



Informasjonsmagasin fra Barnevakten, Nr 2, 25. årg. november 2024

DIGITAL BARNDOM

SPILLREGLER | QUIZ | VIKTIGE FORELDREINNSTILLINGER



PAPPAEN
TIL IBELIN

GØYALE SPILL OG APPER

Underholdende, lærerike og trygge



MORSOMME
FAMILIEFILMER

SAMLING I BÅNN



SJUR JANSEN
REDAKTØR

Det er ikke alt som kan bevises vitenskapelig. Men min magesfølelse er at nettvett ikke bare handler om tryggere innstillinger i apper og telefoner. Også barnets grunnleggende behov teller med.

Barnevaktens visjon er at barn og unge skal være trygge og bevisste i sine digitale liv. Kvikkfiks er å gå gjennom innstillingene i appene. Vel, det er ikke nødvendigvis en oppgave som er kvikk å utføre, men det er i alle fall noe konkret som foreldre kan gjøre.

Går du et skritt tilbake, kan du og barnet bli enige om noen husregler for det digitale livet. Dette er et mer grunnleggende grep som vil ha virkning også ved de appene som du ikke rekker å stille inn på tryggeste måte.

Tar du enda et skritt tilbake, handler det om barnets grunnleggende behov. Dette er kanskje den viktigste oppgaven for foreldre sammenlignet med å studere appene. Utfordringen er at de grunnleggende behovene krever en daglig innsats fra deg når du helst vil ha alenetid etter jobben.

Det handler om at barnet må få nok søvn, bevegelse, sunn mat, positiv oppmerksomhet fra foreldre, og tid til refleksjon om hva som er gode verdier og et godt liv.

Jeg var i en periode lærervikar på noen ungdomsskoler og opplevde at hver eneste beskjed som jeg ga til klassen, skulle det forhandles om. Slik er den norske kulturen blant barn: Forhandlinger.

Men noen ganger må de voksne bestemme. Barnet vil antagelig takke deg senere fordi du sørget for at det fikk nok søvn gjennom oppveksten.

Med grunnleggende behov dekket, vil barnet gå tryggere inn i den digitale hverdagen. Med et uthvilt hode, og med god selvfølelse fordi man kjenner at man er elsket av flokken sin, har man mindre behov for å oppsøke radikale grupper på

nettet i en søken etter anerkjennelse. Man har kanskje også lengre lunte når en klassekamerat kommer med en digital slengbemerkning.

Her er tre områder som har noe med digital sikkerhet å gjøre:

- Barnets grunnleggende behov
- Innstillinger i appene
- Barnets evne til å løse nettproblemer

Det siste punktet handler om at du som forelder kan lære barnet hvordan forebygge at det skjer negative situasjoner på nettet, og ha strategier for å komme seg ut når det har skjedd. Det er slett ikke en lett oppgave som forelder, men ved å bruke mer tid sammen om det digitale, kan du komme med råd som du ikke visste at du bar på. Tenk gjerne høyt om hvilke situasjoner som kan oppstå: «Hva hvis...?»

Selv om du bruker tid og krefter på barnets grunnleggende behov, og på innstillinger i appene, og på hvordan håndtere situasjoner, kan det selvsagt gå galt likevel. Det er umulig å sikre seg hundre prosent. Har du gjort en rimelig innsats, kan du ikke klandre deg selv etterpå.

Barnevaken påvirker både politikere og appselskaper slik at de kan lage tryggere rammer. Men nettvett starter egentlig med foreldrene. Utfordringen er at mange foreldre naturlig nok er slitne etter jobben og at barna i tillegg gjerne vil forhandle.

I en del hjem er det derfor behov for «samling i bønn» for å finne ut hvordan den fysiske hverdagen bør ordnes slik at den digitale verden påvirkes i positiv retning.



Foto: Shutterstock / Alliance Images

18 HAR FORELDRE KONTROLL PÅ FORELDREKONTROLL?



Foto: Shutterstock

24 BARNEVENNLIGE SOSIALE APPER: FINNES DET?



Foto: Disney/Pixar

30 FILMANMELDELSER

INNHold

Trygge og gøyale spill	4
De beste spilltipsene	6
Nå kommer strengere skolefilter	9
SkjermLiv: Må alle slette Tiktok nå? ...	10
Spill man kan lære av	12
Oppfordrer foreldre til å anerkjenne det positive med gaming.	14
Filmkomedier for hele familien.	20
Barn vil at foreldre skal bli enige om spillregler	22
Quiz	23
Fikk du med deg dette?	28
App-anmeldelser	32
Spør Barnevaken	34



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

Redaktør: Sjur Jansen | Ansvarlig redaktør: Leif Gunnar Vestbøstad Vik | Nettside: barnevaken.no | facebook.com/barnevaken.no
Tlf.: 53 00 95 30 | E-post: post@barnevaken.no | Besøks- og postadresse: Logemannsgården, C Sundts gate 51, 5004 Bergen
Forside: Shutterstock / Roman Samborskyi | Foto av ansatte: Løtvedt Foto | Grafisk design og trykk: Aksell



TRYGGE OG GØYALE SPILL

Hvordan gi barna trygge og gode spillopplevelser? Hva bør man unngå?

AV: KRIS MUNTHE

Barn og unge velger i stor grad de samme spillene som venner velger, ifølge en undersøkelse som er gjennomført av NFI og Kantar. Og for barn i 10–12-årsalderen er det å snakke med venner den viktigste motivasjonen for å spille (I strømmen av innhold, 2023).

For de yngre barna har kanskje foreldrene mer å si og kan være med på å foreslå ulike spill. På de neste sidene finner du spill som er testet og anbefalt av Barnevakten.

Vær obs på aldersgrensen

Det er også noen spill som man åpenbart bør være litt ekstra obs på. Særlig gjelder dette spill med høy anbefalt aldersgrense som kan inneholde sterk vold eller skremmende elementer.

Masete gratisspill

Mange mobilspill som er gratis, kan være ekstra masete på kjøp og reklame. For eksempel ved at barna

må se en reklamesnutt etter å ha spilt en liten stund, og så gjentar dette seg i en syklus med litt spilletid for hvert reklameavbrudd.

Andre mobilspill er laget slik at man får mye hjelp og lite motgang i starten, og så blir det langt mer vanskelig, om ikke nesten umulig, med mindre man bruker ekte penger på å kjøpe hjelpemidler.

Strømme spill

Både Apple og Google har abonnementsordninger som minner litt om det man finner for strømmetjenester. Der barn og unge får tilgang til en god dose med spill uten reklame og kjøpemuligheter.

Hva med fremmede?

For nettbaserte spill kan chat med fremmede by på risiko. Spill som Fortnite og Roblox har mulighe-

ter for at man kan begrense både hvem barna kan chatte med og for hvilke spill barna kan få tilgang til. For eksempel spill med skrekk- og voldselementer.

Hvordan finne et passende spill?

Det er mange gode spill å velge mellom. Du kan forsøke å se etter spill som sammenfaller med barnas interesser. Lav aldersmerking er gjerne et tegn på at utviklerne har

Andre mobilspill er laget slik at man får mye hjelp og lite motgang i starten, og så blir det langt mer vanskelig, om ikke nesten umulig, med mindre man bruker ekte penger på å kjøpe hjelpemidler. ”

unngått en del inntrykk og virkemidler som ikke egner seg for barn. Her er noen flere tips:

- Les spillanmeldelser for å få et inntrykk av kvaliteten på spillet
- Se reklamefilmen til spillet for å få et inntrykk av handling og stemning
- Prøv gjerne spillet litt selv før barnet får tilgang. Selv bare noen minutters utprøving gir mer innsikt ■

DE BESTE SPILLTIPSENE!

Barnevakten har samlet tips til noen av årets beste og mest familievennlige spill.

AV: KRIS MUNTHE

Astro Bot

Dette spillet byr på en fest av farger, action og nydelige omgivelser.
Playstation 5 | Eventyr | Anbefalt 7 år av PEGI

Astro Bot er et av flaggskipene til Playstation og en unik satsing som treffer yngre barn, familier og spillglade voksne. Vi er altså ikke så langt unna Sonys Ratchet and Clank i stil og form – selv om Astro Bot er noe helt eget.

Blant annet brukes teknologien i Playstation 5 på mesterlig vis. Det er gyro og bevegelse i håndkontrollen for å styre spillfiguren, risting og feedback fra det som skjer på skjermen og lyd som speiles både fra TV-skjermen og håndkontrollen – alt dette presenteres på en måte som nesten må oppleves, mer enn beskrives.

Spillet minner om Mario-serien og her skal man reise mellom ulike verdener og



Foto: Sony Interactive Entertainment

planeter og gjenerobre komponentene til et romskip. Og ikke minst redde søte, bortkomne Astro Bots.

Man inntreir i fargerike verdener som er spekket fullt av detaljer, hemmelige

skatter og valgfrie gjøremål. Men det unike er like mye i mengden med variasjon. Fordi roboten man styrer kan så klart hoppe og fly litt i lufta. I tillegg til å inneha grunnleggende ferdigheter for å slå fiender.

Endless Ocean Luminous

Her skal man dykke ned i det mystiske havet og lete etter all slags undersjøiske skapninger.
Nintendo Switch | Eventyr | Anbefalt 3 år av PEGI



Foto: Arika/Nintendo

Endless Ocean Luminous byr på digital dykking i havet uten at man behøver å bli blaut på tærne en gang. Spillet er sett fra tredjepersonsperspektiv, faller innenfor sjangeren eventyr og byr på utforskning i et rolig og farefritt tempo.

Her skal man svømme blant diverse omgivelser og lete etter små og store skapninger. Det finnes over 500 arter å oppdage, enten det er småfisk, krabber og skilpadder eller større varianter som er mytiske eller fantasiskapninger.

For hver art man oppdager, kan man lese et lite faktautdrag i tillegg til å se dyret fra ulike vinkler. Det er som å titte inn gjennom et akvarium, og selve skapningene er ofte varierte, fargerike og majestetiske.

Det er ingen farer eller bekymringer å tenke på, og i stedet kan man nyte utsikten og roen under havoverflaten.

Princess Peach: Showtime

Endelig trer Mario til side for Peach som helten og ikke offeret i denne sjarmerende og varierte spillopplevelsen.

Nintendo Switch | Eventyr
Anbefalt 7 år av PEGI

De aller fleste har hatt sine økter med Super Mario og vennene hans. Som regel er man enten Super Mario eller Luigi, ute på tokt for å redde prinsesse Peach fra rivalen Bowser. Men i dette spillet er ikke lenger Peach offeret, men helten som skal snu skurkene opp ned.

De første spilleminuttene minner om andre spill fra Mario-serien. Peach kan samle mynter, oppdage hemmelige stikkveier og slåss mot skurker på ulike måter.

Det som er unikt med spillet er hvordan spillområdene er både forskjellige og kreativt utformet. I det ene øyeblikket



Foto: Nintendo

kjemper man på tvers av middelalderlandskap med sverd, i det neste øyeblikket ser du japansk-inspirerte ninjaer.

I tillegg til at omgivelsene endres fra sted til sted, så gjør også spillfiguren og spillmekanikken tilsvarende. Man kan gå fra å snike seg langs vegger med et speil som reflekterer omgivelsene, eller til å dykke ned i gress, fri fra fiendens synsrekkevidde.

I dette spillet er ikke lenger Peach offeret, men helten som skal snu skurkene opp ned.

Sonic Frontiers

Sylskarpt Sonic-spill byr på en stor og åpen verden med kjapt tempo, eventyr og utforskning.
Playstation 4 og 5/Xbox One og Series S og X/Windows/Switch | Eventyr | Anbefalt 7 år av PEGI

I dette spillet står erkeskurken til Sonic, Dr. Eggman så klart på menyen. Han setter i gang noe bråk med en slags mystisk gruppe med høyteknologiske skapninger som har eksistert for lenge

siden. Det fører til at Sonic og vennene hans blir strandet og adskilt.

Dermed må Sonic kjempe mot all slags rariteter og åpne portaler mellom digi-

tale og fysiske verdener for å ordne opp. Sonic, Tails og Amy er nemlig fanget i «cyberspace».

Som eksempel kan man utforske en variert og åpen verden. Og etter hvert finner man tannhjul som åpner portaler og løp som man skal fullføre så kjapt som mulig i cyberspace. Dermed kombineres utforskning av en åpen verden med klassiske baner som har høyt tempo.

Det er større valgfrihet enn i de klassiske Sonic-spillene, samtidig som alle de kjente elementene er med. I det ene øyeblikket løper man i full fart gjennom berg- og dalbane-løyper, og i det andre kjemper man mot massive lederskikkelser. Og innimellom slagene kan man fiske litt, utføre sideoppdrag, oppgradere spillfigurens evner og mer.

FORTS. ➔



Foto: SEGA/Sonic Team

► Luigi's Mansion 2 HD

Ennå mer spøkelsesjakt står på menyen i denne flotte, nyoppussede utgaven av spillet som opprinnelig ble utgitt i 2013.

Nintendo Switch | Eventyr | Anbefalt 7 år av PEGI

Nå er klokken dratt tilbake til 2013 med Luigi's Mansion 2 HD. Og vi får her en nyoppusset utgave av Nintendo 3DS-eventyret. Dette er noe Nintendo ofte gjør, man henter tilbake både gamle og ikke så gamle klassikere til et nytt publikum.

Man skal igjen besøke Evershade Valley. Her er det en rekke herskaps hus som er bebodd av både små og store spøkelser. Og disse skal Luigi fange, til tross for at han ikke akkurat er fryktløs og totalt klar for oppgaven.

Spillet byr uten tvil på en oppgradering siden 2013-versjonen. Grafikken er langt



Foto: Nintendo

mer polert, og selve spillmekanikken og styringen av Luigi er også forbedret. Ellers vandrer man på tvers av ulike områder og kjemper mot større og mindre spøkelser.

I tillegg er det en hel rekke med logiske hindringer som skal løses underveis. Allikevel er dette langt fra et helt nytt spill. Og mye av opplevelsen vil være kjent og kjært også for de som har spilt det opprinnelige spillet i sin tid.

Paper Mario: The Thousand-Year Door

I dette spillet er det Mario-magi med eventyr, humor og taktiske kamper for barn og unge.

Nintendo Switch | Eventyr | Anbefalt 7 år av PEGI

Papir-Mario dreier seg rett og slett om Super Mario og hans venner i et todimensjonalt miljø, preget av papirbrettet omgivelser. Det var for drøye fire år siden at Mario slo til mot Kong Olly

i Paper Mario: The Origami King. Og nå er det nye eventyr på lur i det neste innslaget i serien.

Denne gang er prinsesse Peach på reise og havner oppi et sammensurium

av mytiske skatter, skumle avkroker og uhyggelige skurker. Mario blir tilkalt og får en håndfull med hjelpere på veien. Og målet er å låse opp en mystisk dør til en ukjent skatt, og finne prinsesse Peach på veien dit.

I motsetning til mer tradisjonelle Super Mario-spill, er Paper Mario: The Thousand-Year Door mer saktegående. Kampene er turbaserte som i praksis vil si at man utfører sine trekk i tur og orden. Litt på samme måte som med sjakk.

Origami-varianten i spillet er sjarmerende og byr på todimensjonale, papirbrettet omgivelser. Dette kommer også Super Mario til gode, for eksempel når han snevrer seg flat eller rund for å nå trange passasjer. Dette er en god miks av alt mulig og et skikkelig eventyrspill som er vel verdt å oppleve. ■



Foto: Intelligent Systems/Nintendo



Foto: Shutterstock / Wavebreak Media

NÅ KOMMER STRENGERE SKOLEFILTER

Det kan bli slutt på at barn får tilgang til porno og skrekk på elevmaskinene som de får utlevert fra skolen.

AV: SJUR JANSEN

Utdanningsdirektoratet har kommet med en ny veileder mot skadelig innhold på skolemaskiner. På barneskoler skal det være et ja-filter, på ungdomsskoler skal det være et nei-filter. Dette er strengere anbefalinger enn i den forrige veilederen fra 2019.

Nettbrettene på barneskoler skal være utstyrt med en liste over hvilke apper og nettsider som elevene kan besøke, alle andre steder på nettet skal være blokkert.

På ungdomsskoler skal maskinene ha en liste over nettsteder og apper som elevene ikke skal få tilgang til, resten av nettet er tilgjengelig.

Internett er en stor plass og ingen kan ha full oversikt over alle nettsteder i verden som kan vise skadelig innhold. Et nei-filter vil derfor ha flere hull enn et ja-filter. Men hensikten er å gi elevene gradvis mer tilgang til nettet mens de vokser i alder og modenhet.

Kun en anbefaling

Veilederen er kun en anbefaling og ikke en lov som kommunene er nødt til å følge. Men anbefalinger fra Utdanningsdirektoratet legger et press på kommunene om å benytte filter.

Kripos-filteret er med i 2024-veilederen

Det finnes to Kripos-filtre, det ene blokkerer tilgang til kjente nettsteder som viser overgrep mot barn. Det andre filteret handler om kjente nettsteder der overgripere forsøker å lokke barn. Etter et stortingsvedtak våren 2024 omtaler nå Utdanningsdirektoratet begge filtrerene i veilederen. I 2019-utgaven ble kun det første filteret omtalt.

Foreldre må fortsatt følge med

Den gamle veilederen hindret ikke at elevene fikk tilgang til upassende innhold. Selv om den nye er strengere, kan det hende at enkelte kommuner

Hva er skadelig innhold?

Eksempler på skadelig innhold er:

- Grov vold
- Porno
- Svært skremmende bilder og videoer
- Diskusjoner og illustrasjoner om selvskadning
- Måter for å bli veldig tynn
- Bruk av narkotika
- Metoder for selvmord

fortsatt vil droppe filter eller benytte svake filterløsninger. Foreldre må derfor fremdeles følge med på sikkerheten i skolemaskinene som elevene får utlevert. ■



SKAL ALLE UNDER 13 SLETTE TIKTOK OG SNAPCHAT NÅ?

Regjeringen går inn for aldersgrense 15 år både for personopplysninger og sosiale medier. Men det tar lang tid før nye regler er på plass. Enn så lenge må du forholde deg til at regjeringen i sommer oppfordret deg til å holde dagens aldersvilkår som er 13 år.

AV: KJELLAUG TONHEIM TØNNESEN,
FAGLIG LEDER I BARNEVAKTEN

Elever og foreldre i barneskolen får endelig myndighetenes støtte til å utsette bruk av sosiale medier. Men for mange hjem med 11- og 12-åringer er dette krevende, for skal de nå slette kontoene sine på Tiktok og Snapchat, eller ikke?

Foreldrekrav om tydeligere råd og regler

Foreldre har i mange år etterspurt tydeligere statlige skjermråd, og mange ønsker bedre regulering og strengere aldersgrenser i sosiale medier. Noen vil ha lovpålagt aldersgrense på 13, noen på 16 og andre på 18 år, det diskuteres ID-verifisering, og noen ønsker også forbud av smarttelefon opp til 13 år eller høyere.

Og det er ikke så rart når vi vet at sosiale medier er bygget rundt en oppmerksomhetsøkonomi, hvor tech, kommersielle aktører, influensere og

Fra den dagen barn kan lese og skrive og har en smarttelefon i lomma, har de potensielt tilgang til hele verden. Eller som en politibetjent sa til meg: «Fra den dagen barna har en egen smarttelefon, har hele verden tilgang til barnet. ”

mediehus tjener enorme summer på tiden vi bruker i appene. Persondata er samlet inn i store mengder i mange år, og algoritmene er «trimma» og profesjonaliserte over så lang tid at vi alle kjenner på avhengigheten.

Hele verden har tilgang til barnet

I tillegg vet vi mye om farene som barn er for unge til å tolke og takle. Fra den dagen barn kan lese og skrive og har en smarttelefon i lomma, har de potensielt tilgang til hele verden. Eller som en politibetjent sa til meg: «Fra den dagen barna har en egen smarttelefon, har hele verden tilgang til barnet.»

Det er allerede absolutt aldersgrense

Sosiale medier har allerede 13 år i vilkårene, den er ment absolutt og er basert på lov om fri avtalerett. Man får ikke opprette profil med mindre man lyver på alderen. Det betyr at vi foreldre ikke kan gi samtykke basert på personvernloven, og tjenestetilbyderne

har rett til å kaste ut brukere under 13 år. Dette er fakta.

Sosial skvis

Men det er vanskelig å holde igjen når det sosiale samspillet foregår i de store sosiale digitale plattformene som «alle andre har». Medietilsynets tall viser at mange barn under 13 har en eller flere sosiale medier profiler. Dette til tross for at 70 prosent av foreldre allerede i 2020 mente at barn under 13 år ikke var modne nok for sosiale medier (Skjermet Barndom, Barnevakten 2020).

Ut fra tallenes tale og Barnevaktens erfaringer fra våre mange møtepunkter på skoler, vet vi mye om denne skvisen og dette presset de aller fleste foreldre til barneskolebarn kjenner på.

Et trendskifte

Men normen er allerede i ferd med å endres! I alle fall for de yngste. Barnevakten har de siste fire årene møtt en gradvis mer bevisst foreldregruppe, spesielt i 1.–5. trinn. Det er

foreldre med en praksis som henger mer sammen med deres overbevisning. Medietilsynets rapporter viser også tydelig at debutalderen på de mest populære sosiale mediene har gått opp, og at det nå er langt færre barn under 11 år på Snapchat, Tiktok og Instagram sammenlignet med for fire år siden.

Men fra og med 7. trinn har så og si alle barn profiler i sosiale medier selv om vi også her ser en viss nedgang. Uten tilgang til sosiale medier erfarer vi at opplevelsen av utenforskap er dramatisk, og for noen 12-åringer direkte traumatiserende. Foreldre til spesielt de eldste i barneskolen går en krevende tid i møte, med mindre det blir en kollektiv endring.

Det er altså en dreining i samfunnet til en mer bevisst mediebruk. En dreining fra ikke bare å snakke om ytringsfrihet og barns rett til å få og å dele informasjon, men nå også fokus på barnekonvensjonens presisering av barns rett til informasjon som er tilpasset dem og kravet om beskyttelse mot skadelig innhold (Barnekonvensjonen artikkel 13 og 17).

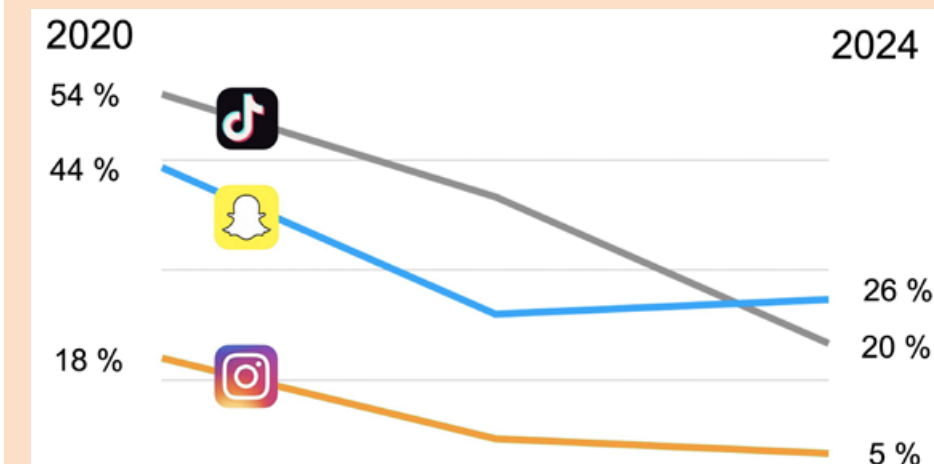
Stortingsmelding om barn og unges skjermbruk

Barne- og familiedepartementet jobber nå med en viktig stortingsmelding om barn og unges skjermbruk. Vi håper på grundige prosesser og konkrete tiltak og råd. Barnevakten har blant annet spilt inn at vi ønsker en lovpålagt aldersgrense på 13 år i sosiale medier, og at tech må tilpasse funksjoner og innhold til alder og modenhet frem til 18 år (progressiv aldersgrense). Vi mener også at Norge trenger et uavhengig etisk råd for barnevennlig teknologi som kan sørge for at barn og unge blir hensyntatt.

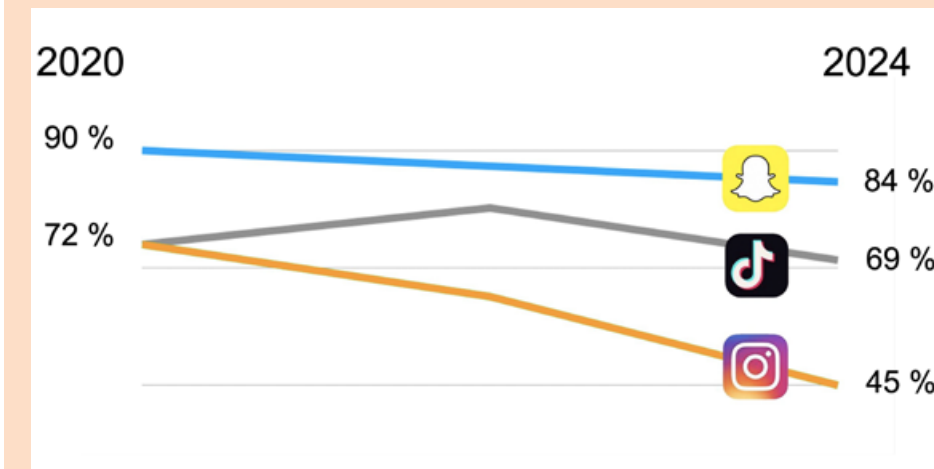
Forslag til grep for å støtte foreldre

Rett før dette magasinet gikk i trykken, varslet regjeringen at den går inn for aldersgrense 15 år både for personopplysninger og sosiale medier. Regjeringen ønsker også aldersverifisering før man oppretter konto i sosiale medier.

Barn 9–11 år på sosiale medier



Barn 12–14 år på sosiale medier



Barn og medier-undersøkelser, Medietilsynet 2020–2024. Grafikk: Barnevakten.

Det tar tid å få nye regler på plass. Følg gjerne med på Barnevaktens nettsider om hvordan regjeringens forslag vandrer videre gjennom høringer og storting. Mens vi venter på eventuelle nye regler, fortsetter vi å snakke sammen på foreldremøter og kveldsskoler og mange prøver å få til felles avtaler om å holde aldersgrensene.

Men for å klare dette i større utstrekning har vi noen forslag til grep som vil gjøre denne kampen litt lettere for foreldre.

- En tydelig statlig kunnskapsbasert informasjonskampanje vil gjøre det lettere å endre normen i praksis.
- At vilkårsaldersgrensen også er tydelig i app-butikkene. Nå står det 12+ hos Apple og !-PG (Parental

Guidance) hos Google, og ingenting om den egentlige aldersgrensen på 13.

- Tjenestetilbyderne bør bli flinkere til å stenge ute mindreårige brukere, og få tydeligere aldersinformasjon i appene sine.

Dette kan hjelpe foreldre å mobilisere sammen og sette felles rammer for barna, og at vi kan se en enda større normendring for barn i barneskolealder. Og det allerede før en lovpålagt aldersgrense og eventuell ID-verifisering er på plass. En felles mobilisering krymper opplevelsen av utenforskap. Da vet heller ikke de andre på trinnet alt om hva Oskar Westerlin, Ishowspeed og Isabelle Eriksen gjør på hver eneste dag, og kanskje det er helt ok når det er likt for alle? ■

SPILL MAN KAN LÆRE AV

Det finnes flere spill som lærer barn og unge om alt fra virkelighetens yrker til hvordan samfunnet de lever i fungerer. Her er noen forslag som er verdt å få med seg.

AV: KRIS MUNTHE

Ships At Sea

- Plattform: Windows
- Sjanger: Simulator
- Aldersmerking: Ukjent

Ships At Sea er laget av norske Misc Games. I tillegg til å drive med fisking og båtvirksomhet, kan man også bryne seg på en rekke tjeneste- og fraktebåter.

Det er ellers vakre Lofoten som står på menyen. Her har man ulike havner som man kan besøke med butikker og båtverksted. I tillegg er det øyer, industri og store vannflater å utforske. Og så klart finner man mye liv og røre under havoverfalten med fiske-slag som kveite og laks med mer.

Man starter spillet med å opprette en avatar. En liten opplæring byr på



noen oppdrag i robåt. Blant annet skal man frakte gods og fiske. Etter hvert får man kjøpt sin første motorbåt og kan med det begynne med nye typer oppdrag. En smak av yrkeslivet på havet med andre ord.

Construction Simulator

- Plattform: PS4 og 5/Xbox One og Series S og X/Windows
- Sjanger: Simulator
- Aldersmerking: 3 år fra PEGI

I dette spillet er det bygg og anlegg som står på menyen. Her skal man kjøre tøffe og kraftige kjøretøy og bygge alt fra garasjer til veier, parker, hus og mer.

Og det er en aldri så liten fornøyelse og meditativ opplevelse å se byggverket som man selv har bidratt til, stå ferdig oppreist. På samme måte som noen slapper av når de spiller gressklipper-spill og nyter de rette linjene og repetitive oppgavene, kan man også nyte å legge asfalt innenfor et perfekt rektangel, for så å presse dette sammen med en veivals.

Ellers kan man bygge opp sitt eget byggefirma fra bunnen. Ved å lage en egen avatar, logo og navn på firmaet vokser det fra å håndtere enkle og små kontrakter til større byggeprosjekter. Og spillverden endres stadig til det bedre som følge av egen innsats. Dette enten man asfalterer en vei, rydder opp i en park eller bygger et massivt hus.

Park Beyond

- Plattform: Playstation 5/Xbox Series S og X/Windows
- Sjanger: Simulator
- Aldersmerking: 7 år fra PEGI

Park Beyond plasserer deg i førersetet som planlegger for en fullverdig fornøylespark. Å bygge en park handler om de enkle tingene som å plassere ut stier med benker, søppelkasser, lys og et utvalg med dekorasjoner.



Det handler også om å hjelpe gjestene med å komme seg dit de skal til attraksjonene samtidig som de på veien har tilgang til toaletter, spisesteder og andre typer nødvendigheter. En godt planlagt park er en ryddig og funksjonell park.

Attraksjoner kommer i ulike varianter. Man har en egen modul for å bygge berg- og dalbaner. I tillegg er det standardiserte attraksjoner som tekopper, skip, pariserhjul, hestekaruseller og et lite hav av andre varianter.

Og alt ser fantastisk ut av animasjoner, farger og interaksjoner. Man kan se hvordan kioskmedarbeideren jobber for å ta imot penger og servere noe til gjestene, eller en gjest som står i kø til en attraksjon.

Cities: Skylines 2

- Plattform: Playstation 5/Xbox Series S og X/Windows
- Sjanger: Simulator
- Aldersmerking: 3 år fra PEGI

Cities Skylines dreier seg om å bygge opp en by fra bunnen av og se hele samfunnet utbrodere seg med liv og ulike behov. Blant annet må man sikre vann og kloakk, strøm, veier, offentlig transport, renovasjon, politi og mye mer.

Her er det mye å lære om byplanlegging, skatter og offentlige tjenester. Ikke minst budsjett og økonomi.

En liten småby med en mager skole, politistasjon, legekantor og litt mer, vokser raskt til en trivende metropol



med t-bane, flyplass, parkområder og mye mer. Og ellers er det kjekt å se detaljer som biler som kjører rundt omkring eller fotgjengere som går tur med hundene sine. Man kan se folk trene og gjør annet som er kjekt å følge med på fra avstand.

Planet Zoo: Ultimate Edition

- Plattform: Windows
- Sjanger: Simulator
- Aldersmerking: 3 år fra PEGI

I Planet Zoo skal man bygge en dyrepark som skal fungere så optimalt som mulig. Det innebærer å få større inntekter enn utgifter, og at man imøtekommer gjestens ønsker og behov. I tillegg har man et personalansvar og må navigere ulike forskningsområder for å lære mer om dyrenes behov, samt andre utviklingsområder for parken.

Å bygge parken innebærer alt fra å legge stier til innhegninger, butikker, dekorative vann, skilt, benker, trær og blomster. I Planet Zoo er man like mye arkitekten og designeren som må tenke ut hvor det er lurest å plassere ut strømtransformatorer og vannrenseanlegg.

Kjernen i spillet er allikevel innhegningene. Det er her dyrene skal bo og for at hvert individuelt dyr skal trives, må planleggingen være optimal. Et nettinggjerd kan koalaen klatre over, eller et svakt glassgjerd kan ødelegges av et neshorn eller en bjørn.

Så det betyr at man må innom et leksikon (Zoopedia) som har drøsevis av interessante fakta om de forskjellige dyrene. Her kan man lære mer om hvordan de trives i sosiale forhold med andre fra samme art. ■



OPPFORDRER FORELDRE TIL Å ANERKJENNE DET POSITIVE MED GAMING

Til tross for å være bundet til rullestol fikk Mats Steen, også kjent som Ibelin, relasjoner over hele verden gjennom dataspill. Dette er noe som har vekket pappa Roberts engasjement for barn og dataspill.

AV: KRIS MUNTHE

Like før skiftet til 1990-tallet ble Robert Steen far til Mats og Mia. Bare fire år gammel ble Mats diagnostisert med sykdommen duchennes muskeldystrofi. Dette skulle føre til økende tap av muskelkraft og forkortet levetid, forteller pappa Robert Steen.

– Mats levde til å bli 25 år gammel, dette var fem år lenger enn prognosen tilsa. Men svekkelse i kropp og funksjon gikk som man forutså, og mot slutten av sitt liv kunne Mats omtrent bare bevege fingrene sine, forteller Steen.

Foreldrene så for seg et svært begrenset liv for Mats allerede da han var barn. De fryktet et liv i utenforskap, uten vennskap og noen reell mulighet for at han kunne bidra inn i andres liv.

– Det han hadde av evne til bevegelse ble brukt i dataspillet World of Warcraft. Blant annet fikk han spesialtilpasset knapper som gjorde det mulig å styre spillfiguren. Det digitale universet ga Mats muligheter som han ikke hadde hatt ellers. Fordi her ble han ikke sett på som annerledes, men kunne delta på lik linje som andre, sier Steen.

World of Warcraft er et nettbasert eventyrspill som opprinnelig ble utgitt i 2004, og som fortsatt spilles av mange den dag i dag. Man lager sin egen spillfigur og møter andre spillere for å utforske en eventyrverden med monstre og ulike oppdrag som skal gjennomføres.

Det var her Mats gikk inn i rollen som spillfiguren Ibelin – som også er navnet på dokumentarfilmen om hans liv som ble utgitt i år.

Det digitale universet ga Mats muligheter som han ikke hadde hatt ellers. Fordi her ble han ikke sett på som annerledes, men kunne delta på lik linje som andre. ”

Støttemeldinger gjennom sorgen

Etter at Mats gikk bort høsten 2014 fikk foreldrene meldinger fra spillere som hadde kjent og spilt med ham. Altså hadde Mats møtt mange i eventyrverdenen i World of Warcraft. Dette var mennesker som så på Mats

Les mer om World of Warcraft her:
barnevakten.no/spill/warcraft-iii-reforged/

som en kjær og nær venn, forteller Steen.

– En hadde blitt hjulpet av Mats gjennom tunge perioder i livet sitt. Mats hadde dermed vært en støttespiller gjennom mørke tider. Det var også jenter som hadde hatt kjærlighetsaffærer med Mats, noe som gjorde at jeg som far ble litt stolt, forteller Steen.

Han trekker frem at mange ble glade i Mats på grunn av hans personlighet.

Og i spillverdenen ble de kroppslige utfordringene som Mats hadde usynlige.

– Det var personligheten og verdiene som disse menneskene ble glad i. Det Mats bar i hjertet sitt og det mennesket han ønsket å være var det eneste han klarte å formidle. Mats hadde ingen fancy klær, jobb eller bil.. Så han hadde ikke alle disse ytre greiene som man lett lar seg fascinere av, påpeker Steen.

Pappa Robert reflekterer derfor over om det finnes noe vakrere enn det å bli glad i et menneske basert på verdier og personlighet. Og nettopp at spill har denne unike egenskapen – har utfordret fordommer som han har hatt mot spill.

Spillglade barn fortjener respekt

Robert Steen har ikke bare erfaring som pappa, men også som leder [FORTS.](#)

► for skjermbrukutvalget. Dette er regjeringens utvalg som undersøker hvordan barn og unges skjermbruk i barnehage, skole og fritid påvirker helse, livskvalitet, læring og oppvekst.

– Her har vi også et ekspertutvalg bestående av barn og unge. En tilbakemelding vi får er ønsket om flere voksne som er til stede på de digitale arenaene. Barn og unge ønsker å ha voksne å henvende seg til når de opplever noe som er vanskelig. I stedet blir de møtt av voksne med autoritære holdninger. Da stopper de også å fortelle om utfordringene sine, mener Steen.

Han råder derfor foreldre til å være bevisst på å møte barn og unges spill med både forståelse og respekt.

– Enten det er gaming, fotball eller skateboard så ønsker barn og unge å bli møtt med respekt for det de bryr seg om. For en del foreldre er det vanskelig å veilede barna og sette rammer, men det er nærmest umulig å være

Barn og unge ønsker å ha voksne å henvende seg til når de opplever noe som er vanskelig, men i stedet blir de ofte møtt med en autoritær holdning ovenfor det digitale. Da stopper de også å fortelle om utfordringene sine. ”

til hjelp som voksen på områder man ikke kan noe om. Da ender det fort opp med å bli misforståelser og konflikt, påpeker Steen.

Gaming byr på identitet og mestring

For Robert Steens del er det liten tvil om de positive effektene av gaming.

Blant annet er dette arenaer hvor unge har sosiale bånd med andre som er betydningsfulle og oppbyggende.

– Mange opplever seg som en del av en gruppe og et fellesskap via gaming. Og her får de realisert sine interesser og styrker, noe som ikke bare er unikt for gaming. Alle har behov for å oppleve et sted som byr på anerkjennelse og mestring enten man oppnår dette via idrett eller spilling, sier Steen.

Han vil samtidig ikke unnlate å trekke frem de utfordrende sidene ved gaming. Og at for noen hjem så biker spillingen over til å bli et problem.

– Det er ingen tvil om at det finnes eksempler på barn og unge som bruker for mye tid på gaming. Noen foreldre opplever også en følelse at de mister barna sine til spillingen, forteller Steen.

Steen beskriver situasjoner hvor spillingen går på bekostning av skole, søvn, fysisk samvær med venner og familie.



Mats Steen ble som barn diagnostisert med sykdommen duchennes muskeldystrofi. Foto: Privat

– Da er man som foreldre avhengig av et støtteapparat som kan bidra. Men ikke alle opplever det, så her må det flere krefter på banen slik at foreldrene ikke står i slike utfordringer alene. Man må ha et støtteapparat å henvende seg til og som kan veilede foreldre, mener Steen.

Fra Pacman til Pong

Steen har selv vokst opp med data-spill, og selv om det var en annen type spill, så var de engasjerende nok til å holde på interessen i timevis om gangen.

– Vi snakker om førti år tilbake i tid. I stedet for å finne spillmaskinene i hjemmet, var de fordelt utover kafeer rundt omkring i byen. Her måtte man putte på mynter og så kunne man spille så lenge man hadde penger igjen i lomma, forteller Steen.

Et av spillene som Robert husker er Pacman hvor man styrer en figur som blir jaget av spøkelser. Målet med spillet er å spise opp bittesmå kuler. Jo lengre man holder ut i spillet, jo høyere poengsum får man.

– Etter hvert klarte jeg å mase på mamma og pappa til de kjøpte spillet Pong. Det var et veldig enkelt spill hvor man styrte to streker på skjermen ved hjelp av et ratt. Målet var å spille bordtennis med en firkantet ball som ble sendt mellom disse strekene. Var jeg heldig kom en kompis på besøk og så kunne vi spille mot hverandre i flere timer om gangen, sier Steen.

Vennskap over hele verden

Selv om spill har endret seg med inntog av ny teknologi, mener Steen at noen av de viktigste drivkreftene er vennskap og mestring.

– Spill er for mange ensbetydende med noe sosialt og at man gjør et eller annet meningsfullt sammen. I min barndom spilte jeg med kameraten som bodde i samme blokk som meg, nå spiller man med mennesker som befinner seg på andre siden av kloden og som kan dele nye typer bakgrunner og erfaringer, mener Steen.



I online-spillet World of Warcraft gikk Mats inn i rollen som karakteren Ibelin. Foto: Medieoperatørene.

Han spår også en endring i holdningen til det digitale. Og at skillet mellom det fysiske og det som skjer på skjerm etter hvert vil viskes ut.

– For unges del går disse to arenaene om hverandre. Jeg tror at om en 10-15 år så vil vi være undrende til hvorfor vi skapte slike skiller, påpeker Steen.

Spill er for mange ensbetydende med noe sosialt og at man gjør et eller annet meningsfullt sammen. ”

Prisvinnende dokumentar

Historien om Robert Steen og sønnen Mats kan man dykke mer inn i gjen-

nom dokumentarfilmen som nådde hele verden. Ibelin ble utgitt i år, og filmen viser et liv med sykdom, men også det rike livet som Mats hadde via spillfiguren i World of Warcraft.

I dokumentarfilmen er virkelige hendelser og dialog rekonstruert av rollespill-logger i World of Warcraft. I tillegg viser filmen video fra oppveksten og intervjuer med flere av vennene Mats fikk gjennom spillet.

Ibelin hadde verdenspremiere i filmfestivalen Sundance der den vant priser både for beste regi og publikumsprisen. I tillegg har filmen vunnet priser i Tromsø og Gøteborg og har blitt plukket opp av Netflix som ønsker å fronte den for å bli Oscar-nominert.

Det er Benjamin Ree som har regissert Ibelin og etter å ha vært på kino skal filmen være tilgjengelig på Netflix fra og med oktober. ■

HAR FORELDRE KONTROLL PÅ FORELDREKONTROLL?

Ifølge en ny undersøkelse er det foreldrene til 9–10-åringer som i størst grad benytter seg av tekniske innstillinger for å begrense nettsider som barna kan besøke, tilgang til apper og spill og nettkommunikasjon.

AV: KRIS MUNTHE

Mange apper, spill og digitale enheter som barn og unge bruker kan begrenses med foreldreinnstillinger. Typiske grenser som foreldre kan sette er for kjøp, uegnet innhold, kommunikasjon med fremmede og tid.

Men slike innstillinger kan også være teknisk kompliserte å sette seg inn i og oppdelt når man må gjøre grep for hver eneste app eller spill som barnet bruker.

Ellers er det hensyn å ta med tanke på barnets rett til privatliv og informasjon. For stor kontroll kan gå på bekostning av nettopp dette og må veies opp mot barnets rett til beskyttelse fra innhold som kan være skadelig.

Mest brukt blant foreldre til 9–10-åringene

Årets undersøkelse fra Medietilsynet om foreldres regulering av barnas mediebruk viser at det er mest vanlig å bruke foreldreinnstillinger blant foreldre til 9–10-åringene:

- Over 7 av 10 foreldre til denne aldersgruppen har begrensninger for kjøp
- Nesten 7 av 10 begrenser hvilke apper og spill barnet kan laste ned
- Litt over halvparten begrenser nettsider som barnet kan besøke

- Omtrent samme andel har begrensninger for tv og strømmetjenester
- Litt under halvparten begrenser tiden brukt på nett
- Omtrent samme andel begrenser hvem barnet kan kommunisere med på nett

Blant 1–4-åringene er det flest foreldre (45 prosent) som ikke bruker noen av de overnevnte foreldreinnstillingene. Ellers ser det ut til å være en liten nedgang i bruk av foreldreinnstillinger når barna er i alderen 11–12 år.

Jo eldre barna blir, jo mindre oversikt og kunnskap om barnets nettbruk opplever foreldrene å ha. ”

4 av 10 foreldre sporer barna digitalt

En god del foreldre bruker også diverse apper og programmer for å se barnets posisjon på et digitalt kart. Litt over 4 av 10 foreldre sier at de har benyttet seg av slike funksjoner.



Blant 9–10-åringene oppgir halvparten av foreldre at de bruker slike verktøy.

Type funksjon som brukes varierer med alder:

- For aldersgruppen 11–16 år bruker nesten halvparten av foreldre «hvorer»-funksjonen (Iphone)
- Nær halvparten av foreldre til 13–14-åringene, og tre av fire foreldre til 17-åringene, bruker Snapkartet
- Xplora (barneklokke) brukes av 6 av 10 foreldre til barn i alderen 5–8 år

Sjekker meldinger og netthistorikk

Foreldre med barn i alderen 1–12 år har også ulike vaner for å ettersjekke hva barna har gjort på nett:

- Over 7 av 10 har sjekket hvilke apper barnet har lastet ned
- Over 6 av 10 har sjekket meldinger/e-post til barnet
- 6 av 10 har sjekket bilder som barnet har delt
- Omtrent samme andel har sjekket barnets nettleserhistorikk
- Omtrent samme andel har sjekket hvem barnet har lagt til som venner eller hvem de følger i sosiale medier

Vanskelig å ha oversikt når barna blir eldre

Rundt 3 av 10 foreldre oppgir at det er vanskelig å ha oversikt over hva barnet gjør på nett. Samtidig øker dette med alder og blant 13–14-åringene er det over 6 av 10 som synes det er vanskelig å ha oversikt, og over halvparten av foreldre opplever ikke å ha informasjonen de trenger for å veilede barnet sitt om nettbruk.

Apper og spill med gode foreldreinnstillinger

Sosiale medier-apper som Snapchat, Tiktok, Instagram og Youtube har

alle muligheter for at foreldre kan opprette foreldrebrukere som «styrer» barnebrukere.

Det varierer litt fra app til app hvilke muligheter man har for å sette rammer for barna. Men på tvers av appene kan man sette opp innholdsfilter for å dempe på uegnet innhold.

Som eksempel kan man med Snapchat:

- Se hvem barna har i kontaktlisten sin
- Se hvem barna nylig har kommunisert med i appen
- Rapportere brukere som barna følger
- Skru på et innholdsfilter som begrenser sensitivt innhold i Stories og Spotlight
- Slå av muligheten for at barna kan få svar fra samtaleroboten «MY AI»

Luk ut spill med vold og chat med fremmede

Også store spill-plattformer som Roblox og Fortnite kan tilpasses barn og unge i ulike aldre. Begge disse

Det krever både tålmodighet og innsats for å sette seg inn i foreldreinnstillingene. Samtidig er ikke jobben stort verre enn å handle mat eller interiør fra en mobilapp. ”

plattformene gir tilgang til spill som kan inneholde vold og skrekk, samt kommunikasjon med fremmede. Men her kan foreldre:

- Begrense tilgang til spill eller barnets alder
- Begrense eller slå av chat

Det krever både tålmodighet og innsats for å sette seg inn i foreldreinnstillingene. Samtidig er ikke jobben stort verre enn å handle mat eller interiør fra en mobilapp. ■

FILM-KOMEDIER FOR HELE FAMILIEN

Våre beste filmtips for hele familien

Selv på en rolig kveld kan latter fylle hjemmet med den rette filmen. Her er noen av Barnevaktens tips til hjertevarme komedier som garanterer at både store og små kan kose seg sammen foran skjermen.

TEKST: RUNE H. RASMUSSEN



Foto: Warner Bros.

BARBIE

Amerikansk komedie, 2023 | Vi anbefaler fra tolv år

Barbie er en stilfull og kreativ film som holder seg nyansert, underholder og skaper refleksjon. De fleste karakterene er veldig enkle. Dette er vanligvis ikke et kompliment, men her brukes karakterene til å illustrere hvor komplekst livet er for selv de enkleste mennesker. Utviklingen fra start til og slutt er kanskje ikke den mest sensasjonelle, men prosessen gjør inntrykk. Temaet er todelt, på én side en refleksjon over dukkens påvirkning på jenter, på en annen side handler det om å være kvinne i dag.



Foto: Meipo Film / Nordisk Film Distribusjon

GILBERTS GRUSOMME HEVN

Norsk komedie, 2016 | Vi anbefaler fra seks år

Denne filmen er basert på den prisvinnende boken «Egg» av Stein Erik Lunde. Det er en litt sprø historie som bruker mye humor for å vise hvilke problemer man kan havne i hvis man skjuler viktige ting og ikke tør å være seg selv. Samtidig forstår vi at mobbeofferet Gilbert ikke er ærlig fordi han er redd for å bli plaget. Budskapet blir dermed at det er bedre å gjøre seg litt sårbar og ta en sjanse på at man blir godtatt slik man er – med både sine gode og dårlige sider.



Foto: David Dare Parker / Storytelling Media

H FOR HAPPY

Australsk dramakomedie, 2021 | Vi anbefaler fra ni år

Candice er tolv år gammel, smart, en ivrig skoleelev og ikke minst en optimist uten sidestykke. Når hun blir mobbet preller det rett av – det er ingen som klarer å få Candice til å deppe. I denne filmen vil hun reparere sin ødelagte familie, og resultatet er en morsom og original komedie som med stor sjarmer og humor tar opp noen ganske vanskelige tema. Anbefales varmt.



Foto: Ovilsten Animation / Nordisk Film Distribusjon

HELT SUPER

Norsk animasjonsfilm, 2022 | Vi anbefaler fra seks år

Dette er en sjarmerende animasjonsfilm med et konsist og viktig budskap. Manuset er svært godt, med morsom dialog og fin samtidskarikatur. Tematisk blir seeren lurt til å tro at dette er en film om hvordan «gaming også er en superkraft», men det endelige budskapet er betydelig mer nyansert. I stedet for å be seerne revurdere deres rangering av talent, blir selve det å rangere stilt spørsmål ved. Selv om det kan være nyttig med talent, er det noe å basere samfunnet vårt på?

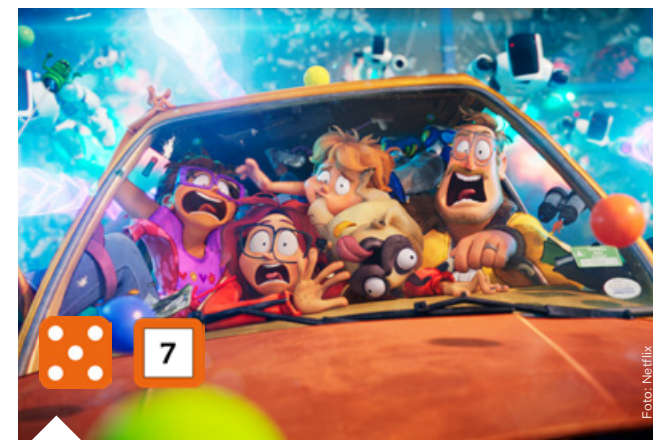


Foto: Netflix

FAMILIEN MITCHELL MOT MASKINENE

Amerikansk animasjonsfilm, 2021 | Vi anbefaler fra syv år

Den sære familien Mitchell er menneskehetens siste håp når en mobiltelefon erobrer verden. Dette er en svært underholdende animasjonsfilm som passer perfekt til en filmkveld for hele familien og byr på en endeløs rekke med latter- og tankevekkende poenger om skjermbruk, samtidig som den har et inspirerende budskap om familie og fellesskap.

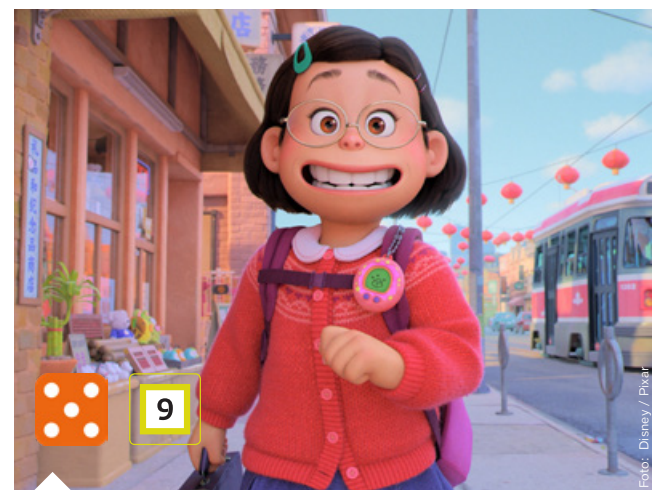


Foto: Disney / Pixar

RØD

Amerikansk animasjonsfilm, 2022 | Vi anbefaler fra ni år

Glimrende animasjonsfilm som ikke bare er veldig morsom og underholdende, men som også har spennende tematikk om ungdomstid, mensen, familie og venner. Historien om Mei handler først og fremst om overgangen fra barn til ungdom, og alt dette fører med seg av kroppslige og emosjonelle endringer. Men filmen forteller også en innsiktsfull historie om forholdet mellom Mei og moren, samtidig som kulturelt mangfold fremmes på en strålende måte.



Foto: Twentieth Century Fox Norway

SNOOPY OG CHARLIE BROWN: KNØTTENE-FILMEN

Amerikansk animasjonsfilm, 2015 | Vi anbefaler for alle

Charlie Brown er hodestups forelsket når Knøttene inntar det store lerret i en film som egner seg utmerket for yngre barn. Knøttenes særegne sjarmer er blitt filmatisert på en svært vellykket måte i en film som er tilrettelagt for et ungt publikum – men som også ungdom og voksne kan ha glede av. I denne historien opplever Charlie en ekte barndomskjærlighet, med alle de følelser og usikkerhet det fører med seg. Vi ler med Charlie og alt det morsomme han går gjennom, samtidig som vi lærer noe nyttig.

Rundt 35 prosent av guttene i alderen 8–19 år svarer at det kringles ofte eller noen ganger om spilling i hjemmet. ”

BARN VIL AT FORELDRENE SKAL BLI ENIGE OM SPILLREGLER

Et godt flertall av jenter og gutter mener at det hadde vært lettere å følge regler for spilling om andre familier hadde samme regler.

AV: KRIS MUNTHE

Blå Kors og Ipsos har gjennomført en undersøkelse i år blant barn og unge i alderen 8–19 år. Der har de over 800 som har deltatt fått en rekke spørsmål som blant annet går på spilling.

Nesten 3 av 4 gutter i alderen 8–15 år sier at det helt sikkert eller kanskje hadde vært lettere å følge spillregler om andre hjem fulgte samme regler.

Spill gir også grunnlag for kringling i hjemmet, ifølge undersøkelsen. Særlig blant gutter og deres foreldre. Rundt 35 prosent av guttene i alderen 8–19 år svarer at det kringles ofte eller noen ganger om spilling i hjemmet.

Det er blant de yngste det er mest diskusjoner om spilling, 4 av 10 i alderen 8–11 år svarer at det kringles ofte eller noen ganger om spilling.

Jo eldre barna er, jo færre er det som rapporterer om det samme.

Foreldre har peiling på spillingen

Når det gjelder kunnskap om spillene til barna, så sier nesten 6 av 10 i alderen 8–19 år at foreldrene vet hva de gjør i dataspill.

- Over halvparten av barna opplever også at foreldrene er klar over positive effekter ved dataspill
- Rett under halvparten opplever at foreldrene er positive til at barna spiller
- Rundt 4 av 10 forteller foreldrene sine om negative opplevelser i spill

Det er flere gutter som oppgir at de opplever overnevnte sammenlignet

med jenter. Altså opplever gutteforeldrene mer støtte fra de voksne.

Mest interessert i fysiske aktiviteter

Til tross for å være positive til barnas spilling, er det ikke alltid spillingen som blir prioritert høyest hos foreldrene.

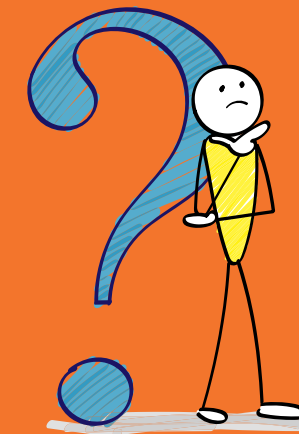
Omtrent 4 av 10 opplever at foreldrene er svært eller ganske interessert i spillingen deres. Til sammenligning er det 3 av 4 som opplever interesse for idrettsaktiviteter og rundt 6 av 10 for organiserte aktiviteter som korps, speideren og så videre.

Barna har også en opplevd dalende interesse hos foreldrene for både idrettsaktiviteter og dataspill jo eldre de blir. Særlig for sistnevnte. ■

QUIZ

HVEM VET MEST OM SKJERMBRUK I FAMILIEN?

Her finner dere spørsmål som hele familien kan bryne seg på.



SPILL, APPER OG NETTET

1. I hvilket spill bør du helst unngå skapninger som kalles «smygere» (creepers)?
2. Hvilken app er mest kjent for deling av bilder som forsvinner etter en kort periode?
3. Hva heter spillet hvor du styrer en rølegger som må samle mynter for å redde prinsessen?
4. I hvilket spill skal du konkurrere mot andre om å dekke størst mulig vegg- og gulvareal med blekk?
5. Hva innebærer profilinnstillingen «privat» i sosiale medier?
6. Hva heter erkeskurken til Mario?
7. Hvilket spillselskap har laget Overwatch 1 og 2?
8. Hva heter hovedkarakteren i spillet «The Legend of Zelda», som kjemper mot ondskapen for å redde prinsesse Zelda?
9. Hva er et «troll» i sosiale medier?
10. Hvilket spill lar spillere kontrollere en liten, brannpustende drage som skal samle edelstener og overvinne hindringer?
11. Hva er en «viral» post på sosiale medier?
12. I hvilket spill kan du kjøre traktorer, skurtreskere og lignende?



FRA FILMENS VERDEN

1. I 2023 kom det en film som het Lassie. Hva slags hund er Lassie?
2. En gammel film fra 1983 handler om en ung gutt som blir venn med et utenomjordisk vesen. Hva het filmen?
3. Hvilken farge har figuren Shrek?
4. Hvilken film handler om en gutt som oppdager at han har magiske evner og blir sendt til en skole for hekser og trollmenn?
5. Hva heter faren til løveungen Simba?
6. Hvilken film handler om en ung gutt som blir venner med en gigantisk og vennlig skapning?
7. I hvilken filmserie kan du se Luke Skywalker?
8. En norsk film fra 2014 heter Doktor Proktors prompepulver. Gjett hvilket terningkast Barnevakten ga filmen.



Foto: SF STUDIOS Norge

- Spill, apper og nettet
1. Minecraft
 2. Snapchat
 3. Super Mario Bros
 4. Splatoon
 5. Å begrense hvem som kan se innleggene og følge deg.
 6. Bowser
 7. Blizzard Entertainment
 8. Link
 9. En person som skaper konflikt og negative reaksjoner ved å poste støtende eller provoserende kommentarer.
 10. Spyro the Dragon
 11. Et innlegg som spres raskt og får stor oppmerksomhet fra mange brukere.
 12. Farming Simulator
- Fra filmens verden
1. Collie
 2. E.T. the Extra-Terrestrial
 3. Grønn
 4. Harry Potter og De vises stein
 5. Mustafa
 6. «SVK – Store Vennlige Kjempe».
 7. Star Wars
 8. Terningkast fem

HADDE DU RETT?

BARNEVENNLIGE SOSIALE APPER: FINNES DET?

Er du på jakt etter en app der barna kan holde kontakt med venner uten å få halve verden inn i en feed? Slike apper finnes.

AV: SJUR JANSEN

Barnevaktens redaksjon anmelder hundrevis av apper i året, men har ikke funnet en perfekt sosial app for barn. Du er nødt til å kompromisere ved noen funksjoner. Tenk gjerne gjennom hva du vil sette som absolutte krav. Vil du unngå reklame? Ønsker du å hindre at fremmede tar kontakt? Eller er det negative algoritmer og masete feed som du absolutt vil unngå?

Mange barn ønsker innslag fra brukere fra resten av verden. Det kan starte uskyldig med dansevideoer og fortsette raskt med krigsvideoer på grunn av hissige algoritmer, ifølge flere tester som Barnevakten har gjort. En liste med noen få absolutte krav kan hjelpe deg å velge sosial app for ditt barn.

Du bør også ta stilling til i hvilken grad dere voksne skal se hva barna skriver til hverandre. Barn har stigende rett til privatliv. Du må veie sikkerhet og privatliv mot hverandre etter hvilken alder og modenhet barnet har.

Delvis barnevennlige apper

Nedenfor er noen sosiale apper som Barnevakten mener er rimelig barnevennlige.

Spond er en norsk app som er laget for å organisere fritidsaktiviteter, den brukes for eksempel blant foreldre i fotballklubber. Appen er altså skrudd sammen for voksne først og fremst. Men den kan likevel passe for mindre

grupper av barn, for eksempel alle barna i en skoleklasse på fritiden, eller bare noen nabovenner.

Gruppeeieren må være over 15 år, og kan være for eksempel en forelder. Dere kan la ansvaret som gruppeeier gå på rundgang mellom foreldrene i klassen eller venneflokken.

Det kan starte uskyldig med dansevideoer og fortsette raskt med krigsvideoer på grunn av hissige algoritmer, ifølge flere tester som Barnevakten har gjort. ”

Appen har ikke reklame, nyheter eller influenserinnhold. I dag lever appen av å ta en bit av medlemsinnbetalingene som klubbene ordner via appen. Spond leter etter flere inntektskilder, fremtiden vil vise om det kommer noen kommersielle elementer.

I skrivende stund er Norges personvernalder 13 år. Når barn under den alderen skal bruke Spond, må foreldrene sende inn samtykke til appen.

Spond fungerer på både Iphone-telefoner og Android-telefoner. Appen har omkring 1 million brukere i Norge og et par millioner i utlandet.

Et alternativ er den kanadiske appen Kinzoo. Kommunikasjonen foregår en-til-en eller i små grupper. Man kan videoringe hverandre og sende bilder og beskjerer. Kontaktflaten administreres av foreldrene.

Det er plass til maksimum tolv personer i en gruppe, Kinzoo kan altså ikke være klassechat.

Det finnes ingen reklame i appen, og barna kan kun kommunisere med venner som foreldrene har godkjent. Appen fungerer på tvers av Google- og Apple-enheter.

Start med å laste ned appen selv, legg inn din e-postadresse. Barna kan så laste ned appen på sin enhet, foreldrene må godkjenne at barna logger inn via foreldrenes e-postadresse.

Du kan også ta en kikk på den sørkoreanske appen Band for Kids, den fungerer på tvers av Google- og Apple-enheter. Man kan kun bli med i en gruppe via invitasjon.

Til informasjon finnes det også en annen Band-app fra samme leverandør, den kalles Band – App for all groups. Her kan voksne lage grupper, administrere disse og invitere inn medlemmer (for eksempel barna og deres venner). Men denne appen har fått noe kritikk fordi man kan bli

Hva gjør en sosial app barnevennlig?

Her er noen poenger som gjør en sosial app mer barnevennlig:

- Enkel å bruke for barn.
- Gode foreldreinnstillinger
- Lav risiko for at fremmede tar kontakt.
- Ingen feed med brukerinnslag fra hele verden.
- Lite eller ingen reklame eller mas om kjøp.
- En eventuell redaksjonell spalte er tilpasset barn.
- Godt personvern.
- Ingen stor flate der barnets innslag spres.
- Fungerer på tvers av Iphone og Android-telefoner
- Appen slukkes om natten.

oppringt av spam, selv om man setter telefonnummeret til Privat, ifølge brukere som har lagt igjen meldinger i Google Play.

Søk gjerne opp appene på Barnevaktens nettsider og les mer om dem.

Telefonens egen meldingsapp

Enda en mulighet er at barna rett og slett bruker sms eller telefonens eget meldingssystem.

På telefoner og nettbrett med Android operativsystem (Google) kan du laste ned apper som gjør at man kan kom-

munisere via wifi. På for eksempel et Galaxy nettbrett kan du laste ned Android Message som kan brukes til å sende gruppemeldinger, bilder, videoer og lydfiler.

Også Iphone-telefoner kan sende meldinger via internett, altså ikke som sms. Ved å åpne Meldinger på telefonen og trykke på plusstegnet, ser du hvilke ekstra funksjoner som finnes. Man kan sende lydopptak, posisjon, klistremerker, «levende» mikrotegninger og lignende.

Det man slipper med telefonenes egne meldingssystemer, er hissige algoritmer med falske nyheter og krigsvideoer fra brukere over hele verden. Men litt kjøpepress kan det bli, i Meldinger i Iphonen er det en butikk for nedlasting av spill og andre funksjoner.

Apple har gjort det mulig å begrense hvem barna kan ha kontakt med. For å ordne dette, må du først opprette en foreldrestyrt brukerkonto for barnet.

Gammeldags SMS virker på tvers av ulike telefoner som Iphone og Android. Det samme kan en del av meldingsappene som kan lastes ned. Men meldingsappen som er ferdig installert i telefonen når du kjøper den, og som sender over internett, vil ikke nødvendigvis virke mellom Apple-telefoner og Android-telefoner.

Gå gjerne til Barnevaktens nettsider og søk «Startside: Foreldrekontroll» for mer hjelp.

Aldri 100 prosent trygg

Når barn er i kontakt med hverandre i en app eller via sms, kan de finne på å dele noe upassende, for eksempel lenker til fæle videoer. Du kan altså ikke forhindre 100 prosent alt som er upassende. Selv om du velger en barnevennlig sosial app, bør du uansett formidle noen kjøregler til barnet. Det kan også være nyttig å snakke om ulike situasjoner som kan oppstå og hva barnet da bør gjøre. **FORTS ➤**

Dersom de mest populære appene stenges for barn, vil kanskje noen barn også prøve seg på sosiale medier som er ikke-kommersielle og delvis anarkistiske. Enkelte av disse appene flommer dessverre over av rasisme, ekstreme politiske synspunkter og tilbud om å kjøpe narkotika. Dette gjelder for eksempel appen Gab. ”



Foto: Shutterstock

► Vil barna rømme til verre sosiale medier?

Regjeringen har varslet å stramme inn tilgangen til populære sosiale medier. Reglene er ikke utformet når denne artikkelen skrives. Men nye regler som stenger barn ute fra for eksempel Tiktok, Instagram og Snapchat, kan bety at noen barn vil rømme over til sosiale spill. Faktisk sier statistikken allerede at barn er i ferd med å forlate de mest populære sosiale mediene til fordel for spill.

Dersom de mest populære appene stenges for barn, vil kanskje noen barn også prøve seg på sosiale medier som er ikke-kommersielle og delvis anarkistiske. Enkelte av disse appene flommer dessverre over av rasisme, ekstreme politiske synspunkter og tilbud om å kjøpe narkotika. Dette gjelder for eksempel appen Gab.

Det er altså ikke noen generell løsning å hoppe på noe ikke-kommersielt, det kan faktisk være verre for barn.

Kommersielle apper forsøker også å gjøre seg spiselige for foreldre og legger derfor inn mildere algoritmer og foreldreinnstillinger. Slike apper har gjerne regler for oppførsel og kan slette innlegg som er over streken. I ikke-kommersielle og anarkistpregede apper kan det helt mangle sensur, og svært upassende innlegg blir tilgjengelige.

Noen av de ikke-kommersielle appene har aldersgrense, men det desentraliserte eierskapet kan kanskje gjøre det vanskelig for myndighetene å regulere

Eksempler på ikke-kommersielle sosiale apper

Rasisme og konspirasjonsteorier, det er hva du kan bli møtt med i ikke-kommersielle sosiale medier. Men det er forskjell på chatte-apper (du snakker med venner) og sosiale medier (du får inn resten av verden på store flater). Appen Signal er noe ganske annet enn appen Gab hvor brukerne ifølge Wikipedia er rasister, nazister og konspirasjonsteoretikere.

Jo, større samtalegrupper en app kan tilby, og jo mer slike grupper er tilgjengelige for alle, desto mer risikabel er appen. Har ditt barn lastet ned en sosial app, enten den er

kommersiell eller ikke, bør du sjekke sikkerheten i den.

Eksempler på ikke-kommersielle eller anarkistpregede sosiale apper:

- | | |
|-------------|--------------|
| • Diaspora | • Peertube |
| • Mastodon | • GNU social |
| • Aether | • Mewe |
| • Gab | • Lemmy |
| • Pixelfed | • Humhub |
| • Bluesky | • Signal |
| • Telegram | • Element |
| • Friendica | |

I slike anarkistpregede sosiale medier er det kanskje ingen algoritmer som bestemmer feeden, innleggene vises heller kronologisk. Det høres fint ut å slippe de utskjelte algoritmene. Men en algorit mestyrt feed i en kommersiell app kan være bedre enn en kronologisk feed i en anarkistisk app.

Ulemper med ikke-kommersielle apper

Ulempene med ikke-kommersielle apper er at det sjelden er foreldreinnstillinger. Appene kan også være litt vanskelige å komme i gang med, og ingen av vennene dine er der. Men den største ulempen er som regel fri flyt av innhold fra andre brukere.

Enkelte av appene sletter innlegg etter en viss tid. Det er en ulempe dersom barnet har opplevd noe negativt og sporene slettes. Andre mener at det er fint at innleggene slettes etter noen måneder, slik at ikke uheldige tenåringsutspill blir liggende for evig tid på nettet.

Hva lever appene av?

Ikke-kommersielle og delvis anarkistiske apper lages gjerne på dugnad og

idealisme, appene kan også få enkelte pengegaver. Noen få tar betalt med månedsabonnement.

Hva med appen Signal?

Barnevakten har tidligere pekt på den ikke-kommersielle appen Signal som en mulig sosial app for barn. Den er ikke utformet spesielt til barn, men den har ingen redaksjonell spalte eller en feed fra brukere over hele verden, og kan derfor til en viss grad kalles barnevennlig. Kommunikasjonen foregår en-til-en eller i små grupper.

Meldingene i Signal blir kryptert, har åpen kildekode og personvernet settes høyt, samtalen blir ikke logget for markedsføring. Appen er utviklet ved hjelp av med gaver, det er ingen kobling til big-tech.

I Signal er det mulig å dele Stories med alle man har som kontakter i appen, eller til alle i en gruppe, men det er ikke en flate som resten av verden kan se. Likevel er ikke kontaktflaten pottetett, man kan delta i grupper der enkelte personer ikke er dine godkjente Signal-venner, og det er dette som nå gjør at Barnevakten er litt mer lunken til appen.

Meldingene i Signal blir kryptert, har åpen kildekode og personvernet settes høyt, samtalen blir ikke logget for markedsføring. ”

Som sagt er Signal ikke utformet som en barne-app, men den kan likevel være en løsning for noen familier med litt eldre barn kombinert med noen husregler for bruk av appen. Den fungerer både på Android, Iphone, Ipad, Mac, Windows og Linux. ■

FIKK DU
MED DEG
DETTE?

Smakebiter fra Barnevaktens nettsider de siste månedene.

Danmark har løftet aldersgrensen for sosiale medier

Danmark har hevet personvernalderen fra 13 år til 15 år. Denne må sosiale medier følge, men de har et annet syn. Organisasjonen Børns Vilkår har anmeldt flere sosiale medier til det danske datatilsynet.



Foto: Shutterstock / Pressmaster

KI-ER ER PARTISKE

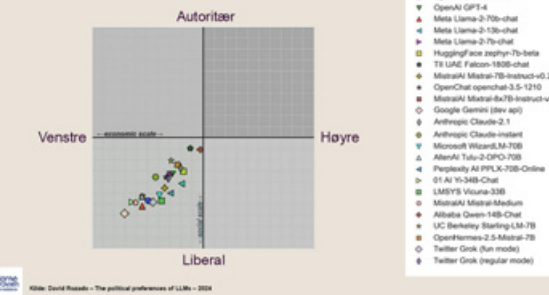


Foto: Barnevakten

Kunstig intelligens er venstreorientert

Forskeren David Rosado undersøkte 24 kunstige intelligenser med ti tester for hver av dem. De fleste gir svar som er på venstresiden politisk.

Nok et varsel om porno-tilgang på elevmaskiner

Selv etter to stortingsvedtak er det fremdeles tilgang til upassende innhold på elevmaskiner i barneskoler. Dette har blitt avslørt i Lillestrøm, Rælingen og Tønsberg.



Foto: Shutterstock / Prostock Studio

Kun 27 prosent av befolkningen har stor tillit til skolenes personvern

Datatilsynet har undersøkt folks holdninger til personvern i samfunnet. Tilliten til personvernet i skolene er langt fra toppscore.



Foto: Shutterstock / Prostock studio

Ny mistanke om at big-tech lytter til samtalene dine

Flere utenlandske digitale medier skriver om en lekket lysbildepresentasjon fra det amerikanske selskapet Cox Media Group. Der står det at dataprogrammet Active Listening benyttes til å lytte til samtaler som foregår i nærheten av telefoner. Dataene brukes deretter som grunnlag for å sende reklame.



Unge selger seksuelt innhold for å få bekreftelse på at de er «fine nok»

Bare man skroller lenge nok på Tiktok så dukker det opp tips og råd til hvordan unge kan tjene penger på egenprodusert, seksualisert innhold, ifølge masteroppgaven til lærer Thea Brandt Willassen (bildet). Hun intervjuet åtte ungdommer. Motivasjonen for å selge seksualisert innhold er kompleks, men en fellesnevner er muligheten for raske og lettjente penger.



Foto: Shutterstock / Barnevakten

Fortnite, Roblox og Minecraft anmeldt for manipulerende mersalg

Europeiske forbrukermyndigheter har anmeldt 17 spill-selskaper til EU-kommisjonen for bruk av manipulerende design. Selskapene lokker yngre brukere til å bruke mer penger via tåkeleggende spillvaluta.

Ny foreldrefunksjon for tenåringer på Youtube

Foreldre som har Youtube-konto kan nå sammenkoble denne med tenårings Youtube-konto for å få oversikt over videopublikeringer.

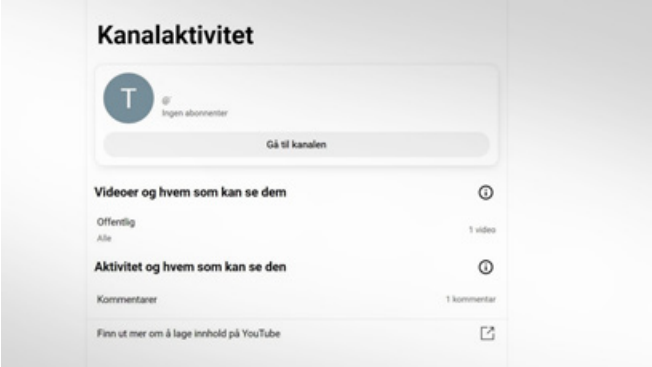


Foto: Shutterstock

Regjeringen mener de yngste elevene ikke bør påvirkes av KI

Regjeringen mener at generativ kunstig intelligens er så kraftig at elevene bør har et visst nivå av grunnleggende faglige og etiske kunnskaper på plass før de utsettes for slik teknologi.



FANTASIVENNER

Amerikansk drama, 2024 | Vi anbefaler fra 6 år

En fin, morsom og underholdende film om å holde fast på fantasien og barndommen når man vokser opp.

Bea må bo hos bestemoren midlertidig mens faren er på sykehus. Dette bringer fort tilbake minner fra tiden når moren døde og tiden før. Hun møter på bestemorens nabo, Cal, fra etasjen over, og vikles inn i hans situasjon med alle de rare fantasivennene som ikke lenger har barn som husker dem. Vanligvis kan ikke folk se dem, men Bea og Cal kan. Cal tar Bea med for å se «pensjonisthjemmet» de har laget for seg selv, og Bea bestemmer seg for å ta på seg oppdraget med å gjenforene fantasivennene med barna sine, selv om de fleste av barna nå er voksne. Samtidig må Bea takle frykten for å også miste sin far.

Solid og rørende

Dette er en film det er lett å leve seg inn i, og man blir lett glad i hovedpersonene og historien som fortelles. Det er mye humor og handlingen er stadig i bevegelse, noe som gjør at filmen sjelden blir kjedelig. Filmen har også en sjarme

og en historie i bunnen som er engasjerende og lett å følge. Det er noen brister i logikken underveis, men for barna er nok ikke dette så viktig. Og dette er i stor grad en film som føles som om den er laget for barn, med fokus på både å underholde og å fortelle en god historie barna kan lære noe av. Det er nok å smile og le av, og man sitter igjen med en god følelse etter å ha sett denne filmen.

Hovedpersonen Bea er modig og eventyrlysten, samtidig som hun har behov for å rømme fra hverdagen mens faren er på sykehus. Den litt mer gretne og negative naboen Cal er en god motvekt, og de to spiller godt mot hverandre. Fantasivennene er også morsomme og fint laget, i forskjellige animasjonsstiler som fint viser at de er laget av forskjellige barns fantasi. Det eneste som mangler er litt mer fokus på Beas forhold til bestemoren, det kunne gjerne vært et par scener til mellom dem.

Filmens hovedtematikk er å vokse opp, og hvordan man kan holde på det barnlige og uskyldige i seg selv, for ikke å snakke om fantasien. Premisset er nettopp at når barn vokser opp, så glemmer de fantasivennene sine og mister mye av fantasien, gleden og drømmene de hadde som barn, også i de øyeblikkene de trenger dem aller mest. Bea, Cal og fantasivennenes oppdrag er å hjelpe voksne å finne dette igjen i seg selv. Selv om filmen stort sett er oppløftende og optimistisk, så er det likevel god mulighet for å bli litt rørt og emosjonell underveis. Alt i alt en solid film, som både er god underholdning og en historie som sitter igjen litt etterpå.

Det er lite som er skremmende eller skadelig i denne filmen, men den tar for seg noen vanskelige og triste tema. Stemningen generelt er likevel positiv og håpefull. Filmen passer bra som familiefilm, og vi anbefaler fra 6 år.

Bildet er hentet fra reklame trailer

INNSIDEN UT 2

2024, vi anbefaler for ungdom

I denne fortsettelse av Innsiden ut tar nye følelser over i Rileys hode når hun kommer i puberteten, og Angst tar kontrollen. Filmen byr på flott underholdning og mye humor, men den virkelige styrken ligger i at filmen klarer å gjøre følelser til noe håndfast og forståelig. Fokuset på angst gir filmen en ekstra dimensjon når det kommer til mental helse, og her er det mye å snakke om og reflektere over etter å ha sett filmen.



Foto: Disney/Pixar



Foto: Storytelling Media

INSHALLAH EN SØNN

2023, vi anbefaler fra ni år

Dette er en sterk og viktig film om en kvinnes liv og rettigheter i Jordan, når mannen hennes dør og hun ikke har en sønn til å arve. Nawals historie viser hvor hjelpeløse kvinner er i et samfunn og rettssystem hvor kvinners rettigheter er knyttet til menn. Nawal er tydelig hovedpersonen i filmen, men vi får også se inn i livene til tre generasjoner kvinner i huset hvor Nawal jobber som hjemmesykepleier for bestemoren.



Foto: Arthaus

PERFECT DAYS

2023, vi anbefaler for eldre ungdom

Er du eller ungdommen interessert i god regissør- og skuespillerkunst? Vil du se en kreativ tragedie om det moderne arbeidsliv? Vil du inspirere ungdommen til å vaske badet hjemme oftere? Hvis svaret er ja på noen av disse spørsmålene, er Perfect Days en perfekt film. Med fenomenal scenekomposisjon, en godt skapt stemning og en avslutning uten like, er det vanskelig å komme fra denne filmen uten å bli imponert.

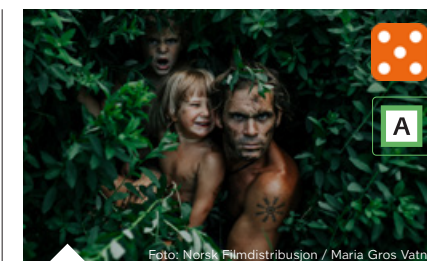


Foto: Norsk Film Distribusjon / Maria Gros Våne

UKJENT LANDSKAP

2024, vi anbefaler for alle aldre

Maria og Nik har gjort utradisjonelle valg for seg og sine barn, og lever et liv nært naturen, uavhengig av samfunnets institusjoner. Denne fine og tankevekkende norske dokumentaren gir deg masse å tenke på og diskutere – om alt fra skolesystemet og viktigheten av å lære om naturen, til balansen mellom hva som er best for foreldre og hva som er best for barna. Filmen har tidvis litt trist stemning, men det er også mye håp og kjærlighet.

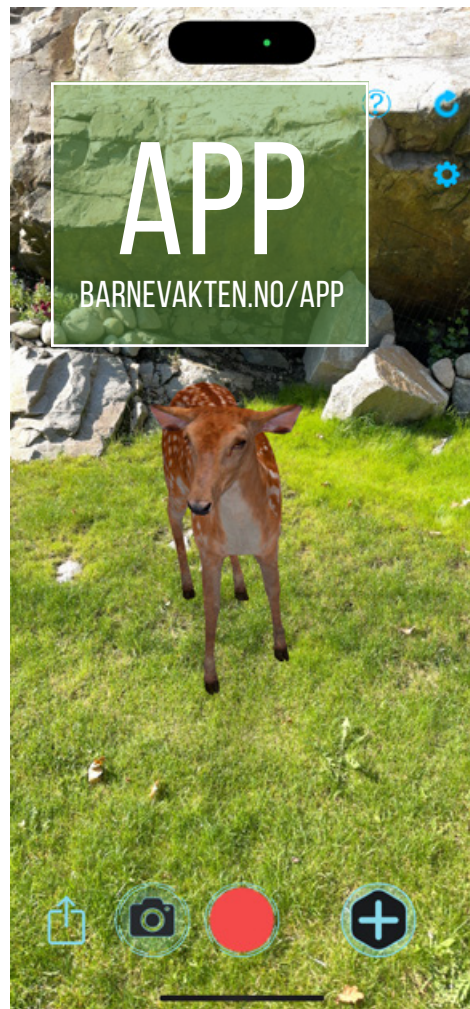


Foto: Elie F. Gebran

ARVID AUGMENTED REALITY

iOS | Merket 4+ (iOS)

Superkul app gjør det mulig å «plassere» dyr og gjenstander digitalt i omgivelsene. Her kan man utforske dinosaurer, zombier, dyr og planeter og mer.

Augmented reality (AR i kortform) dreier seg om at man kan se de fysiske omgivelsene i tillegg til datagrafikk på mobilskjermen. Det betyr at man kan se en digital gjenstand i stua eller på nabolagets lekeplass. Riktignok er det bare på mobilskjermen hvor dette vises.

Her er appen Arvid Augmented Reality et spennende bidrag, og kan forklares som en slags verktøykasse eller et bibliotek med ulike AR-effekter. Og mulighetene for lek og utforskning er mange.

Her kan man fritt plassere ut et omfattende utvalg med gjenstander, dyr og figurer i de omgivelsene som man befinner seg i. Mange av gjenstandene kan man også styre med ulike bevegelser. Og om ikke det er nok, så kan man også plassere ut tekst, symboler og egne bilder som kan utforskes i et 3D-miljø.

Appen er gratis å laste ned, men innholdet er delt i to, der størstedelen koster penger. Samtidig er prislappen

helt overkommelig, og havner på bare en drøy femtilapp i året om man velger å abonnere på tjenesten.

Det er mange spennende objekter å velge fra, og mange av disse er også animerte og med lyd. Man har en egen kategori for dyr som lever på land, dinosaurer, dyr som lever i havet, insekter, planeter, transport, kjente bygninger, monstre, mennesker og mer.

App-anmelder i Barnevakten er Kris Munthe.

FOTSPOR

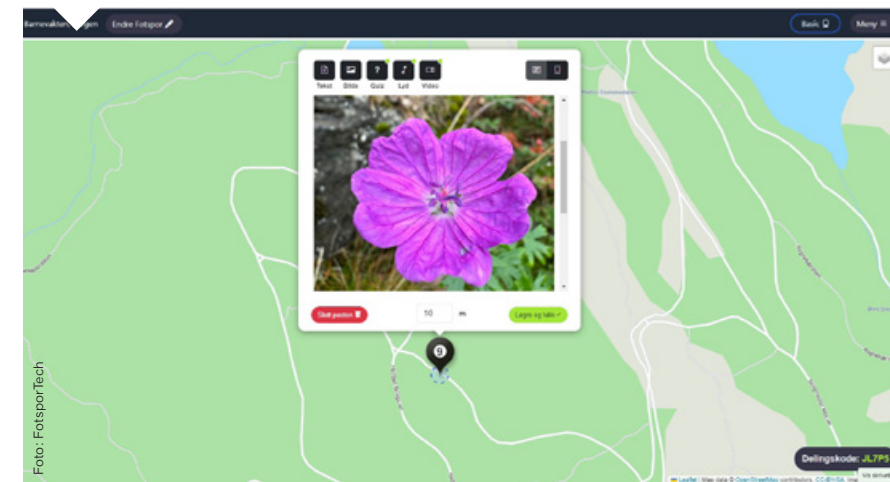
iOS / Android | Merket 4+ (iOS) | 3 år fra PEGI i Google Play

Fotspor-appen har blitt oppdatert med nye muligheter for å lage digitale poster og quiz i by og natur med mobiltelefonen.

Fotspor som konsept kan best sammenlignes med orienteringsløp, eller

natursti i digital form. Og i stedet for å besøke fysiske poster så bruker man mobiltelefonen til å finne digitale GPS-destinasjoner fordelt utover et gitt område.

Kort fortalt: Se på mobilkartet, gå til en bestemt destinasjon ute i den fysiske verden (i for eksempel nabolaget ditt) og få spørsmål, fakta, videoer eller hva det måtte være vist på mobilskjermen.



Løypene, destinasjonene og spørsmålene lager man selv på en mobiltelefon eller en PC. Og så kan man enkelt fordele naturstier og quizer til andre via en delingskode. Litt på samme måte som om man skulle ha laget en Kahoot!

Fotspor er et fantastisk konsept – som det alltid har vært. Det er superlett å lage digitale løyper, og like enkelt å følge de ute i den virkelige verdenen. Man kan plassere punkter langs en hvilken som helst sti, vei eller område.

Og dette kan gjøres fra hjemmet eller kontorstolen.

Noe av det som gjør konseptet så bra, er hvor enkelt det er å bruke Fotspor. Enten man lager eller følger løyper – så er alt av menyer og apper designet med enkelthet. Allikevel er potensialet stort med tanke på bruk.

Her kan man lage en løype langs en historisk rute og trigge fakta, bilder og tekst ved ulike punkter. Eller så kan man gjøre underholdning av det ved å plassere ut en quiz som må besøkes fysisk. Dette skaper aktivitet, læring og samarbeid ved bruk av teknologi.

LABYRINTH CITY: PIERRE THE MAZE DETECTIVE

iOS | Merket 4+ (iOS) 13 år i brukervilkår, og i tillegg krav om foreldresamtykke

Nydelig labyrintspill spekket fullt av detaljer og flotte bilder. Denne appen byr på en levende og interaktiv bildebok-opplevelse.

Pierre the Maze Detective er navnet på en barnebokserie som også har tatt form som spill til konsoll og nettbrett. Stilen minner om bokserien Hvor er Willy? der hver eneste side er stappet fullt av så mange detaljer at man kan bruke evigheter på å oppdage hvert eneste element.

Labyrinth City: Pierre the Maze Detective er intet unntak. Handlingen dreier seg om en skurk som kalles Mr. X.

Han klarer å stjele en magisk stein som snur opp ned på verden. Og da er det rett og slett opp til Pierre å saumfare museum, bygater, slott, hjemsøkte hus og mye mer på jakt etter skurken.

Selv om spillet nok er best på spillkonsoll med tanke på styringen, fungerer det også helt greit på nettbrett. Man styrer spillfiguren med berøringsteknologi, og skal altså lede hovedpersonen Pierre fra A til Å i ulike løyper.

Men i og med at spillet bokstavelig talt byr på labyrinter, er det sjelden en rett linje mellom startpunkt og sluttstrek.

Det er en fryd å se de mange detaljene og animasjonene i spillet. Her er det mange små historier fordelt utover hver eneste krik og krok. Og opplevelsen blir best når man tar seg tid til å nyte reisen, og ikke bare målet.



Foto: Nuverse Games



SPØR BARNEVAKTEN

Har du spørsmål om barn og unges mediebruk?
Ta kontakt på post@barnevakten.no

FAGAVDELINGEN I BARNEVAKTEN MED KJELLAUG TONHEIM TØNNESEN,
KRIS MUNTHE, SJUR JANSEN OG RUNE H. RASMUSSEN.



Jeg er lærer på femtetrinn og i vår lesesatsing fordyper vi oss i Narnia – hekse, løven og klesket. Vi hadde planlagt å avslutte perioden med å se filmen, men ser at den har 11 års-grense. Alle elever hos oss blir 10 år i løpet av 2024. Vi opplever ikke filmen som noe skumle- re enn for eksempel Harry Potter som er 7 års aldersgrense. Hva tenker dere vi bør gjøre?



Foto: Shutterstock

Det stemmer at Narnia – Løven, Heksa og klesket fikk 11 års aldersgrense da den kom i 2005. Men denne aldersgrensen ble satt før det nye aldersgrense- systemet ble innført i 2015, så dette er ikke lenger en gjeldende norsk aldersgrense.

I det nye systemet er det distributørene selv som setter aldersgrense.

Man må derfor sjekke hos norske tilbydere/ distributører hva som er den norske aldersgrensen, og på TV2 Sumo har filmen 12 års grense, som da er den gjeldende norske aldersgrensen.

Men merk at Medietilsynet skriver at dersom man vil vise filmer på dvd/Blu-ray som er fra før 1. juli 2015, kan de gamle aldersgrensene brukes.

Når det gjelder visning av film i skolen, så er det klare regler for dette:

Aldersgrensen for filmen eller programmet må følges, og alle barna skal i utgangspunktet ha nådd alders- grensen som er satt. Dersom man vil vise en film eller et program for barn som er under aldersgrensen, må det hentes inn samtykke fra samtlige foresatte.

Du kan finne mer utdypende informasjon om visning av film i skolen på Medietilsynets nettsider.



Jeg har fire jenter mellom 5 og 8 år. Hvor mye er «normal» tid å bruke på skjerm? Og har dere tips til gøy og lærerike apper til denne alderen?

Det litt kjedelige svaret er at det ikke er så lett å definere hva som er *normal* eller *akseptabel* tids- bruk på skjerm. For mange foreldre er det nok en målepinne som defineres av egne verdier, en slags magesfølelse, fornuft og litt annet.

Helsedirektoratet anbefaler at man begrenser tiden brukt i ro, blant annet fordi nok fysisk aktivitet er viktig.

Det kan være et poeng å se på hva annet som er viktig gjennom døgnet. Det er voksnes ansvar at de får nok tid til fysisk aktivitet, lek, samspill, søvn, mål- tider, skole og lekser, men også tid til å kjede seg og slappe av – utenom dette kan man lande på hva som er passelig skjermtid. Ruskeværsdager og fineværs-

dager, helg og hverdag kan også spille inn på hva man lander på som passelig tid på skjerm. Det viktigste er at barna har variasjon i livene sine, og at de har godt og barnevennlig medieinnhold når de først bruker skjerm.

Vi anbefaler uansett å ha rutiner med skjermfrie mål- tider, pause fra skjerm i god tid før man skal sove, vente med skjermtid til etter lekser, og skjermfrie soverom på natten.

Vi har hatt et veldig bra og faglig fundert webinar om nettopp dette emnet: **Skjermtid – foreldrene eller barnas problem?**

Du finner opptaket her: barnevakten.no/webinaropptak/

Tips til lærerike apper finner du i en ganske så omstendelig liste på nettsiden vår: barnevakten.no/apper-for-elever/



Jeg følger opp en elev på 12 år som er veldig glad i gaming. Vi forsøker å få til mer bruk av spill i undervisningen, da eleven strever med skole- fravær og lav skolemotivasjon. Har dere noen pedagogiske spill å anbefale for en 12-åring?

Gode spill er det nok mange som ønsker råd om, også til bruk hjemme. Spillene må selvfølgelig klaffe med elevens interesse, men også med hva dere vil at eleven skal lære gjennom gamingen. Her er noen forslag:

Vi vil definitivt anbefale utdanningsserien til «Assassin's Creed». De vanlige spillene inneholder vold, men de har laget en frittstående, voldsfri utdanningsdel som kan kjøpes. Denne er basert på historie, og man kan besøke og lære mer om viking- tiden, oldtidens Egypt, gamle Hellas og mer. All tekst og tale er på engelsk. Spillene heter «Assassin's Creed Discovery tour».

I samfunnsfag er «Cities: Skylines» fine spill. Der er fokuset økonomi, byplanlegging og samfunns- forståelse. Det er ikke mye tekst her, men man skal altså bygge en by og alt som må til for å få et samfunn til å fungere.

I naturfag er «Planet Zoo» og bygging av en dyrepark, et alternativ. Det unike med spillet er alle dyrene kan tas hånd om. Spillet motiverer også til lesing for det er tekstinformasjon på norsk eller engelsk for hvert dyr.

Man kan jo også gjøre Minecraft om til en «ordbok» ved å endre på språket i spillet. Eller ved å skrive ut instruksjoner på engelsk som eleven skal følge. Det finnes også spill i Roblox som er ment for å lære, blant annet matte, ordforståelse, naturfag.

Du kan lese om det på barnevakten.no/tips-roblox-spill/

Vi har også et nyttig webinaropptak: «Slik får du mest ut av Minecraft i klasserommet», du finner det på barnevakten.no/webinaropptak/

«Byen» er et gratis læringsspill om samfunn, skatt og arbeidsliv for elever i ungdomsskolen. Det er en underholdende måte å lære på, og dekker kompetansemål i mange av skolens fag. Sjekk hypergames.no/byen/

Om man har tilgang til Ipad, kan vi også anbefale Osmo-serien. Søk på «Osmo Ipad». Dette er ulike spill som man kjøper, som fungerer i lag med Ipaden. Kameraet «leser» fysiske brikker, som er en måte å blande inn konkrete på. Du kan se et eksempel her: <https://www.barnevakten.no/maskinvare/osmo-coding-starter-kit/>

Statped har også noen ressurser som er verdt å sjekke ut.

Lykke til!



HAR DU DELTATT PÅ VÅRE POPULÆRE WEBINARER?



Tusenvis av foreldre over hele landet har vært med på ett eller flere av Barnevaktens webinarer de siste årene.

Våre foredragsholdere gir deg nyttig informasjon og steg-for-steg instruksjoner om hvordan du kan gjøre barnas netthverdag både kjekkere og tryggere.

Hver gang tar vi opp et spesielt tema. Vi har hatt webinarer om Snapchat, Tiktok, Roblox, Fortnite, Minecraft, nettmobbing, gøye uteapper og mye mer.

Følg med på våre nyttige webinarer. Du kan delta live eller se opptak av tidligere webinarer.

Les mer på
[barnevakten.no/
webinar](https://barnevakten.no/webinar)

