



BARNEVAKTEN TEMAMAGASIN, NR. 2, 20. ÅRG. DESEMBER 2020, LØSSALG: 85.-

20 år
2000-2020

DIGITAL BARNDOM

PROBLEMSPILLING?

Hvordan lage gode rammer for spillingen?

SPILLGLEDE

Spillene som samler familien

VOLDSSPILL

Blir barna påvirket?



TEMA SPILLING

SLIK FÅR DU NED KONFLIKTNIVÅET OM SPILL I HJEMMET



ENKLERE TIDER?

FINN NYTTIGE TIPS OG GODE RÅD

barnevakten.no
facebook.com/barnevakten.no

Foto: Shutterstock



LEDER

SPILLING OG GLEDE

ALLE BARN SPILLER. Eller nesten alle ihvertfall. 96 prosent av gutter mellom 9 og 18 år, og 76 prosent av jentene, viser Medietilsynets undersøkelse fra 2020. Spill skaper enormt engasjement og stor glede blant barn og unge, og de store spilltitlene blir diskutert med stor iver i vennegjenger, både på nett og på skoleplassen, over hele verden. Lurer du på hvorfor barna blir så fascinert av spill? Les artikkelen på side 6 i dette magasinet.

SAMTIDIG er det en kjensgjerning at mange foreldre bekymrer seg for barnas spilling. Barnas tid fremfor skjermen skaper konflikter i mange hjem. Hvorfor kan ikke barna gå ut og leke? Hvorfor sitter de i ro foran skjermen og trykker på disse tastene hele tiden? Hvor lenge er det greit at barna mine spiller før jeg setter foten ned? Det er ikke lett for foreldre å forholde seg til disse, og lignende problemstillinger. Dagens oppvekst er helt ulik den vi selv hadde. I «gamle dager» måtte mammaer og pappaer rope for at vi skulle komme inn om kvelden. Nå må vi gjøre det samme for å jage barna ut.

I **DETTE MAGASINET** finner du en rekke artikler som vi håper vil gjøre det litt lettere å finne en god balanse i hverdagen, og som kan hjelpe familien til å bli enige om gode grenser for spillingen. Mange foreldre kontakter Barnevakten med bekymring om at barna kan være spillavhengige. På side 42 kan du lese hva eksperter sier – hvordan kan man vite om bekymringene er reelle eller ikke? Få også med deg artikkelen på side 12, der du får gode råd som kan hjelpe med å dempe konfliktnivået i familien. Spørsmålet om spillvold påvirker barna er også viktig, og på det området er ikke ekspertene enige. Les mer om det på side 36.

ELLERS FINNER du en rekke konkrete tips om gode spill og hvilke produkter som kan passe for dine barn. Hvilke spill er mest populære nå? Hva er de beste familiespillene? Hvilken spillkonsoll skal jeg velge til barna? Hvordan kan jeg lære meg noen triks som gjør at jeg kan spille med barna, og kanskje imponere dem litt? Vi håper at du vil sitte igjen med inspirasjon og en oppmuntring om at spilling og spillglede, ja, det er ganske flott det – både for individ, vennskap og familieliv, så lenge man klarer å beholde den gode balansen i hverdagen.



RUNE H. RASMUSSEN, FAGKONSULENT


barnevakten

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

Nettside
barnevakten.no
facebook.com/barnevakten.no

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

Illustrasjonsfoto
Shutterstock

Foto av ansatte
Studio 1 fotografene

Trykk
Bodoni

Kontakt
Tlf.: 53 00 95 30
E-post: post@barnevakten.no



20 DE BESTE SPILLENE
TIL HELE FAMILIEN

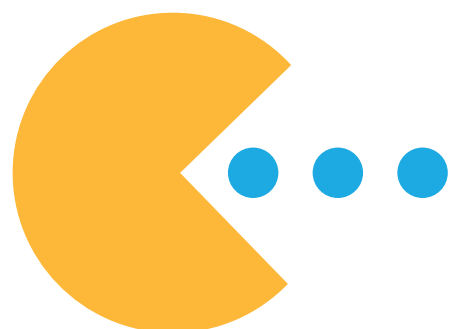


HVILKEN SPILLKONSOLL
SKAL JEG GI I GAVE?
30



HVORFOR ER BARNA SÅ
GIRA PÅ SPILLING?
6

INNHold



10

POPULÆRT NÅ
Hør det fra barna selv

16

IMPONER BARNA
Lær deg spillskills

24

GODE RAMMER
Møt familien Alou

29

DITT OG DATT
Kortnytt med noe attåt

34

SPILL I SKOLEN
Trenger vi det?

47

NYTT SKOLEOPPLEGG
Gaming for foreldre-noobies

KONFLIKT OM SPILL I HJEMMET?
SLIK LØSER DU DET

42



HVORDAN PÅVIRKER
VOLDSSPILL BARNA?

36



SPILLGALE BARN?
GJØR HVERDAGEN
LITT ENKLERE

12



PENGEMAS
I SPILL
40



48

ROBLOX
Dette bør du vite

50

GØY PÅ NETT
Nyttige oppgaver for barna

54

FAMILIEQUIZ
Hvem vet mest om spill?



58
SPILL



63
APP

64

SPØR KJELLAUG



66

AKTIVITETER

Fargelegging og prikk-til-prikk



Barn kan sitte i timevis med spill uten å gå lei.
Hva er det med spill som er så fascinerende?

HVORFOR BLIR BARN SÅ HEKTA PÅ SPILL?

TEKST: KRIS MUNTHE



Som utekontakt i Bærum kommune har Lars Aarvåg-Amundsen vært i kontakt med mange barn og unge som spiller dataspill. Her spenner bruken fra de som har et balansert forhold til de som strever med å legge bort skjermen.

– Dataspill er et utrolig spennende medium. Når man ser på tv tar man imot inntrykkene, mens med spill bestemmer man hva som skjer. Man blir altså en del av handlingen, og valgene man tar påvirker det som skjer i spillet. Det finnes store produksjoner som kan sammenlignes med massive Hollywood-filmer. Her er det spennende fortellinger, nydelig grafikk, stilig musikk og profesjonelle stemmeskuespillere som gir liv til karakterene, sier Aarvåg-Amundsen.

Utekontakten spiller selv, også med sine egne barn på seks og elleve år. Da går det mye i Super Smash Bros-serien og *Fifa* på Nintendo Switch og Xbox.

– Spill gir en verden som man kan fordype seg i. Har man stor fantasi, kan man få utløp for det i eventyrspill. Hvis man er interessert i en bestemt tidsperiode, kan man dra til pyramidene i Egypt i *Assassin's Creed*, eller vandre rundt i vikingtiden. Det finnes mange forskjellige verdener å gå inn i og flotte naturopplevelser som bare venter.

– For noen barn er det konkurranselysten som gjelder, og

gjennom e-sport kan man engasjere seg i det, forklarer Aarvåg-Amundsen.

Byr på et enormt fellesskap

I tillegg bygger barna nettverk både i og utenfor spillene, sier Aarvåg-Amundsen.

– Dette er sosiale arenaer der man kan treffe andre som har noe til felles med en selv. Det finnes jo mange forskjellige typer spill. I førstepersons skytespill kan man kjempe som et lag, samarbeide og koordinere innsats. Her er det mye kommunikasjon og lagarbeid. Og i større eventyrspill kan man møte likesinnede og dra ut på spennende oppdrag sammen, forteller Aarvåg-Amundsen.

Selv etter at skjermen er skrudd av fortsetter kommunikasjonen på andre plattformer.

– Spill kan jo også være sosiale, også de som ikke spilles på internett.



Foto: Eli Kvisvik

«Man blir en del av handlingen, og valgene man tar påvirker det som skjer i spillet»

Det er store samfunn bygget rundt disse, for eksempel i nettfora og forskjellige sosiale medier. Dette blir en massiv møteplass for de som er interessert i noe helt annet enn skihopp og fotball. For barn som ikke har så mange venner i nærmiljøet, ligger det et stort nettverk tilgjengelig på nett, forteller Aarvåg-Amundsen.

Som utekontakt møter han mange ungdommer som forteller at vennskap på nett har fått dem gjennom vanskelige ting ellers i livet.

– Det er altså et sosialt aspekt her som går utover bare det å dele en positiv spillopplevelse. Barn trenger å oppleve anerkjennelse og at de har en plass i livet – det å kunne bety noe og være en del av et fellesskap. Mange opplever dette på nett. Kanskje er dette noe vi voksne ikke helt har innsikt i på samme måte som barn. Vi ser bare at de sitter foran skjermen og spiller, men så ser vi ikke denne sosiale komponenten som også er der. Spill har absolutt en større betydning enn å bare ha det gøy, påpeker Aarvåg-Amundsen.

Ønsker fysiske møteplasser

I 2019 ble Aarvåg-Amundsen tildelt en pris fra Norsk Forening for Spillproblematikk på bakgrunn av hans innsats for sårbar ungdom. Sammen med unge gamere var han blant annet en pådriver for å etablere Spillhuset Bærum i 2016.

– Omtrent hvor enn du går i dette landet så finner du en kunstgressbane. Det signaliserer noe til alle



som er interessert i fotball om at du er ønsket velkommen ut i samfunnet. Vi mangler slike møtesteder for ungdom som er opptatt av andre ting. Også for dataspill er det viktig å ha et fysisk møtested. Det er viktig å kunne forlate gutte- og jenterommet og dra til et sted i nærmiljøet der man ønskes velkommen. Og ikke minst, dette hadde vært med på å normalisere dataspill på lik linje med andre fritidsaktiviteter, forklarer Aarvåg-Amundsen.

Et spillhus er dessuten mye mer enn «bare» et sted for å spille dataspill, presiserer han.

– Når vi sammen med ungdommene skisserte ideen om et spillhus, var tanken at ungdommen selv skulle drive organisasjonen. Dette gir mestring og en opplevelse av at ungdommene har en betydning for andre. De er med på å organisere gamingaktiviteter og bidrar på den måten til å skape fellesskap som andre kan ha nytte av. Vi mennesker er jo sosiale vesener og trenger å møtes fysisk selv om vennskap på nett også er viktig, sier Aarvåg-Amundsen.

Utekontakten opplever også at ungdom som kommer sammen på

«Vær forsiktig med å kutte ned på spillingen for mye uten å ha den sosiale komponenten i bakhånd»

spillhuset deler erfaringer og interesser som ikke direkte dreier seg om spill. Når man møtes fysisk er det enklere å komme i prat også om slike interesser.

Er foreldre for bekymret?

Til tross for at barn og unge opplever mye positivt med dataspill, så er det også noen familier som strever, anerkjenner Aarvåg-Amundsen.

– I noen hjem opplever foreldre en situasjon der barna mister interesse for skolen og fritidsaktiviteter mer og mer. Mange blir engstelige og lurar på om barna har blitt avhengige av dataspill. Samtidig har vi en kultur der det er veldig stigmatiserende med barn som bare er hjemme. Foreldre lurar på hva de gjør feil. Hadde vi hatt like mange spillhus som kunstgressba-

ner og idrettshaller, hadde vi voksne kanskje fått litt mindre «hetta», sier Aarvåg-Amundsen.

Utekontakten mener derfor at det er på tide å normalisere spill, og innse at hele 96 prosent av gutter og 76 prosent av jenter mellom 9 og 18 år spiller dataspill.

– Det er viktig å sende noen signaler om at dette er ganske normalt og at det er mange som er opptatt av spilling. Avviket er vel heller de som ikke spiller dataspill. Samtidig opplever mange foreldre en stillingskrig med barna når det gjelder tallet foran skjermen. Det blir gjerne konflikter om spill og hvilken plass det skal ha i familien. Det er ikke enkelt. Spør man barna om hva de vil så vil de fleste spille veldig mye. Tenker foreldrene at dataspill er noe man skal ha minst mulig av, så blir det en avstand i hjemmet, sier Aarvåg-Amundsen.

Vær i forkant

Med litt planlegging kan man dempe på noen av konfliktene rundt dataspill, mener Aarvåg-Amundsen.

– Reagerer vi like mye på tid foran tv og mobil, som tid brukt på spill?

Dette må sees i en større sammenheng, for eksempel der dataspill er en del av den totale skjermtiden. Jeg opplever selv med mine barn at når de spiller, så ser de ikke så mye på tv. For småbarnsforeldre handler det også om mer praktiske valg, som for eksempel valg av spillkonsoll til barna. Går man for en mer familievennlig variant, som Nintendo Switch for eksempel, så vil man åpne opp for langt flere barnevennlige spill. Så det handler om å sette seg inn i plattformene og hvilke muligheter de har, mener Aarvåg-Amundsen.

Ut fra sin gode erfaring med å spille med egne barn, oppfordrer også utekontakten til å dele spillopplevelser med barna.

– På den måten kan man vise barna at dette ikke bare er noe man gjør for å slappe av, men det er også noe hyggelig man kan gjøre sammen. Da legger man et grunnlag for å snakke om spill på en annen måte. Det signaliserer at spill har en plass i denne familien, og at man kan skape positive opplevelser og samhold. Man trenger ikke å spille med barna absolutt hele tiden. De må også få egentid. Men iblant er dette hyggelig

«Dette er sosiale arenaer der man kan treffe andre som har noe til felles med en selv»

å gjøre, sier Aarvåg-Amundsen.

Han oppfordrer også foreldre til å være forsiktige med å kutte ned på spillingen for mye uten å ha den sosiale komponenten i bakhånd.

– Det sosiale aspektet med dataspill er viktig. Det er veldig mange ungdommer som forteller at de har et fellesskap på nett som betyr mye for dem. Når vi foreldre kritiserer spillingen, angriper vi noe mer enn bare spillingen, vi kritiserer også vennskapene deres. Og det å kutte ut all spilling fører til at barna også mister kontakt med venner, påpeker Aarvåg-Amundsen.

Men hva om det er helt krise?

Ingen regel uten unntak, og det finnes så klart tilfeller der familier strever. Når fraværet på skolen blir

høyt og barna melder seg mer og mer ut av familielivet og trekker inn på eget rom. Hva gjør man da?

– Det er lett å gå i fellen og tenke at datamaskinen er problemet som fører til at sønnen eller datteren ikke lenger besøker barndomsvenner. Det er ikke min erfaring som utekontakt i kontakt med utsatt ungdom. De forteller ofte om utfordringer på andre arenaer der spill blir en trygg havn fra vanskene. Det kan dreie seg om mobbing på skolen, at presset på skolen blir for stort og at man har mistet venner eller opplevd vonde ting. Med det søker de tilflukt på et sted der de ikke kjenner på disse vanskelige tingene i like stor grad, sier Aarvåg-Amundsen.

Han oppfordrer derfor foreldre til å løfte blikket og se på barnets helhetlige situasjon.

– Hva er grunnen til at barnet ditt velger å sitte foran skjermen fremfor andre ting? Når man finner ut det kan man løse problemet og ikke bare symptomet. Men for å komme dit må vi legge bort diskusjonen om spilletid, og ha en prat som går på noe annet enn bare regulering av skjerm, avslutter Aarvåg-Amundsen. ■



DETTE SPILLER BARNA AKKURAT NÅ

TEKST OG FOTO: KRIS MUNTHE

Vi har tatt «temperaturen» hos tre femteklassinger for å finne ut mer om hvilke spill som er populære blant barn, og hva de synes er kjipt og bra med spill.

På Krapfoss skole i Moss møter vi ti år gamle Håvard (til venstre på bildet), Åsmund og Thea som alle har stor glede av spill i sin hverdag. På topplisten nevnes spill som *Roblox*, *Minecraft*, *Fortnite*, *Among Us* og *Rocket League*.

– Jeg spiller både på mobil, konsoll og pc. Akkurat nå er det *Roblox* jeg spiller mest, sier Åsmund.

– *Roblox* er på en måte et spill med mange spill inni seg. Her kan man også lage spill som kan bli populære. *Roblox* er gratis å spille, men man kan bruke ekte penger og kjøpe robux (spillets egen valuta, red.anm.) for å få ting. Gjør man det, kan man få fordeler og bli bedre i spillene. I tillegg får den som har laget spillet en del av pengene.

Thea mener at det alltid er noe nytt å oppdage i *Roblox*, det kan være et nytt spill eller at man selv kan lage noe kreativt og spennende.

– Men jeg liker best å spille og ikke å lage spill. Da synes jeg at det er gøy å lære å bli bedre til å styre spillfiguren. For eksempel i *Tower of Hell*, der man kan bli bedre på å hoppe og bevege seg. Det er som en hinderløype der man skal unngå å være borti farlige ting mens man prøver å komme seg til toppen, forklarer Thea.

Håvard er enig, og det han liker best med *Roblox* er den sosiale biten. Det er nemlig mulig å spille sammen med venner, noe Åsmund ofte gjør når han har overnattingsbesøk.

– Da kan alle ha med sin egen mobil, og så spiller vi og snakker sammen samtidig. Det hender også at vi spiller *Among Us*, sier Åsmund.

Minecraft fortsatt en favoritt

Det virket som om Fortnite-bølgen satte *Minecraft* i skyggen for noen år siden. Men Barn og Medier-undersøkelsen viser at *Minecraft* fortsatt ligger høyt på listen som favoritt hos gutter og jenter i alderen ni til ti år.

– Vi spiller mye survival-delen av spillet. Her må man samle ressurser som trær og stein for å bygge ting. Og man må finne mat for å overleve. Det finnes også dyr og monstre og

sånt som man må slåss mot. Jeg og Håvard hadde en verden på PlayStation der vi spilte sammen og lagde de største slottene som er mulig og fant det beste utstyret som finnes til spillfiguren. I tillegg måtte vi slåss og vinne mot en drage. Vi bygde og spilte sammen i denne verdenen i over et halvt år, sier Åsmund.

«Vi bygde og spilte sammen og lagde de største slottene som er mulig i Minecraft i over et halvt år»

Thea spiller ofte sammen med kusinen og fetteren sin. Da er det «kreativt modus» som står på menyen. Dette er en del av spillet der man får uendelig tilgang til «byggeklosser» og det finnes ingen farer å bekymre seg for. Thea liker å være kreativ og lage fine hus.

Men hva kan være kjipt?

Thea synes at det kan være vanskelig å legge fra seg spillene, fordi det er så fort gjort å bli «hekta».

– Det er ikke lett å legge vekk Ipaden når man først har begynt, fordi da vil man bare spille og spille. Man blir på en måte avhengig, og det synes jeg er litt dumt med spill, sier Thea.

«Spill er sosialt, og selv om man ikke drar hjem til hverandre er man fortsatt sammen med venner på nett»

Håvard for sin del blir irritert på hackere – altså når noen bruker jukseprogrammer i spill. Det kan skje i omtrent alle spill, og da er det umulig å vinne mot dem, mener han. Thea synes dessuten at det er kjipt

å møte på spillere som svindler henne.

– I *Roblox* er det mulig å bytte bort ting som man har fått i spillet. Det kan for eksempel være et kjæledyr, en kul bil eller noe annet verdifullt. Så hender det at andre kommer bort midt i spillet og spør om å få bytte noe. De sier gjerne at jeg må starte med å gi fra meg tingen, men så tar de imot denne og stikker av fra spillet. Da får de beholde tingen jeg har gitt fra meg, uten at jeg får noe igjen. Det synes jeg er dårlig gjort, forteller Thea.

Frister å bruke ekte penger

Mange av spillene som er populære blant barn, eksempelvis *Roblox*, *Fifa* og *Rocket League* – er gratis å spille, men byr på valgfrie kjøpemuligheter. De tre femteklassingene er veldig klare på at det frister å bruke ekte penger.

– Jeg spiller Ultimate Team i *Fifa*, og der kan man få bedre fotballag raskere hvis man bruker ekte penger. Og det hjelper jo når man skal spille mot andre på nett. Allikevel tror jeg at det er minst like viktig å øve på å bli god, så det hjelper ikke bare å bruke ekte penger på å kjøpe de beste fotballspillerne, sier Håvard.

For Håvard frister det allikevel å bruke ekte penger i *Roblox* iblant, for å få bedre våpen i paintballspillet *Big Paintball*. Og Thea forklarer at det er mye reklame for kjøpemuligheter inne i *Roblox*.

– Akkurat det er litt irriterende, fordi man går rundt i spillet, og så plutselig kommer det opp reklame for at man kan kjøpe noe. Så det blir litt masete, mener Thea.

Til slutt spurte vi om femteklassingene har noen gode råd til foreldre med barn som spiller.

– Husk at spill er sosialt, og selv om man ikke drar hjem til hverandre er man fortsatt sammen med venner på nett. Husk også at spill er lærerikt, man kan for eksempel lære engelske ord i *Minecraft* og bli bedre i matte når man bygger. I tillegg så blir man kreativ, avslutter Åsmund, Thea og Håvard. ■

VILL PÅ SPILL!

HVA MÅ TIL?

De fleste som har barn og unge i huset vet at gaming er en stor del av de unges liv, spesielt de av oss som har gutter i huset.

KJELLAUG TONHEIM TØNNESEN, FAGLIG LEDER I BARNEVAKTEN



«Det er status å ha en pappa (eller mamma) som har spillutstyr, som kan «skikkelig gaming» og som spiller med dem»

Spilling er en viktig fritidsaktivitet og en virtuell lekeplass hvor det skjer mye sosialisering, akkurat som i leken i det virkelige livet. At de sitter alene på rommene sine og spiller, betyr ikke at de er usosiale. De fleste spiller online sammen med og mot andre. Og veldig ofte er det med barn de kjenner fra skolen og nabolaget.

Foreldre på sidelinjen

Både på innholds- og utstyrssiden er det en rivende utvikling, og barn griper det nye med entusiasme og nysgjerrighet. På sidelinjen står vi foreldre, hvor de fleste av oss hverken har erfaring med eller interesse for gaming, og er travle voksne som strever med å finne tid og energi til å sette oss inn i nok en arena. Det blir lett noe fremmed som blir sett på som passiviserende, meningsløst og usosialt, og dermed også lett en kime til engstelse, frustrasjon og krangling.

En ting er uenigheter mellom barn og voksne, men vi erfarer også at mange foreldre sliter med uenighet seg imellom. Spesielt erfarer vi dette i situasjoner hvor foreldrene ikke lenger bor sammen, men har delt omsorg for barna. I tillegg kan det være uenigheter innad i et klassemiljø på hva barna skal få lov til og ikke.

I Medietilsynets foreldreundersøkelse fra 2020 kan

vi faktisk lese at det er en økning i uenigheter: Uenighet om hvilke dataspill barnet spiller; til sammen 64 prosent i 2020 mot 61 prosent i 2018. Uenighet om tidsbruk på dataspill har også økt; til sammen 81 prosent oppgir at dette forekommer ofte, av og til eller sjelden, mot 71 prosent i 2018.

Mener selv de spiller for mye

Det er også interessant å merke seg 9 til 18-åringers refleksjoner rundt sin egen skjermtid i Medietilsynets undersøkelse fra 2018. Blant guttene var det 25 prosent som mente de spilte for mye og 29 prosent som mente de var altfor lite med venner utenom nettet. Blant jentene var det 13 prosent som mente de spilte for mye og 34 prosent som mente de traff for lite venner utenom nettet (her ble det også spurt om andre aktiviteter som mobilbruk og sosiale medier, og så videre). Kan det være at vi kan ha større frimodighet på å hjelpe dem med å få mer offlinetid med venner?

I samme undersøkelse sier barn og unge at gaming er den fritidsaktiviteten foreldre er minst interessert i. Kanskje det er derfor vi stadig erfarer at det er stor stas og nærmest status å være den eleven i klasserommet som har en forelder som kan gaming. På temakvelder med

BARN OG MEDIER-UNDERSØKELSEN

Hovedfunn i Medietilsynets rapport om barn og gaming fra 2020, gjennomført blant barn i alderen 9 til 18 år:

- 86 prosent av 9–18-åringene spiller dataspill; 96 prosent av guttene og 76 prosent av jentene.
- 51 prosent av de som spiller spill, har spilt spill med aldersgrense 18 år – en andel som øker betydelig med alder og er klart størst blant guttene.
- Nesten seks av ti sier at gaming er sosialt.
- Syv av ti mener spillingen gjør dem flinkere i engelsk.
- 58 prosent har kjøpt noe med ekte penger i et spill – enten selv eller ved at foreldrene har kjøpt noe for dem.
- Nesten fire av ti 9 til 18-åringer som har kjøpt noe med ekte penger, spurte ikke foreldrene først sist gang de gjorde et slikt kjøp.

foreldre har vi en og annen spillentusiast. Det er stort sett alltid pappaer i alderen 30–45 år. Og det interessante er at det alltid er positivt å få de i tale. I Medietilsynets undersøkelse fra 2018 ble det spurt om barn i alderen 9–18 år sitt syn på foreldrenes skjermbruk. Det er interessant å merke seg at det er 14 prosent som mener at foreldrene spiller for mye, mens 26 prosent sier at foreldrene spiller for lite.

Min erfaring etter mange års samtaler med barn og unge er at det klages på mammaer som sitter på mobilen og spiller *Candy Crush* og *Hayday*, mens det er status å ha en pappa (eller mamma) som har spillutstyr, som kan «skikkelig gaming» og som spiller med dem. Blant de som klager på at foreldrene spiller for mye, så finner vi nok også pappaer som ikke klarer å styre tiden. Det har vi også erfart eksempler på. Men poenget mitt her er at de som kan gaming kan være en god og viktig ressurs både i foreldregruppen og overfor barna.

Tre viktige aspekter

På bakgrunn av erfaring og forskning vil jeg i det følgende trekke frem tre viktige aspekter med barn og spilling som vil kunne gjøre hverdagen litt enklere og mindre konfliktfylt både for barn, unge og voksne.



VIS INTERESSE OG SKAFF DEG KUNNSKAP

Barn i en søskenflokk kan være nokså forskjellige, og kan velge ulike fritidsinteresser i oppveksten. For de av barna som er glade i spilling, så anbefaler jeg å investere tid i å vise interesse for barnets og ungdommens spillhobby på lik linje med andre fritidsinteresser de har. Og husk, i denne fritidsaktiviteten så slipper du dugnadstimer, og du kan konsentrere deg om å prate med barnet, la barnet vise deg og kanskje spille med. Kontakten du får med barnet eller ungdommen er unik, og erfaringen og innsikten du skaffer deg ved å være litt tett på, vil gi deg verdifull kunnskap som gjør det lettere å få til god dialog og til å sette relevante rammer for spillingen.

I tillegg kan du skaffe deg informasjon om konsoller, og konkrete apper og spill på barnevakten.no. Vi tester og skriver anmeldelser på de fleste spill og mange apper.



SØRG FOR BALANSE I HVERDAGEN

Barn kan være storspillere uten at de er problemspillere. Barnevakten får jevnt og trutt telefoner fra fortvilte foreldre som gjerne starter samtalen med at barnet er spillavhengig og at man trenger råd. Samtalen viser derimot ofte at det er en fint fungerende gutt (som oftest) som lever med balanse i hverdagen, men som bruker all sin fritid til spilling.

Vår erfaring er at de store gamingårene er mellom 13 og 17 år. Det er foreldres ansvar at barn og unge får nok tid til hvile og søvn, lekser, fysisk aktivitet, å være med venner og familie og kanskje også litt husarbeid. Utover det kan man, spesielt i tenårene, bruke mye tid på spilling uten at det er et problem som må behandles. Her må vi senke skuldrene og skjønne at vi ikke kan sammenligne vår barndom med hvordan det er å vokse opp i 2020.

Gjør gode avtaler

Vi må likevel være klar over at spillindustrien er big business, og at det legges opp til at flest mulig skal bruke mest mulig tid og penger i spillene. Belønningssystemer bygger opp under dette, og mestring og status i spill gir dopamin og lykkefølelse som man kan bli hekta på. Snakk med barnet eller ungdommen din om spilletiden, og gjør gode avtaler som ivaretar balansen i hverdagen, men som også gir spillentusiasten mulighet til utfoldelse. Å holde på noen faste aktiviteter som gir naturlige avbrekk er et godt tips. Et annet viktig tips er å få nok tid til «å lande hjernen» før man skal sove. Mange søvneksperter anbefaler skjermfritt fra cirka én time før man skal sove.

FORELDRESAMARBEID

I barneskolen handler spilling i stor grad om å ha det sosialt og gøy med andre barn fra skolemiljøet og nabolaget. De møtes i spill utenom skoletiden, og de følger de samme gamerne på Youtube. Barna går litt i flokk, og det kan i perioder være viktig å ha de samme spillene som de andre, og å ha spilletid samtidig med de andre.

Her er det viktig å respektere at vi kan mene forskjellig fra hjem til hjem, men la ikke det stoppe dere fra å ta en prat i foreldregruppen, og kanskje også få til noen felles avtaler. Del gjerne i jente- og gutteforeldre, eller andre allianser hvis det er vanskelig å få til noe med alle.

Ønsker hjelp til å finne felles offlinetid

En viktig erfaring jeg har gjort meg spesielt på kveldsskolene vi har i barneskoler med elever og foreldre sammen, er barnas ønske om at vi voksne samarbeider for å gjøre ting enklere for dem. Jeg har opplevd flere ganger at barn tar opp at de ønsker at de voksne hjelper dem å finne felles offlinetid, for de har egentlig lyst til å være mer sammen også fysisk. Vi voksne klager på at de aldri er ute og leker og finner på ting utenom organiserte fritidsaktiviteter. Men her er min erfaring at barna trenger hjelp til å rydde vekk skjermen noen timer i løpet av uken for å få organisert den frie leketiden – hjelp til å finne tid til å koble av digitalt og til å «henge ilag» live.

Andre tips til tema man kan snakke om i fellesskap: Aldersgrenser, når skal vi logge av på kvelden, pengebruk i spill, varsling ved utestenging og mobbing, tiltak for å bygge vennskap og så videre. ■

«Det er viktig å respektere at vi kan mene forskjellig fra hjem til hjem»



INNSPILL TIL SPILLPRAT PÅ FORELDREMØTE

- Hva tenker og erfarer dere kan være positive effekter av å spille dataspill, og er det noen utfordringer?
- Kan kontakt via spill bidra til å styrke fellesskapet og tilhørigheten i klassen? Eventuelt hvordan eller hvorfor ikke? Hva må eventuelt til for at det skal få en positiv innvirkning på miljøet?
- Hva tenker dere er passe spilletid? Hvordan er det hjemme hos dere? Er det soner i huset eller tidspunkt på døgnet det er bra med skjermfritt?
- Noen foreldre forteller at det er lettere å ha regler for skjermtid og skjerminnhold når de samarbeider med andre. Er det noe dere ønsker å få til? Eksempler: Skjermfri samtidig, hvordan forholde seg til aldersgrenser, når skal vi logge av på kvelden, pengebruk i spill, varsling ved utestenging og mobbing, tiltak for å bygge vennskap.
- Vi vet at en del barn synes det er vanskelig å snakke med foreldrene om triste eller urovekkende opplevelser på nett og i spill. Hva tror dere kan være grunnen til det, og hvordan kan vi være voksne som barn og unge tør og vil snakke med om det som er vanskelig?
- I spill kan barn bli tøffere med hverandre og røffere i språket enn når de kommuniserer ansikt til ansikt. Hvorfor er det slik, og hvordan kan vi forebygge det?
- Noen barn opplever pengebruk i spill som press og statusjag. Hva tenker dere om bruk av penger i spill, og hvordan kan foreldregruppen eventuelt bidra til at spillingen blir positiv?
- Hva tenker dere om aldersanbefalinger på konsollspill (PEGI), og hvordan skal vi forholde oss til aldersmerkingen på appspill (spilletets brukervilkår, Google Play, App Store)?

SLIK GRUSER DU BARN I SPILL

Er du helt fersk til konseptet, eller livredd for å ta i en håndkontroller? Vi har snekret en guide slik at du kan imponere barna (og kanskje vinne) i dataspill.

TEKST: KRIS MUNTHE



GRATULERER!

Du har tatt det tapre valget kun de modigste begir seg ut på. Du skal tømme deg opp til å ta seieren over barna i dataspill. Veien blir ikke enkel, men belønningen stor, og kanskje du til og med vil ha det gøy i prosessen. Ved å spille med barna dine kan du få fordeler som:

- Mer innsikt i barnas spillhverdag
- Sosiale kvelder der dataspill kan bli familiens «nye brettspill»
- Mindre kranling om spilletid
- Mer kunnskap som gjør det lettere å sette grenser for barnas spilling

Forskning på familier og bruk av dataspill viser nemlig jevnt over at foreldre som engasjerer seg, og til og med spiller med barna, får en bedre og mindre konfliktfylt hverdag rundt spill.



«Ikke vær bekymret. I de enkleste spillene bruker man kun noen av knappene, og spillene har som regel en opplæring»

Å se barna spille *Fortnite* eller *Minecraft* kan virke like komplisert som å se en kirurg ved operasjonsbordet. Men alle må krabbe før de lærer seg å gå, et prinsipp som også gjelder for spill.

Det er enklest å spille med en håndkontroller. Disse er som regel bygget opp med én eller to joysticks (til å styre kameraperspektiv og bevegelse), fire knapper i front og to til fire knapper bak.

Dersom man spiller på en datamaskin, bruker man som regel tastene A, W, S og D for å bevege seg, mellomrom-knappen for å hoppe, og musen for å kikke rundt og samhandle med ting i spillet. Man kan også koble opp en Xbox-kontroller til en datamaskin.

Ikke vær bekymret. I de enkleste spillene bruker man kun noen av knappene, og spillene har som regel en opplæring som lærer deg akkurat hva du skal trykke på.

Eventuelt så er det instruksjoner for de ulike knappene inne i innstillinger-menyen.

Spillene du bør starte med

Enten målet ditt er å overta tittelen som ny verdensmester i *Fortnite*, eller kos og hygge med barna – så må alle starte et sted. Heldigvis lever todimensjonale spill som er inspirert av Mario i beste velgående. Disse egner seg godt til øvelseskjøring.

Dersom du selv lekte med Super Mario i egen barndom, har du et umiddelbart fortrinn allerede nå. Spill i dag er nemlig, i mange tilfeller, enklere å spille enn før (ja, vi snakker om deg, din slemme flammeskytende Bowser som ikke lot oss komme forbi). Hvor ofte var det ikke slik at man måtte starte hele spillet på nytt bare fordi man ikke hadde flere liv igjen?



DITT EVENTYR, DIN TRENINGSHISTORIE!



Bli med på et episk treningseventyr eller utforsk alle de morsomme minispillene! Treningen tilpasses ditt nivå og passer like godt for nybegynnere som viderekomne!

Kun til Nintendo Switch
(selges separat)



Hvis du vil utfordre spilltronen til barna, så er disse titlene blant spillene som er et godt sted å starte. Dette er spill som passer utmerket for både barn og voksne, og som man kan kose seg med i fellesskap.

NYTTIGE TIPS

Som foreldre er det lurt å ha en liten «verktøykasse» til de gangene man er på jakt etter informasjon om spesifikke spill:

- Les spill- og appanmeldelser på barnevakten.no og andre nettsider (gamer.no og nrk.no)
- Se klipp av andre som spiller på Youtube (det kan man lære mye av)
- La barna ta ekspertrollen ved å vise frem og fortelle om spill
- Les nøye gjennom PEGI-merkingen og informasjon i spillbutikken

Barna i dag har det lett. Om spillfiguren faller ned et stup, må man i verste fall spille om igjen de siste fem minuttene. Kun vi foreldre forstår hva som virkelig stod på spill i nervepirrende øyeblikk der vi enten vant spillet, eller måtte starte hele sulamitten forfra.

Livet er enklest i to dimensjoner

Dersom du har en spillkonsoll anbefaler vi spillet *Rayman Legends*. Dette minner litt om Mario-spillene der man beveger seg bortover en bane og skal overleve stup og skurker.

Har man en Nintendo Switch-konsoll, kan man gå for *New Super Mario Bros. U Deluxe*. Her får man enda mer hjelp ved å kunne velge en kaninkarakter som er udødelig i møte med fiender. *Unravel* er et annet spill som bør nevnes, samt det litt mer avanserte *Ori and the Will of the Wisps* som finnes til pc og Xbox.

Poenget er at disse spillene foregår i 2D. Det betyr at man får mindre å tenke på fordi man kun beveger seg forover og bakover i landskapet, og man lærer grunnleggende spillmekanikk. Det er heller ikke mange knapper å holde styr på om gangen. For mange som har vokst opp med de gode gamle klassikerne som *Mario* og *Sonic*,

har denne type spill mye til felles med disse.

I tillegg er dette spill som også mange barn liker. Både *Rayman Legends*, *Unravel* og *Super Mario* byr på muligheter for at flere, og dermed foreldre og barn, kan spille sammen.

Ferdig mestret, hva nå?

Fra i all hovedsak å bevege seg sidelengs, skal vi nå lære å bevege oss i tredimensjonale rom og styre kamera-perspektivet samtidig. Klarer man dette er faktisk mye av basisen på plass for å mestre mer kompliserte dataspill som *Minecraft* og *Fortnite*.

Her vil vi anbefale *Crash Bandicoot 4* og *Super Mario Odyssey*. Premisset minner om spillmekanikken i to-dimensjonale Mario-spill. Vel, bortsett fra at disse er tredimensjonale så klart. Konseptet er allikevel å samle mynter eller frukter, unngå stup og å hoppe oppå fiender.

Det er noe kamerahåndtering, men ikke så mye, og i tillegg er vanskelighetsgraden fullt overkommelig. Et neste steg etter dette kan være *Minecraft*, *Splatoon 2* og *Plants vs. Zombies: Battle for Neighborville*, som er enda litt mer komplisert igjen, og som lærer deg å sikte mer nøyaktig (nyttig for å mestre skytespill). ■

DE BESTE FAMILIEVENNLIGE SPILLENE

De siste årene har Barnevakten testet hundrevis av spill og apper for å veilede foreldre. Her får du våre beste tips til familievennlige spill.

TEKST: KRIS MUNTHE

Dataspill er gøy, og nesten alle barn spiller ifølge Medietilsynet sine undersøkelser. Sammenlignet med tidligere funn er det også flere jenter som spiller nå enn før.

Mange voksne spiller også, og i en tid der det er fort gjort at familien ender opp på hver sin skjerm, kan spill være en anledning til å samle store og små til kos og hygge. Dataspill kan rett og slett være det nye brettspillet.

Derfor har vi i Barnevakten testet en hel haug med spill for å veilede deg som forelder i «spilljungelen». På de følgende sidene får du en oversikt over gode barne- og familievennlige titler.



SUPER MARIO BROS. U DELUXE

Nintendo Switch – plattform/action
PEGI 3 – passer fra seks år

Mario-spillet som alle kan mestre.

Super Mario Bros. U Deluxe er nok et av de beste todimensjonale Mario-spillene som finnes. Her får man kjenne på den klassiske følelsen, samtidig som opptil fire spillere kan fange mynter, hoppe på fiender og løpe mot målflagget før tiden renner ut.

Det er også mulig å velge vanskelighetsgrad, og den som strever mest kan velge en kaninkarakter som er u dødelig for fiender. Ved vanskelige partier kan man dessuten gjøre seg om til en flytende boble slik at en mer dreven spiller kan bære byrden videre.



OVERCOOKED 2

Playstation 4/Xbox One/Windows/Nintendo Switch – simulator
PEGI 3 – passer fra åtte år

Samarbeid og lag mat i kaotiske omgivelser.

Overcooked 2 vil nok by på både glede og frustrasjon (du er herved advart). Her skal opptil fire kokker lage mat i helsprø omgivelser.

Prosessen høres enkel ut. Det tikker stadig inn nye bestillinger med ønskede ingredienser. På kjøkkenet har man komfyr, skjærebrett, tallerkener og ingredienser. Så her er det lurt å fordele oppgaver, fordi matbestillingen går på tid. Om ikke det er nok, så byr spillet på all slags utfordringer på din vei. Hva om ingrediensene og kokkeredskapene er adskilt på to lastebiler som kjører på en motorvei? Eller kjøkkeninnredninger som stadig blir adskilt på grunn av jordskjelv?

Overcooked er hysterisk morsomt, gøy og krevende. Her må man rett og slett samarbeide, og spillet passer både for voksne og barn. Hvis man liker konseptet bør man også sjekke ut flyttespillet *Moving Out* som bygger på mye av det samme.



MARIO KART 8 DELUXE

Nintendo Switch – bilspill
PEGI 3 – passer for alle aldre

Fart og moro for store og små.

Mario Kart 8 Deluxe er et nydelig spill som passer for hele familien. Konseptet er enkelt, her skal man kjøre om kapp i gokarter og komme først i mål. Mye skjer allikevel mellom start- og målstreken. Man kan nemlig bli spist av planter, falle i lava og så kan man sabotere for motstanderen. Kast bananskall, bomber og annet av hindringer for å sakke konkurrentene.

Med flerspillermulighet kan familien spille på samme skjerm, eller så kan barna spille på nett mot andre. Er man helt fersk til bilspill, kan 3- eller 50-åringen skru på assistanse som styre- og kjørhjelp, og dermed bli med på moroa.

Vil man ha denne opplevelsen ut på stuegulvet, bokstavelig talt, kan man skaffe seg *Mario Kart Live Home Circuit*. Her kan man lage fysiske bilbaner med puter og leker, og så kjøre en «radiostyrt» bil med Switch-konsollen. På konsollskjermen ser man stua, og artige animasjoner og spillgrafikk lagt opp på det igjen.



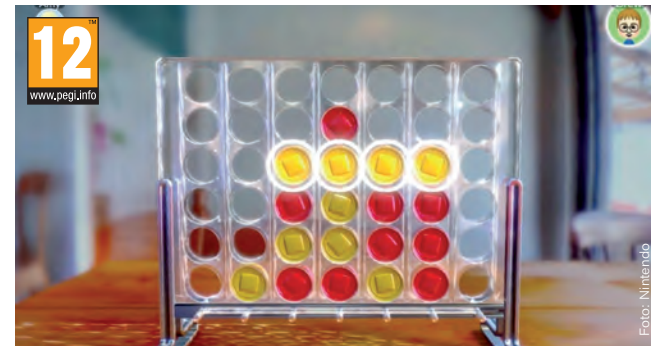
ROCKET LEAGUE

Playstation 4/Xbox One/Windows/Nintendo Switch – bil/sport
PEGI 3 – passer fra åtte år

Spill «bilfotball» med Rocket League.

Rocket League blander det beste fra fotball med det beste fra bilkjøring. Her kjører man radiostyrte biler på en fotball- eller basketballbane. Poenget er så klart å få ballen i nettet og skåre flest mål. Til hjelp kan kjøretøyene hoppe og bruke turbo. Dette må man utnytte for alt det er verdt til å styre ballen i riktig retning eller blokkere skudd mot eget mål.

To spillere kan konkurrere mot hverandre på en og samme konsoll, eller så kan man samarbeide mot andre på nett. Dette er et spill som er kaotisk og underholdende, samtidig som det virkelig trigger konkurranseinstinktet.



CLUBHOUSE GAMES™: 51 WORLDWIDE CLASSICS

Nintendo Switch – brettspill
PEGI 12 – passer fra tolv år

Få tilgang til «alle» brettspill i verden.

Dette spillet er nesten obligatorisk for alle som liker brettspill. Her får man 51 brettspill fra hele verden samlet på ett og samme sted. Det beste av alt er at man slipper oppryddingen og lagringsplassen etterpå!

Fire på rad, bilbane, sjakk, ludo, golf, dart, bowling, blackjack og mer. Her er det noe for alle og enhver. I kraft av at hele vidunderet er på Nintendo Switch-konsollen, som også er bærbar, kan man alltid ha med seg brettspillene på reisefot.

Man bør være oppmerksom på at noen av spillene krever at man har avtagbare kontrollere (det har ikke Switch lite), og flere Switch-konsoller (lokal flerspiller).

SUPER MARIO PARTY

Nintendo Switch – brettspill
PEGI 3 – passer fra seks år

Få brettspillfølelsen med Super Mario Party.

Dersom du samler flere til kos og hygge, enten det er familie eller venner, så er *Super Mario Party* en absolutt vinner. Dette er et digitalt brettspill med terningkast der man skal samle så mange stjerner som mulig for å vinne. I tillegg får man kjøre seg i morsomme minispill som er utrolig underholdende. Balanser på en tønne og kom først i mål, unngå ville fotballspillere som prøver å løpe deg ned, sprut motstanderne med vanngevær, samle mer mynter enn de andre, og mye mer.

Spillet er lystbetont og intuitivt, slik at også de som ikke spiller så mye til vanlig vil oppleve god underholdning. Med opptil fire spillere kan man konkurrere eller samarbeide på én og samme skjerm. Det finnes nemlig et modus som byr på gode samarbeidsaktiviteter.



MINECRAFT DUNGEONS

Playstation 4/Xbox One/Windows/Nintendo Switch – action
PEGI 7 – passer fra syv år

Utforsk og slåss i mystiske grotter.

Minecraft Dungeons setter kanskje kreativiteten på pause, men byr på action i Minecraft-universet. Her kan opptil fire spillere gå løs på edderkopper, trollmenn, større uhyrer, zombielignende skapninger og mer. Man kjemper med hjelp av slagvåpen, pil og bue og magiske elementer. Samarbeid er altså nøkkeldet, og man kan spille sammen på en skjerm.

For barn og unge som ønsker et actionalternativ, kan dette være veien å gå, og det er et spill som er mindre virkelighetsnært enn andre spill. Dungeons er ikke særlig realistisk, og fiender forsvinner fra skjermen etter en stund når de blir overvunnet. Det er også mye humor i bruk for å lette på stemningen.

For de som er i det mer kreative hjørnet, er så klart det klassiske Minecraft-spillet et glimrende alternativ. Her kan små og store i husholdningen bygge alt fra eventyrslott til eget hus i riktig målestokk. Og man kan bygge sammen med andre.

PLANTS VS. ZOMBIES: BATTLE FOR NEIGHBORVILLE

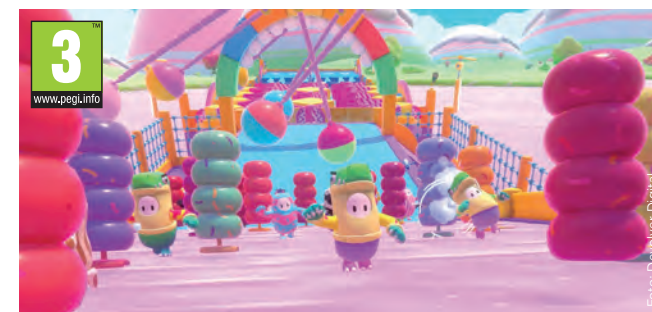
Playstation 4/Windows – action
PEGI 7 – passer fra syv år

Se zombier og planter gå i tottene på hverandre.

Dette er et av de mildere skytespillene på markedet. I stedet for soldater og tanks er det her planter og snåle zombier som skyter på hverandre.

Handlingen er fremstilt med tegneseriegrafikk. Planter og zombier går løs på hverandre med våpen som fargerike pistoler, kanoner, laservåpen, knyttnever, miner og eksplosiver. Disse ser ikke ut som ekte våpen.

Allikevel er spenningen og intensiteten til å ta og føle på! Dette føles som et skytespill med kule figurer og mye action. Man kan spille alene, på nett mot andre og som en del av et lag, eller i samme fysiske rom som en venn med delt skjerm. På Nintendo Switch anbefaler vi *Splatoon 2*.



FALL GUYS: ULTIMATE KNOCKOUT

Playstation 4/Windows – hinderløype/battle royale
PEGI 3 – passer fra åtte år

Hold takten i ville hinderløyper.

Fall Guys: Ultimate Knockout minner om tv-serien *Wipeout*. Her skal seksti deltakere konkurrere i ville og rare hinderløyper om å komme først i mål. Konkurransen foregår over flere runder, og hver gang lukes et gitt antall spillere ut til det står én vinner igjen.

Spillet er fullt av kaos og moro, enten det er dører som går tilfeldig opp og igjen, gigantiske kuler som ruller mot deg, eller roterende plattformer – dette er gøy og frustrerende på samme tid. For å spille sammen må man ha hver sin konsoll, men hvis ikke er det fullt mulig å bytte på tur, og det er ofte gøy å stå på sidelinjen og se på.

«Det er ikke alltid så greit å regulere spillingen. Barn har forskjellige personligheter og reagerer på forskjellig måte»

HER ER DET BARE SPILLING I HELGENE

– Vi har ikke kommet til Norge for at barna våre skal kaste bort leksetid på dataspill. De får bare lov til å spille i helgene hjemme, sier pappa Nashaat (42).

TEKST OG FOTO: EVA ALNES HOLTE



– Det må ikke bli så mye spilling at det går utover familielivet. Foreldre og barn trenger å snakke sammen for å ha det bra hjemme, sier mamma Boshra.

Vi møter familien Alou på Grefsen i Oslo. Mamma Boshra (37) serverer kaffe og kaker med dadler, havre og honning. Guttene Mohamad (15) og Dovlan (14) tar plass i sofaen, klare for en prat om det de liker aller best å gjøre på fritiden: Spille dataspill.

– Da vi bodde i Syria fikk vi spille så mye vi ville, enda vi var små, forteller Dovlan.

– Da gikk dere ikke på skole, repliserer pappa Nashaat.

Familiegjenforening

Nashaat kom til Norge i 2015. Året

etter fikk Boshra og sønnene komme etter på familiegjenforening.

Guttene var elleve og ti år ved ankomst Norge. De hadde ikke gått på skole i Syria på grunn av krigen. Dette bekymret selvfølgelig foreldrene da de bodde i hjemlandet. De så ingen fremtid for barna sine der.

– Vi er glade for at sønnene våre nå har mulighet til å få seg en utdanning, sier Nashaat.

Mohamad og Dovlan går i dag på samme skoletrinn som sine jevnaldrende.

– De klarer seg bra, men det er

mange fagord de ikke har lært seg ennå, sier moren.

– Derfor må de lese mer enn de andre elevene.

Kranglet om spillingen

At guttene gjør leksene sine og får gode karakterer er viktig for foreldrene. Den første tiden spilte de altfor mye og det gikk utover skolearbeidet. Foreldrene bestemte derfor at de bare skulle få spille i helgene og i feriene.

– Det ble litt krangling når vi nektet dem å spille, men etter tre runder med argumentering forstod de til

slutt vårt synspunkt, sier Boshra.

Hun forteller at hun kjenner foreldre som sliter med å sette grenser for spillingen.

– Det er ikke alltid så greit å regulere spillingen. Barn har forskjellige personligheter og reagerer på forskjellig måte.

– Jeg gjør det bra på skolen nå, sier Dovlan og gløtter bort på faren. Han nikker anerkjennende.

– Spill er sosialt

Noen ganger spiller brødrene sammen, noen ganger mot hverandre. De

spiller også med og mot venner.

– Jeg vil ikke si at gaming bare er negativt. Å spille er også sosialt, sier Boshra. Hun forteller at guttene også spiller mot et søskenbarn som bor i Tyskland. De var mye sammen som små i Syria.

– Mohamad og Dovlan hadde mistet kontakten med fetteren sin dersom de ikke hadde kunnet spille sammen. Det er fint å ha noe felles å snakke om og å være opptatt av.

Fortnite

Dovlan liker best å spille *Fortnite*,

Mohamad foretrekker *Fifa*.

– Jeg liker ikke krigsspill, sier moren.

Hun er redd det skal bringe frem vonde minner fra årene i Syria hos sønnene.

Guttene får spille så mye de vil når de har skolefri og begge foreldrene er på jobb. Boshra er glad de har noe morsomt å gjøre, men er litt bekymret for at de skal spille krigsspill med fremmede.

– Hvis noen bruker stygge ord i krigsspill, bare «muter» jeg dem, sier Dovlan.



Mohamad (oppe til venstre) spiller mye *Fifa* for tiden, mens Dovlan foretrekker *Fortnite*.

Nashaat (til venstre) er redd det skal bli for mye roping og skriking i leiligheten når sønnene spiller hjemme alene; – vi har jo naboer!

– Jeg vil ikke si at dataspill bare er negativt. De har det gøy når de spiller og spilling kan være veldig sosialt, sier Boshra (til høyre).



Faren er redd det skal bli for mye roping og skriking i leiligheten når de spiller hjemme alene; – vi har jo naboer!

Fifa

Mohamad spiller *Fifa*.

– Du starter med å få det dårligste laget og så må du jobbe deg oppover ved å kjøpe spillere, forklarer han journalisten.

– Du må bruke hjernen i *Fifa*, du må tenke business, sier Mohamad. Han forteller at han og andre elever prater med flere av lærerne på skolen om *Fifa*.

– Vi lærer litt engelsk av spillingen, men det er jo mest fotballuttrykk da.

Ungdomsklubben

Bosha forteller at sønnene går i ungdomsklubb etter skolen. De gjør lekser og gamer på klubben.

– Men da er de under oppsyn av de voksne, så da synes jeg er helt greit at de spiller, sier hun.

Guttene har også andre fritidsaktiviteter – Dovlan svømmer og Mohamad spiller fotball.

Boshra er glad ikke *alt* dreier seg om spilling for guttene hennes:

– For mye spilling går utover helsa

og det sosiale livet i familien, mener hun.

– Foreldre og barn trenger å prate sammen og fortelle hverandre hvordan det går og hvordan de har det. Dessuten – alle har godt av å bevege seg. Heldigvis har de gym på skolen og heldigvis liker Dovlan svømming og Mohamad fotball.

Nashaat skulle ønske han fikk gutta med på søndagsturer i naturen. Men da er det spilltid hjemme for Dovlan og Mohamad. Faren synes det er synd:

– Å gå ute i den fine naturen i området her er helt fantastisk, sier han. ■

SMÅ OG STORE SPILLERE

Familien Alou har gått til filmen!

Du kan se filmen her:



Foto: Blå Kors

Vil du se hvordan gaming påvirker hverdagen for foreldre og barn? Da bør du se denne filmen fra Blå Kors. I tillegg til å møte tenåringene Dovlan og Mohamad i familien Alou (til venstre) har filmskaperne snakket med Andrea (9) og Mads (5) som også elsker å spille (til høyre). Det gjør også pappa Jonas Heier Straumsheim. Kona Pia Røe Nyhuser sier i filmen at det har vært mye mer diskusjon omkring ektemannens spilling enn om barnas. Hun var til slutt så lei spillingen hans at hun henviste han til en bod i kjelleren!

DATASPILL HJELPER INTEGRERING

– Studien vår viste at å spille dataspill med venner, de fleste fra skolen, er viktig for innvandrerungdom, skriver Vestlandsforskning.

TEKST: EVA ALNES HOLTE

Vestlandsforskning har undersøkt hvorfor innvandrerungdom spiller og hvordan gaming påvirker hverdagslivet i familien. Forskerne fant at å spille spill bidro til at ungdommene fortore ble flinkere i norsk og fikk en sosial forankring i nærmiljøet. De intervjuet ungdom som bruker mye tid på å spille, men ingen av dem som var med i undersøkelsen var «problematisk spillere» ifølge forskerne.

Forskjellig for gutter og jenter
Studien bekrefter at færre innvan-

drerjenter spiller dataspill og at de i gjennomsnitt bruker mindre tid på å spille enn guttene. Mens gutter spiller mest med gutter og foretrekker kamps spill, strategispill og sportsspill, spiller de fleste jenter andre, mindre voldelige spill.

Konflikter i familien

Foreldre mangler ofte grunnleggende informasjon om dataspill. Forsøk på å regulere dataspillingen skaper ofte konflikter i familien. Mange savner informasjon på et språk og

i et format de kan forstå. Foreldre kan også savne nettverk og alternative aktiviteter for å engasjere ungdommer, heter det videre fra *vestforsk.no*.

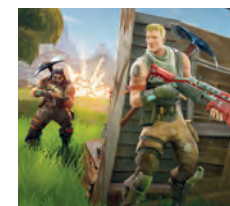
Vestlandsforskning har gitt ut et informasjonshefte på fem språk (engelsk, norsk, arabisk, tigrinja og dari) med tips og råd til regulering av dataspill for innvandrerfamilier.

Du finner heftene på vestforsk.no/sites/default/files/2020-06/informasjonshefte.pdf ■



Litt av hvert fra den digitale verden

VISSTE DU AT...



...britiske barn **braker nå mer penger på Fortnite og Roblox** enn på godteri og bøker? Det viser en studie fra RoosterMoney blant 24 000 barn i alderen 4 til 14 år.

...et **gen i menneskekroppen** er oppkalt etter Sonic the Hedgehog?



...vi i 3. kvartal i år på verdensbasis brukte **25 prosent mer tid** i mobilapper sammenlignet med samme tid i fjor? Koronaviruset er hovedgrunnen til denne økningen, ifølge App Annie.

POKÉMON GO SOPER INN GRYN

Pokémon Go ble et globalt fenomen i 2016, da spillere over hele verden stormet ut i gatene med telefonene sine, på jakt etter Pokémon og Pokéstops. Populariteten dalte imidlertid fort, men ved hjelp av vellykkede oppdateringer og nytt innhold har spillere hittil i 2020 brukt **over en milliard dollar** på spillet, skriver **gamer.no**. Bare *PUBG Mobile* og *Honor of Kings* har høyere mobilspillforbruk globalt (ikke medregnet Kina).

Foto: Shutterstock / Epic Games / Nintendo

HOME
IS WHERE
THE WiFi
CONNECTS
AUTOMATICALLY

MANGE SER PÅ SPILL

Brukerne til videostrømmetjenesten Twitch så totalt **74 milliarder timer med innhold** i august, september og oktober. Til sammenligning ble det strømmet 1,68 milliarder timer innhold på Youtube Gaming og 1 milliard timer på Facebook Gaming, skriver Streamlabs.



«Bare litt til! Jeg kan redde verden seinere.»



SKAL DU KJØPE SPILLKONSOLL I GAVE?

Les våre tips slik at du blir bedre rustet til å velge riktig spillkonsoll til barnet ditt.

TEKST: KRIS MUNTHE



En spillkonsoll er en kostbar investering. Maskinen man velger avgjør hvilke type spill man får tilgang til, hvor barnevennlige spillene er og om disse kan passe for flere i familien. Derfor ønsker vi i Barnevakten å gi noen tips og råd slik at du som forelder kan ta valget før du åpner lommeboka.

FOR BARN OG FAMILIER SOM SKAL SPILLE SAMMEN



Nintendo Switch kan passe fra seks år

Nintendo Switch er rett og slett en imponerende spillkonsoll. Denne kan tas med på reise eller legges i en docking-stasjon for å sende bilde til tv-skjermen. I tillegg er Nintendo Switch den mest barne- og familievennlige spillkonsollen.

Her kan hele familien konkurrere om vinnerpallen i «brettspillet» *Mario Party* eller kjøre om kapp i ville og gale *Mario Kart*. Treåringen kan ha på kjøre- og styre-assistanse, og storesøster kan kjøre for egen motor og konkurrere mot foreldrene. Det finnes mange spill som er lystbetonte og fargerike og med lav terskel også for de som ikke spiller så mye til vanlig.

Med helter som Mario, Luigi og Zelda er det mange spennende titler å velge blant. Ikke minst har Nintendo satset hardt på flerspillerporno på samme skjerm. Det betyr at hele familien eller vennegjengen kan sitte i sofaen og spille på en og samme konsoll.



Et argument for å velge samme konsoll som vennene er muligheten for å ta med en håndkontroller bort til vennen sin og spille flerspiller på samme konsoll



FOR BARN SOM ER OPPTATT AV GRAFIKK



Playstation og Xbox kan passe fra åtte år

I år har Playstation og Xbox kommet ut med nye modeller, henholdsvis Playstation 5 og Xbox X/S. Det vil fortsatt produseres spill også til de gamle konsollene, men med nyere konsoller får man mer avanserte spill og bedre grafikk.

Nintendo Switch kan ikke skilte med like god grafikk og like mange «tøffe» spilltitler for eldre barn.

Både Playstation 5 og Xbox X/S finnes i to versjoner, med en dyrere og en rimeligere variant. Playstation 5 har

en utgave med Blu-ray-spiller og en uten. Ellers vil begge utgavene være like kraftige. Xbox har også en utgave med og en uten Blu-ray-spiller. I tillegg vil den rimeligste ha noe mindre maskinkraft å by på.

Tidligere måtte man ha samme konsoll som vennene hadde for å kunne spille sammen på nett. I dag har stadig flere spill fått såkalt «crossplay» – som innebærer at en spiller som sitter med en Xbox-konsoll kan spille sammen med en som har en datamaskin eller en Playstation.

Fortnite, *Rocket League* og *Minecraft* er eksempler på spill som har crossplay. Men ikke alle spill har denne muligheten, så dersom barna skal spille fotballspillet *Fifa* eller det populære *Fall Guys: Ultimate Knockout* med venner på nett, må de bruke samme konsoll.

Et annet argument for å velge samme konsoll som vennene er muligheten for å byttelåne spill dersom man har disse fysisk på disk. I tillegg kan man ta med en håndkontroller bort til vennen sin (dersom man bare har en fra før) og spille flerspiller på samme konsoll.

Både Sony og Microsoft sier at det vil være en eller annen form for bakoverkompatibilitet med spill fra den gamle konsollen og over på den nye. Dette er et argument for å velge samme spillkonsoll som man allerede har fra før.

FOR BARN SOM BARE SKAL SPILLE LITT



Mobiltelefon og nettbrett kan passe for alle aldre

Nettbrett og mobiltelefoner har blitt stadig kraftigere med årene. De byr på bedre grafikk og et rikere utvalg med spill. For de aller yngste kan det holde lenge med en mobiltelefon eller et nettbrett (gjerne låne mor eller fars).

Man kan laste ned lærerike apper og spill som byr på alt fra bokstavlæring til regning og fargebøker. I tillegg er mobiltelefonen ypperlig til å spille Mario-lignende spill, eller utendørsspill som *Pokémon Go*.

Både Apple og Google har dessuten lansert abonnementstjenester som gir tilgang til et lite hav med spill mot en månedlig sum. Vi snakker her om flere hundre spill og apper fri for reklame og kjøp i app. Abonnementet kan også deles med andre familiemedlemmer.

Har man en Apple-tv kan man spille mobilspill på tv-skjermen. Dermed blir dette en rimeligere løsning for å få en spillkonsoll i stua.

FOR BARN SOM VIL HA BÅDE SPILL OG PROGRAMVARE



En gaming-pc kan passe fra ti år

Alternativet for eldre barn kan være en gaming-pc. Dette er et allsidig verktøy ikke bare til spill, men også til å jobbe med skoleoppgaver, nettsurfing, foto- og videoprogrammer og veldig mye mer.

En gaming-pc gir tilgang til de aller fleste spill. Her kan barna «shoppe» i flere spillbutikker i stedet for kun konsollutgiverens. For de som er opptatt av pynt så kan datamaskinen styles med stilige RGB-lys og tøft, blinkende spillutstyr.

Noen ulemper er det allikevel. En gaming-pc krever mer tekniske ferdigheter for å komme i gang med, og datamaskinen er ofte mer kostbar i innkjøpspris enn en spillkonsoll. I motsetning er det bare å plugge inn en spillkonsoll og så fungerer det meste øyeblikkelig. Med en gaming-pc må man sjekke at maskinvaren takler spillet, og eventuelt oppgradere med jevne mellomrom. Dessuten er det mer sikre foreldrekontroller på spillkonsoller sammenlignet med en gaming-pc. ■

TRENGER VI EGENTLIG MER DATASPILL I SKOLEN?

Sitter ikke barna nok på skjerm på fritiden allerede? Hva matnyttig kan vel dataspill bidra med?

KRIS MUNTHE, LÆRER OG RÅDGIVER PÅ SPILL OG APPER I BARNEVAKTEN



«Skolen og foreldrene må anerkjenne nytteverdien»

Hele 96 prosent av gutter og 76 prosent av jenter mellom 9 og 18 år spiller dataspill (Barn og Medier 2020). Kun et fåtall av fritidsaktiviteter kan i samme grad skilte med en så høy brukerandel.

Selv om dataspill av noen vurderes som tidsfordriv og ren underholdning, har også mediet stort potensial for å skape læring. Her kan man allikevel snakke om en forskjell i dataspilling på fritiden, kontra i klasserommet hvor en pedagog legger til rette for et undervisningsopplegg.

Syv av ti barn sier i en undersøkelse at dataspill gjør dem bedre i engelsk, og rundt halvparten av barna mener at man rent generelt kan lære mye av gaming (Barn og Medier 2020).

Dataspill er også i ferd med å oppnå større anerkjennelse. Statped har påpekt at dersom viktige kulturelle uttrykk utelates fra skolen, kan elevene føle seg fremmedgjorte. Utdanningsdirektoratet har også belyst bruk av dataspill i undervisning, blant annet ved å legge til rette for at lærere deler praktiske undervisningsideer.

Mer levende enn læreboka

Jeg har selv brukt dataspill med mine elever på barne-trinnet og sett hvordan det kan skape motivasjon og læring. Her vil jeg bare nevne noen korte eksempler:

I bybyggerspillet *Cities Skylines* må man ta hånd om alt fra vann- og avløp til kollektivtransport og andre offentlige tjenester i en moderne by. Vi jobbet i klasserommet med å øke ordforråd i engelsk når vi skrev om «hva en by trengte for å fungere». Siden spillet viser forurensing på landområder, kunne vi også se og diskutere fordeler og ulemper ved bruk av vindmøller, vannkraft og solenergi kontra kullkraftverk, for eksempel.

Planet Zoo er et neste eksempel der man skal drifte en dyrehage og ta hånd om alt fra budsjett til dyrestell. Spillet har et massivt bibliotek med dyrefakta (både på norsk og engelsk). Oppgaven elevene fikk var å skrive fakta om et bestemt dyr, og nevne hvilke forhold som måtte være nødvendig for overlevelse i dyrehagen. Belønningen var å se dyret i aksjon! I spillet kan man nemlig se hvordan dyrene beveger seg, spiser, leker, eller omvendt; mistrives dersom forholdene ikke er lagt til rette.

Microsoft Flight Simulator må også nevnes, og tar bokstavelig talt geografi til en helt annen høyde. Her kan man fly over eget nærmiljø og se byer, landemerker og natur. En fin måte å jobbe med kart, avstand, målenheter, land og verdensdeler.

De tre nevnte spillene innlemmer regning og bruk av begreper i en naturlig setting. Og dette er bare en dråpe av eksempler. *Assassin's Creed* kan vise frem kultur og



landområder i oldtidens Egypt, Hellas og vikingtiden. *My Child Lebensborn* tar for seg andre verdenskrig og moralske dilemmaer. Og i *Minecraft* kan elevene samarbeide og lage kopier av ekte bygninger, samtidig som man jobber med symmetri, speiling og målestokk i matematikk.

Kan løse utfordringer i skolen

I tillegg til å være en undervisningsmetode, kan man også spekulere om ikke dataspill kan være med på å dempe noen utfordringer som skolen står ovenfor.

Vi vet for eksempel at Stoltenbergutvalget i 2019 har påpekt at det er store kjønnsforskjeller i skolen. Gutter presterer systematisk dårligere enn jenter. Kan dataspill, brukt på en pedagogisk måte i undervisningen, føre til at flere gutter får økt interesse og motivasjon for læring? E-sport er allerede inne som linjer på folkehøgskoler og videregående. Det er ingen grunn til ikke å satse mer i grunnskolen.

Et annet aspekt er den nye læreplanen med fokus på dybdelæring. Uten å forsøke veldig å definere begrepet, kan man allikevel si at dataspill som metode kan være med på å skape sammenheng mellom fag, gi en varig forståelse for begreper, samt gi rom for at det som er lært også kan brukes i andre sammenhenger.

Ikke minst gir dataspill i skolen en større mulighet til å prate med elevene om alt fra nettmobbing til digital

landområder i oldtidens Egypt, Hellas og vikingtiden. *My Child Lebensborn* tar for seg andre verdenskrig og moralske dilemmaer. Og i *Minecraft* kan elevene samarbeide og lage kopier av ekte bygninger, samtidig som man jobber med symmetri, speiling og målestokk i matematikk.

dømmekraft – fordi man viser at barnas egen arena tas på alvor. Noen foreldre frykter kanskje at barna skal bruke enda mer tid på spill, noe mange barn allerede gjør på fritiden. Innføring av Ipad og elevdatamaskiner har også økt skjermbruken i skolen.

Men dataspill kan fylle en del av undervisningen, sammen med skriftlige for- og etteroppgaver, samt gode diskusjoner. Det behøver ikke å innebære at barna skal spille fra start til skoleslutt.

Hvordan legge til rette for bruk av dataspill?

Så hvordan sikrer vi at lærere tar i bruk dataspill i større grad? Først og fremst må skolen og foreldrene anerkjenne nytteverdien (elevene gjør det allerede).

Lærere bør også sikres videreutdanning og utvikling av kompetanse – gjerne at enda flere får tilbud om videreutdanning fra Utdanningsdirektoratet. Tommel opp for at profesjonsetisk digital kompetanse står på planen i år.

Det bør tilbys en søkemulighet om midler til å kjøpe nødvendig utstyr. For eksempel via Utdanningsdirektoret. Både på skole- og kommunenivå er økonomien ofte for stram til å kjøpe datamaskiner og programvare for spill.

Promotering av en brukervennlig, lett tilgjengelig side for lærere med praktiske tips og råd for bruk av dataspill i undervisningen. For eksempel en side av samme kaliber som aktivitetskassen.no har for gymaktiviteter. ■

– Det er ingen sammenheng mellom voldelige spill og aggressivitet hos spilleren, mener spillforsker Rune Mentzoni. Voldsforsker Ragnhild Bjørnebekk er uenig.

TEKST: EVA ALNES HOLTE

«Over tid kan fantasifortellinger komme til å føles som virkelighet for enkelte»

Voldsforsker Ragnhild Bjørnebekk

«Jeg tror barn og unge fint klarer å skille mellom lek, fantasi og virkelighet»

Spillforsker Rune Mentzoni

BLIR BARNA VOLDELIGE AV Å SPILE VOLDSSPILL?

– Interaktive medier påvirker mer enn andre medier, sier voldsforsker Ragnhild Aspen Tombre Bjørnebekk.
– Vi kan se en forhøyet aggresjonseffekt dersom spillingen har pågått over tid. Ikke for alle, men for noen.

– Voldsspill har effekt

Bjørnebekk er forsker ved Politihøgskolen. Hun påpeker imidlertid at påvirkningen ikke nødvendigvis behøver å slå ut i voldelig atferd.

– Noen blir sterkere påvirket enn andre, noen ganger har de også et ønske om å bli påvirket. Risikoen er størst dersom spilleren er i konflikter med andre eller befinner seg i et miljø hvor voldelige handlinger gir økt status, sier hun.

– Jeg mener det kan være problematisk at noen sier voldsspill ikke har noen effekt. Forskning viser også at fantasifortellinger over tid kan komme til å føles som virkelighet for enkelte. Det skjer noen assosiasjoner til den virkeligheten de selv er i som gjør at de kan påvirkes til voldelig atferd.

Den viktigste bufferen

Ragnhild Bjørnebekk sier imidlertid at voldsspill slett ikke behøver å resultere i aggressivitet hos spilleren, i de fleste tilfeller gjør det ikke det, sier hun.

– Ungdom som har med seg gode normer og gode holdninger er nærmest vaksinert mot volde-



Foto: Eddy Grønset

«Jeg mener det kan være problematisk at noen sier voldsspill ikke har noen effekt»

Voldsforsker Ragnhild Bjørnebekk

«Jeg har ikke sett noe forskning som tyder på at interaktive medier virker sterkere enn andre medier i forhold til å utløse voldelig atferd»

Spillforsker Rune Mentzoni



lige holdninger. Barn som besitter empati og har evne til refleksjon tar avstand fra vold. Den viktigste bufferen mot voldelig atferd er de verdiene de har inni seg, sier hun.

Bjørnebekk mener at foreldre ikke behøver å være engstelige for voldsspillene dersom barna er i gode sosiale miljøer.

Vold og aggresjon ikke det samme

Rune Mentzoni jobber på Nasjonalt kompetansesenter for spillforskning ved Universitetet i Bergen. Han bekrefter at en del studier viser en sammenheng mellom voldelige dataspill og aggresjon.

– Det er stor diskusjon rundt dette i forskningsverdenen. Samlet sett er det en del studier som antyder en sammenheng mellom voldsspill og aggresjon. Problemet er at disse ikke sier noe om det folk egentlig lurer på. Det er nemlig ingenting fra forskning som tyder på en sammenheng mellom voldsspill og voldelig atferd. Vold og aggresjon er på ingen måter det samme. Jeg har forresten ikke sett noe forskning som tyder på at interaktive medier virker

sterkere enn andre medier i forhold til å utløse voldelig atferd.

Mentzoni sier det ikke er noen forskning som viser en klar sammenheng mellom voldsspill og voldelig atferd.

– En annen teori er at folk som spiller voldsspill blir så vant til å se vold rundt seg, at de vil slutte å reagere på vold man ser rundt seg i den virkelige verden. Men også dette har vært vanskelig å demonstrere i forskning, og må regnes som spekulativt.

– Fortnite er ikke farlig

Mentzoni synes ikke foreldre bør være bekymret dersom barna for eksempel spiller *Fortnite*.

– Det er riktignok et skytespill hvor du skal drepe motspillerne på øya. Men det har tegneserieaktig grafikk, artige kostymer, og du ser aldri noe blod. I det hele tatt er det veldig mange spill som har voldelig innhold, uten at noen kan si når det eventuelt er et problem. I Mario-spillene hopper du på dyr og i legospill kan du hogge legohoder av andre figurer. Aldersanbefalingene settes i stor grad utifra antakelser om at noe innhold er problematisk, uten at en egentlig har dekning i forskning for å si at barn faktisk tar skade av å se det.

Mentzoni synes foreldre bør være mer bekymret for de

sosiale greiene rundt spillene enn spillet selv.

– Foreldre trenger nok ikke bekymre seg så veldig for det voldelige innholdet i spill som *Fortnite*, men man burde absolutt følge med på det sosiale som følger med. *Fortnite* er en sosial arena som har alle de samme utfordringene som andre sosiale møteplasser barn er i, inkludert fare for utestenging og mobbing. Det er en god idé å følge med på hvordan barna har det mens de spiller.

Spillforskeren tror mange foreldre er engstelige fordi dataspill er noe nytt.

– Ingen har reagert på voldsepisodene i Harry Potter, sier han og minner om de vanlige «voldslekene» i gamle dager:

– Som barn lekte vi kanskje «politi og røvere» eller «cowboy og indianere». Hvor voldsom leken ble, var avhengig av deltakerne. Slik er det i dag også. Jeg tror barn og unge fint klarer å skille mellom lek, fantasi og virkelighet, sier Rune Mentzoni.

– Drøy påstand av Bjørnebekk

Han er dypt uenig med voldsforsker Bjørnebekk i at barn som har gode verdier hjemmefra er vaksinert mot voldelige handlinger.

– Dette synes jeg er ren spekulasjon. Påstanden hennes

impliserer at barn med voldelig atferd har foreldre med dårlige verdier. Det synes jeg er en ganske drøy påstand! sier Rune Mentzoni.

«Ren spekulasjon»

Han mener også at det er «ren spekulasjon» at man i dårlige miljøer bruker voldsspill til å hisse seg opp.

– Faktisk er det slik at det motsatte skjer. Hvis du ser på utbredelsen av voldskriminalitet i samfunnet er det antakelig dekning for å si at denne på verdensbasis har gått ned i takt med at voldsspill har blitt mer og mer populært. I dag spilles spill med voldelig innhold av de aller fleste gutter og antakelig også en veldig stor andel av jenter, sier Mentzoni.

– Så hva har skjedd? Teorien her er veldig enkel. Gruppen voldsutøvere domineres av unge menn, den samme gruppen som bruker mest tid på dataspill. Da kan vi rett og slett anta at en del av dem som tidligere – før dataspill ble en utbredt hobby – ville vært ute i gatene og endt opp med å utøve vold, nå sitter hjemme og spiller. Det betyr ikke at spillene har gjort dem mindre voldelige, men rett og slett at de ikke utøver vold fordi de er opptatt med andre ting, nemlig å spille! ■



SLIK FÅR SPILLSKAPENE INNTEKTER

TEKST: SJUR JANSEN

Barn og unge over hele verden legger igjen enorme pengebeløp hos spillindustriens eiere.



40 milliarder dollar la spillerne igjen i dataspillbransjen i 2018. Den typiske spilleren er ikke et barn, men en voksen. Fanger man barns interesse og skaper spillvaner hos dem, øker sannsynligheten for at de er kunder som voksne og legger igjen penger i mange år.

Det er en eldgammel strategi. For mange år siden delte gjerne norske banker ut gratis sparebøsser til barna. Og i våre dager ser man at IT-selskapene tilbyr gratis skoleløsninger slik at barna blir vant med produktene til deres selskap.

Men spillselskapene behøver ikke vente til barna blir voksne før pengene kommer. Barna får gavekort fra foreldrene eller bruker foreldrenes bankkort.

Selve spillet kan koste penger

Det er fremdeles mulig å kjøpe spill på disk som man dytter inn i spillkonsollen. Men mer vanlig er det å laste ned spill via spillkonsollen hvis man har notert et betalingskort eller gavekort på den. Flere spill er også basert på å bruke nettleseren, også i de tilfellene kan man legge inn betalingskort eller gavekortkoder.

Man kan også kjøpe spill via nettbutikker som Steam eller App Store. Ofte selges spillene i flere varianter. Jo mer man betaler, jo mer bonusinnhold får man.

Ting inne i spillet kan koste penger

Når barnet har kommet i gang med spillingen, lokker produsenten etter hvert med kule ting eller fordeler som kan brukes inne i spillet. Er det et skytespill, kan barna for eksempel kjøpe et bedre våpen til sin spillfigur, dermed øker sjansen for at barnet vinner over sine venner.

Men det handler også om å ta seg godt ut i spillet, man kan for eksempel kjøpe nye klær til sin spillfigur.

Reklameavbrudd i spillet

Spill som er gratis blir gjerne avbrutt av reklame, det kan være reklame for egentlig hva som helst, men det handler gjerne om reklame for andre spill. Og da kan det handle om reklame for spill som har høyere aldersgrense enn gratisspillet.

Skjult reklame i spillet

Tidlig på 2000-tallet kunne norske aviser fortelle om et dataspill der spilleren beveget seg rundt i en virtuell by, og så foregikk det noe spennende inne i bestemt butikk. Den butikken var ikke tilfeldig, det var en kleskjede som hadde kjøpt seg plass i spillet. Og i fotballspill var det reklame på veggene rundt banen, slik det er i virkelig-

SLIK TJENER SPILLSKAPENE PENGER

- Selve spillet kan koste penger og selges gjerne i flere varianter, noen er dyrere med bonusinnhold.
- Kosmetiske goder kan kjøpes i spillet for ekte penger, for eksempel klær til spillfiguren i *Fortnite*.
- Man kan betale for fordeler i spillet, slik som bedre fotballspillere i *Fifa* og flere oppgraderinger i *Clash Royale*.
- Spillet kan inneholde reklame, enten som reklameavbrudd eller som produktplassering.
- Man kan betale for abonnementsløsninger.
- Man kan kjøpe sesong til spillet, noe som gir unike daglige eller ukentlige fordeler.
- Spillfigurene kan selges som fysiske produkter, slik som små dukker eller som en del av et byggesett i Lego.

heten også, men det var ikke tilfeldig hvilke reklame som ble brukt som kulisser.

Et tips fra Barnevakten er å sette seg ned med barna og se en spillefilm og ha konkurranse om å oppdage flest mulig produktplasseringer. Det samme kan man gjøre med spill.

Fysiske produkter

Spillselskapene kan også selge små dukker av spillfigurene, disse kan barna ha stående på hylla. Eller selskapene kan la butikkjeder selge klær som har bilder av spillet på brystet.

Reklamespill

Den siste varianten er spill som er produsert av selskaper som ikke til vanlig lager spill. Det kan for eksempel være en produsent av brus som finner på å lage et morsomt spill som har brus som tema. Dermed er hele spillet en reklame og barna kjøper kanskje litt mer brus av dette merket.

Abonnement på spill

Man kan også abonnere på spill, enten enkeltvis eller inne i «strømmetjenester» for spill. Man kan benytte for

eksempel Playstation Now eller Apple Arcade.

Hvordan lure mer penger ut av barna

Produsentene hekter barna ved at spillet ofte er gratis som introduksjon. Så gir man barna raskt fremgang i spillet ved å fortelle at de har oppnådd et nytt nivå eller har vært flink på andre måter, for eksempel ved å applaudere med stjerner, lyder og musikk hver gang barnet skårer poeng.

Da utløses stoffet dopamin i barnets kropp. Dopamin er det samme stoffet som utløses hvis man opplever sosial støtte, spiser mat, har sex eller trener. Dette kjemiske stoffet kan oppleves som en belønning og man får lyst til oppleve belønningen en gang til. Dermed hektes man på spillet, det betyr ikke nødvendigvis at man blir spilleavhengig, men man får i det minste lyst til å spille mer enn om man ikke hadde fått disse mikrobetønnin-gene.

En youtuber som Barnevakten intervjuet, sa at youtubere må vise noe nytt hvert tredje sekund for å holde interessen oppe blant sine seere. Derfor er det sjelden at dataspill gir spilleren belønning først etter et kvarter eller en halv time. Belønningen må komme tidlig og ofte, og dette spekulerer produsentene i. ■

SPILLER BARNET DITT HELE TIDEN?



Nesten ni av ti barn mellom 9 og 18 år spiller data. Foreldre fortviler over den «meningsløse» tidsbruken. – Bli heller med å spille! råder Beate Våje i Medietilsynet.

TEKST: EVA ALNES HOLTE

Våje er seniorrådgiver innen dataspill og sosiale medier.

– Dataspill er uten tvil en viktig fritidsaktivitet for barn i dag, sier hun.

– Hele 86 prosent av barn mellom 9 og 18 år spiller – 96 prosent av guttene og 76 prosent av jentene.

– Sett dere inn i spillene

Våje råder bekymrede foreldre til i utgangspunktet å være positive til spillingen.

– Det er viktig at foreldrene engasjerer seg og skaffer seg kunnskap om dataspill. De som ikke er vant til å spille selv bør sette seg inn i de spillene barna er interessert i. Kanskje det er en idé å være med å spille? Ofte mestrer barnet spillet mye bedre enn den voksne, så kanskje dere som foreldre til og med blir

litt imponerte og stolte over gameren i familien?

Våje er vel vitende om mange foreldres frustrasjon over at poden sitter i timevis foran dataskjermen og at konfliktnivået kan bli høyt i de tusen hjem:

– Hvis man har vist interesse og velvilje fra starten av, er det lettere å ta opp de eventuelt negative sidene senere, sier hun.

Snakk om dataspill

Foreldre flest er flinke til å følge opp de unges sports- og fritidsaktiviteter.

– Tenk på alle timene dere bruker til å frakte dem til fotball, være med på korpsdugnader og så videre. Hva med å bruke like mye energi på å følge med på spillaktiviteten deres? Barn blir glade når foreldrene bryr seg om det de er opptatt av og forel-

drene får vite mer. Snakk om spilling ved middagsbordet, men spør om de hyggelige tingene, akkurat som du ville gjort etter at barnet hadde vært på en fotballkamp: Hva spiller du nå om dagen? Hvem spiller du med? Hvorfor syns du det spillet er så gøy? Er det vanskelig? Mange gamere savner den oppmerksomheten og anerkjennelsen fra foreldrene sine, sier Våje.

– Gi barna et forvarsel!

Apropos middag: Våje mener bestemt at man ikke skal forlange at de unge skal komme løpende inn til middag med én gang man roper at maten er klar.

– Gi dem heller et forvarsel slik at de har noen minutter til å avslutte spillet. Det tar tid å avslutte et spill og kanskje er de midt oppe i noe.

RÅD TIL FORELDRE

- **Kunnskap:** Skaff deg selv kunnskap om dataspill.
- **Dialog:** Start tidlig med å snakke med barna dine om dataspill. Vis engasjement, lytt og lær!
- **Regler:** Bli enige om hvilke spill og hvor mye tid barna kan bruke, og regler for eventuell pengebruk på spill.
- **Spill selv:** Spill med barna, vær aktiv og nysgjerrig.
- **En time:** Følg Helsedirektoratets råd om at barn bør være fysisk aktive i minimum 60 minutter hver dag.

Kilde: Medietilsynet

«Hvis man har vist interesse og velvilje fra starten av, er det lettere å ta opp de eventuelt negative sidene senere»

Forestill dere selv hvor ergerlig det er for spiller eller motspiller dersom man må begynne helt på nytt etter middag.

Bør foreldrene sette grenser for hvor mye tid barna kan bruke på å spille data?

– Man bør begynne med regler for når man kan spille og hvor lenge om gangen. Med alderen vil ting utvides og kanskje endres på. Ta den jevnlig samtalen og gjør om på reglene etter alderen. Da føler barna at de blir hørt.

Andre ting foreldre bør snakke med barna om når det gjelder gaming?

– Barna bør lære om hvilken informasjon de kan gi ut om seg selv. Som foreldre bør dere ha en viss oversikt over hvem barna spiller med.

Storspilleren

Mange barn setter seg ned foran skjermen så snart de har et ledig øyeblikk. Og blir sittende i timevis hver dag. Våje synes ikke det er bekymringsfullt så lenge barnet likevel

følger opp skolen, fritidsaktiviteter, spiser middag med familien og gjør lekser.

– Storspilleren har livet i balanse til tross for at mye av døgnet går med til gaming. Jeg tror at å mase mye om tidsbruk virker mot sin hensikt.

Våje anbefaler foreldrene å senke skuldrene:

– Ok, den unge sitter på rommet sitt og spiller hver kveld – da vet dere

i det minste hvor han eller hun er!

Problemspilleren

Problemspilleren har en mer tvangsmessig atferd, forteller Våje og skildrer en spiller som er i ferd med å miste seg selv:

– Problemspilleren orker ikke å være sammen med familien sin, han – for det er som oftest en gutt – skulker skolen og har ikke venner utenfor spillverdenen. Alt dreier seg om spillingen.

Hvorfor blir noen problemspiller?

– Som regel er det noe annet i livet vedkommende ikke mestrer. Kanskje er han ensom, kanskje mestrer han ikke skolen, kanskje har han eller hun andre utfordringer. Dataspillene kan bli en arena hvor han føler at han lykkes, spillingen blir en fluktmulighet fra alt som er vanskelig. Foreldrene eller den unge selv kan få hjelp til å kartlegge hva som er problemet av helsepersonell og skole. Man kan også kontakte [hjelpelinjen.no](https://www.hjelpelinjen.no) for å finne hvilke behandlingstilbud som er tilgjengelige der man bor. ➔



Foto: Medietilsynet

– PROBLEMSPILLERNE HAR OFTE ANDRE PROBLEMER I TILLEGG

– Varsellampene bør blinke hos foreldrene når det ikke er noe annet enn spilling som opptar barnet og han eller hun er irritabel eller virker deprimert, sier rådgiver Hanne Backe-Hansen i Blå Kors.

– Spillingen kan være problematisk dersom den unge forsømmer skolen og ikke lenger gjør noe av det han eller hun tidligere gjorde – som å være sammen med familie og venner eller delta på andre fritidsaktiviteter.

Ikke legg all skyld på spillingen
Backe-Hansen understreker at foreldrene ikke kan legge all «skyld» på spillingen:

– Det kan være mange andre faktorer som ligger til grunn for at spillingen har tatt overhånd. Skulker han skolen fordi han spiller så mye, eller er det fordi han ikke har det bra på skolen? Kanskje føler han seg som en taper på skolen, men som en «verdensmester» i dataspillet? Kanskje synes han det er skummelt å lese høyt i klasserommet, men kan være lagleder i spillverdenen, kanskje er spillene det eneste han kjenner han

mestrer? Risikofaktorer for problematisk dataspilling kan være ensomhet, begrenset sosial kompetanse, depresjon, angst og lav selvfølelse.

Mange foreldre er engstelige fordi barna spiller «hele natta».

– Kanskje spilleren spiller fordi han ikke får sove fordi han er deprimert eller har bekymringer som forstyrrer nattesøvnen?

Backe-Hansen mener det er viktig å se på helheten og prøve å finne ut hva som eventuelt plager den unge før man stempler vedkommende som spillavhengig.

– Vi voksne får ofte tunnelsyn på spilleren og spillet og glemmer ofte helheten.

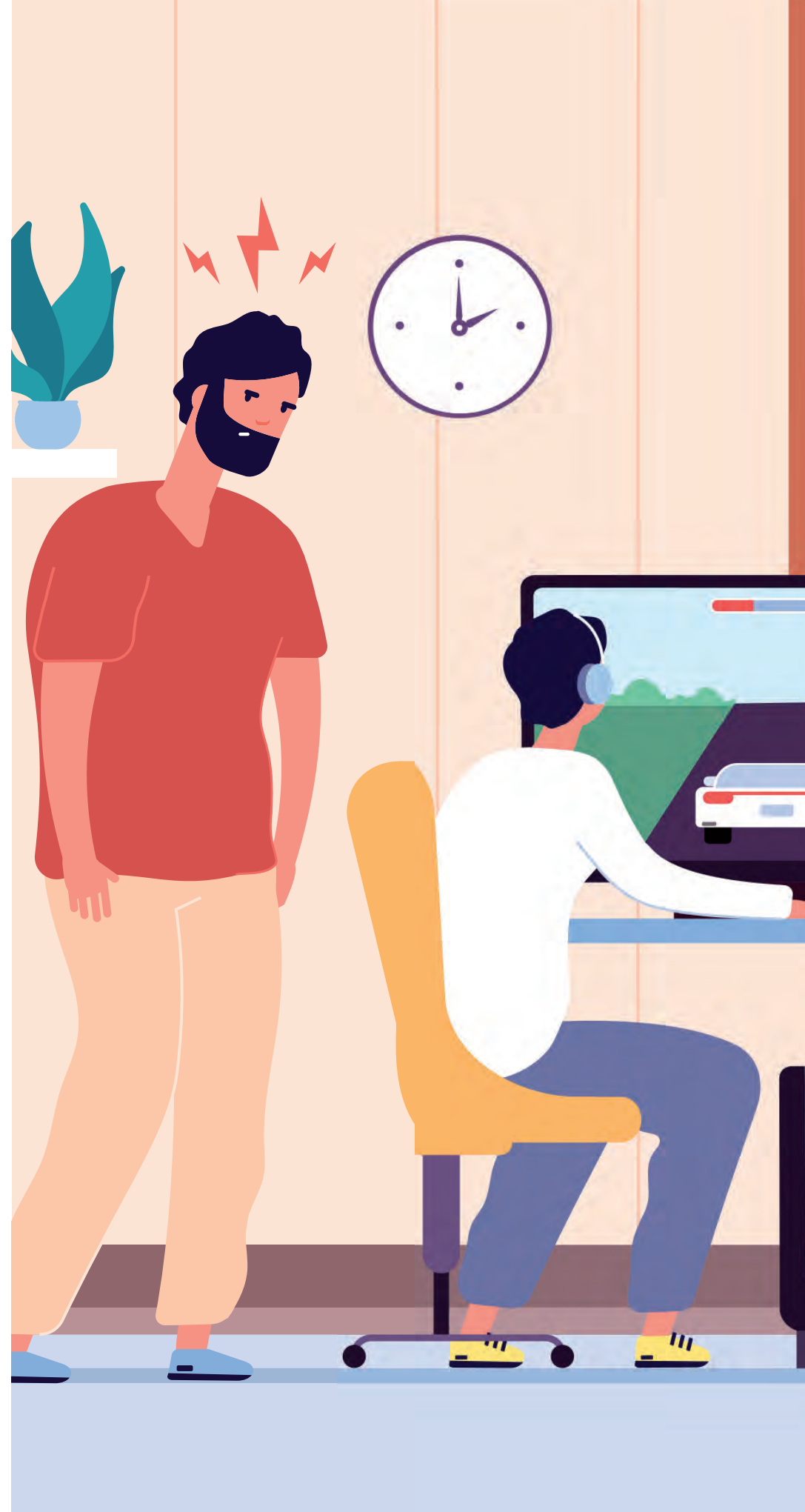
Finnes hjelp å få!

– Det er ikke sikkert at det eneste som hjelper er å få ned spilletiden, sier hun.

– Ofte handler konfliktene om at man ikke er så koblet på barna sine når det gjelder gaming. Vi foreldre er jo ikke vant til dette fra egen barndom. Snakk med barna om spillet de spiller, og om hvem de spiller sammen med.

Backe-Hansen sier det finnes hjelp å få for problemspillerne – og familiene deres. På Blå Kors, hvor hun jobber, har de familierådgivning som tar opp spillproblematikk.

– Vi erfarer at ofte så er det faktisk ikke dataspillingen som er problemet, men det kan være andre ting i livet som ungdommen strever med.



«En del foreldre trenger å bli beroliget med at det kommer til å gå bra»

– MANGE STORSPILLERE HAR KONTROLL

Mer kunnskap og innsikt vil hjelpe oss som foreldre til å skjønne når vi har grunn til bekymring og tiltak, og når vi må tåle en barndom som ikke er helt lik vår egen, sier faglig leder Kjellaug Tonheim Tønnesen i Barnevakten.

Hun er selv mor til fire ungdommer.

– En del foreldre er unødvendig bekymret og trenger å bli beroliget med at det kommer til å gå bra selv om barnet bruker mye tid på spilling, sier hun.

Tønnesen tror mye av engstelsen bunner i at foreldrene ikke selv har erfaring med spill fra egen oppvekst og senere aldri har interessert seg for dataspill.

– Det er liksom noe stort og ukjent som «sluker» barna. Hvis man sammenligner barnas hverdag i 2020 med vår egen barndom og ungdom på sytti-, åtti- og nittitallet, så kan man lett havne i resignasjon eller kritikk og bekymring.

Det store «gamingåret»

Hennes erfaring fra jobb og privatliv er at det røyner mest på for foreldre til gutter i alderen 14 til 17 år.

– 9. trinn er det store gamingåret. Da er elevene godt i gang med karakterer i ungdomsskolen og det er «lenge til» eksamen. Men som Medietilsynet poengterer, har mange storspillere kontroll. Det er tenåringer som gamer mye, men som går på trening flere ganger i uken, gjør lekser, bidrar med husarbeid og sover på natten. Når da poden ønsker å spille

i all ledig tid utenom dette, så blir en del av oss foreldre veldig bekymret.

Spillhus og e-sport

Har spillingen tatt fullstendig overhånd over barnets liv? Heldigvis finnes det hjelp å få, sier Tønnesen. Som et første skritt på veien foreslår hun spillhus eller e-sport knyttet til idrettslag eller andre arrangører.

– Dette setter spillingen inn i en ramme hvor man samtidig er sammen med andre og knytter nye kontakter. Noe som kan være avgjørende for også å få andre ting i livet på plass, avslutter Kjellaug Tonheim Tønnesen. ■



Foto: Blå Kors



Foto: Studio 1 fotografene

MARIO KART LIVE HOME CIRCUIT

Nintendo



Ready, set-up, go!

- Mario Kart på hjemmebane!
- Lag dine egne baner, bare fantasien setter grenser!
- Se hjemmet ditt kommer til live på Nintendo Switch!

NINTENDO SWITCH-KONSOLLFAMILIEN

Nintendo Switch

Nintendo Switch Lite

3 MULIGHETER
TV/PÅ BORDET/HÅNDHOLDT

DEDIKERT TIL
HÅNDHOLDT SPILLING

NYTT SKOLEOPPLEGG OM GAMING (for foreldre-noobies)

Går rett i kjernen av problemstillinger mange foreldre strever med knyttet til barnas dataspilling.

TEKST: HANNE BACKE-HANSEN,
RÅDGIVER I BLÅ KORS

I samarbeid med Barnevakten har Blå Kors utviklet et temaforedrag der vi med fakta, filmer og refleksjoner viser et nyansert bilde av gaming-universet, godt forankret i forskning og fakta. Temakvelden (fysisk eller digital) kan bestilles gjennom Barnevakten fra vårsemesteret 2021.

Foreldrestøtte

Blå Kors jobber på ulike måter med foreldrestøtte for å styrke foreldre og øke kompetansen og kunnskapen i foreldrerollen. I Blå Kors jobber vi med behandling av penge- og dataspillavhengighet. Vi har også terapeuter og rådgivere med kompetanse på problematisk dataspilling og tilbyr samtaler med ungdom, familieterapi og veiledning til foreldre.

Ifølge en ny undersøkelse fra Blå Kors blant foreldre rapporterer omtrent 50 prosent at de bekymrer seg over barnas dataspilling. De fremste bekymringene er tidsbruk knyttet til spillingen, bekymring for at barnet ikke er sosialt nok og frykt for at barnet skal bli avhengig av å spille.

Samtidig svarer 50 prosent av



Foto: Blå Kors

Dokumentarserien *Gaming* kan du se på NRK Skole.

foreldre i samme undersøkelse at de ikke er interessert i barnas dataspilling. Et paradoks?

Tilbyr en snarvei

Å sette seg inn i barnas gaming-verden kan virke både uoversiktlig, tidkrevende og kanskje også – kjedelig. Med dette samarbeidet ønsker vi å tilby foreldre og lærere en snarvei til økt innsikt med å ta utgangspunkt i akkurat disse temaene.

Økt kunnskap og kompetanse blant foreldre om tematikken kan forebygge konflikter i hjemmet og i verste fall avhengighetsproblematikk hos barnet. Gjennom samarbeidet med Barnevakten belyser vi spilltematikk fra ulike perspektiver.

Vi vet at det i dag er store forskjeller rundt hvordan foreldre forholder seg til gamingfenomenet. Mange foreldre er bekymret for ungdommers spillvaner, og mange hjem strever med konflikter rundt dette. Vi tror at jo mer kunnskap foreldre kan få rundt tematikken, jo lettere

kan det kanskje bli å regulere spilling på hjemmebane, og dermed også pirre foreldres nysgjerrighet – noe som igjen kan bidra til å forebygge konflikter i forhold til spilling.

Hvor lenge kan barna spille data-spill? Kan barnet bli avhengig av gaming? Hvordan snakker man med barn om spill? Dette er spørsmål vi vet foreldre lurte på og som vi ønsker å gi mer innsikt i. Både gjennom dialog, forskning og statistikk.

Dokumentar på NRK Skole

Blå Kors er også aktuell med dokumentarserien *Gaming* som i disse dager kan sees på NRK Skole.

I serien møter vi regissør, programleder og gamerpappa Egil Pedersen, som gjennom fire episoder utforsker begreper som avhengighet, grensetting, tidsbruk og grådighet. Han legger ut på en reise til ulike spillmiljøer og fagekspertene. Vi håper mange foreldre vil se dokumentaren og forhåpentligvis bli enda litt mer nysgjerrig på gaminguniverset til barna. ■

LYNKURS I ROBLOX

Omtrent halvparten av landets ni- og tiåringer spiller Roblox. Men hvorfor har det blitt så populært, og hva bør foreldre være obs på?

TEKST: KRIS MUNTHE

Det er ganske stor sannsynlighet for at barnet ditt enten har hørt om eller selv spiller *Roblox*.

I Medietilsynets undersøkelse havner spillet på topplisten til alle barn mellom 9 og 14 år. Så mange som halvparten av landets ni- og tiåringer sier at de spiller *Roblox*.

Hva handler spillet om?

Roblox ble utgitt i 2006 og kan sammenlignes med Netflix eller Youtube – men for spill! Her kan spillerne logge seg på og «scrolle» gjennom et hav av spill innen mange ulike sjangre.

Med så mye å velge blant er det alltid noe nytt å oppdage og en ny spillopplevelse er bare et tastetrykk unna.

Kjør bil, spill fotball, jobb i en restaurant, lever pizzaer, røm fra et fengsel, adopter et kjæledyr, røm fra zombier, spill skytespill eller lek gjemsel. Mange av spillene som blir utgitt her er inspirert av mer kjente titler på markedet. Og det er definitivt mye kreativitet i omløp.

I stor grad er spillene laget av brukerne selv, noe barna også kan begi seg ut på dersom de ønsker å utvikle egne spill.

Roblox er også en sosial plattform. Barn kan spille sammen med venner, og de kan opprette kontaktlister på samme måte som i andre nettbaserte spill og sosiale medier. Det er også mulig å snakke sammen inne i plattformen via chat og ved å sende direktemeldinger.

Å få tilgang til *Roblox* er superenkelt. Man kan laste ned plattformen gratis på mobil, nettbrett, Xbox og pc – og de som har mobil kan spille sammen med de som har pc og omvendt.

Er spillet barnevennlig?

Roblox ikke er ett spill, men en plattform med tilgang til mange forskjellige spill. Pendelen går fra milde alternativer til «tøffere» varianter. Allikevel har *Roblox* begrensninger på hva slags type spill som kan publiseres på deres plattform.

For eksempel så har ikke utviklere

lov til å lage spill som bygger på nakenhet, seksuelt innhold, veldig voldelig innhold, mobbing, trakassering, banning og så videre. Dersom man oppdager denne type innhold, kan man rapportere dette til Roblox direkte.

Når det gjelder alder og egnethet finner man aldersanbefalingen 12+ i App Store (iOS) og 7 år av PEGI i Google Play (Android) og til Xbox One.

I App Store (iOS) begrunnes anbefalt alder med at spillet kan inneholde sjelden, mild/realistisk vold og sjelden mild/tegneserie eller fantasivold.

PEGI begrunner i sin vurdering at *Roblox* kan inneholde tematikk med frykt og mild vold.

Det er allikevel begrensninger for hvor realistiske spillene i *Roblox* kan se ut – på grunn av tegneseriegrafikken.

Kjøpepress er noe annet å være oppmerksom på. Selv om *Roblox* er gratis, er mange av spillene bygget opp slik at man får fordeler ved å

bruke ekte penger (kjøpe robux, som er valutaen i spillet) eller ved å skaffe seg abonnementsløsninger.

Gjør Roblox tryggere

Allerede når man oppretter en konto kan man ta noen valg som gjør spillet tryggere for barn. Ikke bruk ekte brukernavn, og velg et sikkert passord for å hindre andre fra å komme inn på kontoen.

Det er dessuten lurt å oppgi noenlunde ekte fødselsår når man oppretter en ny profil. Årsaken til dette er en skillelinje mellom brukere som er under og over 13 år. Barn under 13 år får strengere innstillinger for hvem som kan kontakte dem og for hvilke spill som blir tilgjengelige (spill som er ment for 13 år og opp lukes bort).

I tillegg bør foreldre legge inn sin egen e-postadresse i innstillingene. Da kan man skru på totrinnsvriftisering. Det beskytter barnets konto fra å bli kjøpt av andre, fordi hver gang man logger på en ny enhet, så blir en kode sendt til

NYTTIGE FORELDREINNSTILLINGER

Det finnes flere innstillinger man kan ta i bruk for at barna skal være tryggere når de spiller *Roblox*. Aller først bør man gå inn på «Account PIN» for å sette opp en firesifret kode slik at kun du som forelder kan endre på foreldreinnstillingene i etterkant.

Huker man av på «Account Restrictions» vil barna kun få tilgang til utvalgt innhold på plattformen (spill som *Roblox* har valgt ut), og personverninnstillingene vil være på det strengeste.

- Velg hvem som kan eller ikke kan sende **direktemeldinger** til barnet ditt.
- Velg hvem som kan **chatte** i appen.
- Velg hvem som kan invitere barnet ditt inn i **private** spill (servere), hvem som kan bli med og spille sammen med barnet ditt (join game), og hvem som kan se gjenstandene som barnet ditt har samlet.

Man bør også ha innstillinger på mobilen/datamaskinen som hindrer barna fra å **kjøpe innhold uten lov**. Og så bør man snakke med barna om ikke å ta imot eller gi ifra seg digitale gaver til fremmede.

forelderens e-postadresse. Dette er også nyttig dersom barna glemmer passordet sitt.

Foreldre bør også være oppmerksom på at det ikke er enkelt å få slettet en konto hos Roblox etter at

den er opprettet. Roblox mener at det er bedre at brukerkontoer står inaktive slik at barna kan logge seg på igjen ved en senere anledning. Men å ha ubrukte kontoer flytende rundt på nett er generelt uheldig. ■



OPPGAVER Å GJØRE: SPILLING OG ALDERSGRENSER

Faktasjekk ☐ Hva spiller du? ☐ Hva betyr PEGI-merkene?

Hva liker du å spille? Hva betyr aldersmerkingen på spillene? Hva føler du når du spiller? Her er noen enkle oppgaver du kan gjøre, enten alene eller sammen med en voksen.

Faktasjekk



Kryss av det du tror er riktig, og sjekk svarene under etterpå.



	Ja	Nei	Vet ikke
1. Flere gutter enn jenter spiller dataspill.	☐	☐	☐
2. De fleste som spiller dataspill er mellom 16 og 20 år.	☐	☐	☐
3. Det er forbudt for barn å spille dataspill når spillet er merket 18+.	☐	☐	☐
4. Barn kan selv bestemme hvilke spill de vil spille.	☐	☐	☐
5. Lærers job er å hjelpe elevene til å forstå hvordan spillverdenen fungerer.	☐	☐	☐
6. Barn vil ikke at foreldre skal være sammen med dem når de spiller dataspill.	☐	☐	☐
7. Dataspill er laget slik at de som spiller skal bli avhengig slik at de ikke klarer å slutte å spille når de først har startet.	☐	☐	☐



Sjekk svarene

- Det stemmer. 96 prosent av gutter og 76 prosent av jenter i alderen 9 til 18 år spiller spill (Barn og Medier 2020).
- De som spiller aller mest er menn på ca. 30 år.
- Det er ikke forbudt, men alle spill har aldersanbefalinger som skal hjelpe oss til å finne ut hvilken alder spillene passer for. Foreldrene bestemmer.
- Det er foreldrene som har det siste ordet i å tillate barna sine hvilke spill de får spille. Derfor vil barn fra ulike hjem gjerne få spille ulike spill og ha ulike regler for skjermtid.
- Læreren sin jobb er å hjelpe elevene til å forstå hvordan spillverdenen fungerer og hvordan elevene selv kan ta smarte valg.
- Barnevakten oppfordrer foreldre og lærere til å spille sammen med barna. Det er bra for vennskapet dem imellom.
- Mange dataspill er laget på en slik måte at vi skal bli hektet på spillet og fristet til å stadig komme tilbake for å fortsette spillingen og komme videre i spillet.

Hva liker du å spille?

Hvilke spill og apper har du brukt sist uke? *Skriv ned*

Spilltittel/navn på apper	Antall minutt spilt i går



Foto: Nintendo

Hva føler du når du spiller? *Fyll inn og sett kryss der det passer for deg*

Spilltittel (skriv)	Glad	Sliten	Spennende	Redd	Annen følelse (skriv)

Refleksjonsspørsmål

Har jeg venner som jeg spiller eller chatter med?

- Er det fra skolen eller i nabolaget?
- Er det noen jeg har blitt kjent med i spillet?
- Hva vet jeg om de vennene jeg har i spillet?

Er spillingen en sunn hobby, eller...?

- Hva er motivasjonen din for å spille?
- Er det vanskelig å styre spilletiden?

- Går spillingen utover forholdet til venner og familie?
- Påvirker det søvn, skole, lekser og fritidsaktiviteter?
- Hvilken type vold er det i spillene du spiller?
Bruk symbolene på neste side for å forklare.
- Hvordan påvirkes du av volden?

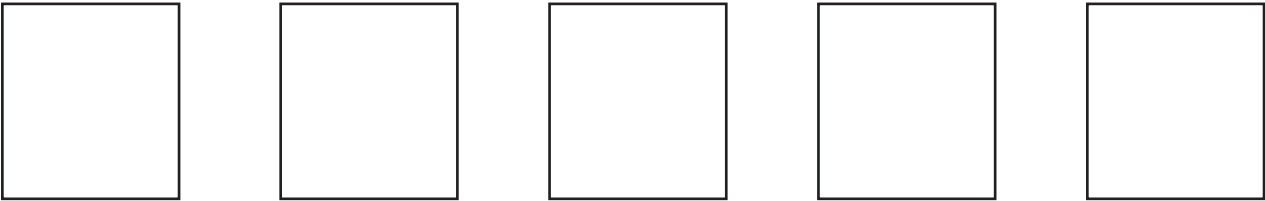
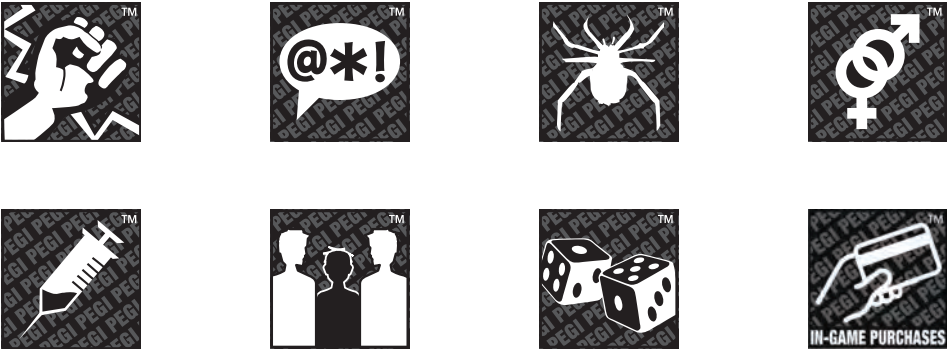
Hva betyr PEGI-merkene?

Hva betyr symbolene til PEGI? (Pan European Game Information)

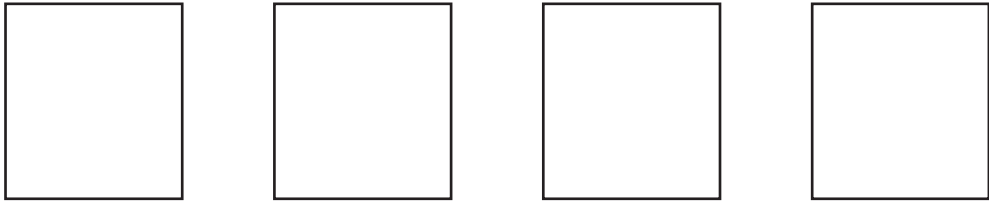
Her er symbolene for innholds- og aldersmerkene til PEGI.

Hvilke aldersanbefalinger og innholdsmerker er det på de spillene du spiller?
Hvorfor tror du disse spillene har fått de anbefalingene de har fått?

PEGI-symboler



Mobbing Aldersgrense Narkotika Pengespill/
gambling Kjøp i spill



Vold Frykt Grovt språk Seksuelt innhold

Trekk strek fra PEGI-symbolene til riktig boks. *Fasit finner du på barnevakten.no/pegi-merkingen-hjelper*



QUIZ

HVEM I FAMILIEN VET MEST OM SPILLING?

Her finner dere spørsmål som hele familien kan bryne seg på. Antatt målgruppe for hver kategori står i parantes. Svarene finner dere på side 57. Lykke til!

PEGI-MERKINGEN HJELPER DEG (6+)



Alle dataspill som utgis i Europa, er merket med anbefalte aldersgrenser og innholdsmerking fra PEGI.



1. Hva betyr dette PEGI-ikonet?
 - a. Man må ha et medlemskort for å spille spillet.
 - b. Det er mulig å bruke ekte penger i spillet.
 - c. Man får penger for å spille spillet.



2. Hva betyr dette ikonet?
 - a. Det er syv ulike «level» i spillet.
 - b. Spillet er syv-player.
 - c. Spillet passer for barn fra syv år.



3. Hva betyr denne innholdsmerkingen?
 - a. Spillet inneholder vold.
 - b. Det er et dansespill.
 - c. Spillet inneholder bråkete lyder.

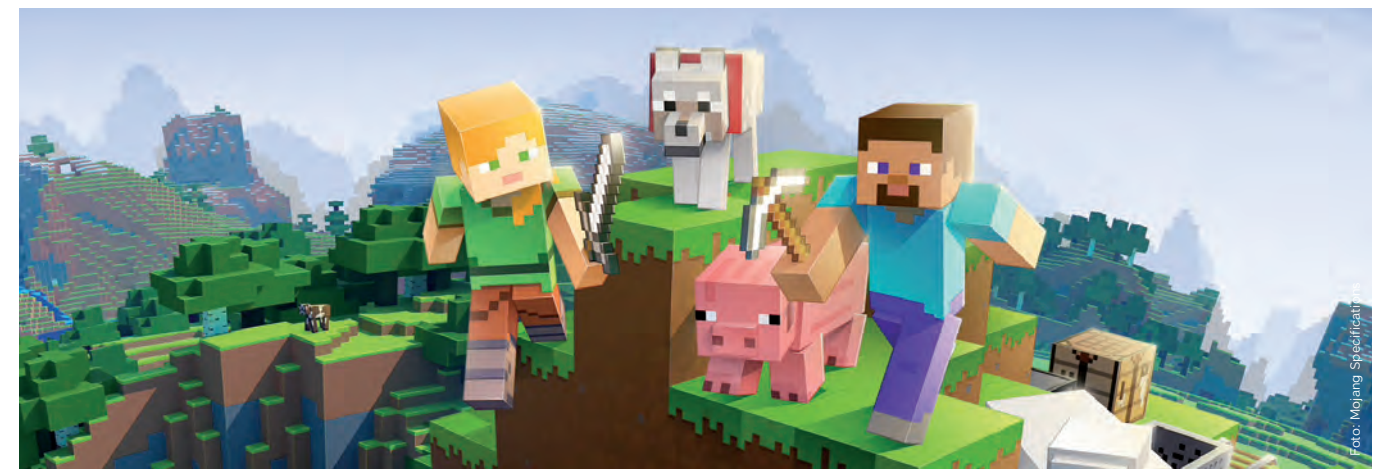
4. Refleksjonsspørsmål: Hvorfor har noen spill høy aldersgrense?

HVA ER ALDERSGRENSEN? (6+)



Kan du finne ut hva den anbefalte aldersgrensen fra PEGI er på disse spillene?

1. Super Mario Party
2. Splatoon 2
3. Fortnite
4. Crash Bandicoot 4: It's About Time
5. Call of Duty: Warzone
6. Overcooked 2



MINECRAFT (6+)

1. Hva er det dataspillet som flest mennesker har kjøpt noen gang?
 - a. Minecraft
 - b. Roblox
 - c. Fifa
 - d. The Sims
2. Når ble *Minecraft* gitt ut?
 - a. 17. mai 2000
 - b. 17. mai 2009
 - c. 17. mai 2016
3. Hvilken av disse er ikke en modus i spillet?
 - a. Overlevelse
 - b. Kreativ
 - c. Musikk
 - d. Eventyr
 - e. Tilskuer
4. Hva trenger man for å lage en seng i *Minecraft*?
 - a. Tre stein og tre ull
 - b. Tre planker og tre ull
 - c. Fem planker og seks ull
5. Hvor kommer skaperen av *Minecraft*, Markus Persson, også kjent som «Notch», fra?
 - a. Norge
 - b. Sverige
 - c. Danmark
6. Hvor mange blokker er det i en stack?
 - a. 55
 - b. 72
 - c. 64
7. Hva heter det sorte, flyvende monsteret på slutten av spillet?
 - a. Enderdragon
 - b. Creeper
 - c. Bowser
 - d. Eggman
8. Hvor mange Iron Ingots trenger man for å lage en bøtte?
 - a. 6
 - b. 9
 - c. 3

MINECRAFT-ORDBOKEN (6+)

I spill er det mange muligheter til å lære seg språk. *Minecraft* er et spill der mange bruker spillets engelske ord istedenfor å oversette dem til norsk. Vet du hva disse Minecraft-ordene betyr på norsk?

1. Block
2. Enchanting table
3. Crafting table
4. Furnace
5. Villager
6. Mine
7. Farm
8. Respawn

BONUSSPØRSMÅL (6+)



Kan du flere engelske ord, eller ord på andre språk, som du har lært ved å spille *Minecraft* og andre dataspill?

KARAKTERER I SPILL (6+)

Hva er vel et spill uten morsomme karakterer?
Vet du hvilke spill eller spillserie disse karakterene befinner seg i?



Foto (fra oppe til venstre): Innersloth / Nintendo / EA Sports / Nintendo / Nintendo / Mojang Specifications

SPILL OG LÆR (6+)



1. Hvor mange svaralternativer er det vanligvis per spørsmål i det populære quiz-spillet Kahoot?
a. 3
b. 4
c. 8
2. Hva kan man bli bedre på ved å bruke Duolingo?
a. Musikk
b. Naturfag
c. Språk
3. Hvilket spill lar deg bygge snømenn – selv om sommeren?
a. Snømannen Albi
b. The Little Snowman
c. A Good Snowman is hard to build

BRETTSPILL (6+)



1. Hvilket spill handler om å bli den rikeste spilleren, og gjøre slik at alle de andre spillerne går konkurs?
2. Hvilket spill handler om å være den første til å flytte runde brikker inn i et mål som er samme farge som brikkene?
3. Hvilket spill handler om at en av spillerne trekker et kort slik at alle ser, og så er det om å gjøre å være førstemann som finner frem til det samme bildet på spillebrettet?
4. Hvilket spørrespill lar deg teste kunnskapen din innenfor en rekke tema, som for eksempel Norge, historie, sport og kultur?

REFLEKSJONSSPØRSMÅL? (6+)



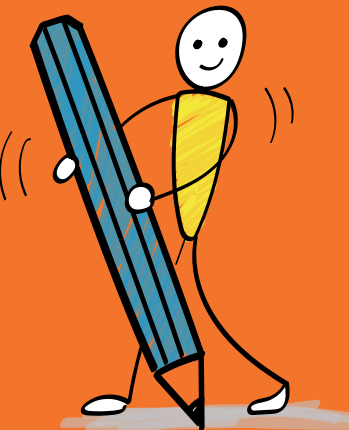
- Hvordan kan vi kose oss med spill og samtidig ta vare på oss selv og de vi spiller med? Refleksjonsspørsmål: Denne delen har ingen fasit, men du kan finne noen tips i fasiten!
1. I mange spill kan man kan chatte med andre spillere. Noen ganger blir man kontaktet av fremmede som vil flytte samtalen over til privat chat med bare dere to. Hva ville du gjort hvis en fremmed ville ha en privat chat med deg?
 2. Tenk deg at du spiller online med fire andre. En av de du spiller med roper og kjefter når de andre på laget ikke får til noe i spillet. Du merker at stemningen blir dårlig og at flere av spillerne blir lei seg av kjeftingen. Hvordan kan du bidra til å skape god stemning i spill?
 3. Du har bygget en server på Minecraft – og på skolen forteller du om serveren til en venn. Da lurar vennen på om hen kan få passord til brukeren din for å hjelpe til og bygge videre på serveren. Bør du gi passordet ditt til vennen din?

FOR EKSPERTENE (9+)



1. Hva står forkortelsene VR og AR for?
2. Når ble det første Super Mario-spillet lansert?
3. Hvilken farge er karakteren Pearl sin signaturfarge i Splatoon 2?
4. Appspillet Brawl Stars er merket med ulik anbefalt aldersgrense på Google Play, App Store og i brukervilkårene. Hva er de tre aldersgrensene?
5. Hvem er Link?

HADDE DU RETT?



- For ekspertene (12+)
1. Virtual Reality (VR) og Augmented Reality (AR).
 2. 13. september 1985.
 3. Rosa
 4. Brawl Stars er merket med PEGI 7 i Google Play Store, 9+ i App Store og 13 år i brukervilkårene.
 5. Link er hovedpersonen i Nintendo's populære spillserie The Legend of Zelda.

1. Før man chatter med noen er det lurt å finne ut hvem personen er. Er denne personen på din alder? Hvorfor vil de chatte med deg? Husk at de fleste er snille, men vi må likevel beskytte oss mot dem som ikke er snille mot barn!
2. Akkurat som på fotballbanen hvis noen får til noe. Det er hyggelig – og det kan gi motivasjon som gjør at laget deres vinner spillet!
3. En god huskeregel er at ditt passord alltid bør være hemmelig. Det er kjekt å spille med venner, men da kan de bruke sin egen konto og bidra på din server.

Refleksjonsspørsmål (6+)

1. Monopol
2. Ludo
3. Villkatten
4. Geni

Brettspill (6+)

1. b
2. c
3. c

Spill og lær (6+)

1. Among Us
2. Mario-spillene
3. Fita
4. Animal Crossing
5. Paper Mario
6. Minecraft

Karakterer i spill (6+)

Svarene følger bildene fra oppe til venstre.

Refleksjonsspørsmål (6+)

1. Blokk
2. Fortyllelsesbord
3. Arbeidsbenk
4. Ovn
5. Landsbyboer
6. Å grave
7. Å dyrke
8. Gjennopplive

Minecraft(6+)

1. a
2. b
3. c
4. b
5. b
6. c
7. a
8. c

Minecraft(6+)

1. 3
2. 7
3. 12
4. 12
5. 18
6. 3

PEGI-merkingen hjelper deg

Hva er aldersgrensen? (6+)

1. b
2. c
3. a

SPILL

BARNEVAKTEN.NO/SPILL



Foto: Nintendo

MARIO KART LIVE: HOME CIRCUIT

Nintendo Switch

Anbefales for hele familien

Nintendo har vært superkreative igjen. Her skal man fysisk bygge en bilbane og kjøre Mario Kart på stuegulvet. Fantastisk moro for hele familien!

Det er bare å ta av seg hatten for Nintendo. Dette er definitivt spillutvikleren som satser hardt mot barn og familier med stadig nye, kreative ideer. Nå er Nintendo på banen igjen med et spill der man fysisk skal gjøre om stua eller barnerommet til en bilbane, for så å kjøre på denne i et spill. Et konsept som kombinerer både fysisk og digital lek.

Man kjøper altså en pakke som inneholder en «radiostyrt» bil, fire porter som man kan kjøre gjennom, to pilskilt og en USB-ladekabel. Nintendo Switch-konsollen blir dermed håndkontrolleren for å styre den «radiostyrte» bilen.

Morsomt og kreativt

Switch-konsollen fungerer så som en skjerm som viser både de fysiske omgivelsene i hjemmet, samt datagrafikk lagt oppå det igjen. Bilene har et kamera som plukker opp omverdenen og sender video live til skjermen. Man kan se spennende animasjoner

og mye liv og røre fra Mario-universet i rommet man befinner seg i.

De fire portene som følger med i pakken fungerer som rettleidere for banen din. Det første man gjør er å plassere disse ut og kjøre gjennom portene. Mario-karten dekker nemlig kjørebane i «maling» og kartlegger banen virtuelt.

Deretter er det bare kreativiteten som setter grenser. Man kan for eksempel legge ut bøker, fargestifter og puter for å markere kjørebane, eller



Foto: Nintendo

bruke et bord for å lage en tunnel. Men man må ikke plassere ut leker og fysiske ting. Det holder mer enn nok å plassere ut portene og markere en vei gjennom disse.

Fortjener en pris

Hver gang man lager en bane kan man altså få en helt ny opplevelse. Det er gøy å tilbringe kreativ tid med bygging for så å spille digitalt etterpå. Lag en sving der, en rett vei med tunnel frem mot målstreken, eller bygg en rund bane – valget er ditt!

Bilspillet kan ellers kjøres alene mot datastyrte motstandere eller sammen med venner i flere ulike modus. Det kreves imidlertid at alle medspillerne har en egen Switch-konsoll og en egen kart. I pakken følger det kun én bil med.

Mario Kart Live: Home Circuit er et superkult konsept for hele familien. Her fortjener Nintendo en gjev pris for at de har utviklet noe som er så interaktivt og morsomt å spille.



Foto: EA Sports

FIFA 21

Playstation 4/5, Xbox One/X, Nintendo Switch, Windows

Anbefales fra syv år

Årets *Fifa* er et flott spill med mange muligheter som byr på mye fotballglede, men bare små endringer fra fjorårets spill. *Fifa*-serien består av kanskje de aller beste fotballspillene til tross for tett konkurranse med *Pro Evolution Soccer*.

Fifa kommer med årlige utgaver, og dersom man vil ha oppdaterte lag- og spillernavn, og om man skal spille på nett og vil være med på det nyeste i *Fifa Ultimate Team*, så må man ha samme versjon som andre spillere. Men om man spiller mest alene og ikke på nett, er det ikke sikkert at det er nødvendig å oppgradere for hvert år.

Den nye utgaven har blant annet forbedringer i spillemekanikk og dataintelligens, samt et mer naturlig

kollisjonssystem når spillerne løper på hverandre.

I *Fifa Ultimate Team* skal man bygge opp et fotballag fra bunnen av og konkurrere mot spillere fra hele verden. Her finner man et noe kontroversielt aspekt ved *Fifa* som foreldre bør være oppmerksomme på: Man kan betale ekte penger for å få bedre spillere raskere. I år er det også noen ikoniske fotballkort som kanskje kan friste nok til at barna ønsker å åpne lommeboka.



Foto: Xbox Game Studios

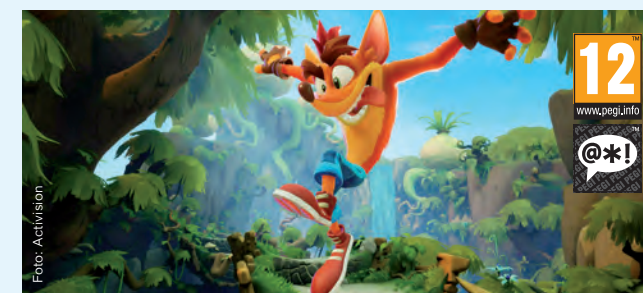
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

Windows, Xbox One

Anbefales fra tolv år

Ta til himmelen hvor som helst i verden med tidenes kuleste flysimulator. Her skal man manøvrere alt fra småfly til store, kommersielle passasjerfly. Dette er uten tvil førstevalget for alle som elsker alt som har med fly å gjøre. Man behøver allikevel ikke å være en gjennombora entusiast for å like *Microsoft Flight Simulator*.

I spillet kan man bokstavelig talt fly over hele kloden med vær, sesong og flytrafikk i sanntid. Det vil si at programvaren henter inn informasjon fra internett og gjengir dette i spillet. Regner det over hjembyen din? Da skal det også regne i spillet dersom du flyr over hustaket ditt. Og dette er bare ett eksempel på alle de realistiske funksjonene og mulighetene i spillet. Anbefales fra tolv år på grunn av høy kompleksitet i spillet.



CRASH BANDICOOT 4: IT'S ABOUT TIME

Playstation 4, Xbox One

Anbefales fra tolv år

Punggrevlingen Crash er tilbake igjen i dette ville og spennende plattformspillet hvor intet mindre enn multiversets skjebne står på spill.

I dette fjerde spillet er skurkene Neo Cortex og N. Tropy ute på tokt atter en gang. De har rømt fra fengselet og setter nå ikke bare universet i fare, men hele multiverset. Da må søskenparet Crash og Coco redde dagen ved å samle de fire kvantemaskene før det er for sent. Du kan spille som både Crash og Coco, og i tillegg til hovedhistorien er det mulighet for flerspiller, konkurranse mot klokka (time trial) og speilvendning av spillet (N.Verted). Dette er et glimerende og morsomt spill.



PROJECT CARS 3

Playstation 4, Xbox One, Windows
Anbefales fra syv år

I dette spillet kan du velge blant over 200 merker med kjøretøy og mer enn 120 steder å kjøre på. Fra muskelbiler og veteranbiler, til Formula e og superbiler – her er det rett og slett mye spennende på fire hjul.

Og bilene er virkelig lekre. Fra motorlyd til gjenskinn i lakk, dette er doninger som det er moro å sette seg inn i. Det beste av alt er at du kan endre og lage bilen akkurat slik du vil. Liker du ikke fargen? Da kan du velge en annen. Man kan også velge ulike typer felg og hjul, klistremerker, fartsstriper og mye mer.

Målet med spillet er enkelt. Her skal du kjøpe biler, kjøre løp, tjene penger og så låse opp nye konkurranser og kjøretøy. Ellers er det mulig å justere egen kjøreopplevelse og hvor mye hjelp man ønsker. Dette er fordelt på fire vanskelighetsgrader, eller så kan man velge hjelpemidler selv. Så her slipper alle nivå inn fra nybegynner til eksperter.

Vi anbefaler allikevel spillet fra syv år, på grunn av at spillet kan være vanskelig å mestre for yngre barn.

PAPER MARIO: THE ORIGAMI KING

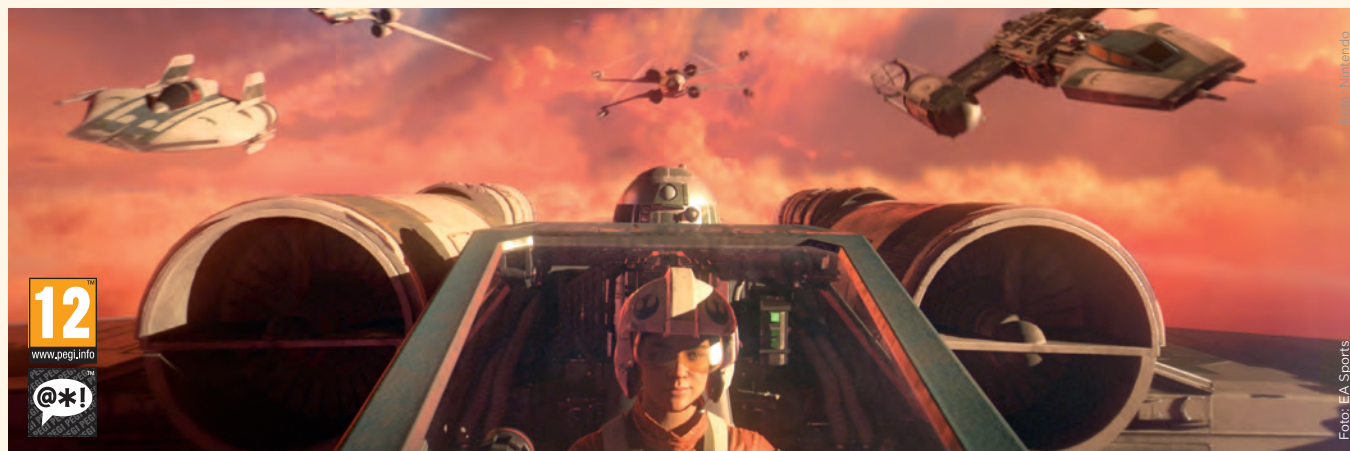
Nintendo Switch
Anbefales fra syv år

Bli med Super Mario og vennene hans på et spennende eventyr i et papirbrettet spillunivers. Den mystiske Kong Olly vil erobre verden, og som den skurken han er, kidnapper han prinsesse Peach og slottet hennes, Luigi, og til og med Bowser blir berørt av dramaet. Så er det altså Mario som må redde dagen. Heldigvis møter han på Kong Olly sin søster, Olivia, som blir en trofast følgesvenn, fast bestemt på å stoppe sin egen bror.

Spillet er en blanding av action og rollespill, der du kjemper mot skurker og løser logiske hindringer.

Olivia er en fin følgesvenn som kan gi deg nyttige hint, samtidig som hun har unike evner og er flink til å heie. Husk forresten å samle mynter for å kjøpe innhold til helten. I ekte Mario-stil er skinnende mynter skjult mange steder i landskapet.

Spilleets papirverden er spennende å bevege seg gjennom, og handlingen er full av humor og leken musikk. Det er noe tegneserieaktig vold i kampene, men alle figurene ser ut som om de er laget av papir.



STAR WARS SQUADRONS

Playstation 4, Xbox One, Windows
Anbefales fra tolv år

Dette spillet byr på ekte Star Wars-magi og actionfylte romskip-dueller. Her skal man kjempe gjennom en enspillerdel eller mot andre på nett. Man kan velge skip fra den «lyse» eller den «mørke» siden, her

representert som Galactic Empire og New Republic. Vi snakker om doninger som X-wing og TIE fighter. Det er en stilig liten stall med tøffe skip som alle har sine styrker og svakheter.

Mens man flyr ser man spillet fra cockpiten. I tillegg til hastighet og retning, kan man også styre skipets interne systemer. Man må lære å drifte, spurte, unngå raketter og det å låse siktet inn på fiender. Dette krever trening og gode vurderingsevner, og er et aspekt ved spillet som skiller de utrente fra de dyktige. Jo mer

man lærer romskipenes oppbygning og virkemåte, jo flinkere blir man.

Kommunikasjon med medspillere er også viktig, og samarbeid og koordinasjon er svært nyttig midt i hektiske kamper.

Spillet skildrer krigshandlinger med mye skyting og mange eksplosjoner, og selv om man ikke ser noen død, så kan det være lyder og stemmer fra mennesker som skriker før de dør. Merk at man ifølge vilkårene må være 13 år for å ha EA-konto (kreves for å spille på nett tvers av plattformer).



SUPER MARIO 3D ALL-STARs

Nintendo Switch
Anbefales fra syv år

Rørlegger-favoritten fyller 35 år. Dette feires med en oppusset utgave som byr på tre ikoniske Super Mario-spill.

Det aller første Super Mario-spillet ble utgitt i 1985. Nå feires jubileet med en skikkelig samlepakke. Og i alle spillene skal man selvsagt redde prinsesse Peach.

I *Super Mario 64* vandrer man omkring i et slott og leter etter hemmelige vegger og malerier. Maleriene representerer ulike verdener der man

må lete etter magiske stjerner og kjempe mot fiender. *Super Mario 64* er vurdert som et av de beste spillene noen gang.

I *Super Mario Sunshine* har Shadow Mario, en skurk som ser identisk ut med Mario, forurenset en øy med grafitti. Mario får skylden og må rydde opp i rotet.

I *Super Mario Galaxy* skal man atter en gang redde universet. Her besøker man galakser med små planeter og flotte verdener.

Denne samlingen er nesten obligatorisk for alle som liker Super Mario. Her er det mange timer med god underholdning, skatter og hemmeligheter som skal oppdages.

Super Mario 3D All-Stars er PEGI-merket syv år. Det er noe animert vold med tegneseriegrafikk, men spillet har en lystbetont stemning med humor, selvironi, leken musikk og flotte farger. Ellers er det mye fokus på vennskap, det å hjelpe andre og å stoppe den slemme skurken.

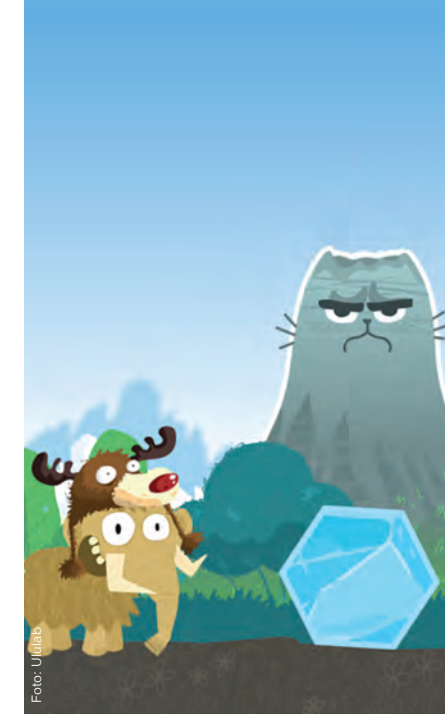
WWW.RAVNSTUDIO.NO

KAPTEIN SABELTANN

OG DEN MAGISKE DIAMANT

UTE NÅ!

ZORDIX PUBLISHING ravn STUDIO RockPocket STEAM



SLICE FRACTIONS

iOS, Android
Anbefales fra seks år

Flott grafikk og motiverende oppgaver gjør det gøy å lære brøk. I denne appen kan barna lære en grunnleggende forståelse av brøk gjennom et lekent, men utfordrende spill.

Ved oppstart av appen møter man på en sjarmerende mammut som veiviser. Langs stien møter denne figuren på ulike hindringer. Og det er her du kommer inn i bildet – fordi det er din oppgave å drive med problemløsning ved å nøste opp i brøkoppgaver.

Oppgavene er fordelt på flere temaer: Splitting, symboler, komponenter, sammenligning, problemløsning og addisjon. Ved oppstart lærer man det grunnleggende – altså hvordan spillet er bygget opp. Det er en progresjon her slik at barna først lærer å dele i like former og deretter hvordan de leser brøk. Etter hvert går de løs på oppgaver som tar for seg bruk av nevner og teller, så kake-diagrammer. Addisjon og subtraksjon kommer også på menyen.

Grafikken er flott og koselig med fine animasjoner, søte figurer, humor og musikk. Selv om barna jobber med brøk, så oppleves det like mye som et morsomt spill.



MY BROTHER RABBIT

iOS, Android
Anbefales fra ni år

Dette spillet byr på hjernetrim bakt inn i en nydelig fantasiverden og en rørende historie. En liten jente har blitt syk. Hun og broren bruker fantasien og skaper et univers som gir trygghet og bearbeidelse av sorgen. I dette fargerike fantasilandet skal en kanin hjelpe den syke vennen sin. I spillet skjer dette ved at man løser logiske hindringer på tvers av fem verdener (kapitler).

Sjangeren er pek-og-klikk. Det betyr at man ikke styrer figurene direkte, men man må heller finne ledetråder og løse logiske hindringer. Dette kan være utfordrende, men det er også veldig kjekt når man lykkes.

Spillet har fått aldersanbefaling på tre år fra PEGI og 4+ i App Store, men på grunn av vanskelighetsgrad anbefaler vi spillet fra ni år. Tematikken er sterk, men den er kun skildret gjennom korte bildeklipp og musikk. Barn kan allikevel ha spørsmål og undre seg over tematikken og sykdomsbildet som blir presentert. Ellers er det et positivt budskap om å hjelpe vennen sin. Dette er en historie om kjærlighet og mot, samt det å aldri gi opp håpet. Spillet finnes også til Playstation 4, Nintendo Switch, Xbox One og Windows.

APP
BARNEVAKTEN.NO/APP



AMONG US

iOS, Android
Merket PEGI 7, passer ikke alle

Populært spill som krever detektivferdigheter og evne til å overbevise andre. Inneholder også noe vold og umoderert chat, det kan oppleves upassende for noen barn.

Mobil- og pc-spillet *Among Us* foregår på et romskip eller en base med fire til ti spillere. Man blir tildelt en rolle som enten «besetningsmedlem» eller «bedrager». Besetningsmedlemmene skal gjennomføre ulike oppdrag og gjøremål. Bedrageren derimot kan sabotere og drepe besetningsmedlemmene.

Derfor må spillerne samarbeide og kommunisere for å finne ut hvem som er bedrageren. Det betyr mye prat i chat og strategier for å finne den skyldige. Samtidig må bedrageren prøve å lure seg unna eller villedde de andre. Spenningen ligger altså i det å aldri vite hvem man kan stole på. Og når som helst kan man bli myrdet i et bakholdsangrep.

Mordene skjer på nokså forskjellige måter. Det er lite blod og gørr, og alt i tegneseriegrafikk, men noe er det, og til dels makabert. Merk at spillet har mulighet for kjøp i app. Det er også umoderert chat, og i denne kan det dukke opp dårlig språk og trakassering.

SPØR KJELLAUG

FAGLIG LEDER KJELLAUG TONHEIM TØNNESEN
POST@BARNEVAKTEN.NO

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



Tapte penger?

«Sønnen min på ni år har klart å bruke over 7000 kroner av mine penger i et spill nå i helgen. Jeg har søkt på nett men finner ikke ut av hva jeg kan gjøre og hvem som kan hjelpe meg. Dette er krise for min økonomi. Håper dere kan hjelpe...!?»

Alenemor fra Kristiansund



Kjempepopulært spill

«Har dere vurdert spillet *Among Us*? Har en tiåring som ønsker seg det. Er blitt kjempepopulært på skolen her.»

Mamma fra Oslo

DESSVERRE er ikke dette en uvanlig problemstilling, og det er frustrerende og provoserende at det er lagt opp så fristende og så enkelt for barn å bruke penger i spill. Vi erfarer også at særlig mindre barn ikke skjønner grensen mellom virtuelle transaksjoner og ekte penger.

Men ikke gi deg på å prøve å få pengene tilbake. For å få veiledning og hjelp i din situasjon, så anbefaler vi deg å snarest mulig henvende deg til juridisk rådgiver Thomas Iversen i Forbrukerrådet. Han er tilgjengelig på telefon:

23 40 05 66 eller 90 77 42 58, og på e-post: thomas.iversen@forbrukerradet.no

Når det gjelder data-, tv- eller mobilspill som inneholder en betalingsmulighet, så er det viktig at dere som foreldre passer på at kortet ikke blir liggende lagret i programvaren for fremtiden. Ved enkeltkjøp bør kortet slettes eller belegges med en pinkode.

I denne samsesaken vil du finne en oppskrift på hvordan du kan stenge for kjøp med pinkode, både i iOS og Android: barnevakten.no/smar-te-innstillinger ■

AMONG US ble lansert i 2018, men har eksplodert i popularitet nå i høst. Grunnen til det kan være flere, men noen av de største Youtuberne har promotert spillet i sine kanaler nå i senere tid, pluss at spillet kan minne om den kjente leken «Mafia» eller barneutgaven «Morderen».

Among Us har fått aldersanbefaling fra 9+ år i App Store (iOS) og 7 år i Google Play (Android). Les vår anmeldelse på side 63 i dette magasinet eller på barnevakten.no ■

Forvirrende aldersgrenser

«Sønnen vår på tolv år har lastet ned spillet *Madout 2* på mobilen. I Apple Store står spillet oppført med aldersgrense 12+. Vi så på spillet og syntes det lignet veldig på *Grand Theft Auto* (GTA). Sjekket opp spillet i Google Play og der står det 18. Hvordan i all verden kan det være merket så forskjellig?»

Pappa fra Sogndal



PROBLEMSTILLINGEN du nevner er veldig relevant, og vi erfarer at dette er veldig forvirrende både for barn og voksne.

Apple Store har én aldersgrense, og så har, som du sier, Google Play en annen. I tillegg har ofte også de som lager spillene egne brukervilkår med egen aldersgrense (brukervilkår kan sees på som en kontrakt mellom den som laster ned og den som selger appen). I praksis kan det altså være tre forskjellige «aldersgrenser» å forholde seg til.

Et eksempel som viser kompleksiteten veldig godt er mobilspillet *Brawl Stars*. Det har anbefalt aldersgrense 7 år i Google Play, og er merket 9+ år i App Store. I brukervilkårene er den merket 13 år med krav om samtykke fra foreldre.

Men nok om det. Hvorfor er det slik, og hvordan skal vi forholde oss til alt dette?

Den enkle, og lite hjelpsomme forklaringen er at Google Play baserer seg på den europeiske merkeordningen PEGI som brukes til aldersmerking av mobilspill i Google Play, og av spill til spillkonsoller og pc. Dette skjer

ved at spillutviklerne krysser av på et skjema hva spillene inneholder, og så etterser PEGI dette med en anbefalt aldersgrense ut fra sitt merkesystem.

Apple har sitt eget merkesystem og sine egne aldersanbefalinger, basert på hva produsentene krysser av i App Stores egne skjemaer som skal fortelle hva appene inneholder.

Så det er altså to forskjellige merkesystemer som Apple Store og Google Play forholder seg til.

Vårt råd er at man bør lese begrunnelsene til hvorfor en bestemt alder er satt. Det står ofte en forklaring bak aldersgrensen i appbutikkene. I noen tilfeller er aldersgrensen lavere i Google Play enn i App Store, andre ganger er det omvendt.

I tillegg til å orientere seg om anbefalt aldersgrense, så se gjerne videoer om appen eller spillet (for eksempel på Youtube), finn relevant informasjon (les for eksempel på barnevakten.no) og kanskje test appen eller spillet selv.

En aldersanbefaling vil alltid være generell, så til syvende og sist må foreldre som kjenner eget barn best ta den endelige avgjørelsen. ■

Sosiale spill

«På grunn av pandemien har det blitt mer hjemmetid for barna og oss voksne. Da blir det gjerne litt mer skjermtid. Har dere noen sosiale spill som de kan ha det kjekt med i sammen med venner?»

Mamma fra Tromsø

VI HAR SIDEN i vår fått mange spørsmål om tips til apper og spill hvor barna kan fortsette å leke sammen selv om man ikke fysisk er så mye sammen på grunn av smitteverntiltak. Vi har fortsatt en del restriksjoner og mer hjemmetid, og nå går vi dessuten mot mørketid, hvor vi erfarer at det gjerne blir litt mer spilling også av den grunn.

Vi lagde i mars en fin samsesak på vår nettside med 15 ulike sosiale spill til ulike aldre: barnevakten.no/sosiale-onlinespill

Her finner du gode tips som også lenker til våre fyldige spillanmeldelser. Saken er oppdatert nå like før dette magasinet gikk i trykken.

Ellers anbefaler jeg deg å bruke vår søkemotor på nettsiden vår: barnevakten.no/anmeldelser

Velg så fanen «apper» eller «spill» og legg inn kategoriene du vil filtrere søket ditt ut fra. ■

AKTIVITETER FOR BARNA

Fargelegg
Knutsen og
Ludvigsen!

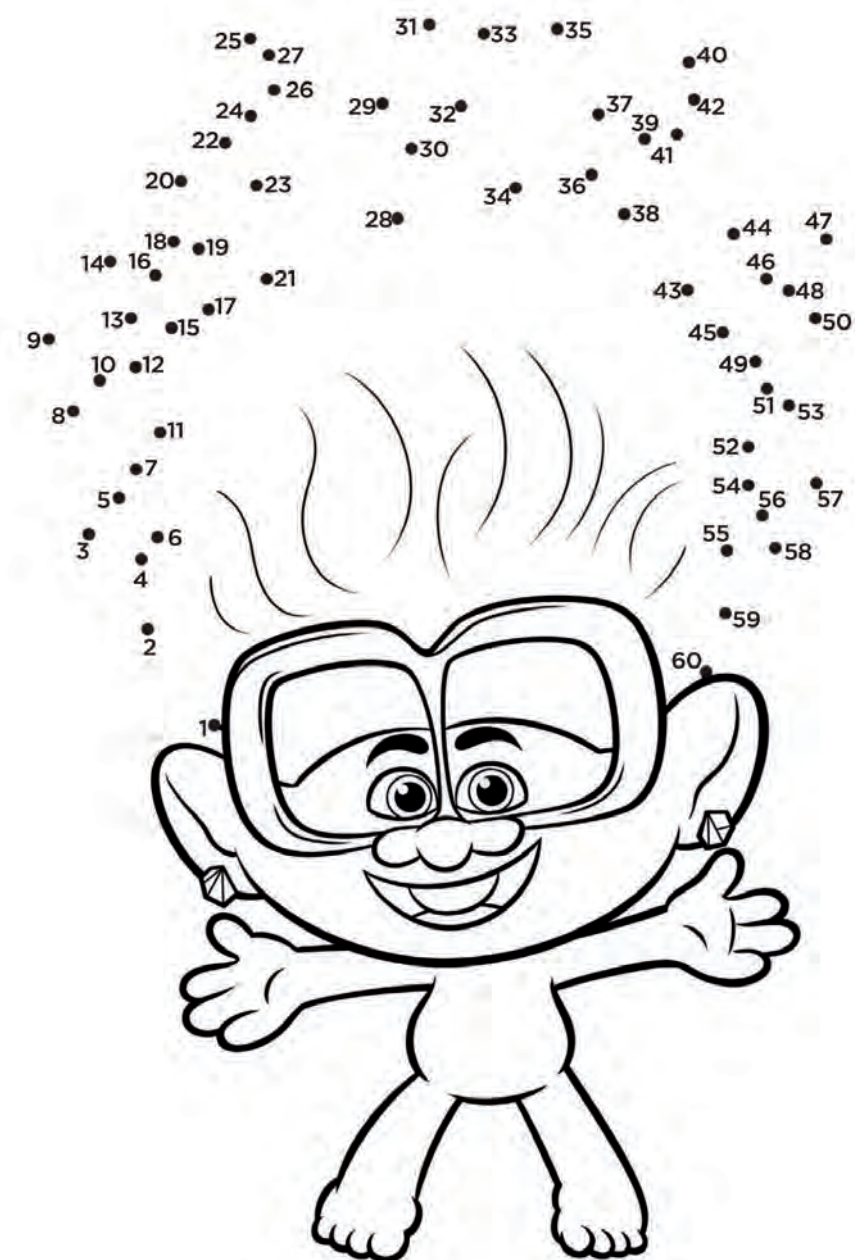


KNUTSEN & LUDVIGSEN 2
DET STORE DYRET



PRIKK-TIL-PRIKK

Strek fra prikk-til-prikk og gjør
Tiny Diamonds hår ferdig!





OLABIL ELLER BILSPILL?

FINN DEN GODE BALANSEN

barnevakten.no
facebook.com/barnevakten.no