i den norske befolkningen. SIFO-survey hurtigstatistikk 2013. *Prosjektnotat nr. 2-2014*. Oslo: SIFO.

- Staksrud, E. 2012. Norway. I: Haddon, Leslie, Livingstone, Sonia and the EU Kids Online network (red), *EU Kids Online: national perspectives*, EU Kids Online, The London School of Economics and Political Science, London, UK:
- Staksrud, E. 2013. *Children in the Online World. Risk, regulation, Rights*. Ashgate.
- Storm-Mathisen A. 2008. *Kontekstualisert mening. En diskursiv analyse av unge, klær og identiteter*. Avhandling for Ph.D. -graden. Institutt for sosiologi og samfunnsgeografi. Det samfunnsvitenskapelige fakultet. Universitetet i Oslo.
- Storm-Mathisen A. 2010. 'Identitets- og individualitetsforming sett fra et praksisperspektiv – kunnskapsforslag fra en undersøkelse om ungdom og klær', *Sosiologisk Tidsskrift*, Volume 18, 4: 307-331.
- Storm-Mathisen, A. 2011. Populærvitenskapelig resultatrapport fra prosjektet: Contextualising Adolescents' Egaming 2007-2010. *Sluttrapport til Norges Forskningsråd*, 31.01.2011.
- Storm-Mathisen, A. 2014. 'RFID in toll/ticketing – a user centric approach', *Info - The journal of policy, regulation and strategy for telecommunications, information and media*, 16 (6).
- Storm-Mathisen, A. kommer 2015. 'Grasping children's media practices – theoretical, methodological and political challenges.' *Journal of children and Media. Special issue JOACAM NEXT 2015*.
- Storm-Mathisen A, Helle-Valle J. 2008. Media, identity and methodology: reflections on practice and discourse. I: I Rydin, U Sjöberg (red), *Mediated crossroads: identity, youth culture and ethnicity* - Theoretical and methodological challenges: Nordicom: 53-75.
- Storm-Mathisen, A & J. Helle-Valle. 2014. 'Unge IKT-bruk i skolen og familien: en praksisteoretisk studie av kjønn', *Tidsskrift for Kjønnforskning*, 38, 2: 149-68.
- Storm-Mathisen, A & Helle-Valle, J. Kommer 2015. The Sound of Mothering – Managing Media Use at Home. *Gender, Place & Culture*.
- SSB v/Vaage, O F. 2013. *Norsk mediebarometer 2012*. Oslo: Statistisk Sentralbyrå.
- SSB v/Vaage, O F. 2014. *Norsk mediebarometer 2013*. Oslo: Statistisk Sentralbyrå.
- Tingstad, V. 2008. Barn, dataspill og digital kompetanse. Perspektiver og forskningsutfordringer. Nordicom Information. vol. 30 (2).

Aarsand, P A. 2007. Children's Consumption of Computer Games. *New Media, Marketing and Education in the Home*. I: Ekström, K og B Tufte (red). Children, Media and Consumption. On the Front Edge. Göteborg University: Nordicom.

Vedlegg 1 - Informasjonsbrev til
foredragsholdere med samtykkeerklæring

Vedlegg 2 - Informasjonsbrev til foreldre og barn med samtykkeerklæring

Vedlegg 3 – Andre aktører som gir råd om barn og mediebruk/spill på internett

I kap 4.1 konsentrerte vi omtalen til nettsidene Medietilsynet.no, Nettvett.no, Barnevakten.no, Reddbarna.no og Forbrukerombudet.no og viktige sider de lenket til (hjelpelinjen.no, KoRus-Øst, Blå Kors, Borgestadklinikken). Det er imidlertid mange flere aktører som gir råd i feltet enn disse. Nedenfor følger en kort omtale av noen andre viktige aktører gir råd som er relevante for barn og mediebruk/spill på nettet.

Aktør	Tilknyttet	Rettet mot	Hovedfokus	Hvordan / Hva
Barneombudet	Barn og likest. dep.	Barn og unge	Barns rettigheter	Formidle bredt
Dubestemmer.no	Utdanningsdir.	Skole, lærere	Digital dømmekraft	Skoleundervisn.
Slettmeg.no	Justis dep. NorSIS	For alle	Krenkelser på nett	Nett, mail, tlf
Ung.no	BufDir	Ungdom	Off. info til unge	Tilrettelegge info
IKT senteret	Kunnskapsdep.	Skole, bhg	Økt kvalitet i utd.	Utdanningsressurs
Politi, Røde knapp	Kripos	For alle	Seksuelle overgrep	Innhente tips
IKT-Norge	Næringens interesseorg.	Næring	Veilede bransjen	Utvikle guider
NSM ⁸²	Næringens interesseorg.	Voksne, nærin	Info, salg, PEGI	Stat. og veiledere
Foreldreutvalget	Kongen i statsråd	Foresatte	Utsatte skoleelever	Støtte ifm mobbing
EuKidsOnline	Europakommisjonen	For alle	Tryggere nettbruk	FoU kunnskap
Korspårhalsen.no	Røde Kors, Ideell org.	Barn og unge	Samtalepartner	Samtaletilbud
Digimob	OPUS Hadsel ⁸³	Elever, voksne	Nettmobbing	Foredrag
Brukhue.com	Telenor, medietilsynet/Trygg bruk, Barnevakten, kors på Halsen	Barn og unge, skoler og foreldre	Antimobbekampanje	Foredrag på skoler, råd på nett, App

⁸² Norsk spill- og multimedia leverandørforening (NSM)

⁸³ OPUS (Opplærings- og utviklingscenter) Hadsel er et ressurscenter som drives av Hadsel videregående skole

Teleoperatører	Teleoperatører	Alle	Service	Nett, sikkerhet
----------------	----------------	------	---------	-----------------

Barneombudet

Barneombudet er uavhengig talsperson for barn og unge i Norge, som arbeider for barns rettigheter på alle områder i samfunnet (finansiert via Barne-, likestillings- og inkluderingsdepartementet). Barneombudets fokus knyttet til medier og nettbruk ligger på barns rettigheter, rett til privatliv, nettvett, digital mobbing og foreldrekontroll. De er opptatt av dialog med barn og unge, råder barn og unge til å prate med voksne for å løse problemer og har laget "Tips til den vanskelige samtalen". Vi ser også at Barneombudet aktualiserer Trygg Bruk nettverket og for eksempel lenker videre til Medietilsynet.no, Dataspilliskolen.no, Problemspilling.no og slettmeg.no. Barneombudet har en side med litt info om dataspill rettet mot barn, den finner vi under fanene Dine rettigheter/Media, fritid og kultur/Dataspel. Her fremheves positive sider av dataspilling for hjernens utvikling og som undervisningsverktøy. I tillegg til at det anbefales å følge Medietilsynets aldersgrenser, og problemspillere vises videre til problemspilling.no.

Dubestemmer.no

Nettsiden er et samarbeid mellom Datatilsynet, Senter for IKT i utdanningen, og Teknologirådet, som er støttet av Utdanningsdirektoratet. Utvikler undervisnings-opplegg om digital mobbing, personvern og digital dømmekraft, som i hovedsak er tiltenkt undervisning i skole. Har som målsetning å gjøre elevene til ansvarlige og trygge nettbrukere som ivaretar eget og andres personvern. Øke bevissthet, refleksjon og kunnskap om personvern og de valgene ungdommene gjør ved bruk av digitale medier. Rettet mot skole, lærere, foreldre, foresatte samt elever 9-18 år.



Slettmeg.no

Slettmeg.no er en råd- og veiledningstjeneste for alle som føler seg krenket på nett. NorSIS, som står bak tjenesten, er et uavhengig organ (ca 50% grunnfinansiert av Justis- og beredskapsdepartementet) som jobber for at informasjonssikkerhet skal bli en naturlig del av hverdagen. Alle samfunnsgrupper skal kunne dra nytte av Slettmeg.no, som har laget flere veiledninger om Facebook og andre nettsamfunn. Viser hvordan du enkelt kan slette profiler fra ulike nettsider, rapportere uønsket innhold, komme i kontakt med de ulike nettsidene. Egne nettsider. Beskriver primæroppgaven som å besvare e-post og telefon, og har utviklet nettsider som tydelig legger til rette for nettopp dette samt tilgang på ulike praktiske veiledere til sletting av nettp profiler⁸⁴:



⁸⁴ Skjermdump nedlastet fra <https://slettmeg.no/>, 2.1.2015.

Ung.no

Ung.no er det offentliges informasjonskanal for ungdom. Nettstedet er drevet av Barne-, ungdoms- og familiedirektoratet (Bufdir). Målgruppen er unge mellom 13 og 20 år. Utgangspunktet for innholdet på ung.no er FNs konvensjon om barnets rettigheter. Artikkel 13 om retten til å få informasjon, og artikkel 17 om at staten skal sikre barn tilgang til informasjon fra et mangfold av nasjonale og internasjonale kilder er spesielt vesentlige i denne sammenhengen. Ungdomstiden gir et møte med roller som det å være forbruker, arbeidstaker, politisk velger eller selvvalgt medlem av trossamfunn. Informasjon er nødvendig for å kunne ta informerte og riktige valg. Ungdom har derfor et annet og større informasjonsbehov enn andre aldersgrupper. De har over 2500 artikler innen temaer som fra arbeid, barnevern, mobbing, psykisk helse, skolen, utdanning, forbruk, miljø, sex og samliv og mye mer fordelt på over 85 ulike emner, fra adopsjon og førerkort, til kriminalitet og samliv. Mye av informasjonen er rettet mot eldre ungdom. Mange saker tar utgangspunkt i spørsmål ungdommer har sendt inn⁸⁵.

⁸⁵ Skjermdump nedlastet fra <http://www.ung.no/>, 4.1.2015

Trygg og smart på nett

Å surfe, chatte, blogge og lage hjemmesider er både morsomt og lærerikt. Men internett er åpent for alle, og det er fort gjort å støte på ubehagelige personer eller innhold. Følg denne huskelista for å beskytte deg selv og dine venner.

Offentlig og kvalitetssikret

Når du chatter eller møter andre på nettet er det viktig at du tenker på hvordan andre oppfatter det du skriver og gjør. Dette gjelder også når du skriver meldinger eller kommenterer på andre sider. Hvordan hadde du selv opplevd å motta det du skriver?

Nettet skal være et hyggelig sted å være!

Husk at nettet er åpent for alle. Hvis du chatter med noen som presser deg til å oppgi personlige



Tar du hensyn på nettet?

- Nope, bare surfer i vei
- Selvfølgelig

Se resultat



ipill!

ataspill er populært blant ungdom verden over, og i Norge spiller 5 prosent av gutter i alderen 9-15 år dataspill hvert døgn. Litt over 1 av 10 gjør det samme. 1 av 4 av de som spiller hver dag mener de bruker for mye tid på dette. 6 av 10 mener de bruker masse tid.

ei dine erfaringer fra spill i kommentarfeltet her :)

es mer | 130 kommentarer

Iva bestemmer aldersgrenser på spill?

va er det som bestemmer at et pill får anbefalt aldersgrense å for eksempel 18 år?

es mer | 285 kommentarer



Ofte stilte spørsmål

1. Han bortprioriterer henne og barnet til fordel for spillingen
2. Han spiller
3. Hva er aldersgrensen på Unturned?
4. Hvilke spill på PS4 passer til en som er 12 år?
5. Hvorfor har Call Of Duty: Black Ops 2 18-årsgrense, mens Call Off Duty: Ghosts 16-årsgre...
6. Er det farlig å spille spill med 18-årsgrense?
7. Alle uten meg i klassen får lov til å spille GTAS.

Fere spørsmål

Siste stilte spørsmål

... hva er aldersgrensen på

Senter for IKT i utdanningen

Senter for IKT i utdanningen jobber med ulike tjenester, prosjekter og ressurser som skal øke kvaliteten i utdanningen og gi bedre læringsutbytte og læringsstrategier for våre barn i barnehagen, elever i grunnsopplæringen og studenter i lærer- og barnehageutdanningen. Senteret har bla. nettstedet DigitalDømmekraft.no/IKTplan.no og DuBestemmer.no (beskrevet over) for barn og unge, til øving av digitale ferdigheter i grunnskolen. Senteret skal bidra til økt kvalitet i opplæringa med bruk av informasjons- og kommunikasjonsteknologi (IKT) for barn i barnehagene, elever i grunnsopplæringa og studenter i lærer- og barnehagelærerutdanninga. Videre skrives det at *dataspill i skolen kan knyttes til digitale ferdigheter, men også de øvrige grunnleggende ferdighetene kan øves opp ved å bruke dataspill. Kombinasjoner av underholdning, spenning, refleksjon, utfordringer og oppgaver som må løses, gjør at dataspill kan brukes både som verktøy*

og metode for å lære fag. Dataspill i skolen har også en egenverdi rotfestet i motivasjon, interaktivitet, kreativitet, lek og samarbeid.

I en rapport⁸⁶ om dataspill i skolen skilles det mellom ulike typer spill på andre måter enn i presentasjonene av spillsjangre vi har sett for eksempel hos Medietilsynet. Her legges fokus på potensiale for læring og de tre kategoriene som beskrives nærmere er; Læringsspill (utvikles og designes for bruk i skolen – educational games og serious games); Kommersielle dataspill (bedre grafikk, dypere spillopplevelser, mer spenning og engasjement - for eksempel Minecraft og LittleBigPlanet); og Gamification eller spillifisering (betyr å benytte spillig-nende belønnings- og motivasjonssystemer – for eksempel quizverktøy som norskutviklede Kahoot).

Det pekes det på barrierer som; vanskelig evaluering av elevers arbeid, motforestillinger til vold i spill og frykt for problematisk spillatferd. Likevel oppsummeres det at *dersom læreren overholder PEGI-merkingen (en europeisk veiledning for aldersgrenser) og utøver skjønn, vil spill og vold i liten grad være en relevant problemstilling i klasserommet.*

Politiets Røde Knapp

Kripos har et utstrakt samarbeid med en rekke politienheter verden over, for å bekjempe seksuelle overgrep mot barn på internett. Kripos oppfordrer flest mulig til å legge den røde knappen på sitt nettsted⁸⁷. Jo flere tips politiet mottar, jo større grunnlag har politiet til å identifisere voksne som utgjør en trussel mot barn. I tillegg til den røde knappen er Kripos med å utvikle internettfiltre som skal skjerme barn på internett. Under fanene *Seksuell utnyttning av barn/Operasjoner*, skriver Kripos at kontakten mellom overgriper og barn på internett ofte starter med at *den voksne utgir seg for å være jevnaldrende og på den måten bygger opp et tillitsforhold til barnet/ungdommen. Det å innnynde seg hos et offer for å skape følelsesmessig avhengighet og kontroll for deretter å misbruke personen seksuelt kalles "grooming". Man kan straffes i Norge for å inngå avtaler med mindreårige i den hensikt å begå seksuelle overgrep.*

⁸⁶ <http://iktsenteret.no/content/dataspill-i-skolen#.VNoMu1Mtno>

⁸⁷ Skjermdump nedlastet fra <http://tips.kripos.no/cmssite.asp?c=1&h=24&menu=2>, 3.1.2015

IKT-Norge

IKT-Norge er IKT-næringens egen interesseorganisasjon, som blant annet jobber med spørsmål og saker relatert til internett og internettbaserte tjenester. Primært er IKT-Norges arbeid rettet mot næringsliv og bransje. De utarbeider guider og veiledere for temaer som er relevante for bransjen. Dette gjøres for å assistere både nye og etablerte aktører i næringen. Guidene har også til hensikt at medlemmene skal kunne gjøre riktige og gode valg. Sammen med Medietilsynet har IKT-Norge diskutert behovet for generelle og veiledende råd for utvikling av gode digitale tjenester for barn og unge i Norge. *Bra Digital* er en tjeneste, lansert i 2014, for alle som ønsker å tilby digitale tjenester og innhold for barn på digitale medier. Målet er å bidra til at denne målgruppen får gode og relevante tilbud, og at bransje og aktører i dette markedet tar sitt ansvar for at barn får en trygg og god opplevelse. I sjekklisten fremheves behovet for:

- *Safety first*
- *Gode og relevante tilbud*
- *Brukervennlighet*
- *Personvern og vern om barns rettigheter*
- *Aldersgrenser*
- *Reklame og markedsføring*⁸⁸

⁸⁸ Nedlastet fra http://bradigital.no/wp-content/uploads/2014/03/Liste_Veileder_200x600.pdf



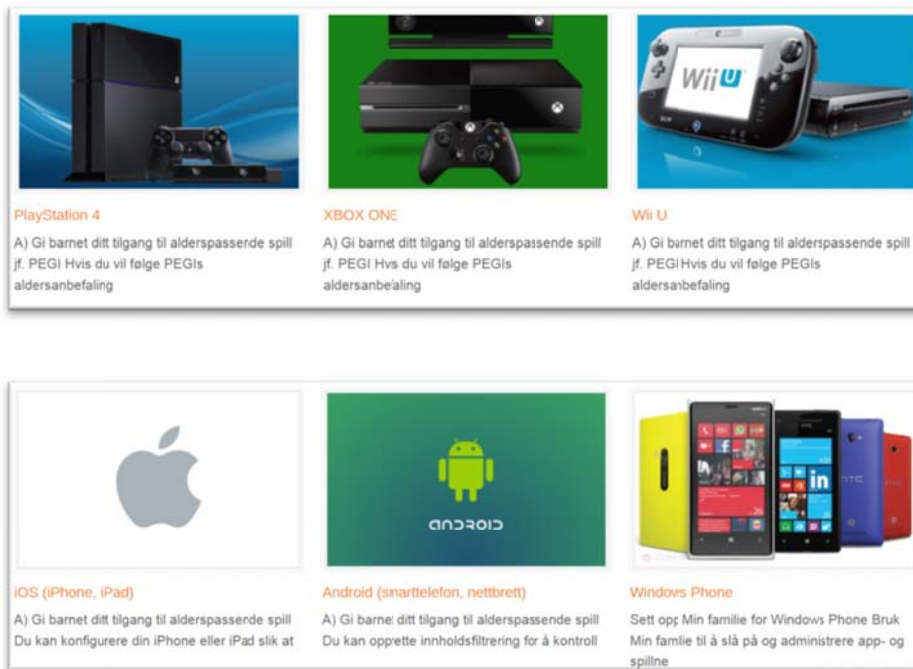
NSM (Norsk spill- og multimedia leverandørforening)

NSM er forening for utviklere, utgivere og distributører av computer- og videospill i det Norske markedet, som har fokus på følgende områder: a) distribuere informasjon om bransjen til publikum herunder salgsstatistikker samt opplysning om aldersmerking av computer og videospill (PEGI), og b) være bransjens kontaktpunkt mot offentlig myndigheter og fremme samarbeid med naturlige samarbeidspartnere innen andre bransjer. NSM står sammen med Medietilsynet om en informasjonsbrosjyre om aldersmerkingen PEGI og en Foreldreveileder knyttet til dataspill, barn og unge (se omtale under presentasjon av Medietilsynet.no). Veilederen fokuserer på typologisering av dataspill, aldersmerkingssystemet PEGI og ulike sikkerhetsinnstillinger på forskjellige type spillkonsoller (har eksplisitt info knyttet til aldersbegrensninger, passord og kjøp i smarttelefoner, iOS og Android operativsystemer, og minner om å alltid involvere barnet i avgjørelser om å legge begrensninger på bruk)⁸⁹:

Dataspill til barn og unge – En foreldreveiledning

		
Hva er dataspill De første dataspillene kom på markedet i 1970-årene. Det var snakk om enkle spill med en udetaljert	PEGI aldersmerking PEGI er enforkortelse for 'Pan European Game Information'. Det er et felles europeisk merkingssystem	Hjelp til foreldreinnstillinger I dag er det også mulig å kjøpe spill og elementer til spill (brett, våpen, fotballspillere, ekstra

⁸⁹ Nedlastet fra <http://angi-nordic.com/nsm-spillguide/kampagne-no/>



Foreldreutvalget for grunnopplæringen FuG

Foreldreutvalget for grunnopplæringen (FUG) oppnevnes av Kongen i statsråd. FuG skal fremme hjem-skole-samarbeid, ivareta foreldrenes interesser i skole-sammenheng, gi kunnskap om hvordan hjem-skole-samarbeid fungerer og hvordan foreldre kan støtte sine barn. De ønsker å sette dagsorden. FuG henvender seg i hovedsak til foresatte av skoleelever, og tilbyr støtte ift. inneklima, mobbing, foreldremøter, skolearbeid osv. FuG er opptatt av mobbing, også digitalt, og er derfor medlem i TrggBruk nettverket. De aktualiserer Trygg Bruk nettverket og viser til Medietilsynet, samt forskjellige andre nettressurser⁹⁰:

⁹⁰ Skjermdump nedlastet fra <http://www.fug.no/digital-mobbing.147606.no.html>, 2.1.2015.

Foreldre er forbilder
I alt vi gjør, skriver og sier er foreldrene forbilder for sine barn. Dette gjelder selvsagt også i sosiale medier. FUG har fått henvendelser fra skoleansatte og foreldre om at foreldre snakker negativt om lærerne på Facebook, noe utvalget tar sterk avstand fra. Se nettsak fra februar 2012 [her](#).

Manifest mot mobbing 2014
I skoleåret 2014-2015 er tema for Manifest mot mobbing "Voksne skaper vennskap på nett". Det ligger mye nyttig materiell om digital mobbing på mobbemanifestets sider: [Her er lenke til kampanjen](#)



Tre viktige linker
Du kan få mange gode råd om håndtering av digital mobbing ved å sjekke ut disse nettstedene:

www.dubestemmer.no

www.brukhue.no

www.slettmeg.no

[Veileder for foreldre med barn i sosiale medier](#)

EuKidsOnline

Et multinasjonalt forskningsnettverk⁹¹ som Medietilsynets Trygg Bruk nettverk er en del av, støttet av Europakommisjonen. Vil være den fremste kilde til grundig og uavhengige undersøkelser av barns bruk av internett i Europa. Frembringer forskningsbaserte anbefalinger for å gjøre internett til et bedre og tryggested for barn. Opptatt av å løfte frem positive sider av mediebruk, at faktisk utsettes for misbruk via nett og nett-kontakt, redusere digitale skiller, fremme oppmerksomhet rundt personvern, opplyse om sikkerhets innstillinger, kompetanseheving hos alle målgrupper. Ønsker også å produsere evidensbasert input til policymaking⁹².

⁹¹ [http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20II%20\(2009-11\)/EUKidsExecSummary/NorwayExecSum.pdf](http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20II%20(2009-11)/EUKidsExecSummary/NorwayExecSum.pdf)

⁹² Skjermdump fra

http://eprints.lse.ac.uk/60512/1/_lse.ac.uk_storage_LIBRARY_Secondary_libfile_shared_repository_Content_EU%20Kids%20Online_EU%20Kids_interactive_Final_Report_2014.pdf, 2.1.2015

Towards evidence-based policy CONTENTS

It's important that policy developments are firmly grounded in evidence. It's also important that policy makers and practitioners should seek to maximise children's opportunities to benefit from the internet as well as trying to minimise harm.

Based on our research findings, we offer evidence-based recommendations for each of the following groups:



Families - for children and for parents



Educators, awareness saliers and media



Government and industry



The policy can be obtained here all the chapters are summarised here

See our full policy report for how these recommendations are evidence-based. See also our report on policy influences and country clusters for the different policy contexts across Europe.

Families - for children and for parents CONTENTS

CHILDREN AND YOUNG PEOPLE are encouraged to:

- Maximise the benefits that the internet offers through online activities that expand their digital skills to more participative and creative uses.
- Share responsibility for online safety and welfare of others, particularly in contexts of online bullying and harassment where all bystanders or participants they can have decisive impact.
- Respect age limits for online services and seek advice from parents and teachers about the suitability of services and content they would like to access.
- Develop proactive coping strategies such as deleting messages, blocking unwanted contacts and using reporting tools.
- Seek help from a parent, trusted adult or friend if they have been bullied or encounter something problematic online.
- Reveal online privacy settings on a regular basis, share personal information only with friends, and never post other's personal information, including pictures, without consent.

PARENTS should:

- Support children's exploration of the internet from an early age and inform themselves about the benefits and the risks that the internet offers.
- Focus on enhancing children's opportunities, coping skills and resilience to potential harm.
- Think less about risk and focus instead on engaging, fun activities and positive content.
- Communicate regularly with children about what they may find problematic online.
- Be clear about expectations and rules relating to online behaviour.
- Trust media coverage concerning online risks online.

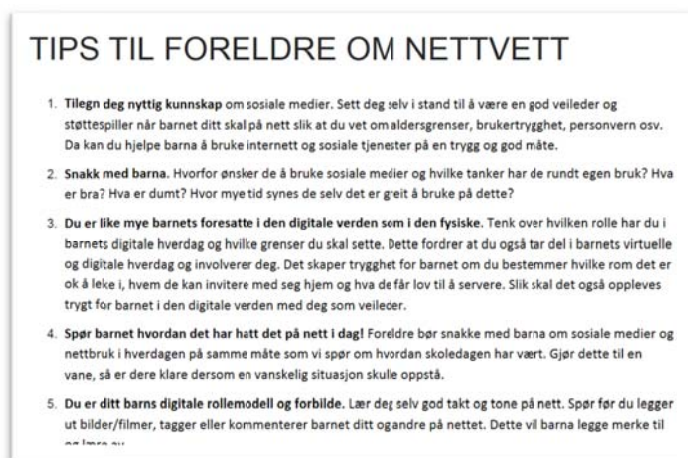


Kors på halsen

På Røde Kors' nettsider for barn og unge Korspahalsen.no, fremheves FNs barnerettigheter at barn har rett til å bli hørt og si sin mening om det som har med dem å gjøre. Kors på halsen synes dette er kjempeviktig, og lytter til barn og ungdom og tar dem på alvor. I tillegg arbeider de for at andre voksne også skal høre på barn og ta hensyn til det de sier. Kors på halsen er et sted de under 18 år kan ringe, maile eller chatte og ta opp det som er viktig for dem. De får snakke med en voksen de kan stole på, og som ikke kan se hvem de er. De kan fortelle om alt, både de gode tingene og det de synes er vondt og vanskelig. I hovedsak er nettsiden tilrettelagt for kontakt i ulike kanaler og for informasjon om andre aktuelle kontaktpunkter. Kors på halsen har en temaside som heter «På nett og mobil», som leder videre til mer informasjon knyttet til mobbing, personvern ift. bilder og filmer, sletting på nett, generelt nettvett og mobilvett, Kripos, spillavhengighet og Tips til foreldre om nettvett⁹³. Foreldretipsene er særlig knyttet til

⁹³ Nedlastet fra <https://www.korspahalsen.no/temasider/tips-til-foreldre-om-nettvett/>, 3.1.2015

oppfordringer om å tilegne seg informasjon om barnas liv på nett, dialog om deres erfaringer og til grensesetting hva gjelder innhold og personvern.



Digimob, OPUS Hadsel

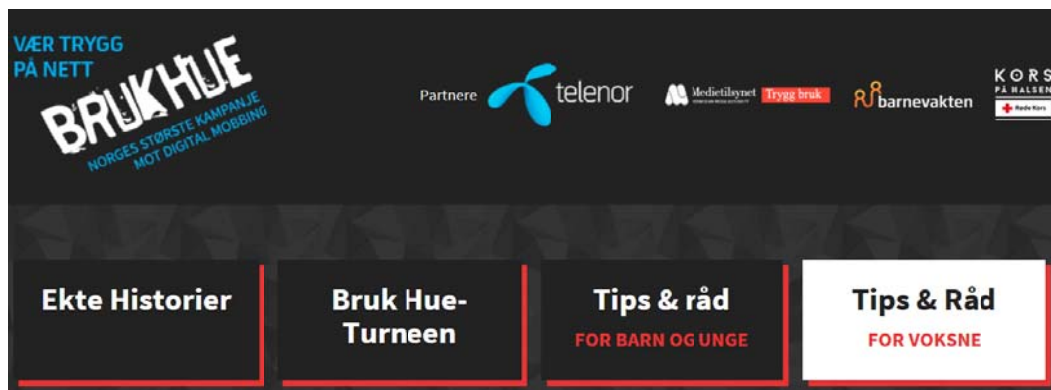
OPUS (Opplærings- og utviklingssenter) Hadsel er et ressurscenter som drives av Hadsel videregående skole, i Hadsel kommune i Nordland fylke. Dette startet i 2008 etter forespørsel fra en del ungdomsskoler, og fokuset var da nettvett. Nå tilbyr OPUS foredrag tilrettelagt for mellomtrinn, ungdomstrinn og videregående skole, i tillegg til foredrag for foreldre/foresatte. Barnevakten.no omtaler og anbefaler dette opplegget på sine sider, ettersom de selv ikke er representert i Nord-Norge. Digimob peker på **økningen i antall tilfeller med mobbing på nett** og tilbyr et holdningsskapende foredrag / kurs tilpasset elever på mellom- og ungdomstrinn, samt videregående skole og tar sterke virkemidler i bruk for å åpne øynene til elevene. De tilbyr også et skreddersydd foredrag / kurs for foreldre og foresatte der de i tillegg til å sette fokus på digital mobbing også retter søkelyset mot voldelige dataspill, nettsteder og aktuelle apper. De fremhever at det beste er å nå både ungdom og foreldre/foresatte⁹⁴.

⁹⁴ Nedlastet fra <http://www.digimob.no/>, 4.1.2015



Brukhue.com

I 2009 iverksatte Medietilsynet en landsomfattende anti-mobbekampanje rettet mot både barn/unge og foresatte - *Bruk Hue*. Et hovedfokus har vært å gjennomføre hundrevis av foredrag på skoler og snakket til hundretusenvis av barn og foreldre om digital mobbing. De har også utviklet en app. Bak kampanjen står Telenor, Røde Kors, Medietilsynet og Barnevakten⁹⁵.



⁹⁵ Info og skjermdump hentet fra <http://www.telenor.no/om/samfunnsansvar/artikler/bruk-hue.jsp>, 5.1.2015

Ulike teleoperatører

I tillegg er det mange teleoperatører som bidrar med utvikling av forskjellige tiltak for sikkerhet og filtrering. Gjennom sin deltakelse og sine brede kontaktflater ut til forbrukere er de både med på å øke folks bevissthet, samt at deltagelsen i seg selv er en konkretisering og markedsføring av hvordan de påtar seg et samfunnsansvar på området trygghet og sikkerhet.

Statens Institutt for forbruksforskning (SIFO) er et faglig senter til nytte for forbrukerne. Instituttet er et forvaltningsorgan med særskilte fullmakter underlagt Barne- og likestillingsdepartementet (BLD) og finansieres gjennom en grunnbevilgning og prosjektinntekter. Instituttet har 40 ansatte med en faglig stab som dekker samfunnsvitenskap og naturvitenskap. Instituttets hovedarbeidsområder er knyttet til kunnskap om forbrukerne, produktene, markedet og forbrukerpolitikken. SIFO publiserer i tidsskrifter og i egne fagrapporter, oppdragsrapporter, testrapporter og prosjektnotater.



Statens Institutt for
Forbruksforskning

Postboks 4682 Nydalen, 0405 Oslo.

Besøksadresse: Sandakerveien 24C.

Telefon: +47 22 04 35 00 **Fax:** +47 22 04 35 04

E-mail: sifo@sifo.no **Internett:** www.sifo.no

