



BARNEVAKTEN TEMAMAGASIN, NR. 2, 16. ÅRG. SEPTEMBER 2016, LØSSALG: 50.-

DIGITAL BARNDOM



TEMA

SPILLING

HVORDAN GI BARN OG UNGE
EN GOD SPILLHVERDAG?

FELLESSKAP

Hvordan gjøre spill til en arena for gode opplevelser?

LEK OG LÆR

Spill skaper motivasjon til læring

VOLD I SPILL

Blir barn mer aggressive av å spille skytespill?

ER DET VANSKELIG Å FINNE ROEN I EN TRAVEL SKJERMHVERDAG?

VI HJELPER DEG Å HOLDE FOKUS

barnevakten.no
facebook.com/barnevakten.no

Foto: Shutterstock

LEDER



Foto: Shutterstock

«SPILL SAMMEN!»

DEN FØRSTE datamaskinen som kom inn i min barndoms hjem var en gammel Hercules-maskin. Husker du dem? Skjermen var svart-hvitt og figurene på skjermen var, vel, noe pikselerte. Men du verden for en stas det var. Space Commanders, Winter Games, Chuck Yeager's Flight Simulator. Jeg vet. For dagens barn kunne det like gjerne vært i steinalderen. Men vi kompisene samlet oss rundt skjermen og spilte så lenge vi fikk lov. Vi konkurrerte, kranglet om tastaturet, lo og koste oss.

SPILL ER FELLESSKAP. Dagens dataspill er av en helt annen verden enn den gang. De er kort sagt vanvittig imponerende. Men fortsatt er det akkurat det samme som foregår. Barn, unge og voksne flokker til skjermene for å ta en ny runde i favorittspillet. Som sagt – spill er fellesskap. Spill er kultur. Spill er topp.

SAMTIDIG ER SPILLVERDENEN mye mer enn da vi voksne var barn. Nettet samler spillere over hele verden til felles opplevelser. Man kan chatte, være med i spillklaner og kjøpe tilleggsutstyr fra både utviklere og hverandre. Det er blitt slik at alle gleder og utfordringer ved den moderne skjermhverdagen finnes i spillene. Det er en komplisert verden, og man kan trå feil. Og selvsagt er det, som med alle ting, noen som drar det litt langt og bruker i overkant mye tid og penger, eller er ufine foran skjermen.

DETTE MAGASINET er en utvidet utgave som tar for seg en stor bredde av tema knyttet til barn og unges spilling. Lurer du på hvilken konsoll du skal velge? Spillekspert Bernt Erik Sandnes vet råd. Og når du først har en spillmaskin, enten det er konsoll, data eller mobil – hvordan skaper man de gode spillopplevelsene? Kan man lære noe av å spille spill? Har de pedagogisk verdi? Er det grunn til å være bekymret for barn og unges spilling? Blir de påvirket av alle voldsspillene? Hvordan forholder vi oss til at barna våre spiller voksenspill? Ønsker du å vite svaret på ett av disse, eller andre spørsmål om spilling, er det bare å lese videre. Sjansen er god for at du finner svaret, og får noen nyttige innspill på veien. Det beste tipset har du allerede lest: Spill sammen!



RUNE H. RASMUSSEN, REDAKTØR


barnevakten

Vi er en ideell foreldre-organisasjon som jobber for at barn og unge skal bruke mediene på en trygg og bevisst måte.

Besøksadresse
Fjøsangerveien 45
5054 Bergen

Postadresse
Postboks 2420 Solheimsviken
5824 Bergen

Redaktør
Rune H. Rasmussen

Ansvarlig redaktør
Leif Gunnar Vestbøstad Vik

Grafisk design
Rune H. Rasmussen

Forsidefoto
Shutterstock

Foto av ansatte
Studio 1 fotografene

Trykk
Bodoni

Kontakt
Tlf.: 53 51 93 80
Epost: post@barnevakten.no

Denne utgaven er produsert med støtte fra Lotteri- og Stiftelsestilsynet



GI BARN DE BESTE SPILLENE
10



NOEN TIPS TIL
BARN OG UNGE
9



14
TA DEL I BARNAS
SPILLHVERDAG

INNHold



6 IKKE VÆR BEKYMRET
Råd fra Medietilsynet

12 GODE RÅD
Et knippe tips på veien

18 PEGI-MERKINGEN
Spillbransjens aldersmerking

19 FØLG ALDERSGRENSEN
Hvilke anbefalinger gjelder?

20 VALG AV SPILLKONSOLL
PlayStation eller Nintendo?

24 EN BEVISST SPILLPAPPA
Fra storspiller til spillpappa



28
SPILL I
SKOLETIDEN



34
SKAPER SPILLINGEN
PROBLEMER?

46 IKKE GI BARN SUGERØR
INN TIL KREDITTKORTET



56 FORSKNINGSHJØRNET


66 SPØR KJELLAUG


32 SPILL TIL LÆRING
Et pedagogisk verktøy

38 VOLDELIG AV SPILL?
Spillenes påvirkningskraft

42 TITLENE DU MÅ VITE OM
Noen spill er ikke for barn

50 EN YOUTUBE-KJENDIS
Minonor er pop blant barna

52 VIRTUAL REALITY
Revolusjonen kommer

64 ALDERSKAOS PÅ APP
Aldersgrenser uten samsvar



58
SPILL



Alle illustrasjonsfoto: Shutterstock
Foto Pokémon Go: Matthew Corley/Shutterstock
Foto Unravel: Coldwood/Electronic Arts

Medietilsynets Barn og Medier-undersøkelse viser at barn og unge bruker mye tid på dataspill, og det er fortsatt for mange som spiller voksenspill. Men det er ingen grunn til å være bekymret, sier Medietilsynet.

IKKE KOM MED PEKEFINGEREN

TEKST: RUNE H. RASMUSSEN

– Spill er større enn noensinne, og har i dag en sentral plass i kulturen. Allerede i 2007 ble dataspill løftet frem som et viktig kulturuttrykk i en egen stortingsmelding, sier seniorrådgiver Thomas Haugan-Hepsø i Medietilsynet.

Årets Barn og Medier-undersøkelse viser at 96 prosent av gutter og 76 prosent av jenter i alderen ni til 16 år spiller spill, og blant foreldre med barn i alderen ett til 16 år svarer 53 prosent at de selv er spillere.

– Vi ser at mange har glede av spill i alle aldersgrupper. På samme måte som andre kulturuttrykk brukes det mye tid på spilling. Vi ser også at foreldre er mer engasjerte enn tidligere. Mange foreldre har vokst opp med spill, og spiller fortsatt. De har større forståelse for spilluttrykket og dermed et bedre utgangspunkt for å ta gode valg for barna.

Mange timer foran skjermen
Når barna som deltok i undersøkelsen



Foto: Kine Jensen

sen ble spurt om hvor mye tid de brukte på spilling, svarte åtte prosent at de spilte mer enn fire timer dagen før. Til tross for at dette er en forholdsvis høy andel, mener Haugan-Hepsø at det ikke er grunn til bekymring.

– Mange barn bruker mye tid på spill, men det går litt i perioder. Mitt råd til foreldre er å ikke fokusere på

antall timer hver dag. Sørg heller for at det også blir tid til skolearbeid og fritidsaktiviteter, og til å opprettholde vennskap og familierelasjoner. Alle familier er ulike, så det finnes ikke noe fasitsvar på hva som er riktig tidsbruk.

Seniorrådgiveren er likevel tydelig på at noen barn trenger justeringer.

– En liten andel av barn og unge bruker veldig mye tid på spilling. De bør man holde et ekstra øye med. Samtidig må man være klar over at overdreven spilling gjerne stammer fra bakenforliggende årsaker som man må gripe fatt i.

Høy grad av selvrefleksjon

Barna som deltok i undersøkelsen ble også bedt om å vurdere egen tidsbruk. Her svarte 25 prosent av guttene og 18 prosent av jentene at de synes de bruker for mye tid på dataspill. Samtidig mener 18 prosent av barna at de synes foreldrene bruker for mye tid på spilling.

SPILLER SPILL 96%
GUTTER
76%
JENTER

Barn og Medier-undersøkelsen 2016



Foto: Colourbox



Foto: Shutterstock

– Dette er et interessant funn. Det viser at barn og unge har høy grad av refleksjon både om egen og foreldrenes mediebruk, sier Haugan-Hepsø.

– Det er tydelig at barn og unge kjenner på at spilling, og mediebruk generelt, tar mye tid og fokus i hverdagen. Mange opplever at det er vanskelig å sette grenser for seg selv. Da er det nyttig at foreldre går inn for å hjelpe med å styre litt. Men undersøkelsen viser også at barn og unge bruker mye tid på å treffe venner og på skolearbeid.

Haugan-Hepsø oppfordrer videre foreldre til å tenke over hvor mye tid de selv bruker på mobil og sosiale medier.

– Det kan høres mye ut hvis barna spiller i fem timer, men mediebruk tar mye tid i dag. Vi har et veldig fokus på barn og unges skjermtid, og det er lett å glemme at det kan bli noen timer foran skjermen for voksne også. Foreldre har en viktig opp-

gave i gå foran som gode forbilder.

Foreldre mangler oversikt

Et annet interessant aspekt ved undersøkelsen er mangelen på samsvar mellom hva foreldre vet og barnas

«Vi har et veldig fokus på barn og unges skjermtid, og det er lett å glemme at det kan bli noen timer foran skjermen for voksne også»

faktiske spillhverdag. Det viser seg at foreldre har god kjennskap til barnas bruk av barnevennlige spill som Minecraft og FIFA, men når det blir snakk om spill som Grand Theft Auto og Call of Duty, som begge har 18 års aldersanbefaling, da er forel-

dres innsikt betydelig dårligere.

Medietilsynet sier at dette er noe Barn og Medier-undersøkelsene har vist i lang tid.

– Det virker som om gapet ikke er så stort når barna er unge. Frem til ti-elleve-årsalderen er foreldre engasjert og har relativt god oversikt over hva barna spiller, ser på tv og så videre. Etter dette begynner foreldre å hektes av, og det blir større forskjeller i hva de vet og hva barna gjør. Dette forsterkes av at man i dag sitter i hver sin krok med hver sin skjerm. Den moderne mediehverdagen er krevende for foreldre, og man kan ikke forvente at alle har full oversikt, sier Haugan-Hepsø.

Han trekker frem at det er en naturlig utvikling at foreldre ikke klarer å henge med, spesielt når barna går inn i ungdomsårene. Da øker mediekonsumet, barna blir mer selvstendige og behovet for privatliv vokser frem.

– Samtidig ser vi at gapet var

større før. Mange foreldre i dag er engasjerte og har god oversikt.

Problematisk med voldsspill

Men når det gjelder voldelige spill som Grand Theft Auto og Call of Duty er mangelen på innsikt mer problematisk.

– Mange kompis- og venninnegjenger ordner seg uten at foreldrene vet det. De kan samles hjemme hos én, og spille der. Noen foreldre er liberale og tillater slike spill, mens andre mener det er helt feil. Dette er ulikt fra hjem til hjem, og hvis et spill tillates et sted vil gjerne alle være der. Derfor er det viktig med foreldre som snakker sammen og blir enige om noen felles regler, sier Haugan-Hepsø.

Andelen ni- til tolvåringer som har spilt voksenspill har vært stabil i mange år, og ligger i årets undersøkelse på 23 prosent. I tillegg har 27 prosent spilt spill med 16 års aldersgrense. I alderen 13 til 16 år svarer 61 prosent at de har spilt spill

TIPS TIL BARN OG UNGE

- Spill er bra! Utforsk og lek, vær kreativ og engasjert
- Har ikke de voksne peiling? Hjelp dem! Du kan fortelle dem om spill, eller vise hvor de kan lese eller se videoer om spill
- Husk å få gjort det du skal av skolearbeid og fritidsaktiviteter, og pass på at du får tid til familie og vennene dine
- Er det vanskelig å sette grenser for seg selv? Snakk med de voksne. De kan hjelpe med å finne en fin balanse i hverdagen
- Dersom du synes at det blir litt mye spilling i hverdagen, og du av og til har lyst til gjøre noe annet, så er det helt sikkert mange som tenker det samme. Snakk med vennene dine om dere av og til skal finne på andre ting sammen!

Kilde: Medietilsynet

med 18 års aldersanbefaling.

– Det er fortsatt en for stor andel barn og unge som spiller voksenspill. Vi prøver gjennom opplysningstiltak å gjøre foreldre oppmerksomme på dette. Her ligger mye ansvar på foreldre, som må legge til rette for at aldersanbefalingene respekteres.

Medietilsynet er også i dialog med bransjen for å begrense salg til barn ved fysisk kjøp.

«Mange kompis- og venninnegjenger ordner seg uten at foreldrene vet det»

– PEGI-merkingen er en anbefaling, og butikker har ingen lovfestet plikt til å følge disse. Men mange har policy på ikke å selge til mindreårige.

Ha en positiv innfallsvinkel
Til tross for at spillhverdagen byr

på mange utfordringer, oppfordrer Haugan-Hepsø til ikke å komme med pekefingeren når det er snakk om spill.

– Vi må bort fra det ensidige, negative fokuset som til tider har vært på spillkulturen.

Han mener undersøkelsen viser en tendens til at holdningen til spilling er i endring.

– Dagens foreldre har bedre forståelse for spill som kulturuttrykk. De kjenner til voldsspillene, men ser også på hvilke områder spilling kan være positiv og lærerik. Mitt råd til foreldre er å engasjere seg i dialog med barna og ta del i mediehverdagen deres. Dersom voksne klarer å henge med på hva barna er interessert i, og har en positiv innfallsvinkel, kan det skape en større form for trygghet i hjemmet, både for voksne og barn.

Barn og Medier-undersøkelsen er tilgjengelig på barnogmedier2016.no.

HAR DU PEILING?

Mange barn elsker å snakke om spill, og for foreldre som vil skape gode rammer rundt spillingen er det gull verdt å vite hva det går i.

KJELLAUG TONHEIM TØNNESEN, RÅDGIVER I BARNEVAKTEN



«Gi barna de beste spillene, legg til rette for gode spillopplevelser og våg å sette grenser!»

Barn og unge kan ha stor glede av å spille dataspill, og du som voksen kan ha stor nytte av å vise interesse og spille med. Det finnes mange flotte spill som både underholder og kan fremme læring.

Jeg er selv ikke så veldig glad i å spille, men som mamma, foredragsholder og rådgiver i Barnevakten har jeg en genuin interesse for barn og unge og at deres oppvekstvilkår skal være bra. Også deres oppvekstvilkår den tiden de er foran skjermer. Og mye av tiden foran skjermer brukes til nettopp å spille. Derfor spiller også jeg de spillene som er mest populære blant barn.

Spillindustrien er stor og tung og det er enorme penge-sommer i omløp i denne underholdningsindustrien. Her er mye som kunne vært sagt og ment om akkurat det, men uansett er det bare å konstatere at lek og spill også via skjermer er kjekt både for små og store.

Et voksenansvar

Jeg har i mange år vært mye i kontakt med barn og unge gjennom utallige skolebesøk med fokus på nettvett, spilling, nettmobbing og så videre. I samtale med elevene erfarer jeg at de elsker å snakke om favorittspillene sine, og de gir ofte uttrykk for forskrekkelse når de skjønner at jeg som voksen vet hva det går i og faktisk spiller noen av de samme spillene som de. Jeg erfarer også at det kan være mye viktig læring og sosialisering i spill, og at en-

kelte barn kan ha stort læringsutbytte av de rette spillene.

Å vise interesse for barnas spillverden ved å la dem vise deg, fortelle eller kanskje spille med, gir god kontakt og et utgangspunkt til gode samtaler. Det gir deg større forståelse og gjør det også lettere for deg som forelder å sette nødvendige rammer for spillingen.

En sur gammel kjerring?

Og så er det noen myter som ennå henger litt igjen i tankene rundt spilling. Mange tror at det er barn og unge som spiller mest i verden, og at spill derfor blir laget til og for barn. Dette er ikke sant. Den største gruppen gamere er voksne menn, og derfor lages det mange spill tiltenkt voksne. Mange av disse spillene har også et innhold som gir spillet aldersanbefaling 16 og 18. Alders- og innholdsmerkingen gir en god indikasjon på hva spillet handler om og hvem det passer for. Jeg anbefaler også å lese om spillene. På barnevakten.no finnes mye god informasjon både om konsollspill og apper. I tillegg anbefaler jeg YouTube som en kilde til informasjon om spill. Her ligger det utallige filmer fra spill, både fra spillprodusentene og fra spillere som lager filmer.

Den andre myten er at noen barn tror aldersmerkingen er satt av en sur kjerring som hater barn og som ikke har peiling på spilling og som jobber i ett eller annet strengt tilsyn. Flere barn jeg møter har også en formening om at



Foto: Shutterstock

det er Barack Obama som har satt aldersanbefalingene. Barn trenger å høre at det er spillutviklerne selv som har satt merkene ut fra kriterier som er like for hele Europa; PEGI. Merkeordningen kan du lese mer om på side 18 i dette magasinet, og på pegi.info/nol.

Felles spillrammer

At barn ønsker seg spillene som er tiltenkt voksne eller at man føler seg utenfor fordi man ikke har de «kule spillene», er ett av dilemmaene jeg ofte møter i min jobb som rådgiver. Og hva med argumentene om at «alle andre har» og «alle andre får lov»? Det er ikke alltid det rette bildet. Snakk derfor med andre foreldre, og begynn tidlig i barneskolen. Om mulig, allié dere. I noen faser kan det være et godt grep å ha samme spillrammene for alle i kameratgjengen, både med tanke på tidsstyringen og med tanke på innhold.

Når skal barna være logget av om kvelden? Hva tenker vi om aldersanbefalingene og «de kule» spillene med 16- og 18-årsmerking? Skal vi ha spillfrie dager? Kan vi bli

enige om samme dagen, så blir det lettere å finne på noe for barna siden alle vet at alle i vennegjengen er offline.

Alt med måte

Og sist, men ikke minst. Døgnet har bare 24 timer. Har du en tenåring hjemme som bare elsker å game, så sett rammene slik at det blir sånn noenlunde balanse i hverdagen. Utenom skjermtiden trenger barn og unge fysisk aktivitet, tid til lekser, være med venner og familie og å sove nok. Alt med måte gjelder også på dette området i livet. Samtidig er det viktig å ikke få panikk om poden i perioder er mer opptatt av et spill enn noe annet. Kanskje spillet kom med ny oppdatering dette semesteret, kanskje man går på ungdomsskolen og det er dataspill som er den store lidenskapen. Man kan være storspiller en periode, og likevel følge opp de andre viktige tingene i livet. Dersom det er andre grunner til at spillingen tar overhånd og man ikke lenger klarer å ivareta den sunne balansen, så er det hjelp å få. Dette kan du lese mer om på problemsspilling.no. ■

SLIK GIR DU BARN GODE SPILLOPPLEVELSER

BARNEVAKTENS TIPS TIL FORELDRE



Foto: Colourbox

Vis interesse

Spill gjerne med barna, og snakk sammen om hva man opplever gjennom spillene. Hjelp barna til å forholde seg realistisk til det de ser og hører. La barna merke at du er interessert i det de er opptatt av.

Lek og lær

Husk at barn og unge kan lære mye nyttig gjennom spill, og at spill kan stimulere lysten til å lære. Hva barn lærer av spill er avhengig av hvilke spill vi som foreldre gir dem. Lær gjerne om spillmediet av og sammen med barna.

Ta ansvar

Bruk litt tid på å orientere deg om populære spill. Ta initiativ til å kjøpe eller laste ned spill du går god for, og ikke la barna alene avgjøre hva de spiller. Du kan lese spill- og appanmeldelser på barnevakten.no/spill.

Følg alders- og innholdsmerking

Ikke alle spill er egnet eller beregnet for barn. Orienter deg om aldersmerkeordningene på spill og apper. Skaff deg nok informasjon til å kunne sette gode rammer for hvilke typer spill du synes barna kan spille. Ha et bevisst forhold til hva du og dere synes om spill med vold og skremmende innhold. På PC- og konsollspill synliggjøres sterkt innhold med egne PEGI innholdsmerker på coveret. Les mer om dette på pegi.info/no/. For apper finnes det egne systemer for aldersmerking til hver plattform (iOS, Android, Windows, osv.). Merk at noen internasjonale nettspill bruker den amerikanske ESRB-ordningen. Mer informasjon om denne finnes på esrb.org. Les også side 18 og 64 i dette magasinet.

Begrens tiden og inngå avtaler

Lag avtaler om når og hvor mye barna kan spille ut fra

alder og hvor mye tid de trenger til lekser og andre aktiviteter. Våg å være tydelig. Når barna spiller sammen med andre på nettet kan man bli enige med andre foreldre om felles regler for når barna kan spille og hvor lenge. Husk at interessen for å spille kan gå i bølger. Ikke få panikk dersom barna i perioder ønsker å bruke mye tid på spill. På husfred.no finner du gode råd og tips.

Spill i fellesrom

Ved å plassere spillkonsoller, tv og PC synlig i hjemmet er det lettere å ta del i de yngste barnas opplevelser og å være en aktiv veileder. Det gjør det også lettere å følge med på hva, hvor mye og når barna spiller.

Pass på sittestilling

Legg til rette for at barna kan sitte riktig og godt når de spiller.

Skap alternativer

Ikke la dataspill bli den viktigste hobbyen til barna. Fysisk aktivitet og tid med venner og familie er viktig for barn og unges utvikling. Det finnes også mange spill som inneholder mye bevegelse, for eksempel spill til PlayStation Move, Xbox Kinect, Nintendo Wii U og mobilen. Legg til rette for en positiv spillkultur for barna.

Snakk med andre foreldre

Det er ikke alltid sikkert at «alle andre får lov...» eller at «alle andre har...». Del erfaringer, råd og tanker med andre foreldre. Samarbeid gjerne om felles grenser med tanke på tidsbruk og spillinnhold, og prøv å bli enig med andre foreldre om å følge aldersanbefalingene spillene er merket med. Samarbeid i vennegjengen/nabolaget gjør det lettere å regulere og overholde sunne spillrammer, og gjør det lettere å sørge for balanse mellom mediebruk og annen lek og aktivitet.

NÅR MAN SPILLER PÅ NETT

Dataspill som spilles via internett varierer fra enkle appspill til omfattende rollespill, der en lang rekke spillere kan være involvert samtidig i store og avanserte verdener.

Selv om det har vært mulig å spille med venner og familie siden de første dataspillene så dagens lys, var det først med internett at de digitale spillsamfunnene dukket opp. I dag spilles stadig flere spill på nettet via alle plattformer: PC- og konsollspill, apper på mobil og nettbrett, og spill som spilles via en nettleser.

Mange gleder, men også risiko

Barn og unge har stor glede av å spille via nettet sammen med og mot andre. Mange bygger relasjoner og vennskap, også på tvers av landegrenser. I tillegg blir man god i språk, utvikler evner til samarbeid, får trening i å tenke strategisk og man får tekniske ferdigheter. Men samtidig som slike virtuelle møteplasser gir mange gleder, kan spillere også utsettes for risiko når man spiller mot personer man ikke kjenner i den «virkelige verden».

Eksempler på risiko kan være upassende eller støtende språk, mobbing og trakassering, grooming, aggressivitet mot andre spillere og usportslig opptreden som fusking og triksing. Man kan også komme over lenker til upassende nettsider, og noen kan oppleve press på å bruke penger i spill.

Personvern

Advar barna mot å gi fra seg personlig informasjon

om seg selv eller om andre. Sørg for at barna bruker et passende profilnavn som ikke avslører personlige opplysninger eller inspirerer til trakassering.

Avtal pengebruk

Snakk sammen om pengebruk i spill, og gjør konkrete avtaler med barna. På spillguide.spillforeningen.no finner du nyttig informasjon om foreldreinnstillinger av spillkonsoller, smarttelefoner og nettbrett.

Ta forholdsregler

Advar barna mot å opprette mer personlig én-til-én-kommunikasjon gjennom chat eller livestram med gamere man ikke vet hvem er fra det ekte livet. Understrek viktigheten av at man aldri avtaler og møter spillere personlig, med mindre det er avtalt med foresatte, og man er i følge med en voksen eller en venn.

Snakk med barna

Ha en åpen dialog med barna, og oppmuntre dem til å ta opp emner som mobbing og ting som er vanskelig.

Rapportere misbruk

Meld fra om dårlig oppførsel ved hjelp av klagemuligheter i spillet, eller meld fra til andre instanser.

Vær tydelig

Sett tydelige rammer for skjermtid, og pass på at barn og unge får nok søvn og har sunne døgnrytmer.



Foto: Shutterstock

De fleste voksne har et positivt syn på dataspill, men det er ofte først når spillingen skaper utfordringer at det blir samtale i hjemmet. Det kan skape steile fronter. – Ha en positiv innfallsvinkel og snakk om alle sider ved spilling. Da vil ikke barna oppleve foreldrenes bekymringer som et angrep, mener Medietilsynet.

TEKST: RUNE H. RASMUSSEN

83 PROSENT AV VOKSNE MENER SPILL ER LÆRERIKT

– EN GYLLEN MULIGHET TIL Å NÅ FREM TIL BARN

«Foreldre må ta kontroll og finne ut hvilken rolle spilling skal ha i hjemmet. Men gjør det på en positiv måte»

Fire av fem voksne mener at man kan lære nye ting av dataspill, viser Medietilsynets Barn og Medierundersøkelse. Samtidig svarer nesten like mange (78 prosent) at de synes spill tar tid fra andre gjøremål.

– Dette viser en veldig interessant kontrast i foreldres syn på dataspill, sier rådgiver Khalid Azam i Medietilsynet.

Han mener at foreldre som ser positive sider ved spillkulturen har en gyllen mulighet til å få i gang en god og konstruktiv dialog med barna.

– Foreldre kan tjene mye på å snakke åpent med barna om hvor bra spill kan være. Det blir ofte det negative som får mest fokus i hverdagen, mens alt det som er nyttig snakker man ikke så mye om. Når man ikke snakker om spill i positiv forstand, og barna ofte får kjeft når spilling er et tema, da er de nok mindre lydhøre når det skal snakkes om grensesetting.

Azam mener det er viktig å etablere positive rammer for dialogen så tidlig som mulig.

– Når man må snakke om ut-

fordringer som tidsbruk, inntrykk og innhold i spill, kan man samtidig snakke om det positive også. Dersom barna får gode minner fra samtaler med foreldrene, vil de ikke føle det som et angrep når man først tar opp en utfordring. Uten positive rammer vil dette være vanskeligere, og sjansen er stor for at barna blir defensive.

Hva skal vi snakke om?

Det kan være utfordrende for foreldre å henge med i spillhverdagen



Foto: Kine Jensen

til barna. Utviklingen skjer fort, og barn og unge får gjerne med seg det nye lenge før foreldrene vet at det eksisterer. Mange kjenner nok derfor på at det kan være vanskelig å vite hvordan man skal gripe fatt i en positiv samtale rundt spillingen.

– Foreldre har ulike utgangspunkt. Foreldre som er i 30-årene har vokst opp med spill og kan gjerne mye, og noen spiller selv. Foreldre som er i 50-årene har kanskje ikke spilt så mye, og kan lite, sier Azam.

Han har likevel noen gode råd som kan passe for alle.

– Man kan gjerne være litt flue på veggen. Selv foreldre som ikke har spillinteresse kan involvere seg. Spør barna hva de spiller og hvordan det går. Det blir det samme som på fotballtreningen. Snakk hyggelig om det barna er opptatt av.

– Det finnes også mye informasjon på nett. Man kan følge med på spillsider og se videoer på YouTube med spillene som barna er interessert i. Selv om man ikke får en helhetlig kjennskap til spillkulturen, så kommer man utrolig langt i å få et inntrykk som kan være til god hjelp.



Foto: Shutterstock

«Foreldre kan tjene mye på å snakke åpent med barna om hvor bra spill kan være. Det blir ofte det negative som får mest fokus i hverdagen, mens alt det som er nyttig snakker man ikke så mye om»

– Ellers kan man alliere seg med eldre søsken eller noen i nabolaget som kan mye om spill. Kanskje man har en slektning i 20-årene som er over den verste spillalderen, men som likevel vet hva som foregår på spillfronten.

Bra å være bekymret

Det finnes mange utfordringer i forhold til spilling – alt fra tidsbruk, aldersanbefalinger og voldelig innhold, til kommunikasjon med andre over nett og pengebruk. Mange foreldre er bekymret for barn og unges spilling, og spørsmålet er om uroen mange kjenner på er berettiget.

– Det er naturlig og bra at foreldre er bekymret for barnas spilling. Det er et tegn på at man bryr seg, og regulering fra foreldre er i mange tilfeller nødvendig. Man må tørre å være litt kjip av og til, mener Azam.

«Det er naturlig og bra at foreldre er bekymret for barnas spilling. Det er et tegn på at man bryr seg, og regulering fra foreldre er i mange tilfeller nødvendig»

– På den annen side kan bekymringene være litt diffuse. Jeg har inntrykk av at de ulike utfordringene ofte blir bakt sammen til en ball av bekymringer der alt glir over i hverandre. Når man så tar en alvorsprat kan det bli forvirrende for barna, som ikke forstår hva de voksne mener. Jeg tror mange barn og unge

kunne trenge litt bedre forklaring på hva foreldrene er redde for.

Rådgiveren oppfordrer derfor foreldre til å tenke gjennom, helt konkret, hva de er bekymret for.

– Er det snakk om en frykt for en konsekvens, eller er det kun snakk om at man ønsker å fremme moderasjon?

Når konflikten oppstår

Noen ganger er det ikke til å unngå at det blir krangel, og da er det lett at følelsene tar overhånd. Medietilsynet understreker at det i slike tilfeller er viktig at den voksne forholder seg rolig og er løsningsorientert.

– Det høres opplagt ut, men det er den voksne som må være den voksne. Man kan ikke klandre en 13-14-åring for at de blir defensive og opprørte. Det er heller ikke lurt å ta de store samtalene når man er

midt i en konflikt, når gråten er nær og man har lyst til å kaste stolen ut av vinduet. Vent en dag eller to, så kan man sitte seg ned og snakke rolig sammen, sier Azam.

– I tilfeller der situasjonen blir helt fastlåst, kan det være lurt å finne en tredjepart som mediator. Det kan være en nabo eller en lærer, noen begge parter har tillit til.

Igjen fremhever rådgiveren at dersom man har etablert en positiv dialog før konflikten oppstår, vil det være enklere å finne en konstruktiv løsning når temperaturen stiger.

Gå sammen som foreldre

Azam anbefaler foreldre å alliere seg. Da er det lettere å bli enige om noen felles regler som gjelder hele klassen eller nabolaget, og det er lettere å forholde seg til det klassiske argumentet «men alle andre får lov!».

– Foreldre bør snakke sammen og lage felles regler hvis man ønsker det. Da slipper man at det blir for stort sprik, og at hjemmet til den ene eller andre blir et fristed hvor alt er lov. Prinsippet blir at dersom foreldregruppen mener felles regler er viktig og riktig, da skal man stå for det, selv om det kan møte motstand fra barna.

Men det er ikke alltid like enkelt for foreldre å stå sammen som gruppe. I en klasse kan det være noen foreldre som vil ha strenge regler, mens andre er mer liberale og ikke ønsker regler. Dette kan føre til uenighet, og at man ikke klarer å samles om en felles løsning.

– Selv om foreldre er uenige så må man kunne ha en voksen samtale. Man bør unngå at noen hjem blir et fristed der alle kan spille. Da kan man i det minste bli enige om at man

ikke spiller der når man har kompis-er eller venninner på besøk.

Skap inkluderende aktivitet

Avslutningsvis oppfordrer Azam foreldre til å prøve å få spill til å bli en inkluderende aktivitet, der man på en positiv måte legger til rette for gode spillvaner.

– Barn og unges spillhverdag har i lang tid minnet om et slags «Fluenes Herre»-scenario. Det er som om barna er blitt kastet ut på en øy der det er opp til dem selv å lage regler, finne ut hva og hvor lenge de skal spille, hva de kan si til andre spillere og så videre. Dette er uheldig. Foreldre må ta kontroll og finne ut hvilken rolle spilling skal ha i hjemmet. Men gjør det på en åpen måte. Ha en positiv innstilling og gjør spilling til noe felles – noe sosialt som alle kan kose seg med og ha utbytte av. ■

PEGI-MERKINGEN HJELPER DEG

Alle spill som utgis i Europa er merket etter spillbransjens egen merkeordning. PEGI gir deg nyttig informasjon om anbefalt alder og innhold i dataspill.



PEGI 3

Innholdet i spill med denne aldersmerkingen antas å passe alle aldersgrupper. En del vold i en komisk kontekst (f.eks. tegneserievold av typen Tom og Jerry) er akseptabelt. Barnet bør ikke kunne forbinde figuren på skjermen med figurer i virkeligheten, de bør være fantasifigurer. Spillet bør ikke inneholde lyder eller bilder som kan skremme små barn. Stygt språk bør ikke forekomme.



PEGI 7

Ethvert spill som normalt ville fått aldersmerkingen 3, men inneholder scener eller lyder som kan være skremmende, kan passe i denne kategorien.



PEGI 12

Videospill som viser noe mer utførlig beskrevet vold som blir utøvd mot fantasifigurer og/eller ikke utførlig beskrevet vold som utøves mot menneskelignende figurer eller lett gjenkjennelige dyr, samt videospill som viser noe mer utførlig beskrevet nakenhet, havner i denne kategorien. Eventuelt stygt språk må være mildt, og ikke inneholde seksuelle skjellsord.



PEGI 16

Denne aldersmerkingen gjelder når voldsskildringen (eller skildring av seksuell aktivitet) når et nivå som ligner det man forventer seg i virkeligheten. Ungdommer i denne aldersgruppen bør også være i stand til å kunne håndtere et mer ekstremt stygt språk, se bruk av tobakk og narkotika samt skildringer av kriminell aktivitet.



PEGI 18

Aldersmerkingen for voksne gjelder når volden når et nivå som gjør det til en skildring av grov vold og/eller inneholder innslag av visse typer vold. Grov vold er vanskeligst å definere, siden det i mange tilfeller vil dreie seg om subjektive oppfatninger, men kan generelt sett defineres som voldsskildringer som kan få seeren til å føle avsmak.



VOLD

Spillet inneholder fremstilling av vold.



UFINT SPRÅK

Spillet inneholder ufint språk.



REDSEL

Spillet kan virke skremmende på små barn.



SEX

Spillet fremstiller nakenhet og/eller seksuell adferd eller seksuelle henvisninger



STOFFER

Spillet henviser til eller skildrer bruk av narkotika.



DISKRIMINERING

Spillet inneholder beskrivelser av eller elementer som kan oppmuntre til diskriminering.



GAMBLING

Spill som oppmuntre til eller gir opplæring i pengespill.



ONLINE SPILL

Spillet kan spilles på nettet.

HVILKE ALDERSGRENSER SKAL VI FØLGE?

Gjelder PEGI eller ESRB i Norge?
Det kan være vanskelig for foreldre å argumentere for at barna skal holde aldersgrenser som er lavere i USA enn i Europa.

TEKST: KRIS MUNTHE

Det finnes ulike aldersgrensesettinger, avhengig av hvilken del av verden man befinner seg i. I Europa forholder vi oss til PEGI, og det er disse som er å finne på spillene man kjøper. Aldersgrensene er først og fremst anbefalinger fra et bransjestyrt organ, ifølge rådgiver **Khalid Azam** i Medietilsynet. Han forklarer at det i



Foto: Kine Jensen

stor grad er bransjen selv, altså de som lager spillene, som bestemmer hvilke aldersgrenser som skal settes.

For å øke forvirringen litt mer, så kan spill ha ulik aldersgrense avhengig av om det er PEGI eller ESRB. Et kjent faktum for Medietilsynet er at noen barn bruker lavest aldersgrensesetting som argument for å få spille et spill. Hva gjør man da som forelder?

– Hvis barnet argumenterer for at spillet har fått lavere aldersgrense i USA enn i Europa, og at de derfor bør få lov til å kjøpe det, så vil det i andre tilfeller være motsatt med andre spill. Argumentene vil derfor være selektive og ikke aktuelle av den grunn, sier Azam.

Ulike verdisyn

Hvorfor er praksisen for å sette aldersgrenser ulik i Norge og USA? Det handler om ulike verdisyn på hva som er passende for barn og unge, sier rådgiveren. I USA reageres det for eksempel mye mer på nakenhet og seksuelle skildringer, mens man i Europa er mer strenge på vold. Det er også forskning som tyder på at det amerikanske systemet er strengere for barn i oppveksten, frem til fylte 13 år.

I Europa er vi strengere fra 13-årsalder og opp til 18 år, sier Azam. Så dette sier noe om hvilken del av barndommen som ønskes å beskytte mest. Men hvilket system bør norske foreldre forholde seg til?

– De bør følge PEGI, fordi det er et system som ligger nærmere oss i og med at det er fra Europa. Vi antar at norske foreldre flest har et syn på hva som er passende for barn og unge som er i tråd med europeiske verdier. Aldersgrenser satt ut ifra PEGI vil ligge nærmest her. De fleste spill i Norge har en PEGI-merking, og skandinaviske land er med på å påvirke kriteriene for merkingen. ■

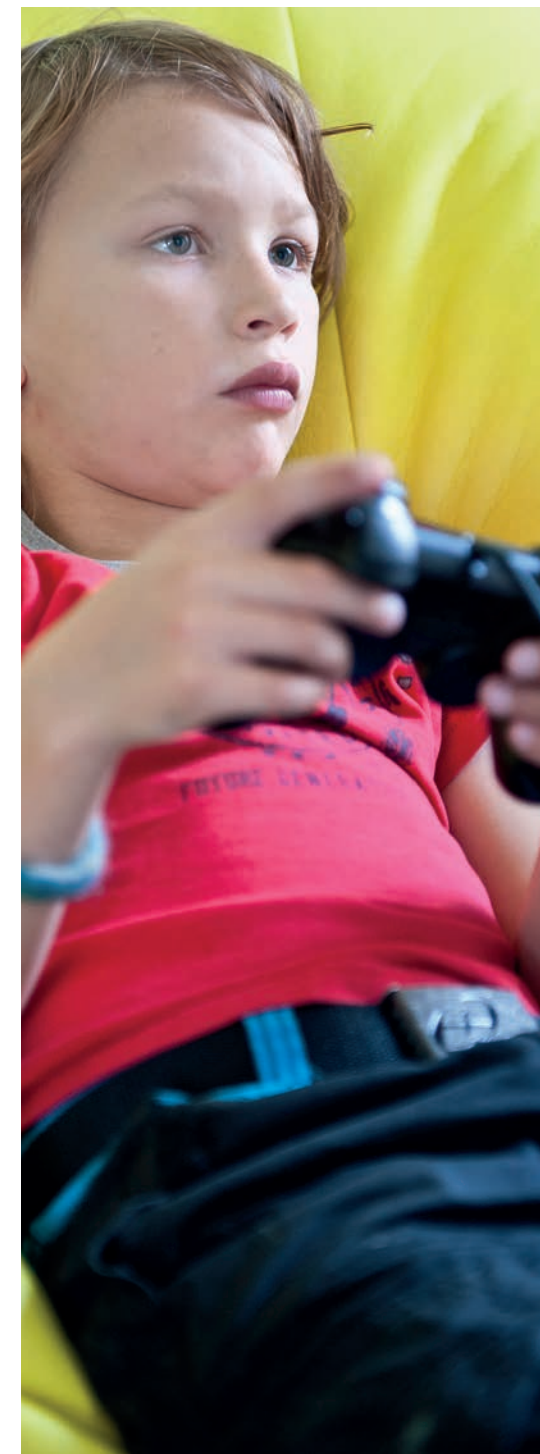


Foto: Colourbox

«Kunnskap om de ulike konsollene gjør det lettere å velge hva som passer best for barna og for familien som helhet»

HVILKEN SPILLKONSOLL SKAL JEG VELGE?

Det er litt av en jungel av spillmaskiner, spill og alt annet som finnes i spillverden. Titt og ofte klør foreldre seg i hodet, spesielt når barna ønsker seg den og den konsollen, eller vil ha et nytt spill. Da kan det være greit å vite litt om hvilke valgmuligheter man har.

I denne artikkelen skriver jeg litt om valget man har som foreldre, tanter, onkler, barn og unge når det kommer til spillkonsoller. Det finnes i dag flere konsoller å velge blant, men jeg tar for meg de tre mest populære som mange barn, unge og voksne ivrer etter å spille på. Disse tre er PlayStation 4, Xbox One og Wii U.

Alle tre er vidt forskjellige konsoller med ulike egenskaper og har selvsagt også forskjellige spill. Derfor er det greit å vite litt om konsollene og hva man skal tenke på når man først går til innkjøp av en konsoll eller to. For noen er det å ta det rette valget om hvilken konsoll som passer best, det som betyr mest.

Som nevnt er konsollene vidt forskjellige. Det vil si de har forskjellig design, spillutvalg og brukergrensesnitt (menyer), og sist men ikke minst forskjellig tilleggsgutstyr.

GJESTESKRIBENTEN



BERNT ERIK SANDNES
SPILLSKRIBENT, JOURNALIST,
FOREDRAGSHOLDER – «SPILL ER SUNT»,
YOUTUBER – «SPILLPAPPA»,
BERNTERIKSANDNES.BLOGG.NO

Med alt dette blir det fort vanskelig å vite hva som er best og hva som passer til hver enkelt eller familien som helhet. Digital underholdning er i dag et viktig element i hverdagen, og da er spillkonsoller en del av dette.

Dersom du ikke ønsker en av disse konsollene, eller du synes det blir for dyrt, så finnes det en del nettbrett og mobiler du kan velge blant. Her finnes virkelig mange spill til rådighet.

Noen spill koster penger, mens det også finnes mange spill som er gratis. Det eneste du må passe på er at de spillene som er gratis kan ha muligheter for kjøp mens man spiller. Om du da har Visa-kortet åpent, så kan det gå ille om du ikke stenger for videre kjøp. Så steng av kortet! Det er et godt tips til deg som mamma eller pappa.



Foto: Shutterstock

PLAYSTATION 4

Passer for barn fra skolealder



PlayStation 4 er en brukervennlig spillkonsoll med et stort utvalg av spill som gir deg mye for pengene.

En meget populær konsoll er uten tvil PlayStation 4. Sony har gjennom mange år bygd seg opp som en av de ledende innefor spillverden med deres PlayStation-serie. Her har de solgt millionvis av konsoller opp igjennom årene.

Hva er så bra med PlayStation 4 og hvorfor kan denne konsollen anbefales for alle aldre som gjerne vil bli underholdt? For det første, konsollen er utrolig enkel å bruke med et stilrent brukergrensesnitt. PlayStation 4 har et meget stort utvalg av spill, hvor man kan spille

opp til to personer samtidig på samme skjerm på mange av spillene. Dette gjør at konsollen kan brukes i sosiale sammenhenger og til egen glede om man vil det. Det finnes en rekke tilleggsgutstyr å koble til, alt fra ratt, pedaler og forskjellige kontrollere, til ulike headsets. Om ikke lenge lanserer også Sony sitt VR-opplegg (virtual reality), og da kan du enkelt og greit spille spill med VR-grafikk og oppleve den teknologien på nært hold.

PlayStation 4 er en konsoll der du får veldig mye for pengene, og som

gir mange gode timer med underholdning. Til og med de aller minste lærer seg fort hvordan ting funker.

Når det gjelder onlinespilling, så må man betale et medlemskap for å gjøre det. Denne tjenesten heter PSN Plus og koster om lag 399 kroner i året, noe som slettes ikke er noe kimse over. Med PSN Plus kan man spille sammen med venner, eller vilkårlig spille mot andre likesinnede verden rundt. Gjennom PSN Plus får du også tilbud om et gratis spill hver måned, der det dukker opp litt av hvert av spill.



Foto: Shutterstock



XBOX

Passer for barn fra skolealder

Microsofts spillkonsoll utmerker seg med stort spillutvalg, spennende ekstrautstyr og Windows-look på menyene.

Xbox One har som PlayStation 4 vært en god stund på markedet. Dette har medført at spillutvalget også er stort. Det igjen kan forsvare et innkjøp av denne konsollen.

Når det gjelder grafikkforskjeller er de ikke store om man sammenligner med PlayStation 4, men når det kommer til brukergrensesnitt så er det store forskjeller. Der Sony har satset på rullegardiner og spillikoner, har Microsoft basert brukergrensesnittet på å ha store bilder med Windows 10-look. Men selv om grense-

snittet er annerledes, så er det enkelt å bruke og selv de minste skjønner hvordan man skal gjøre det.

Når det gjelder ekstrautstyr, så finnes det også her masse man kan plugge inn i Xbox-en. Alt fra ratt med pedaler til forskjellige gamekontrollere, samt headsets og Kinect med kamera som gjør at du kan spille spill med bevegelse fremfor kame-raet.

Nylig ble Xbox One S lansert, og denne kan skilte med bilder i 4K og Blu-ray spiller, noe som har vært litt

etterlengtet, spesielt med tanke på at stadig flere investerer i 4K-skjerm. Opptil fire personer kan spille sammen, men da i spill som for eksempel Minecraft i splitscreen. Da snakker vi sosial gaming.

Om du har planer om å spille online med andre så må du også her punge ut med penger. Her koster Xbox Live Gold 59 kroner i måneden. Med Gold-medlemskapet får du også tilbud om et gratis spill i måneden, og her dukker det opp gullkorn med jevne mellomrom.

WII U

Passer for barn fra fire år

Dette er i høyeste grad den konsollen som passer familien best og som samler mer eller mindre hele familien foran skjermen.



Nintendos Wii U er en konsoll hvor hele fem personer kan spille samtidig på én og samme skjerm. Det vil si at fire spiller på oppdelt skjerm, mens femtemann spiller på gamepad. Dette fungerer meget godt. Brukergrensesnittet på denne konsollen er ufattelig enkelt og passer absolutt de aller minste.

Selv gamepaden er enkel å bruke, og det beste med kontrollene til Wii U er at de er bevegelsesstyrte. Det vil si at kontrolleren styrer ut i fra hvordan du beveger den. Du kan

selvsagt også velge å bruke D-paden og de andre knappene på kontrollene for å få god styring. Verken PlayStation 4 eller Xbox One har denne muligheten. Derfor er også Nintendos Wii U en helt unik konsoll på mange måter.

Det som kanskje ikke er fullt så imponerende er spillutvalget om man sammenligner med PlayStation 4 og Xbox One. Her taper Wii U godt og grundig, men når det er skrevet så finnes det en del klassiske spill til Wii U hvor opp til fire (fem) kan spille

samtidig. Det gjør at jeg uten tvil kan anbefale spesielt småbarnsfamilier denne konsollen. Når det kommer til ekstrautstyr, så finnes det headsets og kontrollere i forskjellige former og fasonger.

Om du ønsker å spille online med andre trenger du ikke å betale måneds- eller årsavgift for dette. Denne muligheten er faktisk gratis. Det gjør at du slipper å tenke på ekstra utgifter knyttet til denne bruken.

«Jeg kommer ikke til å sette grenser og innføre regler for Ella for tidlig i forhold til spillinteressen. Jeg vil heller fokusere på at hun skal supplere med andre interesser som gir mer aktivitet»

ERIK VIL VÆRE EN BEVISST SPILLPAPPA

TEKST: LEIF GUNNAR VESTBØSTAD VIK

Erik Evja Eikill brukte spilling som en virkelighetsflukt på ungdomsskolen. Han har fortsatt interesse for spill og vil gjerne at datteren Ella skal utvikle sunne spillvaner.



Alle foto: Leif Gunnar Vestbøstad Vik

Det er formiddagstid i en liten leilighet på Landås i Bergen. Pappa Erik (30 år) er hjemme med datteren Ella (1 år) og mamma Gunvor er på jobb.

– Det var i starten av barneskolen at spillgleden startet for min del, sier Erik. Midt i stuen står det en stor TV-skjerm og flere spillkonsoller. Han henter fram Xbox-kontrollen og blar gjennom en rekke spill på skjermen før han fortsetter å fortelle. Datteren Ella bygger et tårn på stuebordet med klosser som skal ligne på en klovn.

– Foreldrene mine gav etter for presset fra barna i huset og kjøpte inn en Sega spillkonsoll med spillet Alex Kidd på slutten av 1990-tallet. Spillet lignet i prinsippet på de mer kjente Mario-spillene der hovedpersonen går rundt i ulike baner i en todimensjonal verden og løser

ulike oppgaver, minnes Erik.

Hva var det beste med å spille?

– Spillingen var alltid en sosial greie. Noen spilte, og de andre kameratene satt rundt og så på. I starten var det en attraksjon med spill. Noen hadde én type maskin, og noen andre kamerater hadde en annen maskin. Da dro vi gjerne rundt til hverandre på omgang for å spille ulike spill. Jeg har alltid forbundet spillingen med noe sosialt, sier Erik.

Satte grenser

Erik beskriver sine foreldre som voksne som var bevisste på hva de ønsket for barna sine. Men fordi foreldre selv ikke hadde noe erfaring med dataspill, måtte de prøve seg fram med å sette grenser for barna.

– Foreldrene mine jobbet med å begrense spillingen. De hadde klarer regler for hvor lenge vi kunne spille hver dag. På veggen bak spillkonsollen hang det en liste som vi måtte skrive opp hvor lenge vi hadde spilt hver gang. Jeg mener å huske at det var én time hver dag og noe ekstra tid i helgene. Vi hadde ikke ubegrenset tilgang, forteller Erik.

Avhengighetsskapende

Da Erik startet på ungdomsskolen opplevde han at spillinteressen ble sterkere og dekket nye behov.

– Det å spille alene gjorde jeg ikke før jeg startet på ungdomsskolen. Spillingen begynte å fungere som en virkelighetsflukt, mye fordi det ble mer krevende med det sosiale. Det var mange forventninger rundt meg til

hvordan de mente jeg burde være. Da fungerte spillingen som en hjelp til å få litt pauser fra det som opplevdes vanskelig, sier Erik.

Han minnes at han gjerne kom hjem fra skolen og satt seg ned og spilte isteden for å gjøre lekser.

– Da hadde foreldrene mine liten mulighet til å ha oversikt over hva jeg gjorde. Dersom ikke foreldrene mine hadde vært så opptatt av å begrense spillingen min, så hadde det nok kunnet blitt et problem for meg, innrømmer Erik.

Erik tror foreldrene hans var redd for at spillingen skulle ta overhånd og at han skulle bli spillavhengig i en periode på ungdomsskolen.

– Det er nok en bekymring alle foreldre har, at ungdommen melder seg ut av den virkelige verden. For mine



foreldre var spilling noe nytt som de selv ikke hadde erfaring med fra sin ungdom. Da var det nok litt ekstra skepsis og engstelse for hva dette kunne gjøre med meg på sikt.

Nødvendig pause

– Jeg opplever at spillmediet har positive fortrinn i forhold til andre medier fordi det er mulig å leve seg veldig inn i handlingen. Det gjør det også potensielt mer sosialt enn film og andre medier. Men det som kan være problematisk med digitale spill, er også at det oppleves som mer oppslukende enn andre interesser jeg har. Spillet krever at jeg deltar aktivt, og det gjør det potensielt avhengighetsskapende. I andre typer medier er jeg mer passiv tilskuer.

– Jeg hadde til tider et behov for å flykte fra virkeligheten, og det behovet dekket spillingen på en unik måte. I spillet deltar jeg i en verden og lever meg inn på en nesten virkelig måte. Og i ungdomstiden var det ganske viktig for meg å ha et sted for meg selv der jeg kunne bare være i en annen verden, borte fra det virkelige livet, forteller Erik.

Ella har blitt utålmodig av å høre på pappa som snakker. Hun er lei av å bygge tårn og gir uttrykk for at hun trenger pappas oppmerksomhet. Pappa tar henne på fanget og spør om hun vil se litt på barne-tv på iPaden mens vi snakker ferdig. Ella setter seg i sofaen og sveiper på skjermen.

Da Erik startet på gymnaset begrenset spillingen seg noe.

– Jeg begynte å spille gitar og fikk flere interesser. Etterhvert som jeg lærte meg mer på gitaren ble det oftere gitaren jeg spilte på etter skolen i stedet for å spille dataspill, sier Erik, som i dag er profesjonell musiker og har blant annet undervisning av elever i gitarspill.

Men interessen for dataspill har han fortsatt selv om han nå er gift og har blitt far til Ella.

– Jeg spiller av og til i dag også. Når jeg er alene hjemme, eller når Ella sover på dagen, tar jeg meg gjerne et game. Det er en interesse jeg har fortsatt.

Guttegreie

Hvordan ønsker du at Ella skal bli introdusert for data-spill?

– Mitt inntrykk er at spill fortsatt er en guttegreie. Men nå er jo telefonene blitt et medium som er populært blant jentene, og der er det mange spill. Jeg tror Ella må oppleve at det blir et miljø for spilling i jentegjengen hennes om hun skal bli interessert. Den interessen

kommer sjelden av at foreldrene oppfordrer barna til det. Og om hun viser interesse for dataspill så vil jeg følge det opp, sier Erik.

Hvordan utøver du din egen spillinteresse når Ella er tilstede?

– Jeg tenker at det er greit at jeg ikke spiller noe særlig når hun er tilstede. Da vil hun oppleve at jeg på en måte forsvinner litt fra henne og inn i spillverdenen.

Regler og begrensninger

Erik har funnet fram noen av favorittspillene sine på Xbox-en. De fleste er spill med en høyere aldersgrense enn Ellas alder. Ella tar seg en runde på gulvet. Hun har hentet seg gummistøvlene fra gangen og prøver å få føttene oppi uten hjelp. Pappa legger fra seg kontrollen og tar datteren på fanget og de ser på figurene på skjermen.

Nå er det et spill som passer for de aller yngste. Men det er tydelig at Ellas tålmodighet for å interessere seg for pappas prating og spilling har nådd en grense. Hun rister i pappa. Erik slår av spillkonsollen og tar med seg Ella inn på kjøkkenet. Det er visst tid for lunsj. Skive med leverpostei.

– Jeg kommer ikke til å starte med å sette grenser og innføre regler for Ella for tidlig i forhold til spillinteressen, fortsetter Erik mens han setter Ella i babystolen.

– Men jeg vil heller fokusere på at hun skal supplere med andre interesser som gir mer aktivitet. Jeg mener at problemene med spilling er først og fremst mangelen på fysisk aktivitet og sosialt samvær, dersom hun spiller alene, heller enn spillet i seg selv. Man kan sammenligne det med å sitte på rommet å lese i flere timer hver dag. Det er gjerne et symptom på andre ting som vi foreldre må finne ut av. Hva er det egentlige problemet?

– Det jeg også mener er problematisk er om barna går inn i spillverdenen med voldsspill med 18-års aldersgrense. Der har vi foreldre et stort ansvar med å sette grenser, sier Erik Evja Eikill og blir tydelig engasjert. Han har inntrykk av at det er mange barn i dag som spiller spill med høy aldersgrense.

Erik heller melk i glasset til Ella mens han oppsummerer hva han vil være bevisst på overfor Ellas spilling.

– Det ene er å følge anbefalte aldersgrenser. Og så må jeg heller ikke glemme å si at pengebruk i spill er noe hun må bli bevisst på. Hvor mye koster spille å kjøpe? Hvor mye koster det å bruke underveis? Hvem betaler? Er det barna eller foreldrene? ■

Dataspill skaper trygge rammer for å prøve og feile, ifølge Vibeke Guttormsgaard ved Senter for IKT i utdanningen. På den måten mener hun dataspill er en arena som bidrar til at barna får mestringsfølelse.

DATASPILL SKAPER GODE PROBLEMLØSERE

TEKST: KRIS MUNTHE

«En skole i Trondheim brukte Minecraft for å jobbe med matematikk gjennom hele skoleåret. Det handler om å tenke om spill på samme måte som med andre læringsressurser»

Skjermer lyses opp av en hel verden av animerte figurer og lydeffekter. Det er ikke vanskelig å forstå hvorfor spill er så spennende for mange barn og unge. Men spill byr på så mye mer enn bare tidsfordriv og underholdning, ifølge Vibeke Guttormsgaard, som er seniorrådgiver ved Senter for IKT i utdanningen.

Hun jobber aktivt med hvordan dataspill og koding kan brukes i skolen. Guttormsgaard mener at spill er et ypperlig medium som øver opp barn til å bli gode problemløsere.

Skaper motivasjon

– Gode, engasjerende dataspill er bygget opp slik at man hele tiden møter nye utfordringer som skal løses. Disse ligger allikevel på et nivå som kan mestres. Man starter spillet med elementære evner, så må man finne redskaper, utforske og lære å håndtere utstyr og verktøy. Etter å ha øvd nok i spillet, klarer man å løse

utfordringen, sier Guttormsgaard.

Barn blir motiverte av å spille dataspill fordi det de lærer skal brukes der og da, sier seniorrådgiveren. Og når en utfordring er løst kommer et neste problem som er litt vanskeligere å komme seg forbi. Men barna beholder motivasjonen nettopp fordi de stadig opplever fremgang i spillet.

– Det som var vanskelig i starten virker kjempeenkelt senere i spillet. Barna ser altså en stadig utvikling og mestring. Det er mye tankearbeid involvert i spill. Barn legger til nye strategier for å løse kommende problemer. De lærer seg koder og tilegner seg egenskaper og erfaringer som tas med videre. Og mestringen blir kumulativ – man setter sammen tidligere mestring med ny mestring i spillet. Her er det mange motivasjonsfaktorer som holder barna gående, sier Guttormsgaard.

Lov å gjøre feil

I hverdagen utenfor spillet og på skolebenken kan det være vondt å trække feil, sier seniorrådgiveren. Men i spillverdenen er det trygge rammer for å prøve og feile.

– Du går på trynet om og om igjen, og det er helt greit. I spillet så mister man ting man har samlet og man mister liv. Men så reiser du deg



Foto: Senter for IKT i Utdanningen

Foto: Shutterstock

«Det er mye tankearbeid involvert i spill. Barn legger til nye strategier for å løse kommende problemer. De lærer seg koder og tilegner seg egenskaper og erfaringer som tas med videre»

opp når du feiler og får det bedre til neste gang. Etter nok øving klarer du det til slutt. Det ligger et løfte i spillet om at du skal få det til. Det er en slags gjensidig kontrakt mellom deg og spillet. «Du må bare jobbe hardt og prøve nok». Dette er en situasjon som ikke er like synlig eller like enkel å få til i skolen eller hverdagen ellers. Men det er viktig å lære seg at det er lov til å gjøre feil, sier Guttormsgaard.

Barn kan dessuten tilegne seg sosiale spilleregler gjennom data-spill. De er i stadig interaksjon med andre på internett, og da er det en rekke sosiale regler å forholde seg til, sier seniorrådgiveren. Det kan være egne normer og retningslinjer som spillerne blir enige om, både skrevne og uskrevne.

Spillerne kan også drive selvsjuttis når noen ikke overholder disse reglene, for eksempel hvis de går til angrep på egne lagkamerater eller stjeler fra hverandre. Da settes det i gang ulike sanksjoner mot spillerne. I verste fall blir de kastet ut av spillet eller laget sitt.

Blir gode i språk

Man lærer å samarbeide når man spiller dataspill, sier Guttormsgaard. Blant annet i strategispill og ulike lagspill må man jobbe som en gruppe for å nå ulike mål. Samarbeid krever språk, og det å spille med andre på internett gir derfor gode muligheter for å lære seg språk.

– Man har bruk for språket der og da, og det gjør språkinnlæringen langt mer motiverende. De fleste spill er i utgangspunktet på engelsk, og man spiller med andre fra hele verden. Da trenger barna språket, og

det er motiverende å lære seg noe de ser nytteverdien av. Mange kommuniserer også med mikrofon og headsett. De snakker og legger opp strategier sammen. Dette kan være barn og unge som i utgangspunktet ikke var komfortable med å snakke fremmedspråk. Allikevel behøver de språket i spillet. Det å gjøre det bra på en slik arena er viktigere enn usikkerheten, sier seniorrådgiveren.

Avhengig av type spill og hvordan det brukes kan barn lære omtrent alt, sier Guttormsgaard. Det kan være motoriske ferdigheter som øves opp med øye-hånd-koordinasjon, reaksjonsevne, språk, samarbeid, logisk tenking – det å bryte ned et problem og løse det systematisk, og mye mer. Det handler dessuten om å øke evnen til kreativitet, og som nevnt tidligere, å kunne finne løsninger på problemer og utfordringer.

Skal ende med et resultat

Dataspill behøver ikke å være satt i en skolesammenheng for å gi læring, sier seniorrådgiveren. Barn lærer også når de spiller på fritiden, for eksempel dette med problemløsning kan de lære uavhengig av hvilken kontekst de spiller i. Men hvis barna skal lære mer innen et bestemt fagområde, da bør det settes inn i en pedagogisk sammenheng.

– Læreren må ta utgangspunkt i kompetansemålene elevene skal nå, og så velge riktig spill ut ifra det. Læreren bør ha en viss kjennskap til aktuelle dataspill, men behøver ikke være noen ekspert. Det går an å få innspill fra andre. På våre nettsider deles det læringsopplegg som lærere har prøvd ut og laget selv.



Foto: Shutterstock

På samme måte som man skulle tatt i bruk en bok eller en annen læringsressurs, så må man kjenne til verket, sier Guttormsgaard. Man kan gjerne la elever by på sin kunnskap – mange er eksperter på spillmekanikk, samtidig som læreren er ekspert på faget.

– Så må læreren lage en plan for hvordan spillet skal brukes i klasserommet. Tenk omfang. Skal man spille sammen på en skjerm, eller skal alle ha sin egen datamaskin? Hvor lenge skal et slikt prosjekt vare? Skal det dekke et eller flere fag? Skal det være i én skoletime eller flere skoleår? En skole i Trondheim brukte Minecraft for å jobbe med matematikk gjennom hele skoleåret.

Det handler om å tenke på samme måte som med andre læringsressurser, sier seniorrådgiveren.

– Dessuten er det viktig å sette elevene inn i riktig modus. «Dette gjør vi for å lære og ikke bare for å ha det gøy.» Som med alt annet i skolen skal det også ende opp i et resultat som skal leveres og vurderes på et eller annet vis. Så man må tenke seg frem til hvordan dette skal gjøres i praksis.

Gir eierskap

Hva må til for at et spill skal bidra til læring? Noen spill er mer opplagte som eksempler enn andre, sier seniorrådgiveren. Samtidig er det i større grad avhengig av hvordan

læreren bruker spillet enn spillet i seg selv.

– En lærer baserte undervisningsopplegget sitt på Temple Run, som er

«Man kan ta et hvilket som helst spill og bygge ut læringsmuligheter»

et relativt enkelt spill der man løper og unngår hindringer. Læreren valgte å bruke dette spillet på barnetrinnet for å motivere elevene til skriving. Så her lå ikke læringen direkte i spillet,

men engasjementet som ble trukket med videre. Barna følte et eierskap til spillet sitt, og så hadde de et ønske om å åpne opp og fortelle om sin opplevelse. Man kan altså ta et hvilket som helst spill og bygge ut læringsmuligheter på den måten, avslutter Guttormsgaard.

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 barn i barnehagen, elever i grunnsopplæringen og studenter i lærer- og barnehageutdanningen. Du finner nyttige læringsopplegg knyttet til dataspill på iktpraksis.no. ■

– LÆRER BEDRE MED SPILL

– Selv om dataspill ikke kan erstatte all form for undervisning, så fungerer de godt for å skape variasjon og en annen tilnærming til lærestoffet. Ikke minst får de faglig svake elevene en annen arena å hevde seg på, sier Guttorm Tysdal, lærer i ungdomsskolen.

TEKST: KRIS MUNTHE

«Dataspill skaper en naturlig motivasjon hos barn og ungdom»

Nær Trondheim jobber en lærer som virkelig har sett nytten av læring via dataspill. Guttorm Tysdal er kontaktlærer på 9. trinn, IKT-veileder og dataspillentusiast ved Fagerhaug Oppvekstsenter.



Foto: Privat

– Dataspill skaper en naturlig motivasjon hos barn og ungdom. Det gir variasjon og en annen innfallsvinkel til læring. Spill er også et medium som er svært praktisk og hvor læring blir satt inn i en meningsfull sammenheng. Ta for eksempel bruk av nettbrett og iPad. Her bruker de hendene sine og på den måten trekkes det taktile elementet inn. Skal barna jobbe med regneferdigheter, så settes også matematikken inn i en praktisk sammenheng via spill. Dette kan være i spill der de må styre økonomien i en tenkt hverdag. I Dragon-Box ser de algebrastykker som bilder og symboler og ikke tall alene. Dette gir en større forståelse enn puggeoppgaver, sier Tysdal.

Selv om dataspill er motiverende, mener læreren at det også kan bli ensformig om man overdriver bruken. Derfor er ikke dataspill alene løsningen på enhver lærings-situasjon.

– Kahoot er kjempefint, sosialt og læringsrikt, men

verktøyet kan ikke brukes hver eneste dag, fordi elevene da går lei. Dataspill er et suverent tillegg i skolen, og vi trenger dette for å få mangfold og variasjon. Samtidig vet vi at elever kjeder seg når noe blir rutine, sier Tysdal.

Penger og fengsel

I klasserommet vil læreren som eksempel trekke frem to dataspill som brukes mye i undervisningen. Pengeby er et gratisspill for barn i alderen fem til ni år. Spillet finnes til PC, mobil og nettbrett og er utviklet av Danske Bank. Gjennom spillet skal barna arbeide for å tjene penger som igjen brukes til handel. Her lærer elevene i barneskolen økonomi og matematikk på en alternativ og morsom måte, sier Tysdal.

Et neste spill som blir brukt mye er Can You Escape-spillene på mobil og nettbrett. Her er spillkarakteren innelåst i rom og må løse gåter og finne skjulte redskaper for å komme seg videre til neste nivå. Dette spillet brukes også som utgangspunkt for gruppeoppgaver i klasserommet i virkeligheten, sier Tysdal.

– Vi jobber med et opplegg som kalles Breakout EDU. Her blir elevene delt inn i grupper, og de blir «låst inne i et rom», ikke fysisk selvfølgelig. Eneste utvei er å løse småoppgaver, som i skolesammenheng kan være fag-

oppgaver, som for eksempel mattestykker. Dette krever samarbeid og evne til problemløsning.

Breakout EDU er jo ikke et dataspill i direkte forstand, men bygger på samme elementer. Elevene elsker dette, de samarbeider og lærer å kommunisere, sier Tysdal.

– Ved å jobbe på denne måten ser læreren at de faglig svake elevene ofte blir mer fremtredende. I flere tilfeller tar disse elevene til og med hovedsetet og leder an. Da er det ikke lenger bare de faglig sterke, men også de med praktiske og problemløsende evner som briljerer, sier Tysdal.

Noe annet enn «boka»

– Elevene kommuniserer mye mer sammen når de spiller dataspill, enn når de bare sitter med boka, sier ungdomsskolelæreren.

Dataspill legger til rette for at elevene samarbeider og ikke minst reflekterer over egen læring. Læreren får også komme nærmere innpå elevene, og sammen kan de snakke om hva som gir mestring. Elevene leser også mer på denne måten enn de gjør ved å bare sitte og jobbe med boka.

– Elevene må lese for å nå målet sitt når de spiller dataspill. Så det blir automatisk en god grunn til å lese. De føler at de må, ikke bare fordi læreren sier det, men fordi

de nå skal løse en oppgave. I Minecraft for eksempel, er det stor leseaktivitet, både på norsk og engelsk. Den motivasjonen som kommer med å ha et mål for lesingen er ganske sterk. Jeg mener at lesing, skriving og regning er det fremste potensial med bruk av dataspill og lærings-spill. Her er det mengder med begrepstrening, sier Tysdal.

I den sammenheng vil ungdomsskolelæreren også trekke frem et alternativ til Minecraft på ungdomstrinnet – Build A World. På skolen testet de spillet og lot elevene få bygge sin egen verden. Her lærte de mye om konstruksjon og programmering, og ikke minst kreativitet.

– Minecraft favner nok et bredere publikum, nettopp fordi det er så enkelt å bruke. Build A World er mer komplisert og egner seg for elever som er særlig interesserte. Samtidig tilbys det andre muligheter i dette spillet. Grafikken er mer detaljert, og man kan på den måten lage bygninger som ser mer realistiske ut. Man kan også sette sammen elementer og lage maskiner som fungerer, enten det er vindmøller, fabrikker eller til og med raketter. Her er det mange muligheter for elever på ungdomstrinnet, avslutter Tysdal.

Du kan lese mer om undervisningsoppleggene som Guttorm Tysdal har lagt ut på internett på iktipraksis.no. ■

Foto: Colourbox



Foto: Shutterstock

Gestaltterapeut Hélène Fellman vil ha bort merkelapper som «spillavhengig» og «problemspiller». – Det er lett å si at det er dataspillene som er problemet når barna bare vil spille, men som regel er det andre erfaringer i barnas liv man først bør gripe fatt i, sier hun.

OVERDREVEN SPILLING:

– RETT FOKUSET MOT PROBLEMENE BAK SPILLINGEN

TEKST: RUNE H. RASMUSSEN

«Dersom man kan vise bekymring uten å kritisere spillingen, er det mye lettere å komme til bunns i det man bekymrer seg for»

Ord som «spillavhengighet» og «problemspilling» sitter løst når man skal beskrive barn og unge som sitter klistret til skjermen store deler av dagen. Hélène Fellmann, gestaltterapeut og rådgiver i KoRus-Øst, har jobbet i en årrekke med å hjelpe familier, barn og unge med dataspillrelatert problematikk. Hun mener at man ved å legge skylden på spillingen kan miste fokus på de bakenforliggende problemene.

– Jeg tror begrepet «spillavhengighet» har kludret det litt til for oss. Vi har en hang til å putte merkelapper på nye fenomener som vi opplever problematiske og ikke forstår fullt ut. Men det blir for lett å legge skylden på dataspill når ting blir vanskelig. Problemstillingene er mye mer kompliserte enn som så.

Som terapeut jobber Fellman mye med skolevegring, familieproblematikk og mobbing i sammenheng med spillrelaterte utfordringer.

– Det finnes en stor grad av paral-

lelle problemer som opptrer samtidig. Hvis spillingen er blitt et problem, så henger det som regel sammen med noe annet. Det betyr at vi kan tenke oss at familier som har sårbarheter fra før vil være mer sårbare i forhold til det virtuelle livet.

Skolevegring

Dersom barna heller vil spille enn å gå på skolen, er det lett å tenke at spillingen er problemet. Men gestaltterapeuten understreker at det er viktig å finne ut av skillet mellom årsak og virkning.

– Snu gjerne litt på ting. Kan det være at barna spiller fordi de vegrer seg for å gå på skolen? Har de aldri likt å gå på skolen? Dersom et barn har få venner og blir mobbet er det fint å spille data for å komme seg



Foto: Privat

litt bort fra hverdagen. Vi må være lydhøre for at grunnen til at barna spiller så mye ikke skyldes en avhengighet til spill, men henger sammen med en annen, dypere problemstilling.

Fellman påpeker også at man må være oppmerksom på at barn og voksne kan ha ulik forståelse av den digitale virkeligheten i dag.

– Noen voksne oppfatter mye spilling som problematisk fordi samfunnet rundt oppfatter det slik. Bruken av avhengighetsbegrepet er med på å forsterke dette. Men spillerne selv oppfatter det ikke slik. Barn og unge kan spille mye dataspill uten å ha problemer. Samtidig kan de ha spillrelaterte problemer uten å spille mye.

Like verdifullt

Gestaltterapeuten forteller at i samtaler med barn får hun aldri svar som «jeg er så hekta», eller «jeg bare må spille». Barn og unge sier tvert imot at de velger spill ut fra hvem de liker å spille sammen med og hvilken type utfordring de ønsker.

– I stedet for å bruke merkelapper er det en mer interessant tilnærmingssåte å finne ut om barn og unge oppfatter seg selv annerledes virtuelt enn de gjør utenfor spillet. Husk at det å spille nye dataspill er det samme som å leve livet virtuelt. Man styrer ulike karakterer eller avatarer, og samhandler med avatarene til andre mennesker, som kan befinne seg i nabolaget eller et annet sted i verden.

– For den eldre generasjonen kan det oppleves litt uvirkelig at det går an å samhandle virtuelt. Noen kaller det «tøyseerfaringer». Men erfaringene man gjør seg i den virtuelle verden er like verdifulle som de fra den virkelige verden.

Lett å kritisere

Når foreldre stilles overfor spillrela-

terte utfordringer, er Fellman klar på at det kreves engasjement og innsats for å nøste opp i problemene.

– Det er lett å kritisere. Det kan være at barna klager over at de har

«Spillavhengighet handler diagnostisk sett om pengespill, og angår derfor i liten grad de spillene de fleste barn og unge er opptatt av»

vanskelig for å sove, og får svaret «det er fordi du spiller hele tiden». Da går barna gjerne i lås, og de kan føle at søvnproblemet deres ikke oppleves gyldig.

– Det kan også være at familien går seg inn i en ond sirkel, der foreldrene er bekymret for at man aldri snakker sammen, mens barna svarer «men dere skal bare kjeft».

En slik negativ utvikling kan forsterkes av at foreldrene ikke har nok innsikt i hva barna egentlig holder på med på skjermen.

«Familier som har sårbarheter fra før vil være mer sårbare i forhold til det virtuelle livet»

– Noen barn får lov til å sitte ubegrenset foran skjermen, bak lukkede dører. Dette kan i seg selv være en grunn til at bekymringen for barnas spilling øker, fordi man ikke vet hva de bruker tiden på.

Fellman understreker imidlertid at

bekymring over barnas spilling aldri er unødvendig. Foreldre som ikke bryr seg er et større problem, mener hun. Men med en liten endring i fokus kan man gripe fatt i utfordringene som virkelig fortjener oppmerksomhet.

– Det som er grunn til å være bekymret over, i mye større grad enn spillingen, er mangel på samhandling i familien, dårlig trivsel på skolen og få venner i hverdagen.

Bryt den onde sirkelen

I familier som kjenner på utfordringer relatert til spilling, anbefaler Fellmann at man starter en positiv dialog med barna – med tanke på å avdekke de underliggende problemene.

– Det viktigste å huske på er at dersom man kan vise bekymring uten å kritisere spillingen, er det mye lettere å komme til bunns i det man bekymrer seg for. Finnes det et problem som spilleren kan si seg enig i at er et problem, og som barnet kan si seg villig til å endre på?

– Det er lett å glemme at barna trenger foreldrene sine, at de er tilstede og viser omsorg, også i spillhverdagen.

Kan få hjelp

For familier som ikke klarer å få i gang en konstruktiv dialog, finnes det gode muligheter for å få hjelp. I den sammenheng anbefaler Fellman å be om hjelp til å bryte den onde sirkelen fremfor å be om hjelp til å løse et spillavhengighetsproblem.

– Det vil være flere fagfolk som kan hjelpe dersom man søker hjelp til å løse de underliggende utfordringene. Man kan spørre Familiekontoret, BUP (barne- og ungdomspsykiatrisk poliklinikk), en familieterapeut eller privat behandler. Man kan også gå til fastlegen, som kan gi en henvisning. ■



«Det som er grunn til å være bekymret over, i mye større grad enn spillingen, er mangel på samhandling i familien, dårlig trivsel på skolen og få venner i hverdagen»

Foto: Shutterstock

– BARN BLIR IKKE MER VOLDELIGE AV SKYTESPILL

Men foreldre kjenner sine egne barns toleransegrenser best. I en til tider uoversiktlig spillverden er det fornuftig å bruke aldersgrenser på spill som veiledningsverktøy for hva man tillater barna å spille, mener Thomas Wold ved Psykologisk Institutt ved NTNU.

TEKST: KRIS MUNTHE

«Spør hvorfor de liker denne typen spill, og få i gang en refleksjon»

– Det er lite som tyder på at medie-vold endrer barnas holdninger til det å utøve vold. Men noe forskning viser kortvarige endringer i barnas følelser. Disse kan sprike i alle retninger fra glede til aggresjon. Denne effekten er kun kortvarig, sier Wold.

Samtidig finnes det forskere, for eksempel de amerikanske psykologene Bushman og Anderson, som påstår at medie vold er farlig for barn, ifølge Wold. Gjennom meta-studier hevder de å kunne påvise små, men alvorlige utslag av påvirkning, der mennesker blir mer aggressive av medie vold. På samfunnsnivå er denne effekten minimal, men forskerne hevder at det får store konsekvenser for den som blir rammet av volden.

– En voldelig person ville hatt voldelige tendenser selv uten da-

taspill. Det har vært tilfeller av aggresjon lenge før vi fikk kinofilm-er og tv-spill. Nå har vi fått en enkel synde bukk å peke på. Flere, deriblant Bushman og Anderson, argumenterer for at tv-spill er en



Foto: NTNU

mer kontrollerbar faktor enn for eksempel arbeidsløshet og rusmisbruk, som også kan påvirke voldsnivået i samfunnet, sier Wold.

Den fremste motivasjonen for at barn og unge spiller skytespill handler mer om å oppleve mestring enn for voldens skyld, mener Wold. Spilleren blir gitt et problem og må så finne en løsning. Slik fortsetter spiralen med vekslende av problemer som skal løses og oppnåelse av mestring.

– Dataspill tilbyr en morsom og givende læringsmodell, der man slipper å måtte gå gjennom teori og håndbøker i forkant. I stedet går man øyeblikkelig løs på oppgaven og lærer underveis, sier Wold.

Kontroversielt er spennende
En annen årsak til at barn oppsøker skytespill er at det som er forbudt



Foto: Colourbox



«Call of Duty: Black Ops III» Foto: Treyarch/Activision

37 prosent av ni- til 15-åringer har spilt spill med aldersanbefaling 16 år.
40 prosent i samme aldersgruppe har spilt spill med 18-års aldersanbefaling.

eller skummelt virker enda mer spennende, sier Wold. Det kan gi en arena for å møte det nifse, og gir en form for mestring når man klarer å håndtere det nifse. Denne mestringsfølelsen blir akkurat som med en berg-og-dal-bane. Det er guffent når man er midt oppi det, men gir mestring når man har klart seg gjennom det. Men det er svært individuelt hvor nifst man vil at det skal være, og hva man synes er nifst.

– Hvis noe oppleves som altfor skremmende vil barna som oftest velge det bort selv. På en måte er jo skytespill et relativt ufarlig område å prøve seg frem på. Senere prøver barna seg frem på langt mer risikofylte arenaer, sier Wold.

Denne prosessen er følelsesmessig styrt for barnas del. Derfor må man trå forsiktig som foreldre. Ved å si til barna at skytespill er fæle og grusomme, kan man også overføre dette på barna ved å si at det de føler er feil.

– Man må ikke behandle barna som avvikere eller monstre bare fordi de trekkes mot denne type innhold. Da er det bedre å anerkjenne det og se hvilken funksjon voldspill

«Man må ikke behandle barna som avvikere eller monstre bare fordi de trekkes mot denne type innhold»

har for dem. Prat med dem. Spør hvorfor de liker denne type spill, og få i gang en refleksjon, sier Wold.

Han peker også på undersøkelser som viser at i ungdomstiden har barna opparbeidet seg en bevissthet om hvilke typer medier som fører til en gitt stemning. De velger for eksempel grøssere dersom de vil skremmes

og komedier dersom de vil le, og er tidlig i stand til å velge medieinnhold som passer i situasjonen. Denne mediebevisstheten lærer barna seg nokså tidlig, sier Wold.

Spill med høy aldersgrense

Ifølge Medietilsynets Barn og Medier-undersøkelse har 37 prosent av ni- til 15-åringer spilt spill med aldersanbefaling 16 år. Hele 40 prosent i samme alderskategori har spilt spill med 18-årsgrense. Når barna når 16 år har 76 prosent spilt spill med 18-årsgrense.

Dersom skytespill ikke er skadelig eller påvirker barns atferd, hvorfor skal foreldre da be barna om å holde aldersanbefalinger på spill?

– I utgangspunktet er det de enkelte foreldre som skal ha det siste ordet. Vi har offentlige mediereguleringer som kommer med aldersgrenser. For eksempel kan foreldre ta med barna på filmer med opp til én aldersgrense høyere enn barnas

alder på kino. Det er altså lagt opp til at foreldre skal gjøre den endelige vurderingen. De kjenner barna sine best og vet hvilket modenhetsnivå barna har. I disse beregningene vet foreldre også hva barna tåler av innhold, sier Wold.

Han er for at foreldre skal benytte seg av aldersgrensesystemer når det gjelder spill. I Europa er det PEGI som angir aldersanbefalinger på spill.

– Jeg tror at dette er et fornuftig verktøy som foreldre bør forholde seg til. For mange voksne er det vanskelig å orientere seg om spillverdenen og det som skjer i den. Neil Postman, en amerikansk professor, argumenterte for at tv ga barn tidlig tilgang til en voksen verden. Med dataspill er rollene endret. Nå er det de voksne som står utenfor og som ikke forstår hva som foregår i barnas spillverden. Derfor er aldersgrenser gode veiledere for foreldre, sier Wold.

– Dersom foreldre ønsker at barna

skal holde seg unna spillvold, kan det være lurt å søke etter alternative sjangre.

«Hvis noe oppleves som altfor skremmende vil barna som oftest velge det bort selv. På en måte er jo skytespill et relativt ufarlig område å prøve seg frem på»

Han forteller at kun fire prosent av spillene på markedet har 18 år som aldersanbefaling. De mest populære sjangrene er faktisk innen sport- og simulatorspill.

Trygge voksne øker toleranse
Ubehagelige medieopplevelser er

ikke farlig for barn dersom de har en god plattform, sier Wold. Enten det er kontakt med fremmede på nett, folk som skriver stygge ting eller skummelt medieinnhold, så tåler barn det langt bedre dersom de har trygge voksne og venner som de kan snakke med.

– Norske foreldre har blitt flinke på dette med å snakke med barna sine om mediebruk. De har erkjent at medieinnholdet er annerledes i dag enn i egen oppvekst. Når internetttilgang var et nytt fenomen ville ikke barna fortelle voksne om utfordrende hendelser. En del foreldre reagerte med sanksjoner og lot ikke barna få være på internett lenger eller fjernet tv-tilgangen. I utgangspunktet ble dette en straff for noe barna selv ikke hadde skyld i. Heldigvis har trenden snudd. En del foreldre har endret seg og åpner opp for at barn kan si ifra uten å få slike sanksjoner, sier Wold. ■

TRE SPILLTITLER DU BØR KJENNE TIL

TEKST: RUNE H. RASMUSSEN

Skyting, vold og blodsprut er hverdagskost i flere av de mest populære dataspillene blant barn og unge. Mange av dem har 18 års aldersanbefaling, og bør ikke spilles av mindreårige.



Foto: Rockstar Games

GRAND THEFT AUTO

PlayStation 3/4, Xbox One/360, PC
PEGI 18, vold, ufint språk, online

Grand Theft Auto V er et strålende spill, men sjelden har så mange vært så tydelige på én ting: – Ikke la unger spille dette.

Denne beryktede og meget populære spillserien er en blanding av bilspill og første persons skytespill. Grand Theft Auto V er den nyeste utgivelsen i serien, og har fått spillekasperter til å uttrykke to ting: Dette er et kvalitetsspill uten sidestykke, et av de beste spillene som er blitt produsert. Samtidig har det sjelden vært større enighet og krystallklare advarsler om at dette overhodet ikke er et spill for mindreårige.

Anmelder Rune Håkonsen i NRK P3 Filmpolitiet har gitt terningkast seks til spillet, men skriver også:

«Spillmediets egenart skyver opplevelsen inn i nytt tereng – for det er du, i rollen som narkogalningen Trevor, den tidvis sympatiske afroamerikanske torpedoen Franklin, og den dysfunksjonelle ekskriminelle Michael, som

utfører både avskyelige handlinger og daglige gjøremål. Den friheten utgjør et moralsk dilemma man som spiller, den som trekker i trådene på dukkene, må ta stilling til.»

Han peker på at grafiske voldsskildringer rettferdiggjør spillets 18-årsgrense, og han går videre i å trekke frem brutaliteten i spillet.

«Det første skuddet i spillet går rett i hodeskallen til en vaktmann i banken du raner. Etter hvert som spillets fortelling skrider frem ble jeg stilt ovenfor en rekke ubehagelige episoder, hvor jeg ikke kunne velge vekk massedrap som handlingsvei. Det er ubehagelig å være med på og å være vitne til. Rockstar Games bruker denne sjokkeffekten til å gå nært inn på antiheltene i fortellingen.»

18%

GUTTER 12-14 ÅR

23%

GUTTER 15-16 ÅR

6%

FORELDRE TIL GUTTER 13-16 ÅR

SIER DE SPILLER GRAND THEFT AUTO

OPPGIR AT DE VET OM DET

Barn og Medier-undersøkelsen 2016

«Hvorfor vi likevel følger etter og ofte heier på det som åpenbart er forferdelige mennesker – mennesker som har gjort fryktelige ting i livene sine – er et dilemma.»

Konsept

Spillerne utfører ulike oppdrag for å jobbe seg opp over rangstigen i det kriminelle miljøet i en storby. Spillverdenen er stor og velutviklet, og man styrer tre forskjellige karakterer med egne historier som flettes sammen utover i spillet. Humor er en viktig del av handlingen, og mulighetene er tilsynelatende endeløse. Du kan gjøre alt fra å gå på date eller bowle, til å gå på strippeklubb eller smugle narkotika.

Kvalitet

Grand Theft Auto er en kritikerrost serie som utmerker seg med en imponerende teknisk plattform, stor detaljrikdom, en meget god historie og en enorm og dynamisk spillverden.

Vold

Spillerne kan angripe folk med balltre, skytevåpen eller kjøre dem ned med biler – så blodet spruter. Spillet oppfordrer ikke til det, men man har for eksempel mulighet til å kjøpe seksuelle tjenester, og deretter drepe og rane den prostituerte. Spillet inneholder svært dårlig språk, sex og nakenhet, samt narkotika-bruk.



Canal Digital ønsker at du skal bruke tv-mediet på en trygg og bevisst måte. Slik skaper du som forelder gode tv-vaner for hele familien.

- » Vær et positivt forbilde
- » Snakk med barna
- » Snakk med andre foreldre
- » Bruk tilgjengelige foreldreverktøy

Innspillene er utarbeidet i samarbeid med Barnevakten. Les mer på våre nettsider canaldigital.no



CALL OF DUTY

PlayStation 3/4, Xbox One/360, PC
PEGI 18, vold, ufint språk, online

Spillserien Call of Duty er blitt hyllet av kritikere i en årrekke, og hver av de årlige utgivelsene selger mangfoldige millioner eksemplarer. I spillene deltar man i realistiske og grusomme krigshandlinger, der noen scener viser tortur, armer som blir revet av, brenning av motstandere og gass som etser ansikt. Det finnes også en egen zombie-modus.

Konsept

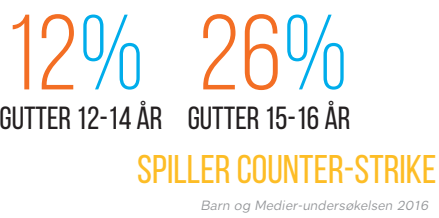
Man spiller en soldat som utfører ulike oppdrag og operasjoner. Dette kan være alt fra å eliminere et visst mål, til å løpe rett inn i en heftig skytekrig. I den store flerspillerdelen kan man spille online mot andre spillere, og det er spesielt denne delen av spillet som er blitt enormt populært. Man får stadig belønninger etter hvert som ferdighetene blir bedre, i form av økt erfaringsnivå og tilgang på flere våpen. Kort sagt, alt er designet for å engasjere og motivere spillerne til å bli effektive og presise drapsmaskiner inne i spillet.

Kvalitet

Spillutviklerne har på mange områder satt standarden for første persons skytespill. Spillene er teknisk briljante og har meget god grafikk.

Vold

Spillerne deltar i svært grove drap og voldshandlinger som blir beskrevet på en meget realistisk måte. Mennesker plaffes nådeløst ned med ulike typer våpen, ofre skriker, blodet spruter og døde kroppar blir liggende i blodpøler.



COUNTER-STRIKE

PlayStation 3, Xbox 360, PC, Mac
PEGI 18, vold, online

Counter-Strike: Global Offensive er et førstepersons flerspiller skytespill der terrorist- og antiterroriststyrker kjemper mot hverandre på ulike baner. Counter-Strike er et av de mest populære spillene i spillturneringer rundt om i verden, mye på grunn av sitt rendyrkede konkurransepreg. I tillegg til vold bør man merke seg at det er mulig å bruke store pengesummer på tilleggsutstyr, både i spillet og gjennom tilknyttede tjenester.

Konsept

Spillerne tilbys ulike moduser å spille i, der man gjør alt fra å redde gisler til å plante bomber inne på fiendens område. Når alle spillerne på et lag er døde har det andre laget vunnet. I Call of Duty får man bli med i kampen igjen etter å ha blitt skutt, men slik er det ikke i Counter-Strike. Dette fører til at man må vise større forsiktighet og dyktighet på hvert brett.

Kvalitet

Counter-Strike er en prisbelønnet spilltittel som visuelt og lydmessig er meget godt. Men det er det bunnsolide spillkonseptet som virkelig får spillet til å skille seg ut. Spillet krever gjennomtenkte taktiske handlinger, og det er nettopp konkurranse- og mestringsaspektet som har ført til at Counter-Strike aldri går av moten.

Vold

Bomber, granater, flammekastere og skytevåpen av alle mulige slag fremstilt med høy grad av realisme. Man belønnes for å ta livet av motstanderen, og det skjer gjerne ved hjelp av sprengning eller skudd mot hodet.

Spillbransjen tilbyr kjøp av virtuelle produkter i spill over en lav sko. Mange barn og unge bruker store pengesummer i spillhverdagen. Utfordringene står i kø for både familier og myndigheter.

BLAKKER BARNA DEG?

TEKST: RUNE H. RASMUSSEN

«Digitale produkter er ikke noe du kan holde i hånden, og noen kroner nå og da føles ikke mye»



Skrekkhistorier om barn og unge som svir av store summer på spilling har vel de fleste hørt. Det kan være unge barn som ikke var klar over at de brukte ekte penger, eller en luring som nyttet høvet når foreldrenes bankkort var tilgjengelig. Uansett er resultatet det samme – en dag er familiens konto tappet.

Spillekspert Bernt Erik Sandnes holder foredrag om barn og spilling over hele landet, og kjenner godt til problemstillingen. Han har inntrykk av at det er mange barn som bruker en del penger på å kjøpe innhold i spill.

– Spillutviklere i dag baserer seg i stor grad på å tjene penger på små og store transaksjoner etter man har installert spillet. En vanlig forretningsstrategi er den såkalte «free to play»-modellen, der brukerne laster ned spillet gratis eller for en liten sum. Når brukerne så kommer inn i spillet er det mulig å kjøpe virtuelle produkter for ekte penger. Summene man kan bruke varierer som regel fra noen få kroner til opp mot tusenlappen, sier Sandnes.

– Jeg har hjulpet flere familier der barna har brukt store summer. Det som har skjedd er som regel at foreldrene har punchet inn Visa-kortet sitt, og så har barna brukt mye mer enn de forventet. I noen tilfeller er det snakk om flere titalls tusen kroner. Når slike ting skjer kan man ha krav på å få pengene tilbake, men det er en lang vei å gå der man gjerne må kontakte utenlandske aktører som står bak salget av spillene.

Forstår ikke konsekvensene
Grunnene til at pengebruk tar av kan være ulike, gjerne på bakgrunn av barnas alder.

«Mange blir sinte på barna, og gir mye kjeft. Men når man har utlevert Visa-kortet og gitt barna lov til å bruke det, så har man i grunn bare seg selv å takke»

– Yngre barn forstår ofte ikke konsekvensene av pengebruken. Digitale produkter er ikke noe du kan holde i hånden, og noen kroner nå og da føles ikke mye. Selv om barna vet at de bruker ekte penger, ser de ikke at dette blir store summer når alt legges sammen, sier Sandnes.

– Når eldre barn svir av store summer er det gjerne litt annerledes. Da skjønner de mer konsekvensene, men noen ser sitt snitt til å utnytte situasjonen når de får tilgang på foreldrenes Visa-kort.

Kjefting og smelling

Når foreldrene oppdager trekk på bankkontoen blir det gjerne et oppgjør på kammeret, erfarer spilleksperten.

– Mange blir sinte på barna, og gir mye kjeft. Men når man har utlevert Visa-kortet og gitt barna lov til å bruke det, så har man i grunn bare seg selv å takke.

Bernt Erik Sandnes sitt råd til foreldre som havner i en slik situasjon er ikke å la sinnet koke over, men heller sette seg ned og ta en rolig prat med

barna, der man nøster opp i hva som har skjedd.

– Prøv sammen å finne ut hvordan og hvorfor pengebruken startet. Man kan også bli enige om at barna i fremtiden for eksempel får en viss sum å spille for hver måned i stedet for lommepenger. Få spillingen inn i kontrollerte former, der man blir enige om rammer og regler.

Spilleksperten understreker også at de aller fleste spillaktører er imøtekommende med å refundere de tapte pengene, spesielt hvis det er første gang det skjer.

Initiativ fra myndighetene

I løpet av de siste årene har tilsynsmyndigheter i en rekke land kommet på banen med ulike initiativ for å regulere bransjeaktørene. Men med en rivende teknologisk utvikling, varierende lovverk fra land til land og store internasjonale aktører er det utfordrende å styrke forbrukernes rettigheter.



Foto: Privat



Foto: Adobe Stock

«Ikke gi barna sugerør inn til kredittkortet»

I Norge er et av dilemmaene hvilket regelverk dataspill med kjøpsoppfordringer faller inn under.

Seniorrådgiver **Trude Felde** i Lotteritilsynet forteller at utviklingen av dataspill og spillapper de siste årene har ført med seg nye problemstillinger som Lotteritilsynet har måttet forholde seg til.

– Vi har registrert at noen dataspill de siste årene grenser opp mot det man kan kalle pengespill, men vi har ikke reagert mot noen av dem ennå. Dagens regelverk er ikke teknologinøytralt.

Det er laget for lenge siden, og dette er et klassisk eksempel på at teknologien går raskere enn eksisterende regelverk er laget for å håndtere.

Lotteritilsynet forvalter reguleringen av lotteri og pengespill, og i Norge er det strenge regler for dette.

– Det er Norsk Tipping som har enerett på å tilby pengespill i Norge. Et spill som oppfyller de tre vilkårene innskudd, gevinst og tilfeldig utfall, blir regnet som et lotteri eller pengespill. Dette innebærer at dersom det koster noe å delta, deltakeren kan vinne en premie av økonomisk verdi og vinneren kåres helt eller delvis til-

feldig, må man ha tillatelse fra Lotteritilsynet for å tilby spillet, sier Felde.

– Utfordringen når det gjelder grensen mellom pengespill og dataspill ligger i hva som kan defineres som et lotteri med tilfeldig utfall, og hva som utgjør økonomisk verdi når det er snakk om virtuelle produkter som «bling» til avataren eller såkalte «skins» (*bling og skins kan være ekstrautstyr, pynt eller grafisk utseende på f.eks. spillkarakter og våpen, red.anm.*).

Felde mener at de fleste dataspill vil gå klar av lotteri- og pengespilloven. Selv om spilleren kan bruke penger i spillet, og kanskje også kan vinne virtuelle goder av økonomisk verdi – for eksempel skins – vil graden av tilfeldighet i de fleste tilfeller være for liten til å kunne si at spillet har et «helt eller delvis tilfeldig utfall» – slik loven krever.

– Det er også veldig mange utenlandske aktører på markedet som det er vanskelig for norske myndigheter å regulere.

Følger utviklingen nøye

Seniorrådgiveren kan imidlertid fortelle at det jobbes med å klargjøre regelverket.

«De fleste spill er lagt opp slik at man kan spille seg til de fordelene man kan kjøpe. Det tar bare litt lenger tid»

– Lotteritilsynet har fått i oppdrag fra Kulturdepartementet å sette sammen en tverrfaglig gruppe bestående av Lotteritilsynet, Forbrukerombudet, Medietilsynet og representanter for forskning, bransje og teknologi. Arbeidet med gruppen vil starte nå i høst, og den skal følge utviklingen av og dele kunnskap om sosiale nettverkspill og digital og virtuell valuta. Det er også en stortingsmelding under arbeid, som etter planen skal sendes til Stortinget innen desember.

– Vi håper dette arbeidet vil føre oss nærmere noen klarere svar knyttet til problemstillingene rundt pengebruk i spill, sier Felde.

Fremskritt på appfronten

Når det gjelder kjøpsoppfordringer i spillapper, har det skjedd betydelige forbedringer. Forbrukerombud **Gry Nergård** forteller at europeiske tilsyns-



Foto: CF-Wesenberg

myndigheter har hatt et felles samarbeid som har ført til endringer som har tydeliggjort hva som koster penger i spillene, slik at barn ikke lures til å gjennomføre transaksjoner.

– Vi opplevde at mange foreldre fikk store regninger der barn uforvarende hadde brukt ekte penger i spill. Europeiske tilsynsmyndigheter tok derfor et felles initiativ og gikk inn i forhandlinger med Apple og Google. Det førte til at det ble gjennomført viktige endringer der man fikk bukt med en del av de faktiske problemene, sier Nergård. Tre viktige tiltak ble innført. Nå er det tydelig merket i appbutikkene dersom en app har mulighet for kjøp. Inne i apper skal det også være åpenbart for både barn og voksne når noe koster ekte penger.

– I tillegg er det vel så viktig at man i alle telefoner tidligere hadde et 15 eller 30 minutters «vindu» til å gjøre kjøp etter at passordet var tastet inn. Dermed var det en mulighet for barna til å gjennomføre kjøp etter at foreldrene for eksempel hadde lastet ned et spill. I alle nye telefoner må man nå taste inn passordet for hver transaksjon, dersom man ikke går aktivt inn og åpner for et slikt vindu, sier Nergård.

Etter endringene har Forbrukerombudet knapt hatt henvendelser om overforbruk i apper. Nergård forteller likevel at dersom foreldre skulle oppleve at barna bruker store summer, så kan man ta kontakt med Forbrukerrådet for å få råd om hvordan man skal forholde seg til en regning man ikke ønsker å betale. Hun legger også til at

Apple og Google som regel betaler tilbake pengene ved første gangs hendelse. Hvis man ikke får kontakt med dem, eller ikke får gjennomslag, kan man kontakte banken eller kortselskapet man bruker. Får man ikke hjelp der heller, finnes det klagemulighet til Bankklagenemnda.

Gode råd på veien

Som et steg på veien for å bevisstgjøre barn og unge på fornuftig pengebruk oppfordrer Bernt Erik Sandnes foreldre til å komme på banen og engasjere seg i de unges spillhverdag.

– Jeg vil spørre foreldre: Vet dere hva som foregår på barnerommene? Den verden vi lever i nå er annerledes enn den foreldregenerasjonen vokste opp i. Man setter seg ikke bare ned foran skjermen og spiller lenger. Det er så mye mer som foregår, og hele spillhverdagen er blitt mer komplisert og innfløkt. Man må ha en dialog med barna om spilling, og holde seg oppdatert på spillene barna er interessert i.

– Videre er de fleste spill lagt opp slik at man kan spille seg til de fordelene man kan kjøpe. Det tar bare litt lenger tid. Man kan for eksempel kjøpe Pokéballer, men ved å ta seg noen ekstra turer til Pokéstoppene i nærmiljøet får man akkurat det samme. Da er det bare å være tydelig og si at det ikke alltid er nødvendig å bruke penger.

Seniorrådgiver Trude Felde i Lotteritilsynet støtter spilleksperten fullt ut.

– Vår oppfordring til foreldre er å følge med på barnas spilling, og gjerne spille sammen med dem. Mange foreldre vet ikke hva barna gjør i spillene, og noen lar barna koble kredittkortet opp til spillkontoen.

– Ikke gi barna sugerør inn til kredittkortet, understreker hun.

Forbrukerombud Gry Nergård sitt råd er å passe på at innstillingene på telefonen, spillkonsollen og spillkontoen er slik man ønsker.

– Videre bør man føre tilsyn med spill som lastes ned, og sette seg inn i kjøpsmulighetene i spillet, legger hun til.

Men også Forbrukerombudet mener at det viktigste foreldre kan gjøre er å ha den gode samtalen med barna fra ung alder.

– Snakk med barna om at det er ekte penger man kan bruke i spillene, virkelige penger som mamma og pappa bruker, og bli enige om hva som er greit og ikke greit å bruke penger på. ■



Foto: YouTube

DELER SPILLGLEDE MED TUSENVIS PÅ YOUTUBE

TEKST: KRIS MUNTHE

Barn over hele landet strømmer daglig til skjermen for å se andre spille dataspill. Men hvorfor gjør de det? Hvorfor har de denne fasinasjonen av å se andre spille? Her gir YouTube-kjendisen MinoNor deg svarene.

«Jeg tror en del foreldre undervurderer spilling og hvor sosialt det egentlig er»

Med nesten 30.000 abonnenter er Ola Gilen Røysamb et kjent innslag på YouTube. Der lager han ukentlige spillvideoer ved siden av studiene. Kallenavnet hans er MinoNor, og med innlevelse, energi og solid stemmebruk er sendingene på linje med en hvilken som helst radio- eller tv-kanal. Men hvorfor har dette fenomenet blitt så populært blant barn og unge?

– Jeg tror at vanlig tv-produksjon er blitt for rigid. Der fokuseres det på å tjene mest mulig penger via populærstoff, og ikke produksjon av noe som er «ekte». På YouTube finner man ordinære, men engasjerte mennesker som lager spillvideoer. Når folk begynner å se på en som meg, så er det selvfølgelig for spillets del, men også for å få noe mer. De blir knyttet til personen bak kanalen og får en interesse for livet mitt både på og utenfor skjermen, sier Røysamb.

Det er ikke nødvendigvis like enkelt for voksne å forstå hvorfor barn blir så engasjerte i denne type underholdning. Akkurat det har Røysamb forståelse for.

– Jeg skjønner at voksne kan oppleve dette som unødvendig tidsfordriv. Samtidig tror jeg en del foreldre undervurderer spilling og hvor sosialt det egentlig er. Hvis voksne ber barna gå ut og leke med vennene sine, så er ikke det nødvendigvis et valid argument. Barna er like mye sammen når de spiller på internett. Her løser de oppgaver, planlegger, bygger baser og tar over festninger sammen. Det handler om samarbeid, taktisk tenking og kommunikasjon. Spillverdenen er blitt så mye mer sosial de siste årene, sier Røysamb.

Påvirkningskraft

Når vi spør YouTuberen om hvordan det er å ha så mange følgere, inklusiv mange barn, så kjenner han på at mange ser opp til ham. Innimellom når han ut til barn som har det vanskelig i livet. Innholdsmessig prøver han derfor å unngå banneord og synspunkter om politikk og sensitive temaer. Men noen ganger glipper det.

– Noen ganger passer ikke videoene mine helt for barn, og slik er det med mange YouTube-re for øvrig. Jeg lager i hovedsak videoene for min egen del. Hvis noen liker det de ser, så er det helt topp. Samtidig så forsøker jeg jo å holde meg innenfor visse grenser. Det er uansett viktig at foreldre følger med når barna ser på slike

YouTube-kanaler. Selv om det er mye positivt på nett, så er det mye utfordrende der ute også. I flere land ser man at YouTube-kanaler får kjempehøy respons ved å skape humor av voldelig innhold eller ved å gjøre narr av andre mennesker. Derfor er det viktig at foreldre følger med, sier Røysamb.

Nylig er det kommet nye retningslinjer for hva som kan legges ut på YouTube, ifølge Røysamb. Blant annet er det kommet regler som ikke tillater nettmobbing. Det er heller ikke lov å legge ut videoer som inneholder nakenhet eller krenkende ytringer. Røysamb mener at det er positivt at plattformen tar ansvar for å gjøre det tryggeste for barn, selv om ingen filtre kan være helt sikre.

En god idé og engasjement

Hva må egentlig til for å lage en spillsending som fanger barn? Røysamb forteller at han tar utgangspunkt i temaer som han selv synes er spennende, noe som gjør det lettere å skape innlevelse. I tillegg prøver han å treffe det publikum ønsker å se.

Mange barn blir inspirert av sendingene hans, og noen drømmer til og med om å ha sin egen YouTube-kanal. Der har Røysamb noen råd på lager.

– Vent litt, ikke begynn når du er for ung. Det er krevende å lage innhold som treffer godt. Det kan hende at man får liten respons eller negative tilbakemeldinger, og det kan være en tøff opplevelse. I grunnskolealder har man dessuten mye skolearbeid som det er viktig å fokusere på. Det er krevende å lage en egen YouTube-kanal og det fordrer mye hardt arbeid, sier Røysamb.

Han har allikevel sett varianter der foreldre og barn har laget slike kanaler sammen. Dette kan være en fin måte å starte på. Dersom man faktisk er gammel nok har Røysamb noen tanker til hvor man kan begynne som YouTuber.

– Last opp videoer hver dag og ha en kontinuitet. Så kan du begynne med å spille populære titler som Minecraft, Overwatch og Clash of Clans. En feil mange gjør er å ha mye fokus på spillene, men glemmer å være morsom og engasjert. Det handler om å ha en balanse mellom de to. Du trenger heller ikke å kjøpe det dyreste datautstyret, det kan være så enkelt som en ordinær PC, headset og et webkamera. Så kan du heller oppgradere ved behov, avslutter Røysamb. ■

DU KOMMER IKKE NÆRMERE VIRKELIGHETEN

TEKST: KRIS MUNTHE

Kunne du tenke deg en virtuell klassetur til Great Barrier Reef, eller møte mennesker fra hele verden som om de var i samme rom som deg? Virtual Reality, eller VR, velter inn i norske hjem for fullt. Vi har spurt en ekspert om gode råd til hvordan man kan bruke teknologien på en positiv måte.

I år revolusjoneres underholdningen på spillkonsoller og datamaskiner. PlayStation slipper sin utgave av VR, Morpheus, denne høsten. Oculus Rift kommer blant annet til Xbox One. HTC Vive er allerede ute til PC.

Men nøyaktig hva er Virtual Reality? Og hvordan vil dette påvirke din families mediehverdag? Vi spurte en ekspert på feltet, Ekaterina Prasolova-Førland, førsteamanuensis ved Institutt for pedagogikk og livslang læring ved NTNU. Hun har vært prosjektleder og arbeidet med bruk av VR. Flere av hennes VR-prosjekter har i stor grad vært testet av barn.

– Teknologien skaper en simulert virkelighet, der brukeren kan oppleve eksisterende eller fiktive steder, for eksempel Paris eller et romskip.

I en slik simulert virkelighet får brukeren en sterk følelse av tilstedeværelse via diverse sanseinn-



Foto: Kai T. Dragland

trykk, vanligvis syn og hørsel, men i visse tilfeller også berøring, lukt og til og med smak. Man kan samhandle med den simulerte virkeligheten og forskjellige objekter. Det kan være å kjøre bil, dykke ned i havet, operere på virtuelle pasienter, tegne – ja, listen er uendelig, sier Prasolova-Førland.

I hennes prosjekter har barn fått prøve seg som skihoppere i Granåsen og svømme med laks i havet, blant annet ved Vitensenteret i Trondheim. Der møtte barna opp i lange køer med begeistring og nysgjerrighet for denne «nye» teknologien. Noen praktiske utfordringer var det jo, blant annet måtte Oculus-headset strammes ekstra godt for å passe barn. Men utenom det føltes VR-opplevelsen naturlig for barna, og mange ønsket å prøve dette igjen,

sier Prasolova-Førland.

– Jeg har stor tro på VR, ikke bare fordi det byr på en «kul opplevelse», men fordi det er en type teknologi som kan løse flere utfordringer. VR gir oss en unik følelse av tilstedeværelse og fordypning som er nesten like autentisk som virkeligheten. Av og til er det for dyrt, farlig eller rett og slett umulig å oppleve noe lignende i den virkelige verden. Med VR åpner det seg derfor for flere muligheter innen undervisning, reiseliv, medisinsk behandling og andre felt.

Virtuelle klasseturer

VR kan også benyttes i barnas skolehverdag. Med 3D-visualisering kan en fremstille komplekse temaer innenfor matematikk og arkitektur. Eller hva med å gå inn i virtuelle

laboratorier og trygt jobbe med eksplosiver, radioaktivitet og andre farlige stoffer i naturfag?

I samfunnsfag kan barna bli med inn i og lære om livet i en syrisk flyktningeleir, eller få opplæring og trening i yrkeslivet. VR kan på denne måten åpne for nye undervisningsmuligheter i skolen og gjengi situasjoner som ikke hadde vært mulig ellers.

– Man kan simulere kritiske situasjoner som det er vanskelig å trene på, for eksempel brann, voldssituasjoner eller storm på et oppdrettsanlegg. På Forskernatten i september skal vi demonstrere for ungdommer hvordan forskjellige etater jobber sammen ved en eksplosjon på en fabrikk, sier Prasolova-Førland.

VR åpner også nye muligheter for reiseliv, blant annet for de med be-

grenset budsjett og med funksjonshemming, sier Prasolova-Førland. Hun var evaluator i et PhD-prosjekt som utforsket hvordan VR kunne bidra med å overkomme begrensninger for ungdommer med funksjonshemninger. Der kunne ungdom i rullestol reise fritt til virtuelle byer og møte nye mennesker.

– I vår eget virtuelle Trondheim har vi hatt besøk av ungdommer fra Kina, Hawaii, Australia og mange andre land, sier Prasolova-Førland.

Kan få bevegelsessyke

Det finnes selvfølgelig noen utfordringer ved teknologien, da den fortsatt er under utvikling, sier Prasolova-Førland. Hun nevner at kvalme og svimmelhet kan oppstå, spesielt om det er forsinkelser mellom hodebevegelser og det brukeren



Foto: Shutterstock



Skoleelever får teste virtuell laks/oppdrettsimulator under en prosjektsvisning ved Forskningstorget i 2015, arrangert av NTNU Havrom og Måsøval Fiskeoppdrett AS.

ser. Det kan hende dersom man ikke har kraftig nok datamaskin og ikke har konfigurert systemet skikkelig.

– Øynene fokuserer på det de ser, men manglende samsvar mellom fiktive distanser til objekter i den virtuelle verden og skjermdistansen, kan føre til at fokuset blir feil – med ubehag i øynene som resultat. Kroppen reagerer dessuten når det ikke er samsvar mellom det den ser og det den gjør, som når man sitter stille, men beveger seg i den simulerte virkeligheten. Foreløpige studier viser at ubehaget blir mindre når man beveger seg under spilling, som med HTC Vive eller andre anretninger som Virtuix Omni. Andre studier viser at man kan bli tilvent og mindre kvalm jo mer man bruker VR. Jeg tror at disse problemene er overkommelige, og de skal ikke stå i veien for alle mulighetene som finnes med den

«Som med andre spill bør man ikke spille altfor lenge om gangen. Hvis man føler ubehag er det lurt å ta en pause»

nye teknologien, sier Prasolova-Førland.

Verden i et nytt perspektiv

Et annet moment er at filmer og spill blir mer realistiske, noe som vil føre til at elementer som vold blir presentert mer realistisk enn tidligere, sier Prasolova-Førland.

Virkelighetsvold, som er den type vold barn opplever som særlig skremmende, kan også bli forster-

ket. I nærmeste fremtid kan det for eksempel bli vist reportasjer fra krigsområder med skremmende detaljrikdom. Dette kan føre til en rekke etiske problemstillinger. Samtidig betyr dette også nye spennende muligheter for å lære og se på verden fra et annet perspektiv, uten å sette seg selv i fare.

– Jeg så nylig en 360-graders film om syriske barn og livet i en flyktningeleir. Ved å bruke enkle VR-briller og mobil kunne norske barn besøke hjemmet til flyktninger i Syria, gå på skolen deres og oppleve livet i leiren. Dette er lærerikt og byr på en helt annen form for innlevelse. Etterhvert blir det spennende å se hvordan sluttbrukerne, og kanskje også barn, skal stå for produksjon av mye av VR-innholdet. Det finnes allerede en del 360-kameraer på markedet. Snart blir det like enkelt å

VR (Virtual Reality)

VR er en simulert virkelighet, der brukeren kan oppleve eksisterende eller fiktive steder. I en slik simulert virkelighet får brukeren en sterk følelse av tilstedeværelse med diverse sanseinntrykk, vanligvis syn og hørsel, men i visse tilfeller også berøring, lukt og til og med smak, og kan samhandle med den simulerte virkeligheten.

AR (Augmented Reality)

AR fremstiller verden mer eller mindre som den er, men i tillegg supplert (augmented) med datagenererte elementer som video, grafikk og lyd. Den enkleste varianten får man ved å rette kamera på mobilen eller nettbrettet mot diverse objekter gjennom å benytte seg av ulike apper (et eksempel er Pokémon Go).



Foto: Shutterstock

«Ved å bruke enkle VR-briller og mobil kunne norske barn besøke hjemmet til flyktninger i Syria, gå på skolen deres og oppleve livet i leiren»

ta opp 3D/VR-videoer og dele dem som det er å dele ordinære videoer på YouTube og sosiale medier i dag, sier Prasolova-Førland.

Begynn enkelt

Som alt annet er det viktig med moderasjon, også når det gjelder spill og bruk av VR, sier Prasolova-Førland. Skjermtid bør ikke gå utover skole og andre viktige aktiviteter i barnas liv. I tillegg så er mye av ubehaget forbundet med bruk av VR, individuelt. Det er for eksempel korrelasjon med bruk av VR og hvor bilsyk man vanligvis er. Og på grunn av kostnaden kan det være lurt å prøve seg frem med enkle produkter først.

– Oculus og HTC Vive koster en del. Derfor kan det være lurt å prøve seg på rimeligere VR-alternativer, for eksempel med Google Cardboard-briller til smarttelefoner. Da

kan man fortsatt få mye VR-opplevelse, uten at det koster så mye. Dette er særlig relevant når det gjelder yngre barn, da headset som følger med for eksempel Oculus og HTC er størrelsesmessig beregnet for voksne. Som med andre spill bør man ikke spille altfor lenge om gangen. Hvis man føler ubehag er det lurt å ta en pause. Velger en dyrere alternativ kan det være en fordel å bruke en kraftig PC, samt løsninger der man beveger seg i takt med det som skjer i den virtuelle virkeligheten. Da blir det mindre fare for svimmelhet, sier Prasolova-Førland.

Aldersanbefalinger

Utviklerne av VR oppgir også aldersanbefalinger som utelukker yngre barn. Oculus Rift har angitt 13 år og Sony går for tolv år til PlayStation-utgaven av VR.

Hvordan skal foreldre forholde

seg til aldersanbefalinger for VR?

– I hovedsak handler dette om at utviklerne vil gardere seg mot at barn opplever uheldige bieffekter ved VR-bruk. Generelt bør foreldre ta slike anbefalinger på alvor, men også utøve sunn fornuft og skjønn. De kjenner sine egne barn best. Et moment er dette med langvarig bruk av VR, noe annet er å prøve seg frem littegrann. Under våre demonstrasjoner med barn var bruken vanligvis begrenset til om lag tre minutter per person.

– Legg også merke til at Google Cardboard ikke opererer med aldersgrenser, men kun at bruken skal foregå under oppsyn av voksne. Mitt råd til foreldre, særlig med yngre barn, er å starte med rimelige og enkle papp- eller plastbriller til 100-200 kroner, og så observere hvordan barn reagerer og vurdere deretter, avslutter Prasolova-Førland. ■

FORSKNINGS- OG ADMINISTRASJONSLEDER JANNE BECH-SØRENSEN
JANNE@BARNEVAKTEN.NO

BEDRE FERDIGHETER MED EN SUNN SPILLHVERDAG



Konsekvenser av dataspilling: Hvor mye er nok?

Det er lett å bli engasjert av digitale spill både for barn og voksne, og det utvikles stadig mer avanserte og fengende spill som både utfordrer evner, interesser og engasjement. Som ved annen skjermbruk trenger barn og unge at vi voksne viser interesse og skaffer oss informasjon om spillene de er interessert i, slik at vi kan være tilstede også på denne arenaen av livet deres.

Mange foreldre bekymrer seg for barnas spilling, de er engstelige for om det skaper avhengighet, at det blir for mye stillesitting, eller at det fører til økt aggresjon. Vi vet ikke alt ennå om hvilke konsekvenser digital spilling gir, men det har i en årrekke vært forsket på ulike sider av saken.

Hvor mye spilling?

Det store spørsmålet som vi foreldre ønsker svar på, er «hvor mye er for mye spilling?» Når overstiger de negative konsekvensene av spilling, de læringsmessige og helsemessige fordelene?

Dette har også forskerne vært opptatt av, og foreløpig kan det se ut til at spørsmålet må forbli ubesvart. Delvis skyldes det nok at barn og unge selv er så forskjellige at det som for en person vil være greit, vil for en annen gi uheldige konsekvenser. Likevel jobber forskerne for å komme nærmere et svar som kan være veiledende for foreldre i den digitale oppdragelsen.

I slutten av juli 2016 ble det publisert en studie i et amerikansk tidsskrift; *Annals of Neurology*, som het: «Video gaming in school children, how much is enough». Den rykende ferske studien har undersøkt forholdet

mellom ukentlig spilling, utvalgte kognitive evner og atferdsproblemer hos 2442 barn i alderen syv til elleve år. Omtrent ett år senere ble en stor undergruppe av barna som deltok i studien undersøkt med MR, med tanke på hvilken effekt spilling hadde hatt på hjernen.

Ifølge studien kom de positive konsekvensene ved spilling tydeligst frem ved én times spilling i uken ved at man så en raskere og mer konsekvent psykomotorisk respons på visuelle stimuli. Videre er det verdt å merke seg at ved mer enn to timer spilling i uken var det ingen ytterligere endring påvist. Det viste seg at ved ni timer eller mer spilling i uken så man en større grad av atferdsproblemer.

Resultatene antyder at selv relativt lite spilling kan gi betydelig bedre ferdigheter. Men at overdreven spilling på den andre siden ble forbundet med atferdsproblemer. Spørsmålet artikkelforfatterne stiller seg er om dette i realiteten bare er et uttrykk for at barn med atferdsproblemer spiller mer, eller om spillingen er årsak til atferdsproblemene. Det vil være behov for ytterligere forskning for å finne ut av dette, samt å bekrefte eller avkrefte sammenhengen som ble funnet mellom moderat spilling og forbedrede visuelle ferdigheter.

Fordeler ved spilling

Professor Mark Griffiths ved Nottingham Trent University peker i en artikkel på nettsiden *theconversation.com/uk* på alle fordelene man har av spilling når det gjelder utvikling av koordineringsevne, reaksjonsevne, oppmerksomhet og sosial interaksjon. Griffiths peker på



Foto: Shutterstock

Undersøkelser viser at spilling har positiv innvirkning på utvikling av koordineringsevne, reaksjonsevne, oppmerksomhet og sosial interaksjon

at digitale spill kan være nyttige både for økt læring i skolen, men også i for eksempel fysioterapi, og han viser til at studier viser at barn som spiller etter kjemoterapi, trenger mindre smertestillende.

Isabela Granic, som er professor ved Radboud University i Nijmegen i Nederland, har sammen med kollegaer gitt ut en artikkel som sammenfatter fordelene med spilling. Bakgrunnen for artikkelen er et ønske om å skape mer balanse i forhold til at fokuset ofte har vært på de negative effektene av spilling. I artikkelen pekes det på hovedsakelig fire områder der spilling har positive effekter; kognitivt, motivasjon, emosjonelt og sosialt.

Mye tyder på at spilling fremmer kognitive ferdigheter, blant annet når det gjelder problemløsning, romfølelse og kreativitet. De kognitive ferdighetene synes å være enklere å måle enn for eksempel emosjonelle effekter av spilling.

Artikkelforfatterne peker videre på motivasjonen som skapes ved at spillerne tas med inn i en virtuell virkelighet der man jobber for å nå spennende mål sammen

med andre. En motivasjon som kan være svært nyttig i læringsøyemed.

Når det gjelder de emosjonelle positive effektene ved spilling, pekes det på hvordan spilling kan skape gode intense følelser, og kanskje i noen grad være med å skape emosjonell balanse, men at det trengs mer forskning på dette området.

Spilling er blitt en mer sosial aktivitet enn noen gang før, og man spiller på internett med familie og venner, men også med fremmede, på tvers av landegrenser og kulturer, alder og språk.

Granic I, Lobel A, Engels RC. (2014): The benefits of playing video games. Am Psychol. Jan;69(1):66-78.

Pujol, J., Fenoll, R., Forns, J., Harrison, B. J., Martínez-Vilavella, G., Macià, D., Alvarez-Pedrerol, M., Blanco-Hinojo, L., González-Ortiz, S., Deus, J. and Sunyer, J. (2016): Video gaming in school children- how much is enough? Annals of Neurology. ■



Foto: Codwood/Electronic Arts

UNRAVEL

PlayStation 4, Xbox One, Windows

Anbefales fra syv år

I et av årets vakreste spill kan du oppleve landskap inspirert av Skandinavia, og ta del i en fortelling om selve livet.

Handlingen begynner med en eldre dame, som virker noe trist og ensom. På vei opp i andre etasje i huset sitt mister hun et stykke garn på gulvet. Få minutter senere kommer nøstet til live, nå som figuren Yarny. Og her begynner moroa.

Gjenopplever minner

Yarny trasker og hopper gjennom stua som en uskyldig og likandes karakter som viser alle følelser, til tross for at han bare er et garnnøste. I huset finnes en rekke fotografier av en familie, innrammet på de ulike rommene.

Fotografiene fungerer som nivåer i spillet, og Yarny kan gå inn i bilde-rammer for å gjenoppleve familiens minner. På den måten får vi se en livshistorie med minner som har både glede og sorg i seg. Dette er en vakker og rørende fortelling om livet, og Unravel balanserer mellom å være kunst og underholdning.

Dette er et virkelig vakkert spill.

Yarny besøker steder som varierer fra flotte hager til den åpne sjøen, men også dystre, forurensede områder. Hvert nivå er fullt av detaljer, og det er mye som rører seg i bakgrunnen av dyre- og planteliv. Man blir stadig slått av hvor nydelig alt ser ut.

Et kunstverk

Spillet går innenfor sjangeren «plattform», som har mye til felles med gode gamle Mario for eksempel. Man skal bevege seg fra å til

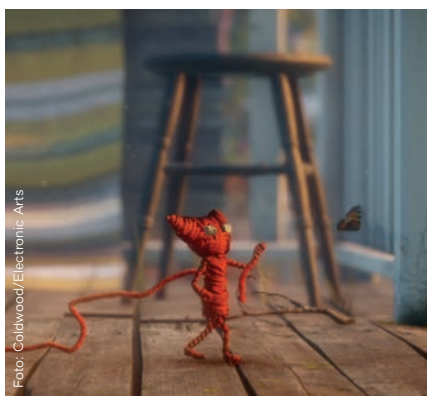


Foto: Codwood/Electronic Arts

å, og løse hindringer langs veien. Unravel byr på variasjon når det gjelder utfordringer. Det handler om å manipulere omgivelsene for å få progresjon.

En av de store lytene ved karakteren er at bevegelsene begrenses av garnnøstets lengde. Derfor må han hele tiden fylle på med nytt garn langs veien. Garnet kan igjen brukes til å slenge seg fra sted til sted, nå høyder, bygge broer, trekke ting, og mye mer. Dette er et kreativt og utfordrende moment.

Spillet er mildt når det gjelder vold og egner seg godt for barn. Men dette er også et følelsespreget spill som tar for seg triste minner. Historien vil røre mange, og som med andre fortellinger som vekker følelser kan det være godt å ha en voksen å prate med.

Unravel har blitt høyt priset av spillanmeldere. Vi hiver oss på og anbefaler dette som et utfordrende, kreativt og visuelt kunstverk.



Foto: Codemasters/Koch Media

F1 2016

PlayStation 4, Xbox One, Windows

Anbefales fra tre år

Er du klar for å kjøre i verdens raskeste billøp, der Formel 1 er blitt mer realistisk enn noen gang?

F1 2016 er blitt oppgradert siden forrige utgave, og har nå bedre grafikk, nye innstillingsmuligheter og mer innhold. Dette byr på gode

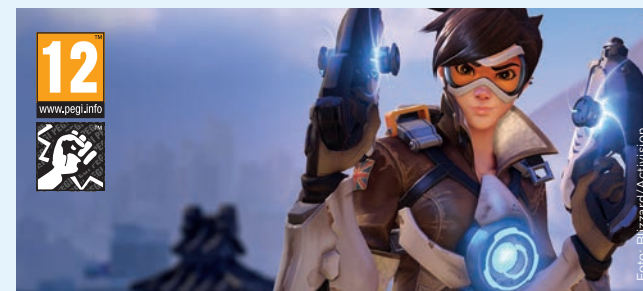
racingsopplevelser som passer alt fra nybegynnere til veteraner.

Spillet har flere modus: Quick Race, Online, Championship Season og karriere. I sistnevnte skjer det også mye utenfor banen. Blant annet får du sitte i hovedkvarteret til laget ditt. Her får du en laptop og en personlig agent som holder deg oppdatert. Alt dette er med på å levendegjøre opplevelsen, samt å by på mer enn bare kjøring.

F1 2016 osrer av realisme. Tør du

hive deg ut på timevis med øving, kvalifisering og så flere titalls runder i selve løpene? Eller vil du har kortvarianten? Valget er ditt. Noe av det vi liker aller best er at forholdene endrer seg. Plutselig begynner det å regne, og det blir vanskeligere å kjøre. Dekkene blir slitt, og drivstoffmengden påvirker hastigheten.

Det er litt å sette seg inn i når du begynner å spille, men når du først er kommet i gang er dette kjempemoro.



OVERWATCH

PlayStation 4, Xbox One, Windows

Anbefales fra tolv år

Overwatch er et underholdende og særegent spill som har fått mye skryt. Det er et godt og barnevennlig alternativ til andre skytespill. Konseptet er at man velger en av 22 superhelter som kjemper lagbaserte kamper mot hverandre. Spillet er nettbasert og man er seks personer på hvert lag. Det finnes også tolv ulike kart som man kan spille på og ulike oppdrag skal løses.

Karakterene man kan spille med har sine unike sett med krefter. Derfor er det mange taktiske muligheter å ta i bruk. Dessuten er heltene delt inn i ulike klasser: Angrep, forsvar, støtte og helbredere. Det blir nesten som sjakk – ulike brikker har sin funksjon, noe som krever strategisk tenking. Spillet er enkelt å mestre, og byr på mange timer underholdning og spillglede.



LEGO STAR WARS: THE FORCE AWAKENS

PlayStation 3/4, Xbox One/360, Nintendo 3DS, Windows

Anbefales fra syv år

Den siste Star Wars-filmen er gjengitt som LEGO-spill, og resultatet er barnevennlig og vanvittig moro.

Spillformatet kan muligens se enkelt ut, men ikke undervurder konseptet. Alt er forseggjort, kunnskapsrikt laget og med mye god humor. Spillet byr på en blanding av action og logiske gåter som må løses, noe som setter de små grå på prøve. Underveis må du bytte mellom ulike karakterer med hver sine evner for å komme deg videre. Spillet inneholder litt vold, men det er av den uskyldige typen. Alt i alt videreføres det morsomme LEGO-konseptet på en flott måte i dette spillet.

Foto: Warner Brothers Entertainment





NO MAN'S SKY

PlayStation 4, Windows
Anbefales fra syv år

No Man's Sky er et oppsiktsvekkende spill. Her kan man reise rundt i universet og utforske millioner av planeter. Hver planet har sitt unike sett med plante- og dyreliv, klima og ressurser. Spillverdenen er usedvanlig omfattende.

Du starter på en tilfeldig planet. Her oppdager du at romskipet ditt er ødelagt, og du må samle inn ressurser for å reparere det. Til hjelp har du et slags laserdrevet bor til å hente ut materialer. Ulike romskipdeler krever sin egen sammensetting av ressurser for å bli reparert eller oppgraderes. Derfor må man lete med tålmodighet.

No Man's Sky minner litt om Minecraft, selv om spillutviklerne selv ikke ønsker det stempelet. Det gir en utrolig frihetsfølelse, i og med at spillverdenen er omtrent uendelig. Med så mange forskjellige planeter ligger det spennende utforskingmuligheter foran den som spiller.

Gjennom spillet lærer barna mye om statistikk og regning, ettersom de må holde orden på et inventar med materialer. Det er litt kamper og skumle dyrelignende vesener underveis, men alt er tilpasset målgruppen.

KIRBY: PLANET ROBObOT

Nintendo 3DS
Anbefales fra syv år

Kirby: Planet Robobot ser kanskje ut som et helt ordinært plattformspill (tenk Mario), men har mye mer å by på enn det. Dette er et underholdende spill som byr på leken grafikk og varierte utfordringer.

Du spiller en rosa, boblete figur som skal redde verden fra robotiserte fiender. Fekt, spis, fly, skyt og hopp deg gjennom nydelige animerte nivåer. Her besøker du alt fra mørke, futuristiske togvogner til fargerike fantasilandskap. Fiendene er varierte, noen skyter, andre eksploderer og flyr mot deg. Her gjelder det å tenke raskt.

En av de virkelig artige momentene er muligheten til å manipulere omgivelsene. Det kan være å koble sammen ledninger, snurre heiser eller rotere landskap for å finne veien videre. Dette byr på logiske utfordringer i spillet som også tilfører mer motstand.

Man beveger seg fremover og bakover på brettene, og fiender angriper fra alle vinkler, så det er alltid noe nytt å oppdage. Dette er muligens et kort spill når man tenker på lengde, men underholdningsverdien er likevel stor.



MARIO TENNIS: ULTRA SMASH

Nintendo Wii U
Anbefales fra tre år

Av Bernt Erik Sandnes: Er det noe jeg setter stor pris på, så er det å spille sammen med mine barn. Jeg vet ikke hvor mange spennende runder vi har hatt med dette spillet. Spesielt moro er det om jeg etter en lang ballveksling klarer å plote inn ballen

utagbar for min sønn eller datter. Når det er skrevet, så har de også hatt mang en glede av å knuse meg, og ja, jeg kan vel innrømme at de er bedre enn meg. Men jeg kjemper med nebb og klør og gir meg ikke.

Nå tror du sikkert at Mario Tennis Ultra Smash er vanskelig å spille, men det er det slettes ikke. Spillet er så enkelt at selv barn ned i tre-fire-års alderen vil kunne klare det.

Stemningen er perfekt, og jeg og barna storkoser oss. Grafikken og omgivelsene er sjarmerende og i tro med det vi er vant med fra Ninten-

dos spill. Her finner du selvsagt Mario, Link, Yoshi, Bowser, Prinsesse Peach, Toad og en skokk med andre herlige karakterer.

Holdbarheten er lang, spesielt med tanke på at det er flere spillmoduser å velge blant. Amiibo-opplegget fungerer også veldig bra til dette spillet.

Mario Tennis Ultra Smash er et artig, spennende og veldig underholdende spill som passer for alle aldre, og får deg i konkurransemodus uansett om du spiller alene eller mot andre. Dette er et spill hele familien kan kose seg med.



MARIO & SONIC AT THE RIO 2016 OLYMPIC GAMES

Nintendo Wii U, Nintendo 3DS
Anbefales fra syv år

Av Bernt Erik Sandnes: OL i Rio er over, og med norske øyne kan vi konstatere at det ikke gikk vår vei. Men når Mario & Sonic tar turen til Rio går det adskillig bedre.

For det første så kan jeg innrømme at jeg og barna mine har spilt nesten alle Mario & Sonic-spillene. Vi har kjempet hardt om å vinne og vi har hatt det kjempemoro fremfor skjermen. Nå er et nytt spill her og vi møter en skokk med kjente karakterer fra Nintendo og SEGAs univers.

Alt er så enkelt lagt opp at selv de unge barna vet hvordan de skal gå frem for å få spilt spillet. Dermed passer det også som et perfekt spill for hele familien, til og med mor og far som kanskje ikke er flinke gamere.

I spillet finnes det 14 forskjellige olympiske øvelser, der du må ut i sportsgymnastikk, fotball, rugby, boksing, bordtennis, strandvolleyball, sprint, pil og bue, lengdehopp pluss mye annet. Mest moro er de

forskjellige modusene du kan spille, og her kan du kjøre enkle konkurranser til mer komplekse «turneringer» som tar lengre tid. Alt er opp til dere og hvordan dere vil spille.

Grafikken, lyden og musikken er slik man kan forvente av et slikt spill, og gjør at man kommer i skikkelig kampstemning. Spillet kan spilles igjen og igjen. Vi koser oss regelrett med Mario & Sonic, og selv om jeg for det meste taper ovenfor mine barn, så er det veldig moro.

APP

BARNEVAKTEN.NO/APP



Foto: Matthew Corley/Shutterstock

POKÉMON GO

iOS, Android, anbefales fra ni år

Jakten på Pokémons har fått begeistrede spillere ut i gatene over hele verden. Spillet gir både trim og læring, men unge spillere møter også noen utfordringer.

Pokémon Go er enkelt forklart et stedsbasert mobilspill som hovedsakelig benytter seg av mobilens GPS, internett og kamera. Spillerne må bevege seg ute i den virkelige verden for å fange Pokémons, som hver har sine spesielle egenskaper. Du vil også finne Pokéstops, og når du når femte nivå velger du ett av tre lag du vil tilhøre – rødt, gult eller blått. Samtidig får du tilgang til å gå inn på ulike «gym» – møtesteder som lagene kjemper om å kontrollere.

Morsomt og lærerikt

Pokémon Go er blitt et fenomen som har skapt et enormt engasjement. Spillet er veldig morsomt, og byr på noe nytt og forfriskende. Her kan man ikke sitte inne foran skjermen – man må ut i verden for å få fremgang.

Spillet er lagt opp slik at jo mer man forflytter seg, desto mer fremgang kan man oppnå. I tillegg er

Pokéstops ofte lagt til kjente landemerker, statuer og lignende. Det gir grunnlag for økt lokalkunnskap og læring. Spillet er også sosialt ved at man kan legge ut på jakt sammen.

Må vise ansvar

Pokémon Go er likevel ikke uten utfordringer. I mediene har det blitt fortalt om alt fra brukne bein til eiendomskremling. Pokémons kan dukke opp på alle tenkelige steder, og det er viktig at man ikke glemmer å følge trafikkreglene eller tar seg inn på private eller forbudte områder.

Samtidig er det lett å bli så oppslukt av telefonen at man ikke legger merke til hull eller hindringer i veien. Vi har også sett at mange bruker sykkel for å dekke større områder, og med øynene på skjermen er det lett å krasje i både folk og fe.

Spillet er gratis å laste ned, men det er mulig å bruke ekte penger.

Dette kan være fristende, men med noen ekstra spaserturer kan man få det samme gratis. Forbruket av mobildata kan også bli dyrt dersom man spiller svært mye.

Lag avtale

Det kan være lurt å snakke litt med barna om Pokémon-jakt. Det er viktig å ta ansvar for å følge lover og regler, og å ha et bevisst forhold til sikkerhet. Man kan også lage en avtale om hvilke områder det er greit å bevege seg i, samt pengebruk. Vær også klar over at på gym og Pokéstops er det ofte andre spillere, og selv om de aller fleste er veldig hyggelige bør barna ta vanlige forhåndsregler når de møter fremmede.

Vi anbefaler Pokémon Go for barn fra ni år, men det er ingenting i veien for at yngre barn kan bli med på jakten – men da kan det være greit å ha med en voksen som passer på.



Foto: Fox & Sheep

LITTLE FOX ANIMAL DOCTOR

iOS

Anbefales fra fire år

Appene fra Fox & Sheep er av høy kvalitet, og dette bidraget er intet unntak. Man introduseres for en fargerik og levende verden, der barna tar doktorrollen og skal hjelpe ulike dyr som er blitt skadet. Grafikken er pen og med mange fine detaljer.

Det er for eksempel en rev som er kommet inn på legekontolet med mageknipe fordi han har spist for mye godteri i bursdagsselskapet. En ugle trenger hjelp fordi hun fikk lus da hun satt i parken.

Spillet er enkelt, man ser hva slags medisiner de ulike dyrene trenger og trekker frem riktig behandling. Dersom det er brukne ben må man for eksempel ta frem røntgen og sette beina på plass.

Fremgangen er spennende, og det gir mestring når pasientene blir friske. Alle dyrene er flott animert, og de viser glede og positiv respons når de blir tatt hånd om. Her lærer barna omsorg og viktigheten av å verne om liv. Spillet er dessuten språkløst, og foregår via animasjoner og symboler. Vær oppmerksom på at appen åpner for å se reklame for andre apper. Spillet passer godt for de yngste.

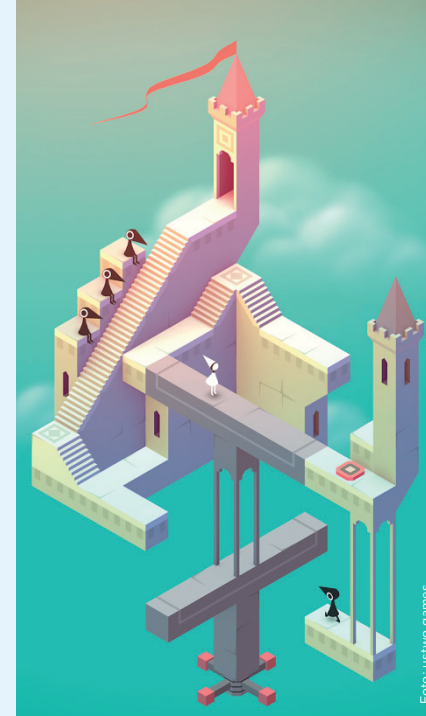


Foto: ustwo games

MONUMENT VALLEY

iOS, Android

Anbefales fra syv år

Denne unike appen er et kreativt puslespill som utfordrer fantasien og byr på finurlige gåter.

Du spiller som prinsessen Ida og utforsker forskjellige brett som du forandrer på for å nå slutt punktet. Brettene blir gradvis vanskeligere, men dette skjer i et tempo som gjør at de fleste vil mestre spillet ganske enkelt. Hvis et brett er vanskelig kommer det enkle hint til hvordan du skal finne løsningen. Utfordringen med spillet er din egen fantasi og kreativitet. Klarer du å tenke annerledes og pønske ut løsningen?

Språket er på engelsk, men det er ikke særlig komplisert og heller ikke viktig for å spille. Spillet er lærerikt og hjelper med å utvikle evnen til å tenke originalt og bruke fantasien.

Monument Valley er svært godt egnet for barn og unge – og for voksne også. Det er gøy og lærerikt, og veldig bra for å lære å løse ulike problemstillinger. Spillet er lett å bruke – med enkle fingerbevegelser styrer du bevegelsene til Ida. Det finnes mulighet for kjøp av et ekstra kapittel når du har spilt gjennom den første runden med brett.

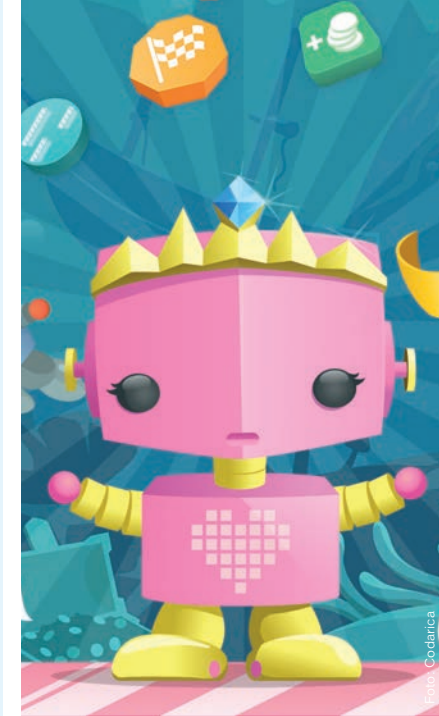


Foto: Codarica

CODA GAME

iOS, Android

Anbefales fra ni år

I Coda Game kan barn lage egne spill med dra og slipp-bevegelser.

Koding, eller programmering av spill, er nyttig å lære for å øke forståelsen for hvordan den teknologiske verden fungerer. I så måte er Coda Game en fin introduksjon til spillmekanikk. Her kan man lage spill innen sjangrene Sidescroller, Whack-a-mole og Paddle Bouncer. Det tilsvarende spill som Air Hockey, Flappy Bird og ulike plattformspill.

Man kan lage spill fra bunnen av eller ta i bruk ulike maler. Ferdige spill kan så deles med andre, og man kan teste spill som andre har laget.

Coda Game er utviklet for barn mellom ni og elleve år. Her lærer barna problemløsning, logikk, kreativitet, spilldesign og mye mer. Språket er på engelsk, eller man kan velge svensk. Uansett brukes det symboler som gjør appen lett å navigere i.

I motsetning til andre apper hvor man lager spill er denne utgaven basert på kommandoer, og ikke visuell opptegning av hvordan spillet skal bli. Dette fordrer mer abstrakt tenking og evne til å lære forhold mellom årsak-konsekvens. Appen er fri for reklame og merkjøp, noe vi synes er svært positivt.

KAOS I ALDERSMERKING PÅ APP

Hvordan skal man forholde seg til at spillapper har forskjellig aldersmerking på ulike plattformer, mens utviklers betingelser ofte sier noe helt annet?

TEKST: RUNE H. RASMUSSEN

Barnevakten får jevnlig henvendelser fra foreldre angående aldersmerking på apper. I det enorme appmarkedet opererer de store aktørene med ulike systemer for aldersmerking, samtidig som utviklerne gjerne har egne retningslinjer i sine betingelser.



Det svært populære sosiale spillet Clash of Clans er blant spillene Barnevakten får flest spørsmål om. Det nylanserte oppfølgerspillet Clash Royale er også blitt svært populært blant norske barn og unge.

Clash of Clans og Clash Royale har følgende aldersmerking på ulike plattformer:

- iOS: 9+
- Android: PEGI 7
- Utviklers betingelser: 13 år

Et vanskelig dilemma

Det store spørsmålet blir dermed: Hvilken av disse aldersmerkingene skal man forholde seg til?

La oss bruke Clash of Clans som eksempel. I utgangspunktet er dette et morsomt og engasjerende spill med potensial for læring, som man kan spille sammen med venner på nett. Samtidig byr spillet på en del utfordringer. Det er mulig å bruke store summer ekte penger på virtuelle produkter, og det finnes en åpen chat. Clash of Clans er imidlertid svært tydelig på hva som

koster penger, og det finnes gode rapporteringsfunksjoner i appen. Så med gode avtaler om hvordan man bruker spillet fremstår dette som et positivt spill som barn kan ha glede av fra syvårsalderen.

Men hva så med utviklernes betingelser om 13-årsgrense? Vilråene til Supercell er ikke vage på dette punktet:

«Du skal ikke opprette en konto eller bruke tjenesten hvis du er under 13 år; du skal begrense bruk av mindreårige, og du skal nekte adgang til barn under 13 år. Du aksepterer fullt ansvar for enhver uautorisert bruk av tjenesten av mindreårige. Du er ansvarlig for enhver bruk av ditt kredittkort eller andre betalingsmåter (f.eks. PayPal) av mindreårige.» (oversatt fra engelsk)

Dersom man lar barn under 13 år spille Clash of Clans betyr det at man lar barna bryte tjenestevilkårene.

Hvorfor har utviklerne satt 13-årsgrense?

Barnevakten spurte rådgiver Khalid Azam i Medietilsynet om noen innspill rundt problematikken.



foreldrene. Mange sosiale medier og spill velger derfor å sette en 13-årsgrense på sine tjenester for å følge denne

Hva er grunnen til at utviklerne setter 13 års aldersgrense på et spill som i utgangspunktet kan passe for yngre barn?

– Children's Online Privacy Protection Act fra 1998 er en amerikansk lov som krever at tjenester som samler inn personlige opplysninger fra brukere under 13 år må ha godkjenning fra

loven. Ettersom mange spill også samler inn personlige opplysninger som navn, epost og geografisk posisjon er også de pålagt å følge denne loven. Brukervilkårene til Clash of Clans følger COPPA-anbefalingene, så det fremstår som at 13-årsgrensen er satt med utgangspunkt i den, forklarer rådgiveren.

Hvorfor opererer iOS og Android med andre aldersmerkinger?

– Samtidig er det flere vurderingsorgan rundt omkring i verden som vurderer spill og apper på mobile plattformer. Disse opererer derimot med innholdsvurderinger, hvor man gir en aldersanbefaling med utgangspunkt i vold, sex, språk, stemning og lignende. Apple har sitt eget system for vurdering av innhold som er satt ut fra en amerikansk egnethetsvurdering, mens spill og apper på Google Play vurderes ut fra det europeiske PEGI-systemet. Dette forklarer hvorfor Clash of Clans eksempelvis får aldersanbefaling PEGI 7 til Android og 9+ på Apple-plattformer.

Hva betyr dette i forhold til norske barn og unge som bruker disse appene?

– Dette innebærer rett og slett at situasjonen er sånn at man ved å følge aldersanbefalinger satt med utgangspunkt i innhold (7, 9+), bryter tjenestens egne vilkår (13 år). Det er likevel sånn at 13-årsgrensen i vilkårene er satt ut fra en amerikansk lovbestemmelse som ikke er lovpålagt å følge i Norge.

Ta hensyn til barns modenhet

Medietilsynet anbefaler PEGIs aldersvurderinger der dette er brukt:

– Dette fordi disse er vurdert ut fra europeisk standard når det gjelder innhold. Samtidig ser vi at disse noen ganger bryter med aldersgrensen i brukervilkårene, da disse kan være vurdert ut fra andre hensyn (f.eks. personvernlovgiving). Det er derfor vanskelig å gi en konkret anbefaling. Der aldersanbefalingen på innhold er lavere enn aldersgrensen i tjenestevilkårene må foreldrene være klar over at de bryter vilkårene, sier Azam.

– Vår anbefaling er at foreldre gjør seg kjent med de ulike spill og sosiale mediene som kan være aktuelt for barnet å bruke, tar hensyn til barnets modenhet og vur-

«Der aldersanbefalingen på innhold er lavere enn aldersgrensen i tjenestevilkårene må foreldrene være klar over at de bryter vilkårene»

derer om den aldersgrensen tjenesten eller plattformen selv opererer med er «riktig» med tanke på eget barn.

I forhold til Clash of Clans har Barnevakten kommet frem til følgende konklusjon i sin spillanmeldelse:

«Vi kan derfor ikke anbefale spillet for barn under 13 år. Spillet kan likevel sies å egne seg for barn ned i syvårsalderen, slik PEGI-merkingen til Android antyder. Her må det bli opp til foreldre å vurdere om de vil la barn under 13 år spille Clash of Clans.»

Dette er en vurdering Medietilsynet støtter, sier Azam.

Vil spriket i aldersgrenser bli ryddet opp i?

– Det finnes ikke et velfungerende system for aldersmerking av apper, og en eventuell etablering av dette krever internasjonale prosesser ettersom dette er et verdensomspennende marked med store og mektige aktører som Apple og Google, sier Kjellaug Tonheim Tønnesen.

– Vi håper likevel at de store aktørene vil ta sitt ansvar ovenfor unge brukere og deres foreldre på alvor, og at det vil bli etablert mer enhetlige retningslinjer.

Medietilsynet kan ikke si noe konkret om situasjonen vil endre seg med det første, men Khalid Azam trekker frem at det har blitt arbeidet for å få til mer harmonisering.

– PEGI, ESRB og andre vurderingsorgan har etablert IARC (International Age Rating Coalition) som har resultert i at Google Play og Microsoft Store nå tilbyr lokalt tilpassede aldersanbefalinger. I Norge betyr dette at aldersanbefalinger på Android og Windows-enheter er samkjørte med spillkonsoller (PEGI). Apple har derimot ikke ønsket å delta i dette internasjonale samarbeidet, men foretrekker å arbeide ut fra sitt eget vurderingssystem, sier Azam.

– I EU ble det like før julen 2015 vedtatt en ny personvernforordning som åpner for en COPPA-lignende aldersgrense. Det er ennå ikke bestemt noen felles aldersgrense, men hvert medlemsland vil kunne sette en nasjonal grense på mellom 13-16 år. Det er derimot vanskelig å si konkret om vurderingsorgan som PEGI aktivt vil arbeide for å samkjøre sine aldersanbefalinger for innhold med aldersgrenser for deling av personlige opplysninger. ■

SPØR KJELLAUG

RÅDGIVER KJELLAUG TONHEIM TØNNESEN
KJELLAUG@BARNEVAKTEN.NO

Har du spørsmål om barn og unges mediebruk?
Ta kontakt med Barnevaktens rådgiver



Gode innstillinger

«Vi har tre barn i alderen seks til elleve år, og har nå investert i PlayStation og de to eldste har fått mobil. Finnes det muligheter for å regulere innhold, pengebruk og så videre på konsoller og mobiler?»

Mor fra Akershus



Foto: Shutterstock

DET ER MULIG å kjøpe spill og elementer til spill (for eksempel brett, våpen, fotballspillere og ekstrastyr) direkte fra spillkonsoller som PlayStation 4, Xbox One og Nintendos Wii U, samt på mobilen.

Når man først har opprettet en profil og tastet inn kredittkort-opplysninger, er det enkelt å handle via konsollenes nettbutikker (i ditt tilfelle PlayStation Network) og i appbutikken på mobilen. Det er også mulig å handle direkte i hvert

enkelt spill. I utgangspunktet er det ikke noen automatisk begrensning på hvor mye penger man kan bruke. Vi anbefaler derfor å konfigurere konsoller og å sette seg inn i innstillingene på mobilen hvor du enkelt kan begrense tilgangen på å handle.

I utgangspunktet kan alle typer spill kjøpes og spilles uansett aldersmerking, men spillbransjen jobber aktivt med å promotere og støtte aldersmerkingen. Merkene er derfor integrert i spillkonsollene, slik at

man har muligheten til å begrense tilgangen til bestemte spill. Det er lett å konfigurere spillkonsollene slik at de kun tillater spill som passer til barnets alder.

I linken under finner du en nyttig og oversiktlig veiledning på hvordan de mest populære spillkonsollene og mobilen kan konfigureres, slik at tilgangen til å spille og kjøpe spill begrenses: angi-nordic.com/nsm-spillguide/kampagne-no/ ■

Pornografisk reklame

«Vår sønn på syv og vennene hans spiller ROBLOX via app på mobilen sin, men har ved flere anledninger fått noe som ligner pornografisk reklame inne i spillet. Det provoserer meg at man kan få reklame ment for voksne i et spill som er populært blant barn. Finnes det ikke noen restriksjoner mot det, og hva gjør man med slikt?»

Pappa fra Møre

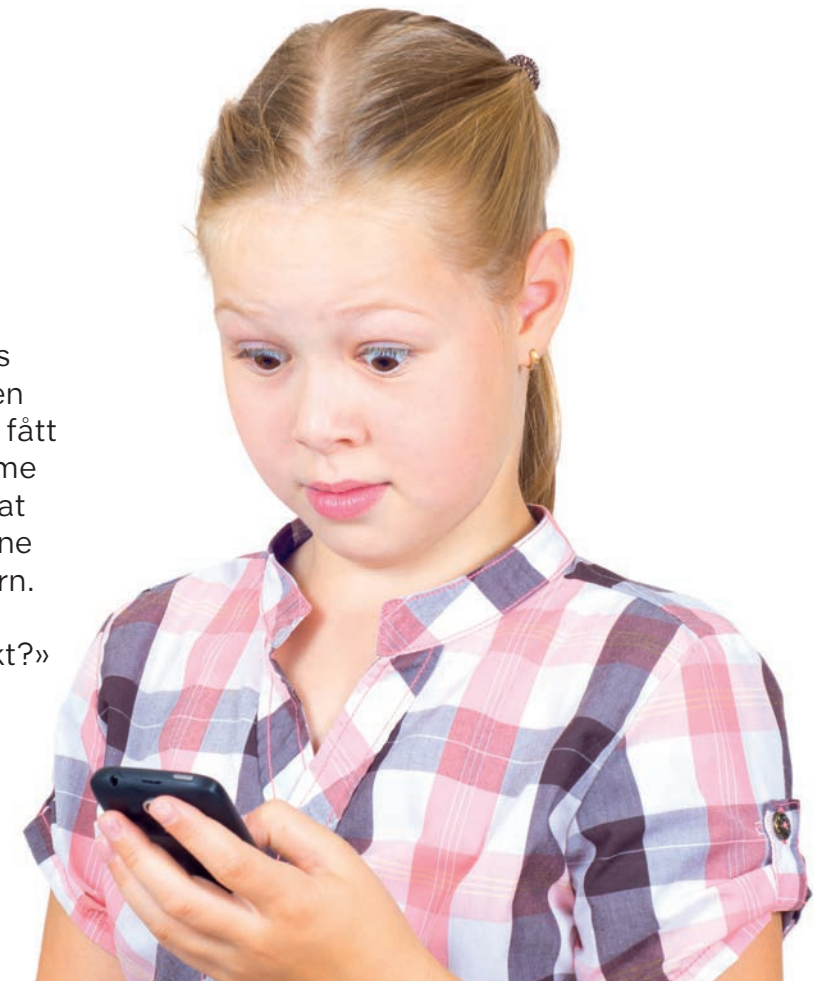


Foto: Colourbox

VI HAR I DET SISTE fått noen henvendelser med klage på upassende reklame i appspill tiltenkt for barn. Reklame til barn er ikke forbudt. Men dersom det er reklame helt klart ment for barn, slik at vi kan si at det er direkte kjøpsoppfordring til barn, er det forbudt etter EU-lovgivning som kommer til uttrykk i følgende bestemmelse i markedsføringsloven:

§ 20 annet ledd: «Det er forbudt å ta med i reklame direkte oppfordringer til barn om å kjøpe annonserte ytelser eller overtale foreldrene eller andre voksne til å kjøpe de annonserte ytelsene til dem.»

Men det du viser til er reklame for voksne og det er paradoksalt nok ikke noen spesifikk beskyttelse i loven knyttet til upassende reklame som er tenkt for voksne.

Vi hadde for en tid tilbake en henvendelse med en lignende sak. Dette gjaldt reklame for spillet til den kjente tv-serien The Walking Dead. Dette spillet er merket 17+ i App Store og ble reklamert for i

«Vi oppfordrer dere som forbrukere til å melde fra om upassende reklame til myndighetene som har mandat til å gjøre noe med det»

Block Craft 3D, som er et populært spill blant de yngste barna, med aldersmerke 4+.

I den forbindelse kommenterte Forbrukerombudet at de ikke har vært borte i denne problemstillingen med appspill tidligere, men at det i realiteten burde være slik at reklamene i spill er tilpasset spillers målgruppe.

Forbrukerombudet er en offentlig myndighet, og deres visjon er å jobbe for en enklere og tryggere forbrukerhverdag, og å forebygge

og stoppe ulovlig markedsføring og urimelige kontrakter.

Forbrukerombudet har jobbet med denne problemstillingen når det kommer til tv og kino. Det skal ikke være sånn at barn skal se reklame for voksenfilmer når de ser barnefilm på kino eller tv. Forbrukerombudet poengterer at det bør være på samme måte med spill. Denne problemstillingen følger altså ikke en eksplisitt lovgivning, men Forbrukerombudet mener det må regnes for god skikk-regler å holde slikt innhold borte fra spill ment for barn.

Siden vi stadig vekker hører om eksempler på det motsatte, så mener jeg at Forbrukerombudet bør orienteres om dette, og eventuelt se på og gjøre endringer i regelverket. Vi videresender derfor din henvendelse til Forbrukerombudet, og oppfordrer dere som forbrukere å melde fra om slik praksis til myndighetene som har mandat til å gjøre noe med det. På forbrukerombudet.no kan dere melde inn både tips og klager. ■



BEGYNN TIDLIG!

SMÅBARN OG
SKJERMBRUK

—

HVORDAN VÆRE
GODE VEILEDERE
OG FORBILDER?

**SKJERMVETT STARTER
FRA DAG ÉN!**

Vi setter fokus på:

- Småbarns mediehverdag
- Gode rammer for skjermbruk
- Tips til apper, spill og ressurser
- Samtale med andre foreldre

**BESTILL TEMAKVELD TIL
DIN BARNEHAGE
ELLER SKOLE**

post@barnevakten.no
Tlf.: 53 51 93 80


barnevakten
Gode råd om barn og medier