

OSLOMET

VELFERDSFORSKNINGSINSTITUTTET NOVA

# Foreldreskap og dataspill

Foreldres håndtering av dataspill i hverdagen

KAROLIN MOBERG

OSLO METROPOLITAN UNIVERSITY  
STORBYUNIVERSITETET



# Foreldreskap og dataspill

Foreldres håndtering av dataspill  
i hverdagen

KAROLIN MOBERG

Velferdsforskningsinstituttet NOVA er et institutt på Senter for velferds- og arbeidslivsforskning på OsloMet – storbyuniversitetet.

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

© Velferdsforskningsinstituttet NOVA

OsloMet – storbyuniversitetet 2023

ISBN (trykt utgave)

ISBN (elektronisk utgave) 978-82-7894-820-0

ISSN 1893-9511 (online)

Desktop: Hussein Monfared

**Henvendelser om publikasjoner kan rettes til:**

NOVA, OsloMet

Stensberggata 26 · Postboks 4, St. Olavs plass, 0130 Oslo

Telefon: 67 23 50 00

Nettadresse: [www.oslomet.no](http://www.oslomet.no)

# Forord

---

Dette notatet er skrevet på oppdrag fra Idrettsklynge Vest, som ønsket mer informasjon om foreldres håndtering av dataspill til sitt arbeid med møteplassen Aktive Gamere. Jeg vil takke Idrettsklynge Vest for samarbeidet, en særlig takk til Silje Mæland og Randi Marie Farnes.

Karolin Moberg har gjennomført intervjuene og analysene og skrevet notatet. En stor takk må likevel rettes til Kristoffer Chelsom Vogt ved Sosiologisk institutt ved Universitetet i Bergen for veiledning og tilbakemeldinger i de første fasene av prosjektet og til Mira Aaboen Sletten for kommentarer og nyttige innspill i prosjektets avsluttende fase. Hun har også kvalitetssikret notatet.

Sist, men ikke minst, må en stor takk rettes til de 14 informantene som har deltatt i intervju i forbindelse med de to studiene, og til nøkkelinformanter som har bidratt til rekrutteringen. Tusen takk!

Oslo, februar 2023

Karolin Moberg



# Innhold

---

<b>Sammendrag</b> .....	<b>7</b>
<b>1 Introduksjon</b> .....	<b>9</b>
Gangen i notatet .....	10
<b>2 Bakgrunn og tidligere forskning – dataspill og familieliv</b> .....	<b>11</b>
Dataspill .....	11
Foreldreskap.....	11
Dataspill og foreldreskap.....	12
<b>3 Metode og datagrunnlag</b> .....	<b>16</b>
<b>4 Kjennetegn ved ulike aldersgrupper</b> .....	<b>18</b>
6–9-årguttene.....	18
10–12-årguttene.....	19
13–15-årguttene.....	20
16–18-årguttene.....	20
<b>5 Å håndtere dataspill i hverdagen basert på usikkerhet</b> .....	<b>22</b>
«Det objektive» – kunnskap om fenomenet og konsekvenser .....	22
«Det sosiale» – reaksjonen til andre foreldre .....	23
Oppsummering .....	24
<b>6 Ulike typer spillhåndtering</b> .....	<b>26</b>
Spillentusiasten – ikke-bekymret/ikke-rigid.....	26
Den tradisjonelle – ikke-bekymret/rigid.....	28
Den tydelige – bekymret/rigid.....	30
Etterforskeren – bekymret/ikke-rigid.....	32
Oppsummering .....	33
<b>7 Avslutning og diskusjon</b> .....	<b>35</b>
<b>Litteraturliste</b> .....	<b>38</b>



# Sammendrag

---

Dette notatet handler om foreldres håndtering av sønners dataspill i hverdagen. Studien er gjennomført på oppdrag fra Idrettsklynge Vest, som ønsket et kvalitativt innblikk i foreldres opplevelser av sønners dataspilling, som en del av deres Aktive Gamere-satsing.

Ettersom det ved prosjektets oppstart eksisterte lite kvalitativ forskning om foreldres forhold til dataspill, baserer dette notatet seg på 14 kvalitative intervjuer med foreldre til barn mellom 6 og 19 år – ni mødre og fem fedre fra to ulike norske byer. Ettersom dataspill, særlig online-dataspill, fremdeles er en svært kjønnsdelt aktivitet, har notatet avgrenset utvalget til foreldre til sønner som spiller dataspill. Utvalget er delt inn i fire ulike alderskategorier: 6–9 år, 10–12 år, 13–15 år og 16–19 år. Notatets overordnede problemstilling er: *Hvordan håndterer foreldre til et utvalg gutter mellom 6 og 19 år dataspill i hverdagen?*

Analysene viser at sønnenes alder ikke var avgjørende for hvordan foreldrene valgte å håndtere spillingen i hverdagen. Likevel var det visse fellestrekk mellom de ulike aldersgruppene når det gjaldt hvilke spill som ble spilt, hvem de spilte med, hvordan de spilte sammen med andre, og hvilke ulike utfordringer som oppstod blant annet når det gjaldt aldersgrenser.

Det mest fremtredende fellestrekket i datamaterialet var foreldrenes usikkerhet rundt egen håndtering. Usikkerheten så ut til å bestå av to elementer som i analysene kalles «det objektive» og «det sosiale». Den objektive delen av usikkerheten var tilknyttet foreldrenes mangel på informasjon og personer å rådføre seg med. Det andre elementet var det sosiale – andre foreldres reaksjoner. Det var en usikkerhet som var grunnet i opplevelser av andre foreldres reaksjoner og kritikk av egne avgjørelser.

I nest siste kapittel av notatet presenteres en typologi over fire ulike idealtyper av foreldrehåndtering av dataspill: *spillentusiast*, *den tradisjonelle forelderen*, *den tydelige forelderen* og *etterforskeren*. Typologien er bygget på de to mest fremtredende underliggende dimensjonene for foreldrenes håndtering av dataspill: deres grad av bekymring og rigiditet overfor regler. Spillentusiast bærer preg av å være lite bekymret og lite rigid overfor sønnenes spilling. De har ofte selv erfaring med spilling og definerer dataspill som en fritidsaktivitet. Den tradisjonelle forelderen er også lite bekymret for spillingens konsekvenser, men opererer likevel med rigide regler. Denne foreldretypen benytter seg av tradisjonelle metoder som tidsinnstillinger på internett, skjermtid på mobil og konfiskering av enheter for å regulere sønnenes spilling. Den tydelige forelderen håndterer sønnenes spilling basert på grunnleggende bekymring for spillingens konsekvenser. De har tydelige regler for spillingen, men justerer reglene ut fra observasjoner av sønnenes behov. Etterforskeren er også bekymret, men er ikke opptatt av å regulere spillingen. Til tross for lite egen erfaring med dataspill holder etterforskeren seg oppdatert på



nyheter og trender innen spillverdenen, for å på best mulig måte kunne tilrettelegge for sønnes spill.

Til tross for at foreldrene i utvalget opplever at de står veldig alene om å håndtere sønnes spill, har de mange lignende beskrivelser, opplevelser og bekymringer. Selv om utvalget er lite, er det mulig å se felles tendenser i deres erfaringer. Foreldrene har et ønske om mer kunnskap og flere å støtte seg på når de skal ta beslutninger om guttenes spill. Dersom flere kan støtte og hjelpe hverandre, kan det bli enklere å navigere i et landskap som er relativt nytt for foreldreskapet.

# 1 Introduksjon

---

Dette notatet handler om foreldres håndtering av sønners dataspilling i hverdagen. Dataspill er samlet sett den vanligste fritidsaktiviteten blant barn og unge i dag. 96 prosent av gutter mellom 9 og 18 år svarer at de spiller dataspill (Medietilsynet, 2020). To av tre europeiske barn og unge rapporterer å spille dataspill minst en gang i uken (Smahel et al., 2020). Siden dataspill opptar mye av barn og unges tid, får aktiviteten også en betydelig rolle i familien. Foreldreskapet har dermed fått en ny dimensjon, hvor foreldre oppfordres til å veilede barna sine på en god måte i deres digitale mediehverdag. Til tross for at dagens foreldre etter hvert har opparbeidet seg mye kunnskap, er dataspill fremdeles et relativt nytt fenomen og en aktivitet mange foreldre bekymrer seg for. På dette punktet har ikke dagens foreldre mulighet til å rådføre seg med egne foreldre, og de har heller ikke mulighet til å sammenligne med egen oppdragelse. I motsetning til deres egen foreldregenerasjon forventes dagens foreldre å holde styr på, regulere, undervise om og beskytte barna sine mot risiko på nettet, en situasjon som står i sterk kontrast til deres egen oppvekst som var preget av statlige institusjoner for direkte medie-regulering med aldersgrenser og TV-kringkasting (Seland & Hyggen, 2021, s. 150). Dagens foreldre må håndtere dataspill basert på liten egen erfaring og manglende informasjon. Dette beskrives i en ny undersøkelse som viser at norske foreldre generelt har et stort behov for informasjon og råd om hvordan de skal kunne hjelpe og støtte egne barn i deres digitale hverdag (Elvestad, Staksrud & Ólafsson, 2021).

Hvordan foreldre velger å håndtere dataspill i hverdagen, er så langt lite undersøkt i en norsk kontekst. I forskningsprosjekter som EU Kids Online (Smahel et al., 2020) og DigiGen (Lorenz & Kapella, 2020) har forskere tatt for seg barns digitale hverdag som helhet, men dette gir lite rom for å gå i dybden på hver enkelt digitale aktivitet. Denne rapporten vil derimot gjøre et dypdykk i hvordan foreldre til sønner forholder seg til deres dataspilling i hverdagen. Som følge av at dataspill fremdeles er en svært kjønnsdelt aktivitet,<sup>1</sup> tar dette notatet av praktiske årsaker<sup>2</sup> kun for seg gutteforeldres forhold til dataspill. Studien bygger på intervjuer med 14 foreldre til sønner i fire ulike aldersgrupper, 6–9 år, 10–12 år, 13–15 år og 16–19 år. Med dette som bakgrunn undersøkes det hvilke refleksjoner og erfaringer et utvalg foreldre har med håndtering av sønnes dataspill i hverdagen. Notatet søker å besvare følgende problemstilling:

***Hvordan håndterer foreldre til et utvalg gutter mellom 6 og 19 år dataspill i hverdagen?***

---

<sup>1</sup> 92 prosent gutter mellom 9 og 18 år spiller dataspill på fritiden, mot 59 prosent av jenter. Kjønnsforskjellen øker med alderen (Medietilsynet 2022).

<sup>2</sup> Se kapittel 2 for utfyllende beskrivelser.

## Gangen i notatet

Notatet vil først ta for seg tidligere forskning om dataspill og familieliv, dette vil vise forskningsfeltet studien er en del av, og hvordan studien kan bidra med ny kunnskap. Kapittel 3 vil redegjøre for studiens metode. Kapittel 4 vil gi en deskriptiv oversikt over hvordan spill utarter seg i de ulike aldersgruppene studien tar for seg, blant annet de fremtredende spillformene, utfordringene og bekymringene. Kapittel 5 beskriver det mest fremtredende funnet blant alle aldersgruppene, foreldrenes ønske om mer kunnskap. I kapittel 6 kommer vi til studiens kjerne, som er hvordan foreldrene håndterer dataspill i hverdagen. Her presenteres fire idealtyper basert på to fremtredende dimensjoner som preger foreldrenes holdninger til sønnenes spilling: bekymring og rigiditet tilknyttet dataspill. I kapittel 7 samles notatets tråder i en oppsummerende diskusjon om foreldreskap og data-spill.

## 2 Bakgrunn og tidligere forskning – dataspill og familieliv

---

### Dataspill

Dataspill er en viktig fritidsaktivitet for majoriteten av norske barn og unge. Tall fra Medietilsynet (2020) viser at 76 prosent av alle unge mellom 9 og 18 år bruker tid på dataspill i fritiden, enten på PC, konsoll, mobil eller nettbrett. Det vil si at majoriteten av norske barn og unge i løpet av oppveksten spiller digitale spill i et visst omfang. Skiller man mellom kjønnene, ser man at flere gutter enn jenter i gjennomsnitt spiller dataspill enn jenter, 92 prosent av gutter, mot 59 prosent av jenter (Medietilsynet, 2022). Blant små barn er kjønnsforskjellen mindre, og tall fra Medietilsynet viser at kjønnsforskjellen øker med alderen. For jentene blir det mindre vanlig å spille dataspill desto eldre de blir. Fra og med 13-årsalderen fortsetter andelen gutter som spiller dataspill, å være høy, mens andelen jenter som spiller mye, daler. Ved fylte 17 år spiller ni av ti gutter, mot fem av ti jenter (Medietilsynet, 2022). Ser man isolert sett på *online dataspill*, er kjønnsforskjellen betraktelig større. En rapport fra EU Kids Online viser at blant norske barn og unge forekommer den største kjønnsforskjellen i tidsbruk på online dataspill i hele Europa. 70 prosent gutter mot 16 prosent jenter mellom 9 og 16 år oppgir i undersøkelsen å spille online dataspill, en forskjell på 54 prosentpoeng. Det er også en forskjell i hvilken type spill gutter og jenter velger å bruke tiden sin på. Undersøkelser viser at jenter bruker mindre tid på spill på PC og Playstation enn gutter, men mer tid på mobilspill som HayDay og Candy Crush (Medietilsynet, 2020). Yngre gutter bruker mest tid på spill som Fortnite og Minecraft, mens eldre gutter bruker mer tid på FIFA, Grand Theft Auto og Counter Strike. Blant de mest populære spillene blant gutter mellom 9 og 18 år nevnes kun ett mobilspill, Pokémon GO, og det brukes kun av 6 prosent av gutter mellom 9 og 10 år. Studier viser at gutter og jenter har tydelige oppfatninger av hva som regnes som dataspill og ikke (Moberg, 2021). Mobilspill ble av guttene ikke ansett som «dataspill». Det at gutter i større grad spiller på datamaskiner eller konsoll, mens jenter spiller mest på mobiltelefon, kan være en forklaring på at jentene og guttene svarer ulikt i spørreundersøkelser om hvor mye tid de bruker på dataspill.

I denne rapporten vil begrepet «dataspill» brukes til å omtale spill som kan spilles på datamaskin, konsoll eller nettbrett. Som rapporten vil vise, er nettbrett en viktig spillarena for de yngste guttene, derfor inkluderes også nettbrett i denne rapportens definisjon av dataspill. Ettersom gutter bruker mindre tid på mobilspill, vil denne spilltypen ikke inkluderes i definisjonen av dataspill.

### Foreldreskap

Foreldreskap er den norske oversettelsen av «parenting» og beskriver sosiale og kulturelle forventninger knyttet til en person som får barn (Smette & Rosten, 2019).

Forskningslitteraturen om foreldreskap viser at foreldreidealer og praksiser hele tiden endrer seg. Eksempelvis finner Nicole Hennum (2002) at dagens foreldre må utøve autoritet på en annet grunnlag enn tidligere. Før var foreldre autoritære i kraft av å være voksne, men dagens foreldre–barn-relasjon er mer demokratisk, og foreldrene må utøve autoritet basert på andre grunnlag enn tidligere (Hennum, 2002).

Forskningen finner også at foreldreskapet har endret seg når det gjelder foreldres oppfølging av barn. Dette kalles i foreldrelitteraturen for intensivering eller «intimisering» av foreldreskapet. Disse begrepene brukes særlig i beskrivelser av middelklassefamiliers foreldreskap. Begrepene beskriver hvordan dagens familier i større grad enn tidligere baseres på emosjonelle bånd mellom familiemedlemmer (Aarseth, 2018, s. 87). Aarseth trekker særlig frem to endringer ved den nye intimiteten: (I) Relasjonen mellom foreldre og barn er noe eget i seg selv, uavhengig av familien som et kollektiv. (II) Det er intensiverte krav til investering i barna, som i tillegg til å styrke samhørighet og kontakt handler om å styrke barnets fremtidige muligheter i den globale konkurransen i utdannings- og arbeidslivet (Aarseth, 2018, s. 91). Sistnevnte beskrives som et resultat av at dagens foreldre i større grad ansvarliggjøres for hvordan det går med barna i voksenlivet (Lareau, 2003; Vincent, 2009). Studier viser at det intensiverte foreldreskapet er et fenomen blant middelklassen flere ulike steder i verden (Bach & Christensen, 2017).

## Dataspill og foreldreskap

Nye typer media har i alle år skapt bekymring blant foreldre. Først var det tegneserier, så farge-TV, og nå er det sosiale medier og dataspill som skaper størst bekymring blant foreldre (Overå, 2015). En nyere studie viser at majoriteten (73 prosent) av norske foreldre bekymrer seg for barnas tidsbruk på enten dataspill, mobil eller internett (Elvestad, Staksrud & Ólafsson, 2021). Samme studie viser at foreldre til gutter bekymrer seg mer enn foreldre til jenter, og 72 prosent oppgir at de bekymrer seg mye for at sønnen spiller for mye dataspill (Elvestad, Staksrud & Ólafsson, 2021).

Foreldrenes bekymring for dataspill er tilknyttet ulike aspekter, bekymringene gjelder blant annet *psykisk (avhengighet) og fysisk (stillesitting) helse, tidsbruk, sosial isolering og fremmede på nettet*.

- (I) Foreldrenes bekymringer kan blant annet handle om dataspillenes negative påvirkning på den mentale helsen, for eksempel avhengighet, depresjon eller aggresjon. Denne bekymringen har særlig blitt stor som følge av medias portrettering av dataspill som en farlig aktivitet, hvor de i etterkant av terrorangrep har trukket paralleller mellom terroristenes fasinasjon for dataspill og voldelige handlinger (Leonhardt & Overå, 2021). Også innen forskningen har det vært mye oppmerksomhet på de negative sidene ved dataspill, blant annet har den psykologiske forskningen i stor grad handlet om utviklingen av en avhengighetsdiagnose og hvilke fordeler eller ulemper en slik diagnose vil kunne

medføre (Elvestad, Staksrud & Ólafsson, 2021; Griffiths & Wood, 2008; Huang et al., 2015; Hussain & Griffiths, 2009; Wood, Griffiths & Parke, 2007). Ettersom både forskningen og mediebildet i stor grad har vært preget av en ensidig beskrivelse av de negative konsekvensene for den psykiske helsen, er det ikke vanskelig å forstå at dette kan føre til bekymring blant foreldre.

- (II) Bekymringene kan også være tilknyttet det at de fleste dataspill forbindes med stillesitting. Helsedirektoratet kom i 2022 med retningslinjer for generell skjermbruk for barn og unge. Her understreker de at stillesitting kan ha negativ effekt på helsen til barn og unge, og derfor bør skjermaktiviteter begrenses. For barn og unge over fem år er rådet som følger:

*Stillesittende aktivitet, som passiv skjermbruk på fritiden, som går ut over sosial og/eller fysisk aktivitet, bør begrenses (Helsedirektoratet, 2022).*

Det er med andre ord viktig å ta dataspillingens stillesittende karakter i betraktning, på lik linje med andre stillesittende aktiviteter for barn og unge. De senere årene har flere private aktører prøvd å sette søkelys på «sunn dataspilling». Både e-sportklubber, folkehøyskoler og videregående skoler med e-sportlinjer prøver å lære unge spillere hvordan de skal kunne kombinere dataspill og en god fysisk og psykisk helse (eksempelvis [Aktivegamere.no](http://Aktivegamere.no)<sup>3</sup>).

- (III) En annen vanlig bekymring er *tidsbruk* på dataspill og i hvilken grad spillingen går ut over andre aktiviteter, eksempelvis fysisk aktivitet og skolearbeid. Over to av ti foreldre mener deres barn bruker for mye tid på dataspill. Andelen som mener dette, er dobbelt så høy blant gutteforeldre som blant jenteforeldre (henholdsvis 30 prosent mot 15 prosent) (Medietilsynet, 2022). Sletten og kollegaer har blant annet ved bruk av teori om konkurrerende tidsbruk undersøkt sammenhengen mellom tidsbruk på skolearbeid og dataspill. De finner en negativ sammenheng mellom dataspill og skoleprestasjoner i norsk og matematikk, men nyanserer funnene ved å understreke at dette ikke gjaldt i engelsk. De skriver at noe av denne negative effekten kan forklares med spillenes praktisering av muntlig og skriftlig engelsk (Sletten, Strandbu & Gilje, 2015).
- (IV) Dataspillenes sosiale (og ikke-sosiale) aspekt skaper også bekymring blant foreldre og offentlige instanser. Tidligere var en vanlig oppfatning at dataspill var en ensom aktivitet på gutterommene. Bekymringen handlet da om at det å spille mye reduserte mulighetene til å sosialisere med andre på samme alder – og at storspillerne dermed gikk glipp av

---

<sup>3</sup> [Aktive gamere når lengre – Aktive Gamere](http://Aktivegamere.no)

opplevelser og viktig sosial kompetanse. En nyere studie viser imidlertid at dataspill kan være en kilde til maskuline fellesskap med rom for å snakke om store og små følelser (Moberg & Vogt, 2022).

Likevel er det ikke til å komme unna at det også på nett finnes mennesker med onde hensikter. Dette er en bekymring av offentlig anliggende. I den sammenheng oppnevnte Solbergregjeringen i 2019 «Utvalg for beskyttelse av barn og unge mot skadelig medieinnhold – med særlig vekt på pornografisk og seksualisert innhold». En av hovedkonklusjonene deres er at det er behov for et koordinert samspill av sektorovergripende tiltak for å ivareta barnas beste i den digitale medievirkeligheten (NOU, 2021:3).

Et paradoks i denne sammenhengen er at til tross for at mange foreldre bekymrer seg mye for sønnenes dataspilling, opplever unge spillere at foreldrene viser lite interesse for spillingen deres (Medietilsynet, 2018). Kun 18 prosent av respondentene i barn og medier-undersøkelsen fra 2018 oppgir at foreldrene er interessert i spill de har spilt. Det er en tydelig kontrast til interessen for andre fritidsaktiviteter, hvor 71 prosent oppgir at foreldrene er svært eller ganske interessert (Medietilsynet, 2018). En forklaring på dette kan være å finne i Livingstone og Byrnes (2018) studie. De mener at det nye digitale foreldreskapet bærer preg av særlig to utfordringer: I) Foreldre blir utfordret til å håndtere en ny type teknologi som de selv kanskje ikke behersker så godt, og (II) foreldre blir lett påvirket av populære problemfortellinger om skjermtid, dataspillavhengighet og overgripe på nettet (Livingstone & Byrne, 2018). Samtidig forventes det fra myndighetene at barn skal få opplæring i digitale ferdigheter og kompetanse for å være forberedt på fremtidens arbeidsliv. Disse forventningene og tekniske forutsetningene gjør det vanskelig for foreldre å gjennomføre det som ofte anses som «positivt foreldreskap» bestående av: stimulering, hengivenhet, ros, oppmuntring til sunne vaner og etablering av faste regler og konsekvenser (De Stone et al., 2016).

Siden barn over hele verden plutselig fikk tilgang til internett, PC og mobiltelefoner, ble også foreldre utfordret til å utøve en ny type foreldreskap. Den amerikanske forskeren Lynn Schofield Clark kaller den parallelle utviklingen av det moderne foreldreskapet og informasjonsalderen «det refleksive foreldreskapet» (Clark, 2013). Begrepet beskriver at det forventes at mødre i økende grad skal ta ansvar for barnas kognitive, emosjonelle utvikling (Hays, 1998), men de forventes også, i tråd med den digitale utviklingen, å ta samvittighetsfulle beslutninger om barnas digitale liv. På samme måte som ellers i foreldreskapet gjøres disse beslutningene ifølge Clark for å fremme barnas velvære, deres egen livskvalitet og følelsen av å være en «god forelder». To nærliggende begrep i denne sammenhengen er «digitalt foreldreskap» og «foreldremediering». Digitalt foreldreskap handler om hvordan foreldre forholder seg til digitale teknologier i en barneoppdragelseskontekst (Mascheroni, Ponte & Jorge, 2018), og omfavner alle digitale aktiviteter som mobilbruk og sosiale medier, YouTube, dataspill og andre aktiviteter som gjøres

digitalt. Begrepet digitalt foreldreskap hviler på den veletablerte forsknings-tradisjonen om «foreldremediering». Foreldremediering er den norske oversettelsen av begrepet «parental mediation» og blir definert som den varierte praksisen som foreldre bruker for å administrere og regulere barnas engasjement for media (Mascheroni, Ponte & Jorge, 2018). Denne tradisjonen dreide seg i utgangspunktet om foreldres mediering tilknyttet barn og tv-titting. Forskere har i senere tid undersøkt om dette begrepet også kan adapteres til nettbaserte medier (Livingstone & Helsper, 2008). Ved å gjøre dette fant man to hovedtendenser for foreldres mediering av barns internettbruk: muliggjørende mediering og restriktiv mediering (Livingstone, Mascheroni & Staksrud, 2017). Muliggjørende mediering inkluderer alle former for aktiv mediering av nettbruk, eksempelvis tilrettelegging for positiv bruk av internett og mobil. Restriktiv mediering inkluderer både regler om tidsbruk, aktiviteter og plattformer og bruk av tekniske løsninger som for eksempel ulike foreldrekontrollhjelpemidler (Elvestad, Staksrud & Ólafsson, 2021). Forskerne mener at restriktiv foreldremediering kan være effektiv når det gjelder eksponering for nettrisiko, men begrenser samtidig barnas handlingsfrihet og muligheter til å utvikle digital kompetanse. Utfordring med muliggjørende foreldremediering vil på den annen side være å beskytte barna mot mulig skadelig innhold på internettet (Mascheroni, Ponte & Jorge, 2018, s. 9).

Hensikten med dette kapittelet har vært å gi en oversikt over tidligere forskning om foreldreskap og dataspill. Ettersom den tidligere forskningen er sterkt preget av et risikoperspektiv, er det lett å få et endimensjonalt perspektiv på hvordan foreldre forholder seg til spilling, preget av uvitenhet og bekymring. Det er imidlertid verdt å merke seg at foreldrene til aldersgruppene som her skal studeres, i stor grad selv har vokst opp med dataspill, og de har dermed en større innsikt og erfaring med dataspillverdenen enn deres egen foreldregenerasjon. Noen av foreldrene i denne studien hadde selv spilt masse dataspill som barn og hadde stor innsikt i spillverdenen. Likevel er min opplevelse i tråd med den tidligere forskningen at også disse foreldrene kunne synes det var utfordrende å håndtere egne barns spilling. Videre vil notatet gi en oversikt over hvordan dette utvalget håndterte dataspill i hverdagen.



### 3 Metode og datagrunnlag

---

Dette notatet bygger på datamateriale fra to kvalitative intervjustudier – totalt 14 intervjuer med foreldre til gutter mellom 6 og 19 år. Ti av intervjuene ble gjennomført i forbindelse med dette prosjektet, mens de fire intervjuene med foreldrene til guttene mellom 16 og 18 år ble gjort i sammenheng med masterprosjektet *Gutter, skolearbeid og dataspill*<sup>4</sup> (Moberg, 2021). Intervjuene ble gjennomført høsten 2020 og høsten 2021.

Informantene i studien ble kontaktet via nøkkelinformanter<sup>5</sup> og snøballrekruttering, basert på visse utvalgskriterier. Utvalgskriteriene var foreldre til dataspillende gutter mellom 6 og 18 år. Studien har valgt å ta for seg foreldre til spillende gutter, valget er tatt på bakgrunn av tidligere forskning som viser at gutter i mye større grad bruker tid på dataspill enn jenter. En ny rapport fra KORUS Øst viser at kvinnelige storspillere er i kraftig mindretall og skiller seg betydelig fra mannlige storspillere (Talberg, 2021).

Å intervju foreldre til gutter i ulike alder åpnet opp muligheter for å undersøke om foreldrene hadde ulike erfaringer, fortolkninger og praksiser for gutter i ulike aldersgrupper. Rekrutteringen skjedde strategisk ut fra valgte alderskategorier: 6–9 år, 10–12 år, 13–15 år og 16–18 år. Alderskategoriene ble valgt ut fra inndelinger fra skolen: småskolen, mellomtrinnet, ungdomsskolen og videregående. Utvalget består av fire foreldre til 6–9-åringer, tre foreldre til 10–12-åringer, tre foreldre til 13–15-åringer og fire foreldre til 16–18-åringer. Noen foreldre hadde sønner i to alderskategorier, og en far hadde tvillinger i 10–12-kategorien. Totalt ble 14 foreldre intervjuet, ni mødre og fem fedre. Datainnsamlingen skjedde på to ulike tidspunkt. De første fire foreld reintervjuene ble gjort i forbindelse med masteroppgaven *Gutter, skolearbeid og dataspill* høsten 2020 (Moberg, 2021). Erfaringer fra den første studien viste på lik linje med annen foreldreforskning (Lee et al., 2014) at det var lettere å komme i kontakt med mødre som ville la seg intervju, enn fedre.

I intervjuene ble foreldrene spurt om sønnenes forhold til dataspill. Ettersom dataspill er en aktivitet preget av et tydelig negativt stigma, er det verdt å ta i betraktning at det kan være mangel på samsvar mellom hvordan man fremstiller seg selv, og hvordan virkeligheten egentlig er. Det er ikke uvanlig at man i en intervjusituasjon ønsker å fremstille seg selv i best mulig lys (Jamieson, 1999). For å få et innblikk i sønnenes spillevaner var det også viktig å få et overblikk over hverdagslivet, så spørsmål tilknyttet hverdagsdynamikk, fritidsaktiviteter og skole-

---

<sup>4</sup> For en mer detaljert beskrivelse av datainnsamlingen, se kapittel 3 i masteroppgaven.

<sup>5</sup> Den ene informanten fra masterprosjektet (Moberg, 2021) ble kontaktet og rekrutterte via nettverket sitt. Deretter ble snøballrekruttering benyttet.

hverdag var inkludert i intervjuguiden. Intervjuene omhandlet foreldrenes holdninger, erfaringer og kunnskap om dataspill, regler, tidsbegrensninger, konflikter og hvordan de håndterer spill i hverdagen.

Begge intervjustudiene har foregått i en periode preget av covid-19-pandemien, derfor har flertallet av intervjuene blitt gjennomført digitalt. Intervjuene varte mellom 45 og 90 minutter. Når man bruker intervju som forskningsmetode, er det en rekke etiske betraktninger man som forsker må ta hensyn til med tanke på informantenes rettigheter (Alver & Øyen, 1997, s. 153). Begge prosjektene ble derfor meldt til og tilrådet av NSD<sup>6</sup> for å sikre at prosjektene tok tilstrekkelig personvern hensyn. Det ble i forkant av intervjuene sendt ut informasjonsskriv og samtykkeskjema til alle informantene, som ble signert. I tillegg ble informasjon om frivillig deltakelse, mulighet for å trekke seg og informasjon om at intervjuene ble tatt opp på lydopptak<sup>7</sup>, repetert ved oppstart av intervjuene. All informasjon om deltakernes navn, navn på barn og sted er anonymisert.

Siden det ved oppstarten<sup>8</sup> av dette prosjektet eksisterte lite kvalitativ forskning om foreldres forhold til sønners dataspilling, har dette notatet i hovedsak eksplorative ambisjoner. En eksplorativ forskningsprosess kan beskrives som en kontinuerlig tolknings- og analyseprosess (Glaser & Strauss, 1967). Studien kan også beskrives som en case-studie ettersom den analyserer rik informasjon om et lite utvalg informanter (Gomm, Hammersley & Foster, 2000). Studiens mål er ikke statistisk generaliserbare funn, men heller å identifisere mønstre, finne likheter og ulikheter mellom caser, som kan brukes til å utvikle teorier og ekspandere «the pool of ideas known as social theory» (Ragin & Amoroso, 2011, s. 39).

---

<sup>6</sup> Norsk senter for forskningsdata

<sup>7</sup> Lydopptakene ble lagret i SAFE (sikker adgang til forskningsdata og e-infrastruktur), UiB sin løsning for sikker behandling av sensitive data og personopplysninger: <https://www.uib.no/safe>.

<sup>8</sup> I løpet av prosjektperioden har det kommet en rapport om digitalt foreldreskap i Norge (Elvestad et al., 2021).

## 4 Kjennetegn ved ulike aldersgrupper

---

Denne studien la opp til å undersøke hvordan foreldre til gutter i ulik alder forholdt seg til dataspill i hverdagen. Den overordnede tendensen fra datamaterialet var på sin side at det ved foreldrenes håndtering av dataspill ikke var alder som lå til grunn for foreldrenes håndtering av dataspill i hverdagen, men hvor bekymret og hvor rigide de var tilknyttet aktiviteten. Dette vil diskuteres nærmere i kapittel 5. Likevel så det ut til at visse tendenser ved spillingen hadde tydeligere sammenheng med visse aldersgrupper enn andre.

Utvalget ble strategisk rekruttert med en jevn fordeling av foreldre til barn i fire ulike alderskategorier: 6–9 år, 10–12 år, 13–15 år og 16–18 år. Kategoriene samsvarer delvis med småskolen, mellomsskolen, ungdomsskolen og videregående, men ettersom 10 år markerer en tydelig overgang blant annet ved at de fleste barn i denne alderen eier egen mobil (Medietilsynet, 2020), ble kategori to satt fra 10 år.

### 6–9-årguttene

For de yngste guttene er tidsbruk tilknyttet dataspill i større grad varierende enn for de eldre guttene. Guttene i denne aldersgruppen bruker fremdeles mye tid på annen type lek både alene og sammen med venner, tidsbruken blir dermed spredd utover flere aktiviteter enn hos de eldre sønnene. Gruppen består både av gutter som spiller et par timer i uken, men foretrekker andre aktiviteter som å leke med Lego, sykle eller spille fotball, og gutter som gjerne vil spille så mye som mulig. Tiden guttene i denne alderen bruker på dataspill, blir stort sett regulert av foreldrene, i likhet med annen aktivitet.

Ingen av de yngste guttene i dette utvalget spilte spill på datamaskin. De spilte enten på iPad/nettbrett eller en spillkonsoll som Playstation, Nintendo eller Wii. Hvilke spill de spilte, varierte mellom ulike app-spill, FIFA, Minecraft og klassiske Nintendo-spill som Mario og Zelda. Diskusjoner om spill og aldersgrenser var lite fremtredende for denne aldersgruppen, guttene var stort sett tilfredse med de spillene de hadde tilgang til.

Foreldrene til guttene mellom 6 og 9 år er særlig bekymret for passivitet og fysiske vennsksapsrelasjoner. De er opptatt av å hjelpe sønnene til å styre tidsbruk på dataspill og oppfordrer til fysisk lek sammen med venner. De forteller også om bekymringer rundt sønnenes fremtidige spilling. De trekker særlig frem mangel på innsikt i spillverdenen og multiplayer-spilling. De yngste guttene i denne studien spiller stort sett alene eller fysisk sammen med venner, hvor de sitter på hvert sitt nettbrett eller spiller sammen på en konsoll. Ingen kommuniserer med fremmede. Foreldrene forteller at de synes spill som gir tilgang til denne typen kommunikasjon med fremmede, virker skremmende, blant annet fordi de ikke vet hvordan de skal skjerme sønnene for mulige farer denne kommunikasjonen kan medføre. Denne

frykten brukes også som forklaring på hvorfor flere av foreldrene synes det er viktig å overholde aldersgrensene på spill.

## 10–12-årguttene

Sønnene i 10–12-årsgruppen bruker mye tid på dataspill. I Medietilsynets rapport fra 2020 oppga 99 prosent av guttene mellom 10 og 12 år at de spilte dataspill. Foreldrene til guttene i denne studien forteller om flere timer spilling hver dag med økt intensitet i helgene.

Hovedutfordringen til foreldrene til guttene i denne aldersgruppen er press om aldersgrenser. I motsetning til foreldrene i de andre alderskategoriene forteller foreldrene til guttene i 10–12-årsgruppen om utfordringer med aldersgrenser. Presset de beskriver, gjelder stort sett spillet Fortnite, som har aldersgrense 12 år. Etter lanseringen i 2017 har Fortnite blitt et av verdens mest populære dataspill blant barn og unge. I 2020 var dette det mest spilte spillet blant barn mellom 9 og 14 år i Norge. Foreldrene forteller at spillets enorme suksess også medfører et sterkt ønske fra sønnene om å spille spillet lenge før de når aldersgrensen. Eksempelvis forteller Terje:

**Terje:** Og så fikk de ikke lov å spille Fortnite før det var ... Puh...lifølge han mellomste var vel vi de kjipeste foreldrene fordi vi nektet å installere Fortnite, så han var vel 10 år, han.

Foreldrene opplever det som utfordrende å bestemme om og når sønnene skal få spille Fortnite. På den ene siden møter de foreldre som mener det er veldig viktig å overholde aldersgrensen, mens på den andre siden forteller sønnene om alle vennene som spiller spillet. Foreldrene forteller om følelsen av å bidra til å ekskludere sønnene fra en viktig sosial arena hvis de velger å overholde aldersgrensen, og føler de trosser egne verdier for at sønnene skal få mulighet til å bli med vennene for å spille.

**Petter:** Vi opplevde at det var litt frislipp blant disse andre kompisene. De begynte å game tidligere, de gikk gjerne tidligere over på mer utfordrende spill, etter vår smak. Ja, og til slutt når det var han og en til som ikke var med der, og når pandemien kom og de satt mye hjemme, så merket jo vi at denne forventningen og presset på å skulle endre litt på våre krav ble større og større. For å kunne klare å være sosialt aktiv når man satt isolert både på skole og på fritidsaktiviteter [...] Det opplevdes litt som valget mellom at man skulle, å skulle fjerne han helt fra det sosiale, for alle andre spilte disse spillene, eller å gi lov til det og heller prøve å være litt tettere på og snakke litt rundt det og snakke litt om hva er nå dette egentlig.

Fortnites popularitet ser også ut til å påvirke hvor guttene spiller. Guttene i utvalget spiller fremdeles stor sett på mobil, nettbrett eller konsoll. De mest populære spillene i denne aldersgruppen er alle spill som spilles på konsoll. To av foreldrene

i dette utvalget fortalte om at sønnen spilte på datamaskin, men begge disse spilte spill som ikke var blant de mest populære for denne aldersgruppen.

I tillegg til å bestemme hvilke spill og hvilken aldersgrense guttene skal forholde seg til, opererer foreldrene i denne gruppen med regler som leggetid og skjermtid for å regulere guttens spilling. Guttene styrer i større grad selv hvilke aktiviteter de driver med i hverdagen, enn det de yngste guttene gjør. Men foreldrene har fremdeles en tydelig rolle når det gjelder veiledning og håndtering av sønnenes dataspilling, blant annet med tanke på leggetid og oppfordringer om å drive med andre fritidsaktiviteter.

## 13–15-årguttene

13–15-årguttene bærer mange likhetstrekk med 10–12-årguttene. De spiller flere av de samme spillene, som Fortnite, Minecraft og FIFA, men også Grand Theft Auto er et av de mer populære spillene. Guttene i denne aldersgruppen spiller stort sett på konsoll eller datamaskin.

Foreldrenes rolle i denne aldersgruppen er mer tilbakeholden enn for de to yngre aldersgruppene. Guttene i denne aldersgruppen får i større grad frihet til å bestemme selv når og hvor mye de får spille, til tross for noe innblanding blant annet når det gjelder leggetid. Et tydelig eksempel på dette er Terje som har én sønn som er 13 år, og én som er 10 år. Han benytter ulike praksiser for de to guttene. I motsetning til 10-åringen som har skjermtid og regler for spilling, er 13-åringen i større grad ansvarlig for egen spilling.

I 13–15-årsgruppen har spillingen i større grad fått en sosial funksjon. Guttene benytter seg av Discord og andre kommunikasjonsverktøy for å kunne spille sammen med vennene sine. Foreldrene til disse guttene beskriver i større grad enn de foreldrene til de yngre guttene spilling som en arena for sosialisering. De har forståelse for at dette er en viktig arena for guttene og lar derfor guttene i større grad regulere spillingen ut fra når vennene spiller.

## 16–18-årguttene

Denne gruppen bærer tydelige likhetstrekk med 13–15-åringene, men er mer ansvarlige for egen spilling enn de yngre guttene. En studie viser at barn i alderen 15–17 år hadde mye lavere andel av foreldre som benyttet seg av overvåkning eller teknologisk foreldremediering av digitale medier generelt enn yngre aldersgrupper (Elvestad, Staksrud & Ólafsson, 2021, s. 87). Med teknologisk mediering menes tekniske sperrer som installeres for å unngå ulike typer bruk eller innhold (Elvestad, Staksrud & Ólafsson, 2021). Dette stemmer også overens for disse foreldrenes forhold til dataspill. Foreldrene i denne aldersgruppen som her ble intervjuet, hadde liten eller ingen innsikt i hva sønnene drev med i spillverdenen. De visste ikke hvilke spill sønnene spilte, og hadde liten oversikt over hvem de kommuniserte med på Discord. Barn og medier-undersøkelsen viser

at Counter Strike, Grand Theft Auto og FIFA er de mest spilte spillene for 17–19-åringene. Disse spillene spilles enten på datamaskin eller konsoll.

Foreldrenes manglende innsikt kombinert med selvstendighet tilknyttet egen spilling er en av utfordringene i denne aldersgruppen og ser ut til å føre til økende konflikter mellom foreldrene og sønnene. Foreldrene til guttene i denne aldersgruppen, fortalte i større grad enn de andre foreldrene om konflikter rundt tidsbruk på spill. Deres sønner brukte ifølge foreldrene mye tid på dataspill. Stort sett all tid utenom skolen ble brukt på dataspill.<sup>9</sup> Tidsbruken fører til frustrasjon blant foreldrene som skulle ønske at sønnene i større grad brukte mer tid på søvn, skolearbeid og fysisk samvær med venner. Anita forteller ærlig om hvordan konfliktnivået kan bli høyt som følge av dataspill. Mor og sønn har ulike prioriteringer og sterke meninger. Dette fører til høylytte konfrontasjoner.

Monika forteller også om frustrasjon tilknyttet sønnens prioritering av dataspill, men til tross for frustrasjonen var Monika opptatt av at sønnen måtte lære seg å regulere spillingen selv:

**Monika:** Tidligere har vi satt tak på spilltid og når vi slår av internett. Men han har jo blitt større, sant, han er jo snart 18. Folk på hans alder har jo flyttet hjemmefra og bor på hybel. Da er det grenser for hvor mye vi kan begrense han ...

Sitatet er beskrivende for foreldrene til guttene i denne aldersgruppen. På den ene siden føler de at de må hjelpe guttene å regulere spillingen, slik at de også bruker tid på skolearbeid, trening og andre aktiviteter etter skolen. På den annen side er eller nærmer sønnene seg å være myndige. Dilemmaene bærer likhetstrekk med andre sider ved foreldreskapet, eksempelvis bruk av alkohol.

Kapittelet viser at det er visse fellestrekk ved de ulike aldersgruppene, men som kapittel 6 vil vise, var det andre forhold som var viktigere for foreldrenes håndtering av sønnenes dataspill.

---

<sup>9</sup> Disse intervjuene ble gjort i 2020, under covid-19-pandemien. Det kan tenkes at sønnene brukte mer tid på dataspill i denne perioden ettersom det var vanskelig å møtes fysisk.

## 5 Å håndtere dataspill i hverdagen basert på usikkerhet

---

Dette kapitlet handler om usikkerheten foreldrene opplever når de skal håndtere en aktivitet uten tydelige retningslinjer og personer å rådføre seg med. Å håndtere dataspilling i hverdagen uten veiledende hjelpemidler var en av de mest fremtredende temaene i intervjuene av foreldrene. I motsetning til andre sider ved barneoppdragelsen, som kostholdsråd og råd om søvn, opplevde foreldrene å ha få retningslinjer når det gjaldt dataspill. Mangelen på informasjon og rådgivning skapte en usikkerhet som for foreldrene i denne studien så ut til å bestå av to hoveddimensjoner: «det objektive» og «det sosiale».

### «Det objektive» – kunnskap om fenomenet og konsekvenser

Den første delen av usikkerheten til foreldrene var grunnet i deres opplevelse av mangel på informasjon. De senere årene har flere aktører kommet med tips og informasjon rettet mot foreldre, dataspill og skjermbruk. For eksempel har Medietilsynet utviklet en nettside, «Snakk om spill»<sup>10</sup>, med råd til foreldre og familier om dataspill, og Bufdir<sup>11</sup> og Blå Kors<sup>12</sup> har tilsvarende nettsider. Likevel ser det ikke ut til at foreldrene i dette utvalget opplever denne informasjonen som tilstrekkelig, og de fortalte i intervjuene om mangel på informasjon og personer å rådføre seg med. Samme tendens finner Elvestad og kolleger i sin rapport om digitalt foreldreskap. Til tross for at foreldrene møter råd og informasjon fra ulike kilder, ønsker en høy andel av foreldre i deres studie ytterligere informasjon og rådgivning om digitalt foreldreskap (Elvestad, Staksrud & Ólafsson, 2021, s. 100). Det digitale foreldreskapet som beskrives av informantene, er komplekst, og det kan virke som foreldrene ikke finner at den allerede eksisterende informasjonen er tilstrekkelig for å dekke behovet. Som nevnt innledningsvis hviler det et mediereguleringsansvar på dagens foreldregenerasjon, som tidligere lå på statlige institusjoner og TV-kringkastingen (Hyggen & Seland, 2021, s. 150). Foreldre forventes i tillegg til å regulere og være informert om barnas digitale hverdag å undervise og beskytte barna mot risiko på nettet. Ettersom de ikke kan sammenligne med egen oppvekst eller spørre besteforeldregenerasjoner, søker foreldrene i denne studien råd hos foreldrene til sønnens venner, men også her med lite hell, for foreldrene de snakker med, er like rådville som dem selv:

**Luke:** Ja, jeg har snakket litt med folk på skolen, faktisk, og andre foreldre. Pappaen til en venn, for eksempel, vi har snakket litt om det. Men alle sier at de har ikke peiling på hva vi skal gjøre med disse spillene.

---

<sup>10</sup> [Snakk om spill – råd til foreldre og familier om dataspill | Medietilsynet](#)

<sup>11</sup> [Skjermtid og dataspill | Bufdir](#)

<sup>12</sup> [Gaming til bekymring og begeistring – Blå Kors \(blakors.no\)](#)

Luke sitt sitat viser hvor vanskelig det kan være å få et svar på hvordan man skal håndtere dataspill i hverdagen. Han prøver å søke svar hos andre foreldre, men foreldrene til vennene vet heller ikke hvordan man skal håndtere og regulere sønnenes spilling.

Den manglende kunnskapen og informasjonen forklares av noen av foreldrene med manglende erfaring med dataspill. Sanna forteller at hun synes det er vanskelig å vite hvordan hun skal håndtere sønnens spilling når hun ikke har noen erfaring med spill selv.

**Sanna:** Det med spillingen er jo litt det at jeg føler jo at det er et ... da er jeg ute på et farvann som jeg ikke helt kan selv.

Sanna er ikke alene, selv de foreldrene som har spilt dataspill, synes at dette er vanskelig. De kommer med særlig to forklaringer på dette. For det første har spillverdenen utviklet seg mye siden den gang de selv spilte dataspill. Spillene har fått nye dimensjoner, for eksempel at mange spill nå spilles som multiplayer – som innebærer at man spiller sammen med andre spillere fra hele verden via internett. Den andre forklaringen er at sønnene spiller andre eller nyere spill som foreldrene ikke har innsikt i, for eksempel Fortnite. Foreldrene opplever at deres erfaringer med andre spill ikke kan overføres direkte – banalt kan dette forklares med at det hjelper ikke å vite hvor skummel en spesifikk skrekkfilm er, hvis barnet skal se en helt annen skrekkfilm. Dermed opplever også foreldrene som selv har spilt dataspill, det som utfordrende å vite hvordan de skal håndtere barnas spilling i hverdagen.

Denne sammensetningen av opplevelsen av manglende kunnskap og erfaring med dataspill skaper usikkerhet hos foreldrene fordi de ikke vet nok om hvilke konsekvenser aktiviteten kan føre til. Det at de i tillegg opplever at de ikke har et sted å vende seg til når de trenger råd, skaper usikkerhet.

## «Det sosiale» – reaksjonen til andre foreldre

Det andre elementet som skaper usikkerhet blant foreldrene, er det sosiale – andre foreldres reaksjoner. Mangelen på informasjon blant foreldrene fører til at det florerer av meninger basert på lite faktabasert kunnskap. Problemfortellingene som ble beskrevet i kapittel 2, får stor plass i diskusjonene om håndteringen av dataspill i hverdagen, forteller foreldrene i intervjuene. I samtalene foreldre imellom er det lite aksept for individuelle tilpasninger ut fra barnas behov. For eksempel forteller Anne at dataspillenes sosiale karakter har vært veldig positivt for hennes psykisk utviklingshemmede sønn, spillene har åpnet en verden med et stort digitalt-sosialt nettverk i motsetning til i den fysiske verdenen. Likevel opplever hun at andre foreldre dømmer henne for at sønnen stort sett bruker all tid utenom skolen på å spille.

**Anne:** Det er veldig mange som har meninger om spill, det er det som er vanskelig. Du blir liksom bombardert som foreldre med folk som har veldig sterke meninger om gaming. Og spesielt veldig mange som ikke har unger



som gamer, som har veldig mange sterke meninger om det, og det er veldig vanskelig. For det er sykt vanskelig å vite hva som er rett å gjøre. Og så er det så mye råd rundt omkring og mye sånn at man blir sett ned på, da, hvis de spiller mye.

Anne vurderer spillingen som en positiv aktivitet for sønnen, men opplever det som en stigmatisert aktivitet blant jevnaldrende foreldre og familiemedlemmer. Hun synes det er vanskelig å stå støtt i sin vurdering om at dataspill er en fin aktivitet for sønnen, når hun hele tiden møter ulike råd fra alle kanter. Det kan virke som den manglende kunnskapen om håndteringen av dataspill kan føre til ulike antakelser og rykter om hva som er riktig og galt i håndteringen av spilling. Dette er igjen med på å stigmatisere de foreldrene som lar barna bruke mye tid på spill. Til tross for at foreldrene i dette utvalget generelt hadde et oppdatert syn på dataspill som en sosial fritidsaktivitet, fortalte de om familiemedlemmer og foreldre til barnas venner som er mer skeptiske til mye tidsbruk på skjerm. Skepsisen de møter, skaper usikkerhet knyttet til valgene de har tatt for sine sønner, og flere av informantene unnskyldte seg og var kritiske til egne regler, for eksempel Christina:

**Christina:** Ja, av og til tenker jeg at vi burde nok vært strengere.

**Intervjuer:** Men vet du omtrent hvor mye tid han bruker på dataspill hver dag?

**Christina:** Ja, jeg tør nesten ikke å regne på det. Han bruker altfor mye! Og jeg og faren burde sikkert vært strengere på det, men vi klarer ikke det heller. [...] Mine søstre og svogere har jo sånne limiter, men det har ikke vi gjort, for vi tror ikke det hadde fungert, liksom. Han kan sikkert bruke, hvis det er en fridag, oppimot 5 timer.

Dette sitatet er en av mange lignende beskrivelser i dette datamaterialet. «At man burde vært strengere» var en gjenganger blant foreldrene, og de sammenlignet seg på samme måte som Christina med søsken og andre foreldre. Informantene hadde generelt lav selvtillit når det gjaldt egen håndtering av sønnes spilling. Dette er noe jeg fant underlig ettersom jeg i etterkant av så å si alle intervjuer satt igjen med en følelse av at den intervjuede forelderen hadde en reflektert og fornuftig måte å håndtere spillingen på, til tross for vidt forskjellige praksiser. Andre foreldres meninger og råd så ut til å skape en usikkerhet i håndteringen av egen sønns spilling i hverdagen.

## Oppsummering

Usikkerhet om håndteringen av dataspill var en av de mest gjentakende fortellingene i datamaterialet. Analysene viser at denne usikkerheten hos informantene var grunnet i to tydelige tendenser: (i) manglende kunnskap og informasjon og (ii) andre foreldres meninger og råd.

Foreldrene i denne studien hadde en tydelig forståelse for dataspillenes sosiale karakter og syntes det var viktig å la barna spille. Samtidig beskrev flere en

konstant beslutningstaking om hva som var best for barnet: å la barnet spille sammen med vennene sine eller å sette tydelige grenser for spillingen slik at barnet får fysiske opplevelser sammen med venner, slik de selv hadde da de var barn. Anne forklarer det flere av foreldrene følte på:

**Anne:** Som mor har du jo ikke lyst til å feile, verken som en god forelder eller at barna skal gjøre noe som påvirker dem negativt.

Den manglende informasjonen og kunnskapen og de mange florerende meningene gjør at foreldrene i liten grad får bekreftelse på at deres håndtering av dataspill i hverdagen ikke er skadelig for barnet. Alle foreldrene i denne studien ønsket å håndtere spillingen på en måte som var best for akkurat deres barn. Dette kan være en av årsakene til at samtlige var imot å sette felles regler for spilling på foreldremøter. De ønsket å kunne håndtere spillingen på en måte som de tenkte var best for deres barn. Likevel var det vanskelig for foreldrene å stå i egen håndtering når de valgte de tok, var erfaringsbasert og de hele tiden blir møtt med sterke meninger fra andre foreldre. Informantene ønsket, i stedet for felles regelverk i klassen, heller at et rådgivende organ kunne besøke skolen for å gi mer informasjon om håndtering av spill. Flere av informantene nevnte tjenesten Barnevakten, en ideell stiftelse som gir råd om barn og medier, som et positivt bidrag til deres forståelse av hvordan man skal håndtere barn og sosiale medier, men de savner et tilsvarende tilbud som kan gi samme type informasjon og råd om håndtering av dataspill.

Det at foreldrene opplever å være usikre på hvordan de skal håndtere dataspill, til tross for at det finnes flere aktører som gir informasjon om foreldrehåndtering, kan tyde på at foreldrene trenger noe mer enn bare passiv informasjon. Det kan se ut som det ville være nyttig for disse foreldrene å ha et sosialt nettverk eller en møteplass hvor de får mulighet til å drøfte sine utfordringer og erfaringer. Gjennom å møtes vil foreldrene kunne utveksle erfaringer med håndteringen av dataspill og dele sine opplevelser, utfordringer og eventuelle bekymringer. Ved å skape et forum som ikke er foreldremøte, hvor temaet dataspill stort sett, ifølge informantene i denne studien, ender med en «for eller imot felles regler»-diskusjon, vil foreldrene selv kunne vurdere hvilke erfaringer og råd de vil ta med seg videre, og tilpasse dette individuelt til sitt barn. Å ha en møteplass for dataspillforeldre ville også forhåpentligvis kunne gi mulighet for å diskutere med foreldre uten å oppleve stigmaet i møte med venner og familie som Anne fortalte om.

## 6 Ulike typer spillhåndtering

---

Ved å undersøke norske trender over tid finner Hyggen og Seland (2021,148) at foreldres involvering i barns digitale medier har økt i perioden 2014–2020. De finner en økning i foreldrenes kunnskap og en svak økning i antall ungdommer som hadde regler om bruk. Disse funnene står i tydelig kontrast til foreldrene i denne studiens beskrivelser av egen spillhåndtering, hvor flere mente at de ikke hadde noen regler for bruk av dataspill. Empirien viser derimot at samtlige foreldre utførte ulike typer spillhåndtering for å hjelpe sønnene å regulere spilling i hverdagen. Noen benyttet fastsatte regler og tidsbegrensninger, mens andre hadde en mer flytende tilnærming, men alle utførte ulike former for foreldrehåndtering av sønnenes spilling.

I dette kapitlet presenteres fire foreldretyper for spillhåndtering som var fremtredende i datamaterialet. De fire typene bygger på to hoveddimensjoner som viste seg å være viktige for foreldrenes utøvelse av sin foreldrestil tilknyttet dataspill. Den første dimensjonen omhandler foreldrenes grad av bekymring. Bekymring rommer i denne sammenhengen de fem aspektene beskrevet i kapittel 2, bekymring for: fysisk (stillesitting) og psykisk (avhengighet) helse, tidsbruk, sosial isolering og fremmede på nettet. I hvilken grad foreldrene er bekymret for sønnens dataspilling, er av betydning for deres tilnærming til og utøvelse av tidsbegrensninger, regler og oppmuntring tilknyttet aktiviteten. Den andre dimensjonen er foreldrenes grad av rigiditet overfor regelverket de har satt for sønnenes spilling. I denne sammenhengen betyr rigiditet i hvilken grad foreldrene er villige til å vike fra de reglene som er satt for dataspill.

De to hoveddimensjonene blir i det følgende satt sammen til en beskrivende typologi (Elman, 2009) bestående av fire ulike foreldretyper. En beskrivende typologi kan hjelpe oss å forstå de ulike foreldrenes håndtering av dataspill i hverdagen basert på to fremtredende dimensjoner. Det er viktig å presisere at alle informantenes håndtering av dataspilling var ulik, men de to dimensjonene hjelper med å strukturere likhetstrekkene mellom de ulike tilnærmingene. Det er foreldrenes beskrivelser som danner grunnlaget for de fire rendyrkede foreldretypene. Disse er idealtypiske, som vil si at de ikke kan forventes å gjenfinnes i ren form i virkeligheten. De fire fremtredende foreldretypene er: *spillentusiasten*, *den tradisjonelle forelderen*, *den tydelige forelderen* og *etterforskeren*.

### Spillentusiasten – ikke-bekymret/ikke-rigid

**Morten:** Spillingen er jeg ikke bekymret for i det hele tatt, for vi har jo relativt god kontroll på hvilke spill som han laster ned og spiller.

Spillentusiasten bærer preg av å være lav både på bekymring og rigiditet, hen kan derfor beskrives som ikke-bekymret og ikke-rigid. Denne foreldretypen uttrykte

ingen eller liten grad av bekymring for sønnenes tidsbruk og forhold til dataspill. Spillhåndteringen var også ikke-rigid, som i denne sammenhengen betyr at de i liten grad la føringer på sønnenes spilling. Sønnene til spillentusiastene er i stor grad selv ansvarlige for egen tidsbruk og regulering.

Det at spillentusiastene i liten grad er bekymret og i denne sammenhengen beskrives som ikke-bekymret, kan knyttes til deres egen erfaring og kunnskap om aktiviteten. Flere av disse foreldrene hadde spilt dataspill selv som barn eller har vært i kontakt med dataspill i andre situasjoner. Et eksempel på dette er Liv som er psykolog. Hun anser dataspill som et fantastisk verktøy som burde brukes mer både i behandling og for å fremme psykisk helse. Hun har selv ingen erfaring som spiller, men ser likevel dataspillenes potensial i jobben som psykolog. Også utenfor arbeidsplassen er Liv positiv til aktiviteten og synes det er en fin arena for sønnen (16 år) for å holde hverdagskontakt med barndomsvenner og familie i andre byer. Hennes erfaringer og kunnskap om dataspill som har kommet via jobb, ser ut til å gjøre henne lite bekymret for sønnens tidsbruk på aktiviteten.

Et annet eksempel på en ikke-bekymret tilnærming er Thea. Hun har spilt dataspill siden hun var barn og synes det er fin felles aktivitet å gjøre sammen med den 8 år gamle sønnen. Theas innsikt og kunnskap om dataspill ser ut til å gjøre henne lite bekymret for sønnens spilling, ettersom hun kan bruke egen erfaring og kunnskap til å veilede sønnens spilling. For eksempel prøver hun å oppfordre han til å spille det hun kaller «hyggelige spill», hvor man for eksempel samarbeider om et oppdrag. Enn så lenge ser dette ut til å fungere greit, og Theas holdning til spillhåndteringen kunne på intervjudtidspunktet beskrives som ikke-bekymret.

En tydelig forskjell mellom spillentusiastene og de andre foreldretypene er at disse foreldrene ikke er bekymret for en barndom med dataspill. Dette kan ha en sammenheng med at flere av dem selv spilte dataspill i barndommen og derfor ikke anser dette som problematisk. Spillentusiastenes innsikt i spillverdenen ser ut til å påvirke både deres nivå av bekymring og holdningen til sønnenes spilling. De benytter i liten grad regler for å regulere spillingen, men støtter seg på egne erfaringer og kunnskap for å veilede og oppmuntre sønnenes spillinteresse.

Et vesentlig karaktertrekk ved spillentusiasten er at denne foreldretypen skiller mellom tidsbruk på dataspill og annen skjermbruk. Håkon forklarer:

**Håkon:** Ehm... Jeg synes det [dataspill] er overveiende positivt. Jeg vet at det er en viktig sosial arena for han, og jeg har også lest meg opp på at det typisk er det for gutter. I større grad enn det det er for jenter per nå i hvert fall. Og at det kan være veldig utviklende, sånn kognitivt. Litt avhengig av hva man fordriver tiden med, da, men ja. [...] Så det er mer den andre siden av skjermbruk som jeg opplever som problematisk, da. Det er den der, ikke gamingen, men den der kjappe liksom der man hele tiden får litt stimuli som holder en i gang [...] Så jeg ser ikke noe problem med gamingen, det er streamingen og sosiale medier som er mer utfordringen i forhold til tid og tidsbruk.

Håkons eksempel er typisk for hvordan spillentusiastene anser dataspill som en viktig *fritidsaktivitet* for sønnen sin, hvor han er sosial sammen med venner og kan utvikle seg kognitivt. Dataspill blir ansett som en fritidsaktivitet og skal derfor på lik linje som andre fritidsaktiviteter ikke begrenses hvis sønnen fullfører sine daglige gjøremål som skolearbeid. Håkon forteller senere i intervjuet at han har tidsbegrensninger og regulerer barnas bruk av streaming og sosiale medier, som han beskriver som «meningsløst tidsfordriv» – men dataspill får sønnen regulere selv. Spillentusiastene verdsetter sønnenes tidsbruk på dataspill og ser tiden brukt på spill som en mulighet for å utfolde seg, utforske og lære. Blant annet mener Morten at det ville være helt feil å sette tidsbegrensninger for dataspillingen ettersom det er en aktivitet hvor sønnen lærer å utvikle sosiale ferdigheter og teknisk kompetanse. Både Håkon og Mortens eksempler er beskrivende for spillentusiastens ikke-rigide håndtering av dataspill i hverdagen. De lar sønnene i stor grad selv regulere spillingen når de har tid til overs.

Spillentusiastene ser på dataspill som mulighetsgivende i form av kunnskap, sosialisering og underholdning eller som en aktivitet man kan gjøre i fellesskap. For eksempel bruker Thea dataspill som et utgangspunkt for å gjøre en aktivitet sammen med sønnen sin. På intervjutidspunktet spilte Thea og sønnen et dataspill sammen hver kveld før leggetid. Sønnen trengte hjelp av moren for å lese den engelske teksten på spillet, så sammen leste de og løste oppgaver i stedet for å se på barne-tv. Hun beskrev dette som et hyggelig eventyr de gjorde sammen, som var givende for dem begge to.

## Den tradisjonelle – ikke-bekymret/rigid

**Intervjuer:** Er det noe du bekymrer deg for med spillingen deres? Fysisk helse eller lignende?

**Terje:** Nei, nei altså. Nei. Det er vel stort sett sånn de fleste har det i dag. Jeg tror ikke at det er noe sånn spesielt usunt med det, men vi prøver å være veldig obs på det.

Den tradisjonelle foreldretypen er lav på bekymring, men høy på rigiditet og beskrives derfor som ikke-bekymret/rigid. På samme måte som spillentusiastene kan disse foreldrene beskrives som ikke-bekymret, men den ikke-bekymrede tilnærmingen har i motsetning til spillentusiastene en sammenheng med manglende kunnskap om dataspill og derfor også manglende kunnskap om dataspillenes mer negative sider. Denne foreldretypen er selv uinteressert i dataspill og har derfor liten forståelse for hvorfor sønnene ønsker å bruke tid på det, og beskriver tidsbruken som «bortkastet tid». Denne foreldretypen er lite nysgjerrig på aktiviteten og oppsøker derfor i liten grad informasjon. Til tross for at de ikke er spesielt bekymret for dataspillenes konsekvenser, opererer de med strenge regler og konsekvenser hvis reglene brytes. Den tradisjonelle forelderen er lite lydhør overfor sønnenes ønsker og setter regler ut fra hva de selv synes er «fornuftig». Derfor beskrives den tradisjonelle forelderen som rigid. Forelderen setter grenser for spillingen basert egne meninger og holdninger til aktiviteten og benytter ofte

mer tradisjonelle metoder for å håndtere aktiviteten. Eksempler på dette kan være tidsinnstillinger på internett, skjermtid på mobilen eller å konfiskere viktige deler til datamaskinen slik at sønnen ikke får spilt.

Blant annet er det mindre vanlig for den tradisjonelle forelderen å skille mellom spilling og andre skjermaktiviteter, slik som spillentusiasten gjør. Skjermtiden blir særlig for de yngre guttene tydelig regulert av foreldrene uten noen betydelige innspill fra spillerne selv. Et eksempel får vi fra Terje:

**Terje:** Minsten har lenge hatt skjermtid på mobilen, det vil si at før hadde vi sånn androidtelefon, og så hadde jeg en app hvor jeg styrte med det, og nå har han en sånn iPhone-greie, så der har jeg lagt inn skjermtid, så han har en begrensning på antall minutter. Hvis ikke tror jeg at han fort kunne sittet hele dagen.

**Intervjuer:** Ja, hvor lenge får han lov å holde på, da, cirka?

**Terje:** Han har vel en og en halv time skjermtid til dagen. Om det er spilling eller om det er Netflix, har jeg lagt alt inn i den kontoen, fordi jeg ikke gidder at han skal sitte med fjeset nede i den skjermen mer enn det.

Ettersom de tradisjonelle foreldrene har lite innsikt i aktiviteten, har de i motsetning til spillentusiastene også lite innsikt i spillverdenens positive sider. Dette ser ut til å føre til større konflikter mellom sønn og foreldre. Den tradisjonelle forelderen har flere fortellinger om konflikter enn de andre foreldretypene. Alle foreldrene i denne studien forteller, i ulik grad, om irritasjon og frustrasjon tilknyttet dataspill, men den tradisjonelle forelderen reagerer med sterke sanksjoner hvis de synes sønnen har spilt for mye. Eksempler på denne typen sanksjoner er for de yngre barna ofte et forbud mot å spille i en viss periode. For de eldre guttene er det typisk med konfiskering av spillover, internett eller en viktig del til PC eller internett som får spillet til å slutte å fungere. Monikas sitat viser hvordan den tradisjonelle forelderen handler hvis hun synes sønnen har spilt for mye og ikke forholder seg til reglene hun har satt.

**Intervjuer:** Hva skjer når du har fått nok, da?

**Monika:** Da ryker alle privilegier, da røsker jeg for eksempel ut internettet hans, og da går han gjerne en uke eller to eller tre til han får det tilbake. Jeg har til og med kastet PC-en ut over altanen ...

Den tradisjonelle forelderen er generelt mer tilbakeholden overfor sønnens ønske om å spille dataspill enn de andre foreldretypene. Et eksempel på dette er Nora (sønn 8 år) som i utgangspunktet synes at dataspill er en negativ aktivitet og heller ønsker at sønnen skal drive med fysisk aktivitet og fysisk samvær med andre barn. Når sønnen ønsket seg en Playstation, sa Nora at han måtte spare penger selv. Hvis han klarte det, syntes hun det var i orden at han skulle kunne kjøpe konsollen og bruke tid på å spille. Eksempelet er typisk for hvordan den tradisjonelle forelderen er mer tilbakeholden i møtet med sønnens dataspilling enn for eksempel «etterforskeren» (presenteres under) som til tross for lite kunnskap

undersøker hvordan man på best mulig måte kan legge til rette for at sønnen skal bli best mulig.

Denne tilbakeholdne tilnærmingen kan ha sammenheng med den tradisjonelle forelderens forståelse av dataspill som en aktivitet. De anser ikke dataspill som en meningsfull fritidsaktivitet, men heller som bortkastet tid som kunne blitt brukt på noe mer verdifullt som fysisk samvær eller fysisk aktivitet. Den tradisjonelle foreldereren er tradisjonell både med tanke på de tradisjonelle metodene hen bruker for å håndtere spillingen i hverdagen, som beskrevet over, og ved at de idealiserer en barndom uten skjerm og dataspill. Et eksempel på dette er å finne i Noras beskrivelser:

**Nora:** Jeg vil liksom at de skal ha fysiske relasjoner med vennene sine i stedet for å sitte og glo og se på tv og holde på med iPaden hele tiden. For når vi først sender de ut og de er med naboene, da er de jo ute og fyker og har det gøy. Sånn som våre minner fra når vi var små, det var jo veldig kjekt.

I motsetning til eksempelvis den tydelige foreldereren (presenteres under) som handler ut fra bekymring, kan det se ut som den tradisjonelle foreldereren handler basert på lite kunnskap om aktiviteten og et ønske om at sønnene skal få en barndom og ungdomstid med fysiske opplevelser sammen med andre jevnaldrende. De setter rigide regler ut fra egne tanker og opplevelser, uten å oppsøke kunnskap om aktiviteten eller sønnens ønsker.

## Den tydelige – bekymret/rigid

**Petter:** Ja, jeg tenker det er masse positivt med spilling, men det er vanskelig å slippe det negative. Det skal være en sånn sunn skepsis til det, tenker jeg, det er fornuftig, det er omsorg, det.

De tydelige foreldrene er høye på både bekymring og rigiditet. Håndteringen av sønnenes dataspilling skjer på bakgrunn av en grunnleggende bekymring for dataspillingens konsekvenser. Bekymringen kan være tilknyttet ulike sider ved spillingen, som stillesitting, fremmede medspillere, tidsbruk eller at sønnen skal gå glipp av andre aktiviteter. Den tydelige foreldereren har i liten grad egen erfaring med dataspill og derfor også liten innsikt i både de positive og de negative sidene ved spillingen. Et eksempel på dette er Hildes bekymring for at sønnens (17 år) mange timer bak skjermen skulle føre til rygg- og nakkeproblemer som skulle følge han videre ut i arbeidslivet. For at denne bekymringen skal avta, har hun i flere år tatt sønnen med på treningssenteret til faste tider hver uke og lært han styrkeøvelser som forebygger denne typen skader. Hildes handlinger er et eksempel på hvordan den tydelige forelderens regler springer ut fra egen bekymring. I stedet for å la bekymringene passivisere dem, finner de en løsning, lager regler og veileder sønnene om hvordan de skal handle for å unngå negative konsekvenser ved spillingen.

Til tross for at den tydelige forelderens plasseres ved den rigide dimensjonen, er regelverket preget av en «learning by doing»-tilnærming, hvor observasjoner av sønnens spillatferd danner grunnlaget for reglene. Den tydelige forelderens er lydhør og er åpen for at regelverket kan justeres ut fra behov. Men når reglene er satt, er det ikke noe forhandlingsrom. På denne måten vet sønnen hele tiden hvilke regler han må forholde seg til. Et eksempel på denne prosessen er Sannas beskrivelser:

**Sanna:** Nei, det er jo «learning by doing» hele tiden ... Behovet endrer seg jo, og vi ser jo at i perioder så spiller de mer, i perioder så spiller de mindre. Så vi er ikke sånn ... vi har veldig klare, tydelige regler, men vi er alltid for å på en måte endre de etter behovet.

Et eksempel på den tydelige forelderens regelverk er spilltid. Reglene kommer i ulike former, men benyttes av foreldre til sønner i alle aldersgruppene. Den første typen tidsregulering kan kalles klokkestyrt. Med dette menes konkrete klokkeslett hvor det er lov å spille og ikke. For sønnene til Sanna som er 8 og 5 år, er reglene at det ikke er lov å bruke skjerm etter middag og før klokken 18.00. Sønnen til Petter (11 år) må slutte å spille kl. 20.30 for å «koble av hodet litt» før leggetid. Til og med for sønnen til Hilde som er 17 år, er tidsbegrensningen tilknyttet leggetid, han får ikke lov å spille etter at lillesøster har lagt seg rundt kl. 20.00. For alle disse tre foreldrene er reglene så tydelige og inkorporert i hverdagslivet at sønnene forholder seg til dem uten at det er noen vesentlig masing eller regelbrudd. Foreldrene er opptatt av at de faste tidspunktene skaper tydelige rammer rundt spillingen, som gjør dynamikken mellom dem som foreldre og sønnene lettere i hverdagen.

Den andre typen tidsregulering er timesstyrt regulering. Her setter foreldrene et visst antall timer om dagen eller i uken som sønnen får bruke på dataspill. Sanna opererer også med denne formen for tidsregulering. Hun har merket at sønnen (8 år) blir sur og vanskelig hvis han spiller mer enn 2,5–3 timer om dagen, derfor må han gi seg etter 2,5 time. Hun forteller at når de forholder seg til denne regelen, blir det lettere både for forelderens og sønnen å avslutte spillingen. Dette er et godt eksempel på hvordan den tydelige forelderens håndterer konflikt rundt spillingen, man observerer atferden og sønnens behov og setter deretter tydelige regler.

Den tydelige forelderens er grunnleggende bekymret for dataspillingens konsekvenser for sønnen og skaper et system av gode regler og rutiner for å at sønnene skal kunne spille uten at dette kan få negative konsekvenser, gå ut over andre aktiviteter eller skape dårlig stemning i familien. I motsetning til den tradisjonelle forelderens er de lydhøre overfor sønnenes behov og regulerer sitt system når de ser at sønnene trenger det. Det tydelige og rigide systemet gjør at sønnene hele tiden vet hva de skal forholde seg til, som igjen ser ut til å skape mindre konflikter mellom de tydelige foreldrene og sønnene.



## Etterforskeren – bekymret/ikke-rigid

**Christina:** Nå i ferien prøvde jeg å få han på en e-sportklubb, rett i nærheten. Det høres jo kanskje tåpelig ut, men bare han finner ut av og får vært i et trygt miljø der det òg er gode forbilder som òg kan si at fysisk aktivitet er viktig, så skal jeg gledelig sende han av gårde.

Etterforskeren var en sjelden, men likevel fremtredende type i datamaterialet, som skilte seg tydelig fra de andre foreldretypene. Denne tilnærmingen bar preg av en tydelig grunnleggende bekymring, men i motsetning til den tydelige forelderen som har rammer og regler, er etterforskeren i mindre grad opptatt av å regulere spillingen. I stedet håndterer forelderen bekymringen ved å oppsøke store mengder informasjon om dataspill for å prøve å snu om bekymringen til noe positivt. På samme måte som den tydelige forelderen er etterforskeren opptatt av å legge til rette for at sønnen skal ha det best mulig når han spiller, men søker i større grad kunnskap enn den tydelige forelderen som setter regler ut fra observasjoner av sønnens behov. Det karakteristiske ved etterforskeren er at hen uten oppfordring fra sønnen selv prøver å undersøke hvordan man på best mulig måte kan legge til rette for at sønnen skal få et sunt forhold til spillingen.

Christinas beskrivelser er typiske for etterforskerens tilnærming til spillhåndteringen. Sønnen hennes (12 år) bruker mange timer hver dag på dataspill og ønsker ikke å delta i organiserte fritidsaktiviteter. Dette bekymrer Christina, som selv elsker å gå på fritidsaktiviteter som barn og gjerne vil at sønnen skal få samme type barndomsopplevelser. I stedet for å presse sønnen til å drive med andre aktiviteter enn dataspill velger hun å akseptere sønnens fasinasjon for dataspill og prøver å hjelpe han til å kunne utøve aktiviteten på en mest mulig fornuftig måte. Hun undersøker og oppfordrer han til å delta på LAN-arrangementer i byen de bor. Hun har kjøpt en gaming-stol for at han skal kunne sitte godt, og hun hjelper sønnen med å finne butikker på nettet som selger «spill-merch». Noen uker før intervjuet hadde hun akkurat meldt han inn i en e-sportklubb, med håp om at han der skulle få gode forbilder og bli bedre til å spille. Sønnen selv hadde ikke ytret noen spesifikke ønsker om å bli med i noen e-sportklubb, men Christina syntes dette var en god idé. Christina var den eneste av foreldrene som hadde en tydelig forståelse av hva e-sport og e-sportklubber var. Flertallet av foreldrene hadde aldri hørt om e-sportklubber.

Et typisk trekk for etterforskeren er at de selv ikke har noe særlig erfaring med dataspill, men likevel klarer å følge med på hva som skjer i spillverdenen. De har en forståelse for at dataspill er en viktig del av sønnens liv, og ønsker derfor å sette seg inn i aktiviteten på samme måte som hvis sønnen hadde begynt med hvilken som helst annen fritidsaktivitet.

Etterforskerne er lave på rigiditet og beskrives derfor som ikke-rigide fordi de ikke er opptatt av regler som aldersgrenser og tidsrammer. Deres tilnærming er heller preget av individuell tilpasning og oppmuntring til sunn spilling enn regler og tidsregulering. Christina forteller eksempelvis at hun heller vil at sønnen skal være

en del av en e-sportklubb med sunne forbilder som viser hva sønnen må gjøre for å bli en god spiller, enn at hun og faren skal sette vilkårlige regler. Et dilemma med disse klubbene er at de ofte spiller spill med høyere aldersgrenser. Foreldrene blir da nødt til å enten vente til barna blir gamle nok, eller samtykke til at sønnene spiller spill over deres alder.

Den etterforskende forelderen har stor aksept for sønnens interesse for spillingen og utnytter bekymringen til å navigere hvordan hen kan legge til rette for at sønnen skal få et sunt forhold til spillingen.

## Oppsummering

Typologien viser at det er fire fremtredende måter foreldrene i utvalget håndterer spillingen på. Det viste seg at det var særlig to dimensjoner som var avgjørende for hvordan foreldrene valgte å håndtere spillingen i hverdagen: i hvilken grad de var bekymret eller ikke-bekymret, og hvor rigide de var overfor regler. Datamaterialet viser at foreldrene håndterer spillingen på ulike måter ut fra hvor bekymret de er for spillingen. Den tydelige forelderen og etterforskeren håndterer bekymringen sin på to ulike måter. Den tydelige forelderen setter konkrete grenser for sønnens spilling for å forhindre negative konsekvenser. Reglene settes ut fra behov, men er rigide overfor den spillende sønnen, med lite rom for forhandling. De eventuelle endringene skjer på bakgrunn av forelderens observasjoner av behov, ikke etter sønnens egne ønsker. Etterforskeren håndterer sin bekymring ved å undersøke hvilke muligheter som finnes for å snu bekymringen om til noe positivt. I motsetning til den tydelige forelderen opererer de med et ikke-rigid system hvor spilleren selv bestemmer hvor mye tid han skal bruke, og hvilke spill han skal spille. Etterforskeren prøver heller å legge til rette for gode forhold rundt spillingen, som å ordne utstyr og eventuell organisert spilling på et e-sportlag.

Spillentusiasten og den tradisjonelle forelderen beskrives i typologien som ikke-bekymret. Spillentusiasten er ikke-bekymret fordi hen selv har erfaring med dataspill og dermed har innsikt i hvilke risikoer og positive sider spillene kan ha. Den tradisjonelle forelderens ikke-bekymrede tilnærming er på den annen side grunnet i manglende kunnskap om hvilke eventuelle negative konsekvenser og farer spillene kan medføre. Hen er mer opptatt av at dataspill er bortkastet tid, og begrenser derfor spillingen i håp om at sønnen skal bruke tid på andre aktiviteter.

Som nevnt innledningsvis er typologien idealtypisk, som vil si at rendyrkede typer ikke er å finne i den virkelige verden. Det er kanskje likevel mulig for spillforeldre å kjenne seg igjen i en eller flere av typene. Målet med kapittelet har vært å avdekke ulike typer foreldrehåndtering som eksisterer blant et utvalg foreldre, ikke å finne en fasit på hvilken som er den beste foreldretypen. Det er viktig å påpeke at i notatet blir spillhåndtering bare analysert fra foreldrenes perspektiv, men foreldrepraksiser oppstår i de fleste familier som et resultat av samspill mellom foreldre og barn. Ulike spillere har på lik linje som ved andre sider av oppdragelsen ulike behov, derfor kan ingen av foreldrestilene beskrives som riktigere enn de andre, ettersom de vil treffe spillerne på ulik måte. Det er mulig å tenke seg at en

forelder ønsker å ha samme tilnærming til dataspill som spillentusiasten, men at denne typen håndtering ikke vil fungere hvis sønnen har tendenser til å spille slik at det går ut over andre aktiviteter. Eller det kan tenkes at den tradisjonelle foreldretypen fungerer fint for en sønn som ikke er særlig interessert i dataspill, men oppleves som urettferdig og uberettiget for en svært engasjert spiller. Det er dermed viktig å understreke at i foreldrenes valg av håndtering av dataspill er tross alt det viktigste at deres foreldrestil utvikles i samarbeid med spilleren selv.

## 7 Avslutning og diskusjon

---

I dette notatet har individuelle dybdeintervjuer blitt brukt til å analysere hvordan et utvalg foreldre håndterer dataspill i hverdagen, hvilke utfordringer de møter på, og hvilket syn de har på aktiviteten. Overordnet viser analysene at det ikke bare var barnas alder som var avgjørende i foreldrenes håndtering av dataspill i hverdagen, men også i hvilken grad de var bekymret, og hvor rigide de var i sin håndtering av spilling. Kapittel 3 viser at det finnes visse alderstendenser når det gjelder hvem guttene spiller med, og hva de spiller, og det finnes noen aldersspesifikke utfordringer som for eksempel aldersgrenser. Likevel var det ikke alder som var det avgjørende for foreldrene i håndteringen av dataspill. Som kapittel 5 viser, var foreldrenes håndtering preget av to hoveddimensjoner: bekymret/ikke-bekymret og rigid/ikke-rigid. Ut fra disse dimensjonene var det fire fremtredende foreldretyper: spillentusiastene, den tradisjonelle forelderen, den tydelige forelderen og etterforskeren.

Et av de mest fremtredende funnene i datamaterialet var foreldrenes usikkerhet rundt håndteringen av dataspill i hverdagen. Usikkerheten så ut til å bære preg av to tydelige tendenser: «det objektive» og «det sosiale». Den objektive delen ser ut til å være grunnet i deres opplevelser av mangel på kunnskap og informasjon. Den sosiale delen av usikkerheten gjaldt hva andre foreldre mener om deres håndtering. Å ta avgjørelser på bakgrunn av manglende informasjon og med skrå blikk fra andre foreldre syntes foreldrene i dette utvalget var utfordrende. De var redde for å ta beslutninger på vegne av barnet sitt, som de var redde for enten frarøvet dem fysiske relasjoner og barndomsminner eller påførte dem varige skader som følge av stillesitting. På den annen side var de bekymret for ekskludering fra den sosiale arenaen som dataspill bringer med seg. Foreldrene beskriver denne prosessen som bestående av en følelse av utilstrekkelighet og usikkerhet tilknyttet egne vurderinger. Som Helene Aarseth (2018) beskriver i sin artikkel «Familie og identitet i endring», innebærer dagens foreldrerolle ikke bare å styrke samhørighet og kontakt, men også å sikre barnets fremtidsmuligheter i den globale konkurransen som i økende grad preger utdannings- og arbeidslivet. Det beskrives som et intensivt foreldreskap hvor det kreves en kontinuerlig investering i barnet emosjonelt, mentalt og praktisk. Det er denne siden ved foreldreskapet som blir satt på prøve i møte med sønnenes dataspilling.

Sønnenes ønske om å spille dataspill blir for flere av foreldrene vanskelig å forstå ettersom ikke alle foreldre har drevet med aktiviteten selv. Aktivitetens nytteverdi blir derfor mer diffus og gjør det vanskelig for foreldrene å se hvordan dette kan bidra positivt til barnets fremtidsutsikter. Foreldrene forteller at de særlig er bekymret for at barna skal sløse bort tiden sin bak skjermen, slik at de går glipp av andre muligheter eller barndomsminner. Denne bekymringen forsterkes i samspill med dataspillenes stigma som en stillesittende, ensom og voldelig aktivitet (Arneberg & Hegna, 2018). De stigmatiserende beskrivelsene av dataspill

står i tydelig kontrast til idretten som gjerne består av fysisk aktivitet og lagspill, og som har voksne eller andre ungdommer som går foran som forbilder. Medietilsynets rapport fra 2018 viste at 71 prosent av barna i undersøkelsen opplevde at foreldre var engasjert i tradisjonelle fritidsaktiviteter, mens bare 18 prosent var engasjert i hvilke spill de spilte. Det er mulig å tenke seg at foreldrenes manglende forståelse for dataspillenes fremtidige nytteverdi kan bidra til deres manglende engasjement i aktiviteten. Det kan virke som det er lettere for foreldrene å oppmuntre sønnene til å drive med tradisjonelle fritidsaktiviteter som allment er kjent for å ha en positiv påvirkning på barns fremtid (Sletten, Strandbu & Gilje, 2015). Foreldrene blir sittende igjen med en følelse av utilstrekkelighet ettersom sønnenes dataspilling blir en konstant påminnelse om at de ikke lever opp til kravene ved den nye intimiteten og investeringen i barnas fremtid.

Målet med dette notatet var ikke å undersøke hvordan foreldrenes kjønn påvirker håndteringen av dataspill i hverdagen. Likevel ser det ut til at det er en samvariasjon i datamaterialet når det gjelder kunnskap om aktiviteten og graden av bekymring. Fedrene som i denne studien ble intervjuet, hadde i større grad enn mødrene egne erfaringer med dataspill og var i mindre grad bekymret for at sønnene drev med aktiviteten i fritiden. Som vist i kapittel 2 er dataspill en mannsdominert aktivitet. Det er derfor ikke overraskende at fedrene i denne studien hadde mer kunnskap om dataspill enn mødrene. Det kan tenkes at det er flere årsaker til at fedrene er mer positive til dataspill enn mødrene, men at de hadde økt kunnskap om dataspill og hvilke positive sider aktiviteten bringer med seg, kan være blant forklaringene på at de i mindre grad bekymrer seg. Blant annet viser analysene at flere av fedrene i denne studien bar trekk fra spillentusiastene med mye kunnskap og lite bekymring, mens flertallet av mødrene bar trekk fra den tydelige forelderen og etterforskeren – de to typene som var høye på bekymring og lave på kunnskap.

Mangel på kunnskap kan påvirke hvordan foreldrene håndterer dataspill i hverdagen. Elvestad og kolleger mener at foreldres bekymring kombinert med for lite kunnskap kan gjøre at barn og unge går glipp av de positive og sosiale sidene ved digital mediebruk. Samtidig kan den manglende kunnskapen gjøre at barn og unge ikke får nok hjelp og støtte til å identifisere, forstå og håndtere ulike former for digital risiko (Elvestad et. al, 2021, s. 100). Den tradisjonelle forelderen er et eksempel på nettopp dette. Basert på lite kunnskap benytter forelderen strenge regler og sanksjoner hvis hen synes at sønnen bruker for mye tid på dataspill, uten å sette seg inn i hvilke konsekvenser dette får for sønnens sosialisering. «Etterforskeren» på sin side benytter den manglende kunnskapen som motivasjon for å oppsøke og innhente mer informasjon for å kunne navigere i sønnenes aktivitet.

Til tross for usikkerhet og opplevelsen av manglende kunnskap var inntrykket i etterkant av intervjuene at alle foreldrene gjorde så godt de kunne i sitt arbeid med håndtering av dataspill i hverdagen, og de fleste håndterte aktiviteten på fornuftige, men ulike, måter. Likevel kan det tenkes at det å ha noe mer informasjon å støtte seg på og et rådgivende organ å kunne rådføre seg med ville vært nyttig for mange

av foreldrene for å trygge dem i sin foreldrehåndtering. En arena hvor foreldrene kan snakke sammen og diskutere ulike erfaringer og utfordringer, kunne vært en løsning på dette. Det er ikke med det sagt at foreldrenes bekymringer vil forsvinne. Det er viktig å understreke at noen av foreldrenes bekymringer blant annet tilknyttet fremmede på nettet og sønnenes helse er reelle risikoer som man må ta på alvor. Også her vil et rådgivende organ kunne være en viktig støtte for foreldrene. Ved å legge til rette for en arena hvor foreldrene kan møtes for å diskutere, vil de ikke bare kunne få hjelp selv til å forstå egen sønns spilling, men også kunne hjelpe hverandre – ikke bare gjennom å få statisk informasjon, men også gjennom å lufte og diskutere konkrete problemstillinger.

# Litteraturliste

---

- Alver, Bente Gullveig & Øyen, Ørjar. (1997). *Forskningsetikk i forskerhverdag: vurderinger og praksis*. Tano Aschehoug.
- Arneberg, Edda J & Hegna, Kristinn. (2018). Virtuelle grenseutfordringer: Symbolske grenser i spill i The League of Legends. *Norsk sosiologisk tidsskrift*, 2(3), 259–274. <https://doi.org/https://doi.org/10.18261/issn.2535-2512-2018-03-05>
- Bach, Dil & Christensen, Søren. (2017). Battling the tiger mother: Pre-School reform and conflicting norms of parenthood in Singapore. *Children & Society*, 31(2), 134–143.
- Clark, Lynn Schofield. (2013). *The parent app: Understanding families in the digital age*. Oxford University Press.
- De Stone, Sachin, Meinck, Franziska, Sherr, Lorraine, Cluver, Lucie, Doubt, Jenny, Orkin, Frederick Mark, Kuo, Caroline, Sharma, Amogh, Hensels, Imca & Skeen, Sarah. (2016). *Factors associated with good and harsh parenting of pre-adolescents and adolescents in Southern Africa*. UNICEF Office of Research.
- Elvestad, Eiri, Staksrud, Elisabeth & Ólafsson, Kjartan. (2021). *Digitalt foreldreskap i Norge*. Institutt for medier og kommunikasjon, UiO/Universitetet i Sørøst-Norge.
- Glaser, Barney G. & Strauss, Anselm L. (1967). *The discovery of grounded theory: strategies for qualitative research*. Aldine de Gruyter.
- Gomm, Roger, Hammersley, Martyn & Foster, Peter. (2000). Case study and generalization. *Case study method*, 98-115.
- Griffiths, Mark D & Wood, Richard T A. (2008). Responsible gaming and best practice: How can academics help? *Casino & Gaming International*, 4(1), 107–112.
- Helsedirektoratet. (2022). *Fysisk aktivitet i forebygging og behandling*. Helsedirektoratet <https://www.helsedirektoratet.no/faglige-rad/fysisk-aktivitet-i-forebygging-og-behandling/barn-og-unge>
- Hennum, Nicole. (2002). *Kjærlighetens og autoritetens kulturelle koder*. Oslo Metropolitan University-OsloMet: NOVA.
- Huang, Kristin, Pallesen, Ståle, Mentzoni, Rune Aune, Hanss, Daniel, Andreassen, Cecilie Schou & Molde, Helge. (2015). Dataspillavhengighet—en oversikt over utbredelse, måling, korrelater, og behandling. *Tidsskrift for ungdomsforskning*, 15(1). <https://journals.oslomet.no/index.php/ungdomsforskning/article/view/1597>
- Hussain, Zaheer & Griffiths, Mark D. (2009). The attitudes, feelings, and experiences of online gamers: A qualitative analysis. *Cyberpsychology & behavior*, 12(6), 747–753.
- Jamieson, Lynn. (1999). Intimacy transformed? A critical look at the 'pure relationship'. *Sociology*, 33(3), 477–494.
- Lareau, Annette. (2003). *Childhoods: Class, Race, and Family Life*. Berkeley: University of California Press.
- Leonhardt, Marja & Overå, Stian. (2021). Are There Differences in Video Gaming and Use of Social Media among Boys and Girls?—A Mixed Methods Approach. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(11), 6085. <https://www.mdpi.com/1660-4601/18/11/6085>
- Livingstone, Sonia & Byrne, Jasmina. (2018). Parenting in the digital age: The challenges of parental responsibility in comparative perspective. I G. P. Mascheroni, Cristina & A.

- Jorge (Red.), *Digital Parenting. The Challenges for Families in the Digital Age* (s. 19–30). Nordicom.
- Livingstone, Sonia & Helsper, Ellen J. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of broadcasting & electronic media*, 52(4), 581–599.
- Livingstone, Sonia, Mascheroni, Giovanna & Staksrud, Elisabeth. (2017). European research on children's internet use: Assessing the past and anticipating the future. *New Media and Society* 1–20.  
<https://doi.org/https://doi.org/http://dx.doi.org10.1177/1461444816685930>
- Lorenz, T & Kapella, O. (2020). Children's ICT use and its impact on family life. *DigiGen-Working Paper Series No. 1*.
- Mascheroni, Giovanna, Ponte, Cristina & Jorge, Ana. (2018). Digital Parenting: The Challenges for Families in the Digital Age, Yearbook 2018. Nordicom.
- Medietilsynet. (2018). Barn & Medier-undersøkelsen 2018. 9–18-åringer om medievaner og opplevelser av medier. .
- Medietilsynet. (2020). Barn og Medier 2020 En kartlegging av 9–18-åringers digitale medievaner. Medietilsynet.
- Medietilsynet. (2022). *Spillfrelste tenåringsgutter og jenter som faller fra*.  
[https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2022/221109\\_gamingreport.pdf](https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2022/221109_gamingreport.pdf)
- Moberg, Karolin Elisabeth. (2021). Gutter, skolearbeid og gaming-Gutters balansering av tidsbruk i et samfunnsperspektiv [University of Bergen].
- Moberg, Karolin Elisabeth & Vogt, Kristoffer Chelsom. (2022). Gutters tidsbruk på dataspill og skolearbeid. *Nordisk tidsskrift for ungdomsforskning*, (2), 171–189.
- NOU. (2021:3). Barneliv foran, bak og i skjermen: Utvalg for beskyttelse av barn og unge mot skadelig medieinnhold – med særlig vekt på pornografisk og seksualisert innhold (Bd. 3). Departementenes sikkerhets- og serviceorganisasjon. Teknisk redaksjon.  
<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/nou-2021-3/id2838679/?ch=2>
- Overå, Stian. (2015). *Dataspill i en norsk kontekst*. Kompetansesenter rus – region øst.
- Ragin, Charles C & Amoroso, Lisa M. (2011). *Constructing social research: The unity and diversity of method*. Pine Forge Press.
- Seland, Idunn & Hyggen, Christer. (2021). The digital generation: Representations of a generational digital divide. I *Generational Tensions and Solidarity Within Advanced Welfare States* (s. 133–152). Routledge.
- Sletten, Mira Åboen, Strandbu, Åse & Gilje, Øystein. (2015). Idrett, dataspilling og skolekonkurrerende eller «på lag»? *Norsk pedagogisk tidsskrift*, 99(5), 334–350.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.18261/ISSN1504-2987-2015-05-03>
- Smahel, David, Machackova, Hana, Mascheroni, Giovanna, Dedkova, Lenka, Staksrud, Elisabeth, Ólafsson, Kjartan, Livingstone, Sonia & Hasebrink, Uwe. (2020). EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.21953/lse.47fdeqj01of0>
- Smette, Ingrid & Rosten, Monika Grønli. (2019). *Et iakttatt foreldreskap. Om å være foreldre og minoritet i Norge* (8278946922). (Nova Rapport, Issue. Velferdssinstituttet NOVA.
- Talberg, Niri. (2021). The princess is not in any castle – Kjennetegn ved jenter og gutter på 9. trinn og vg1 som bruker mye tid på dataspil. Kompetansesenter rus – region øst



Vincent, Carol. (2009). The sociology of mothering. I *The Routledge international handbook of the sociology of education* (s. 109-120). Routledge.

Wood, Richard TA, Griffiths, Mark D & Parke, Adrian. (2007). Experiences of time loss among videogame players: An empirical study. *Cyberpsychology & behavior*, 10(1), 38–44.

Aarseth, Helene. (2018). Familie og intimitet i endring–sociologiske perspektiver. *Fokus på familien*, 46(2), 84–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.18261/issn.0807-7487-2018-02-02>