

# SMÅBARN OG DIGITALE MEDIER 2016

En kvalitativ undersøkelse om norske 0–8-åringers bruk av digitale (online) medier

Mari-Ann Letnes, Svein Sando, Barbro Hardersen



Medietilsynet  
NORWEGIAN MEDIA AUTHORITY

Trygg bruk



Co-funded by the  
European Union

# INNHALD

Kortfattet sammendrag .....	4	<b>4.2 Hvordan oppleves ny online-teknologi fra de ulike familiemedlemmenes ståsted?.....</b>	<b>41</b>
<b>1. INTRODUKSJON.....</b>	<b>6</b>	Muligheter, sett fra barnas ståsted .....	42
<b>2. METODE.....</b>	<b>8</b>	Muligheter og risiko sett fra foreldrenes ståsted.....	43
<b>2.1 Prosedyre.....</b>	<b>10</b>	<b>4.3 Hvordan håndterer foreldre barns bruk av online-teknologi?.....</b>	<b>44</b>
Datainnsamling: Familiebesøk.....	10	Konstruktive strategier .....	44
Utvalgsprosedyre.....	10	Restriktive strategier .....	44
Utvalget.....	11	Passive strategier .....	44
Opptak .....	11	Aktive strategier .....	44
Implementering av analyseprotokollen.....	12	Implisitte strategier .....	44
<b>2.2. Drøfting.....</b>	<b>13</b>	Regler.....	44
Kunne resultatene blitt annerledes? .....	13	Omvendt mediering.....	44
Metodologiske anbefalinger for fremtidig forskning .....	13	Foreldrebekymringer .....	44
<b>3. FAMILIEPORTRETTER.....</b>	<b>14</b>	<b>4.4 Hvilken rolle spiller den nye online-teknologien i barnas og foreldrenes liv?.....</b>	<b>45</b>
Informantene i de ti undersøkte familiene.....	15	Trygg bruk av digital teknologi.....	45
Familie 1.....	16	Samarbeid og fellesskap i familien.....	45
Familie 2.....	18	Drømmen om å bli berømt på YouTube.....	45
Familie 3.....	20	Nettfellesskapet .....	45
Familie 4.....	22	Influert av foreldres engasjement .....	45
Familie 5.....	24	Hva kan jeg være foruten?.....	45
Familie 6.....	26	<b>5. KONKLUSJON.....</b>	<b>46</b>
Familie 7.....	28	<b>5.1. Hovedfunn .....</b>	<b>48</b>
Familie 8.....	30	<b>5.2. Videre oppfordringer .....</b>	<b>49</b>
Familie 9.....	32	Til politikere og beslutningstakere.....	49
Familie 10.....	34	Overfor industrien.....	49
<b>4. FUNN .....</b>	<b>36</b>	For foreldre og omsorgspersoner.....	49
<b>4.1 Hvordan bruker barn under 8 år ny (online) teknologi? .....</b>	<b>38</b>	For skole og barnehage .....	49
Individuell kontekst .....	39	<b>6. REFERANSER.....</b>	<b>50</b>
Familiekonteksten .....	40		



# KORTFATTET SAMMENDRAG



De fleste norske barn har i dag lett tilgang til et bredt spekter av informasjons- og kommunikasjons-teknologi (IKT) som nettbrett, tv, spillkonsoller av ulik art, smarttelefoner og PC. De yngste barna, de under 8 år som denne undersøkelsen har fokus på, bruker helst nettbrett fordi disse er så lette å bruke og krever minimalt med opplæring. I gjennomsnitt bruker 7-åringen i denne undersøkelsen IKT om lag 13 timer i uka. Barna finner ut av det meste selv, eller de lærer av eldre barn.

Det er fire hovedtyper av digitale aktiviteter barna gjør på individnivå:

1. Underholdning
2. Spill og konstruksjonslek
3. Der type 1 og 2 er utgangspunkt for annen aktivitet, eksempelvis medielek, konstruksjon eller produksjon av medieprodukter inspirert av for eksempel spilling
4. Kommunikasjon

Det er i hovedsak tre innholdstyper 7-åringen bruker onlineteknologi til, nemlig spilling, se på filmsnutter på *YouTube* og strømmetjenester på tv. *YouTube* brukes gjerne til å finne ut hvordan ting skal gjøres andre steder, for eksempel utfordringer i dataspillene, men også til inspirasjon og hjelp til ting utenfor det digitale. I det hele tatt ser vi at for barna er det sømløse overganger både mellom forskjellige digitalt utstyr og mellom digitale og ikke-digitale aktiviteter. Bruk av IKT er blitt en integrert del av norske barns oppvekst.

Foreldrene til barna har et ambivalent forhold til dette. På den ene siden ser de nytten av å bli så tidlig digitalt kompetente i vårt ellers gjennomdigitaliserte samfunn. På den andre siden er de tydelig bekymret. De fleste av ulempene eller risikoene var også barna klar over:

- Man kan komme borti ting på internett eller i dataspill man ikke ønsker. Barna trekker her frem skumle ting knyttet til vold og farlige vesener, men foreldrene nevner også sex-relaterte upassende ting.
- Man kan komme til å slette og ødelegge bilder o.l. og også at de blir utilsiktet delt med andre.
- Deling av sensitiv eller privat informasjon.
- Kjøpepress, gjerne for å få til ting inne i noen dataspill.
- Datavirus som kan følge med dataspill som lastes ned fra nettet.
- Ensomhet ved dataspilling, særlig når det spilles på nettbrett eller smarttelefon.

Foreldrene var i tillegg bekymret for:

- Stress, irritabilitet og avhengighet ved dataspilling (særlig guttene).
- Mindre grad av kontroll ved overgang fra faste til håndholdte enheter.
- Sosial utestengning av barn som ikke er oppdatert i visse populære dataspill, tv-serier o.l.
- Fremtiden for barna når de blir eldre og involvert i sosiale medier og forsterkede utfordringer på de ovennevnte bekymringspunktene.

Foreldrenes strategier i møte med dette er flere. Noen er konstruktive og snakker med barna om utfordringene og de kommer sammen frem til bruksregler som gjerne går på når dataspilling er tillatt. Andre foreldre er restriktive og dikterer reglene. De kan bruke straffemetoder som å fjerne digitalt utstyr for en tid. Vi fant at overraskende få familier hadde teknisk filtrering for å skjerme barna mot det de anså som upassende innhold, men de fleste skjønnte at tiden nok var moden for å få slikt på plass.

# 1.

## INTRODUKSJON

Denne studien er det norske bidraget i et felleseuropeisk forskningsnettverk. I forhold til resten av Europa, er Norge det landet som har flest barn med internetttilgang gjennom håndholdt teknologi og i *EU Kids Online*-undersøkelsen klassifiseres Norge som et «high risk, high use»-land (Staksrud, 2012, s. 47). Dette gjør det viktig å undersøke hvordan norske familier med barn under 8 år forholder seg til denne risikoen og bruker ny online-teknologi som en del av deres familieliv. Hvordan forstår norske familier de digitale teknologiene som de bruker i hverdagen? Hvordan forholder og engasjerer de seg i de ulike online-teknologiene? Hva er de foretrukne aktivitetene? Hva tenker foreldrene om sin bruk av online-teknologi? Hvilke fordeler og utfordringer ser foreldre at deres små barn står overfor ved bruk av online-aktiviteter?



Denne undersøkelsen er gjennomført innenfor Europakommisjonens Joint Research Centre (JRC) sitt prosjekt ECIT – Empowering Citizens' Rights in Emerging ICT (prosjekt nr. 572).

ECIT har følgende målsetting:

*Identification of new threats to children by ICT besides social networks. Development of recommendations to empower children's rights by preventing and mitigating these emerging issues through education, school and community co-vigilance, as well as reconciliation of digital and personal interactions.*

Forskning som fokuserer på fordeler og utfordringer knyttet til barns bruk av online-teknologi hvor barna selv har vært informanter, har så langt hovedsakelig vært rettet mot barn i alderen 9–16 år (se for eksempel *EU Kids Online*-prosjektet<sup>1</sup> som har pågått siden 2006), og de norske *Barn og medier*-undersøkelsene som gjennomføres av Medietilsynet annethvert år. Disse har også fokus på barn under 9 år, men det er foreldrene som fungerer som informanter (Medietilsynet, 2010, 2012, 2014, 2016). Likevel viser forskning at barn bruker online-teknologi i stadig yngre alder. Til tross for den betydelige økningen i de små barnas bruk, synes forskningen å henge etter. Derfor vil forskning som utforsker fordeler og risiko på 0–8-åringers bruk av ny online-teknologi være et viktig bidrag til feltet.

Denne rapporten presenterer en kvalitativ studie som undersøker små barn og deres familiers erfaringer med nye online-teknologier. Dette er gjort i et samarbeid med utvalgte vitenskapelige miljøer i 18 europeiske land. Denne nasjonale rapporten ser på norske 0–8 år gamle barns bruk av online-teknologi og mulige fordeler og risikoer knyttet til dette. Studiens resultater er grunnlaget for anbefalinger<sup>2</sup> overfor politikere, industrien, foreldre og skole m.v., og fors lag til hva som bør igangsettes av større EU-prosjekter når det gjelder fordeler og utfordringer knyttet til bruk av ny online-teknologi i tidlig barndom.

Målet for dette forskningsprosjektet er å generere empiri for å kunne svare på det overordnede spørsmålet om hvilket utbytte barnefamilier kan ha av ny online-teknologi. Med andre ord, hvilke fordeler og risikoer kan identifiseres når det gjelder barns bruk av digital teknologi hjemme?

I 2014 ble en pilotstudie gjennomført med syv land (Belgia, Tsjekkia, Finland, Tyskland, Italia, Storbritannia og Russland) der 70 familier ble intervjuet om barnas bruk av online-teknologi.

For denne studien ble det utarbeidet fire forskningsspørsmål (FS):

- 1. Hvordan bruker barn under 8 år ny online-teknologi?**
- 2. Hvordan oppleves ny online-teknologi fra de ulike familiemedlemmenes ståsted?**
- 3. Hvilken rolle spiller den nye online-teknologien (smarttelefoner, nettbrett, PC, videospill, apper, etc.) i barnas og foreldrenes liv, for hver av dem og i familielivet generelt?**
- 4. Hvordan håndterer foreldre barns bruk av online-teknologi, hjemme og evt. andre steder? Er foreldrenes strategier konstruktive eller restriktive?**

Erfaringene fra pilotstudiene førte til visse forenklinger i intervjuguiden for denne studien. Dette for å unngå overlapp mellom de fire forskningsspørsmålene. Samtidig ønsket man å beholde de fire forskningsspørsmålene for å kunne sammenligne funnene i pilotstudien og hovedundersøkelsen i 2015/16 med 18 land. Fire dimensjoner (bruk, oppfatning, individuell kontekst og familiekontekst) ble derfor lagt oppå de fire forskningsspørsmålene på denne måten:

	INDIVIDUELL KONTEKST	FAMILIEKONTEKST
BRUK	FS1: INDIVIDUELL BRUK: FORELDRE OG BARN	FS3: FAMILIENS BRUK, DYNAMIKK OG PRAKSIS
OPPFATNINGER OG HOLDNINGER	FS2: FORSTÅELSE FOR RISIKO OG MULIGHETER • BARNAS PERSPEKTIV • FORELDRENS PERSPEKTIV	FS4: FORELDRENS REGULERING AV BARNAS TEKNOLOGIBRUK • PASSIV/AKTIV • RESTRIKTIV/ETTERGIVENDE • OMVENDT MEDIERING

Forskningsspørsmål 1 og 2 forblir kjernespørsmålene, mens spørsmål 3 og 4 utdyper og går bak disse ved å se på familiekonteksten og medieringen.

Det meste av materialet når det gjelder barna, kommer fra observasjoner av dem og bruk av lottospill med bildekort og en aktivitetsbok som ble brukt under familieintervjuets første del. Under samtalen forsøkte intervjueren å belyse de fire dimensjonene som er beskrevet i matrisen over. Materialet fra foreldrene ble gjennomført som semistrukturerte intervjuer, med samme mål om å få belyst de samme fire dimensjonene.

Denne rapporten og den felleseuropeiske forskningen om 0–8-åringers digitale mediebruk i regi av JRC finner du på [www.medietilsynet.no](http://www.medietilsynet.no).

<sup>1</sup> <http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/Home.aspx>

<sup>2</sup> *In the framework of the EU agenda for the Rights of the Child (2011) and the European Strategy for a Better Internet for Children (2012)*



# 2.

## METODE







## 2.1 PROSEDYRE

### Datainnsamling: Familiebesøk

Data ble innhentet fra ti familier i perioden 4. desember 2015 til 12. mai 2016. Innsamlingen, i form av intervjuer, ble normalt gjort av et team på to forskere fra Dronning Mauds Minne Høgskole (DMMH), der førsteamanuensis Mari-Ann Letnes stod for intervjuene av barna og førsteamanuensis Svein Sando for intervjuene av foreldrene. Letnes har stått for 8 av 10 barneintervjuer og Sando for 7 av 10 foreldreintervjuer. Barbro Hardersen fra Medietilsynet gjorde fire intervjuer og stod for hele datainnsamlingen i familie nr. 10.

Intervjuene skjedde hjemme hos de ti familiene på tidspunkter som var mest egnet for dem, gjerne i 18-tiden på en hverdag. Hver familie ble intervjuet én gang, og hvert intervju varte i rundt to timer.

Foreldrene og 7-åringene ble forelagt samtykke-skjemaer til undertegning. Skjemaene var utarbeidet av Joint Research Centre (JRC) og oversatt til norsk, der familiemedlemmene signerte på at de var villige til å delta i undersøkelsen ved at det ble gjort lyd- og/eller videoopptak av intervjuene. De ble også fortalt at de når som helst kunne trekke seg fra undersøkelsen.

Intervjuene hadde følgende struktur og innhold:

**Introduksjon** (ca. 10 minutter): Besøket startet med en kort introduksjon av forskerne, der de fortalte hensikten med prosjektet og hvordan besøket ville bli gjennomført. Fra starten var hele familien samlet slik at også barna ble direkte fortalt hva som skulle skje og hva de var med på.

I denne introduksjonen skaffet forskerne seg også oversikt over familiemedlemmene, kjønn og alder på barna i familien og hvem som var omsorgspersoner for barna.

**Oppvarming** (15–30 minutter): Ved hjelp av et skjema i aktivitetsboken gjennomgikk familien og forskerne «en vanlig dag» for å kunne utløse samtaler om hva som var forskjell på bruken i helger og på hverdager, og hva en generell dag innebar. De medbragte bildekortene ble lagt ut på bordet med bildesidene ned, og ved å snu kort som for eksempel i Memory-spill, utløses samtale om

utstyr, aktiviteter og digitalt innhold. Etter dette delte forskerne seg i to grupper, én med barna og én med foreldrene.

**Intervjuene med barn og foreldre** (1 time): Barneintervjuet ble tatt opp på video, mens det under foreldreintervjuet ble gjort lydopptak. De to intervjuene ble fortrinnsvis holdt i atskilte rom. I samtalen ble det lagt vekt på hvordan- og hvorfor-spørsmål. Hvis det kom frem interessante emner, utdypet man dette og avvek fra intervjuguiden om nødvendig. Barna forsøkte å legge bildekort som viste ulike aktiviteter og gjenstander i rekkefølge etter hva de likte best.

På slutten av intervjuene spurte forskerne deltagerne om de ville legge til noe. I foreldreintervjuet ble demografiske opplysninger samlet inn. Spørsmål om inntekt ble ikke spurt om direkte, men vurdert ut fra observasjon og foreldrenes yrker og arbeid.

**Avslutning** (10 min): Til sist samlet hele familien og forskerne seg igjen, og på nytt fikk familiemedlemmene anledning til å føye til ting eller spørre om noe. Vi takket for at de stilte opp. Nesten alle barna lurte på når vi kom tilbake. Materiale som «*Insafe Activity Book*» og «*Donald Duck & Co Trygg på nett*» ble lagt igjen til familiene.

Til intervjuene hadde forskerne med seg en fast utstyrspose med følgende:

- Noe digitalt utstyr, som smarttelefon og nettbrett.
- Tegnepapir
- Fargeblyanter
- Bildekort med bilder av digitalt og ikke-digitalt utstyr
- *Insafe Activity Book* and *Donald Duck & Co Trygg på nett* (Skar, 2013)
- Videoopptaker og lydopptaker

### Utvalgsprosedyre

De ti familiene ble plukket ut i eller ved to store byer i Norge. Det ble forsøkt å finne familier som representerte variasjon med hensyn til barnas alder og kjønn (ett barn skulle likevel alltid gå i 2. klasse), familiesammensetning og familieinntekt. Denne variasjonsbredden ble vanskelig å få til helt, for det

viste seg veldig vanskelig å få tilstrekkelig med villige familier. Syv av familiene ble rekruttert gjennom skoleklasser (2. klasse) på tre skoler, og tre familier gjennom forskernes kontakter. Dette siste medførte at det samlede materialet fikk en større variasjon i sosioøkonomisk status. Familiene som ble rekruttert gjennom skolene fikk et kort introduksjonsskriv med forespørsel om de kunne kontaktes nærmere for å avtale tid og sted for intervju. Ca. 60 familier ble kontaktet på denne måten, ca. ti svarte positivt på at de kunne kontaktes, men noen av disse fikk vi aldri videre kontakt med av ukjente årsaker. Slik sto vi igjen med syv familier rekruttert gjennom skoler med 2. klassinger. Datainnsamlingen ble forsinket i forhold til planen på grunn av vanskene med å skaffe villige familier.

## Utvalget

Hele utvalget er vist i tabell på side 9. Siden det var vanskelig å finne villige familier til å delta, er det grunn til å tro at utvalget består av dem som var rimelig trygge på familiens egen databruk. Utvalget antas derfor å være skjevt. Se mer under kap. 2.2 Drøfting.

For å unngå en lang liste med spørsmål som var vanskelig å håndtere under barneintervjuene, ble en kortversjon utarbeidet som var hendig å se på under intervjuet, og hele samtalen ble utført som et semistrukturert intervju. Protokollen ble forsøkt fulgt så langt som mulig, men i samtalen var det også viktig å følge barnas tankegang i samtalen. Barna er ikke alltid interessert i å svare på spørsmålene som forskeren spør om samtidig som det er viktig å få med seg ting som avdekkes gjennom barns assosiative tankesett. Likevel formet

protokollen grunnstrukturen i samtalen. Kortspillet ble brukt for å få barna til å rangere forskjellige aktiviteter og digitalt utstyr de brukte på fritiden. Barna måtte også vise forskeren hva de fikk til å gjøre på nettbrett, enten deres eget eller forskeren sitt.

Den oppgitte intervjuguiden for foreldreintervjuene ble endret fra en opplisting av en rekke spørsmål, til at spørsmålene ble plassert i en tabell som var lett å gjøre håndnotater i under intervjuet. Den samme tabellen ble også brukt som utgangspunkt for transkriptet senere.

## Opptak

Barna og foreldrene ga samtykke til datainnsamling før opptakene startet.

I fellesdelen før foreldre og barn skilte lag, ble det gjort videoopptak. Forskjellige andre opptaksmetoder (bilder særlig) ble tatt i bruk i tillegg for å effektivisere datainnsamling og gjøre selve oppteignelsene mer kortfattet. I starten på denne fellesdelen ble skjemaene som vises i tabell 1 og 2 fylt ut.

I barneintervjuet er det videoopptaket som er datainnsamlingsmetoden. På grunn av barns årvåkenhet i intervjusituasjonen ble det ikke tatt notater underveis.

Foreldreintervjuet ble tatt vare på som lydopptak. Feltnotater ble gjort samtidig i noen utstrekning, og ble til hjelp under transkriberingen senere, særlig der lydopptaket ikke helt klarte å fange opp hva som ble sagt.

**Tabell 1. Spørreskjema til deltakerne i intervjuet**

<b>Family name (Pseudonym):</b> _____
<b>Observer 1 Initials</b>  __ _ _
<b>Observer 2 Initials</b>  __ _ _
<b>Family constitution: (circle all that applies):</b>
Father
Mother
Other adult (specify) _____
7-year old child
Younger sibling(s) (age) _____
Older sibling(s) (age) _____
other: _____
<b>Audio file:</b>  __ _ _
<b>Date</b>  __ / __ / __

**Tabell 2. Spørreskjema over tilgjengelig teknologi i familien**

Possession parents	Possession child	Usage child
<input type="radio"/> Television	<input type="radio"/> Television	<input type="radio"/> Television
<input type="radio"/> DVD player	<input type="radio"/> DVD player	<input type="radio"/> DVD player
<input type="radio"/> Blu-ray player	<input type="radio"/> Blu-ray player	<input type="radio"/> Blu-ray player
<input type="radio"/> Digibox (digital TV)	<input type="radio"/> Digibox (digital TV)	<input type="radio"/> Digibox (digital TV)
<input type="radio"/> Advanced Audio-system	<input type="radio"/> Advanced Audio-system	<input type="radio"/> Advanced Audio-system
<input type="radio"/> Personal Computer	<input type="radio"/> Personal Computer	<input type="radio"/> Personal Computer
<input type="radio"/> Laptop	<input type="radio"/> Laptop	<input type="radio"/> Laptop
<input type="radio"/> Tablet	<input type="radio"/> Tablet	<input type="radio"/> Tablet
<input type="radio"/> Music player/MP3 player	<input type="radio"/> Music player/MP3 player	<input type="radio"/> Music player/MP3 player
<input type="radio"/> Mobile Phone	<input type="radio"/> Mobile Phone	<input type="radio"/> Mobile Phone
<input type="radio"/> Smartphone	<input type="radio"/> Smartphone	<input type="radio"/> Smartphone
<input type="radio"/> Gaming console for TV	<input type="radio"/> Gaming console for TV	<input type="radio"/> Gaming console for TV
<input type="radio"/> Portable gaming console	<input type="radio"/> Portable gaming console	<input type="radio"/> Portable gaming console
<input type="radio"/> Other: _____	<input type="radio"/> Other: _____	<input type="radio"/> Other: _____
<input type="radio"/> Other: _____	<input type="radio"/> Other: _____	<input type="radio"/> Other: _____
<input type="radio"/> Other: _____	<input type="radio"/> Other: _____	<input type="radio"/> Other: _____
<input type="radio"/> Other: _____	<input type="radio"/> Other: _____	<input type="radio"/> Other: _____

## Implementering av analyseprotokollen

I den tematiske analysen ble programmet *NVivo* brukt for konstant-komparativ analyse (Glaser and Strauss, 1967). Analysen skjedde gjennom seks faser:

1. Transkribering av video- og lydopptak
2. Åpen koding av de transkriberte data
3. Søk etter mønstre og koder i forhold til de fire forskningsspørsmålene
4. Narrative analyse for å frembringe de ti familiefortellingene
5. Aksial koding ved å legge tilbake data fra de ulike kategoriene knyttet til de ulike familiefortellingene
6. Rapportskrivning

I alle seks fasene har forskerne forholdt seg tett på intervjumaterialet og gitt koder til relevante segmenter. Denne prosessen resulterte i en lang liste med koder som senere i analysen ble justert, slått sammen eller fjernet. Til slutt sammenlignet forskerne materialet og valgte ut et begrenset antall nøkkelkategorier som fremstår som hovedfunnene. Disse kategoriene var nyttige i diskusjonen om de fire forskningsspørsmålene.

I første fase transkriberte forskerne selv det lyd- eller videomaterialet de hadde vært med på datainnsamlingen av for å bli kjent med

materialet på nytt. I foreldrintervjuet ble materialet transkribert nesten komplett, men innholdsmessige gjentakelser ble ikke tatt med.

I barneintervjuet ble i hovedsak bare barnas meninger skriftliggjort. Fullstendig transkript ble bare benyttet der barna svarte eksplisitt på et stilt spørsmål.

I fase 2 ble åpen koding anvendt for å danne et første kodesett. Transkriptene ble lest flere ganger for å skape tentative betegnelser på blokker av transkriptet, ikke ut fra teori, men bare ut fra meningen i transkriptavsnittet.

I tredje fase søkte man etter mønstre og temaer i forhold til forskningsspørsmålene, og koding fra både barneintervju og foreldrintervju ble benyttet.

I den fjerde fasen ble en narrativ strategi brukt (Polkinghorne, 1995 s. 5–6) for å få en forståelse av hver familie og deres bruk av ny teknologi. Dette ble grunnlaget for de ti familiefortellingene. De ble strukturert etter de fire forskningsspørsmålene som ligger til grunn for hele studien. Disse narrativene ble så sydd sammen til de enkelte familieportrettene for den aktuelle familien.



I den femte fasen ble det brukt aksial koding for å få en forståelse av kategorien innenfor de fire forskningsspørsmålene. I aksial koding blir data fra åpen koding satt sammen på nytt ved å forbinde ulike kategorier (Strauss & Corbin, 1990, s. 96). I denne fasen var hovedformålet å fininnstille hvert tema og hovedinntrykket som analysen ga. Til slutt ble de ulike underkategoriene slått sammen og gjort synlige ved å gi temaene nye navn og beskrivelser.

I den sjettede fasen skrev Letnes et førsteutkast av hovedfunnene ut fra forskningsspørsmål 1–3 og Sando gjorde det samme for forskningsspørsmål 4. Sando skrev sammen det hele, i tett dialog med Letnes og Hardersen.

## 2.2 DRØFTING

### Kunne resultatene blitt annerledes?

Å få tak i villige familier til intervju bød på store problemer. Muligheten for å velge familier slik at det ble en god variasjon av kjønn, alder og sosioøkonomisk status ble derfor helt underordnet det å få tak i villige familier i tide. Siden undersøkelsen inngår et felles europeisk prosjekt var det tidsfrister å forholde seg til. Utvalget kan derfor beskrives som tilfeldig.

Likevel er det ikke helt tilfeldig. Det at bare syv av seksti familier sa seg villige til å stille opp innebærer et utvalg i seg selv. Man kan tenke seg mange grunner til ikke å ville stille opp, slik som dårlig tid og at man er trett av alle som tar kontakt for å få en til å delta i slike undersøkelser. Hvem som har slike grunner kan være tilfeldig, og slik sett vil resten også representere et tilfeldig utvalg. Antagelig må imidlertid visse ting være på plass i familiene for å være villig til åpne hjemmet sitt for et 2-timers intervju med to fremmede forskere som skal granske i deres dagligliv:

- Tilstrekkelig trygghet på barna, egen hverdag og hjemmet til at man kan åpne hjemmet for forskere som stiller spørsmål.
- Tilstrekkelig god opplevelse for at barnas bruk av digitalt utstyr og egen håndtering av det tåler granskning.

Folk har ulike krav til hva de kan vise frem, men noen krav til hva andre får innsyn i har de aller fleste. Mistanken er derfor at de familiene som har deltatt i undersøkelsen er mer fornøyd med tingenes til-

stand, barnas digitale aktiviteter inkludert, enn folk flest. De representerer derfor antagelig ikke gjennomsnittet av norske familier i så måte.

I en kvalitativ undersøkelse er denne mulige skjevheten ikke så avgjørende for funnene, siden hensikten ikke er å beskrive en slags gjennomsnittsfamilie, men heller å løfte frem fenomener som kan oppstå med hensyn til barns digitale aktiviteter og hvordan foreldrene forholder seg til disse.

### Metodologiske anbefalinger for fremtidig forskning

Til tross for at dette i hovedsak er en kvalitativ undersøkelse med spørsmål om hvordan og hvorfor, er det også visse harde data som det er ønskelig å innhente, eller i hvert fall som skal kunne trekkes ut av de kvalitative data. Intervjuguiden er ganske tydelig på at de fleste spørsmålene er mulige å stille («possible questions»), slik at disse dermed også kan hoppes over hvis andre ting virker mer interessant. Dermed ble noen av intervjuene også vanskelig å trekke kvantitative data ut av i etterkant. Det vil derfor være en fordel om slike kvantitative data som man ønsker, kan skilles ut i et eget spørreskjema med dertil egnet påskrift, slik at intervjuerne ikke er i tvil om hvor det er valgfrihet om man trenger å innhente informasjon og hvor det ikke er det. Til en viss grad er dette også gjort (oversikt over familiemedlemmene og avkrysningstabell for digitalt utstyr i familien).

3 ■

# FAMILIE- PORTRETTER



De ti familiene som har deltatt i undersøkelsen, presenteres i det følgende som ti familiefortellinger. Dette er gjort for å forankre funnene i de konkrete familiene og for å anskueliggjøre variasjonene mellom familiene. Familiene og deres medlemmer er anonymisert. Kodene for hver enkelt familiemedlem er bygget opp slik:

- Landskode – NO for Norge
- Familienummer
- Familiemedlemskode – g (pike), b (gutt), m (mor), f (far)
- Alder
- Tilleggsbokstav a eller b for å skjelne tvillinger

Eksempel: NO3b7 – Norsk familie nummer 3, gutt 7 år gammel.

## Informantene i de ti undersøkte familiene

FAMILY CODE	MEMBER CODE	LOW - MEDIUM - HIGH FAMILY INCOME	SEX	AGE	YEAR SCHOOL/ MAX LEVEL OF EDUCATION
NO1	NO1F37	MEDIUM	M	37	SECONDARY
	NO1M35	MEDIUM	F	35	SECONDARY
	NO1B7	MEDIUM	M	7	2ND PRIMARY
	NO1G4	MEDIUM	F	4	KINDERGARTEN
NO2	NO2M46	MEDIUM	F	46	TERTIARY
	NO2G10	MEDIUM	F	10	5TH PRIMARY
	NO2G7	MEDIUM	F	7	2ND PRIMARY
NO3	NO3F45	MEDIUM	M	45	TERTIARY
	NO3M45	MEDIUM	F	45	SECONDARY
	NO3G17	MEDIUM	F	17	SECONDARY
	NO3B15	MEDIUM	M	15	SECONDARY
	NO3G7	MEDIUM	F	7	2ND PRIMARY
NO4	NO4F40	MEDIUM	M	40	SECONDARY
	NO4M35	MEDIUM	F	35	SECONDARY
	NO4B7	MEDIUM	M	7	2ND PRIMARY
	NO4G4	MEDIUM	F	4	KINDERGARTEN
NO5	NO5F40	HIGH	M	40	TERTIARY
	NO5M39	HIGH	F	39	TERTIARY
	NO5B7	HIGH	M	7	2ND PRIMARY
	NO5G3	HIGH	F	3	KINDERGARTEN
NO6	NO6F40	HIGH	M	40	TERTIARY (PhD)
	NO6M40	HIGH	F	40	TERTIARY (PhD)
	NO6B7	HIGH	M	7	2ND PRIMARY
	NO6G4	HIGH	F	4	KINDERGARTEN
NO7	NO7F40	HIGH	M	40	TERTIARY
	NO7M35	HIGH	F	35	TERTIARY
	NO7G8A	HIGH	F	8	2ND PRIMARY
	NO7G8B	HIGH	F	8	2ND PRIMARY
	NO7B5	HIGH	M	5	PRE-SCHOOL
	NO7B1	HIGH	M	1	KINDERGARTEN
NO8	NO8F45	HIGH	M	45	?
	NO8M45	HIGH	F	45	TERTIARY
	NO8B7	HIGH	M	7	2ND PRIMARY
	NO8B5	HIGH	M	5	PRE-SCHOOL
	NO8G3	HIGH	F	3	KINDERGARTEN
NO9	NO9F45	LOW	M	45	SECONDARY
	NO9M40	LOW	F	40	SECONDARY
	NO9B7	LOW	M	7	2ND PRIMARY
NO10	NO10F45	HIGH	M	40	TERTIARY (MASTERS)
	NO10F36	HIGH	F	36	TERTIARY
	NO10G7	HIGH	F	7	2ND PRIMARY
	NO10B7	HIGH	M	6	SECONDARY



---

# FAMILIE 1

## Familiemedlemmer

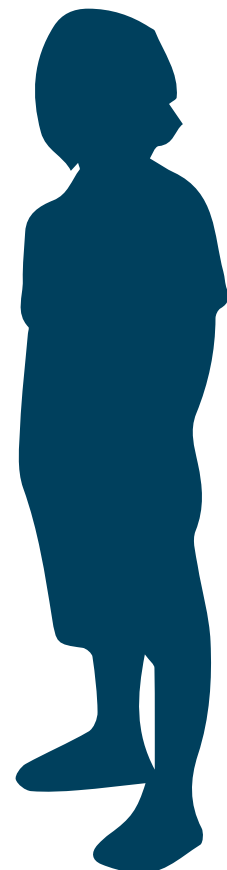
Far, Peter

Mor, Anne

**Barn 1, Kristian, NO1b7, 2. klasse**

Barn 2, Ela, NO1g4, barnehage

- Jeg lager egne brukere på de forskjellige spillene til Ela (4 år), slik at hun kan få begynne på nytt. Da kan hun lære det hun også, og så ødelegger hun ikke for meg, sier Kristian (7 år)





## Familieportrett

Til stede er Kristian, Ela, mor og far. Hele familiebesøket fant sted i familiens kjøkken og stue. Hjemmet er godt utstyrt med teknologi, og barna disponerer det meste. Familien har fire ulike former for bruk av ny online-teknologi: spilling, underholdning/inspirasjon, kommunikasjon og læring/skolearbeid.

Når det gjelder spilling brukes både spillkonsollene, nettbrett og en sjelden gang PC. Spillkonsollene brukes mest av Kristian og far, mens nettbrettet brukes av begge barna og foreldrene. Kristian spiller med Ela, og sammen med pappa. Av og til blir skolearbeid gjort på PC. Det er særlig i matematikk og noen lærespill for bl.a. å lære klokka, som har vært det de har brukt PC til. Mamma og pappa sitter sammen med Kristian når han er på nettet. Nettbrettene mestres godt av begge barna. Ved hjelp av foreldrene søker barna og finner de appene de vil spille på og laster ned de spillene de vil ha. Kristian klarer å slå på alle enhetene. Ela trenger hjelp til å komme i gang. Hun får hjelp av Kristian. Kristian lager egne brukere for Ela slik at hun kan få begynne på nytt. «Da kan hun lære det hun også», sier Kristian. Ela lærer av Kristian og foreldrene, og Kristian lærer av far. Av appene er det *Minecraft*, *YouTube* og *Clash of Clans* Kristian liker best. Ela er glad i *Minecraft* og *Dora*. Far godkjenner spill som Kristian kan laste ned og setter et tak på hvor mange han får ha om gangen. Da rydder Kristian unna spill for å få lov til å få nye.

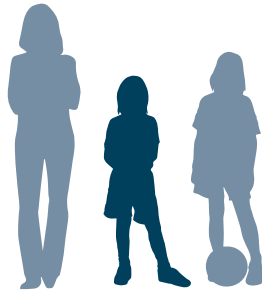
Det er vanskeligst å bruke PC, synes Kristian. Der er det så mange knapper man må trykke på. «På nettbrettet er det ikke så mange knapper, så der er det enklere», sier Kristian. Kristian forteller at teknologien kan gi ubehagelige følelser, for eksempel hvis man sletter noe uten å mene det. *Batman*-spillet (16-års aldersgrense) er litt skummelt, for der er det blod, men Kristian spiller allikevel fordi han får ikke mareritt. Kristian får lov til å spille når pappa hjelper ham. Ela spiller ikke *Batman*. Kristian har testet grensene noen ganger,

bl.a. med spillet *GTA* som er fy-fy i huset. Da blir det spillestopp fra noen timer til en uke. «Han vet hvor grensene går», sier far.

Omfanget av Kristians dataspilling var stort til å begynne med, og det gikk ut over humøret hans. Han kunne sitte hele dagen i helgene og spille. Da innførte foreldrene spilletidspunkter, og etter det har han klart å regulere det selv. Ela har spilt så lite at det så langt ikke har vært behov for å regulere det. Reglene for Kristian er at det ikke spilles før etter klokken 10 om formiddagen i helgene. Lekser skal være gjort og mat spist. På hverdager er det nesten ikke noe tid igjen før leggetid. Kristian har egen mobiltelefon (ikke smarttelefon) slik at foreldrene skal kunne nå ham etter skoletid.

I underholdningsøyemed brukes tv og nettbrettene. Til dette er det *YouTube* og *Netflix* som brukes. Kristian liker å se på *Batman* og *YouTube*. Dette klarer han å søke frem selv. Familien ser på tv sammen. Mor spiller musikk via *YouTube* og danser sammen med barna. På *Netflix* har de satt opp en teknisk sperre mot annet enn barnestoff.

Foreldrene er litt uenige om de nye online-teknologiene er positive eller negative for barnas læring. Mor mener at de lærer ting på en annen måte med den nye teknologien og nevner særlig matematikk. Far mener at de heller må bruke hjernen selv og ikke ha en maskin til å fikse ting for seg. «De stoler for mye på teknologien nå. Hva den dagen teknologien streiker?» spør far. Den nye teknologien er viktig for barna for å følge med i samfunnet, mener både mor og far. De har måttet lære dette som voksne og klarer seg ikke uten i yrkeslivet, mens ungene får det inn med morsmelka. Likevel har ikke nye online-teknologier tatt over fullstendig, og fortsatt er det viktig med vanlige offline-aktiviteter. I helgene har de flere familieaktiviteter utendørs. Ukas høydepunkt er biblioteket i byen på lørdager. Kristian har sverd og pil og bue, og leker *Minecraft* sammen med kompisene sine. Innendørs offline-aktiviteter er *Lego* for ham og *Barbie* og tegning for Ela.



## FAMILIE 2

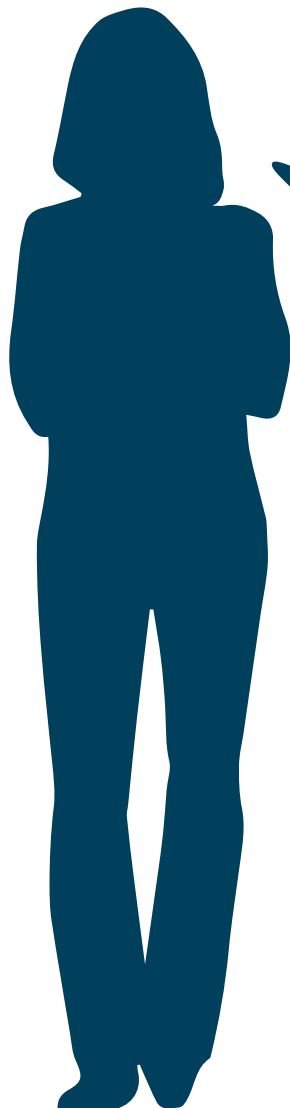
### Familiemedlemmer

Mor, Trine

**Barn 1, Julie, NO2g7, 2. klasse**

Barn 2, Synnøve, NO2g10, 5. klasse

Far. Ikke til stede



- «Mamma, dette har du ikke spurt meg om, og dette har du ikke lov til. Det er ikke du som kan legge ut disse bildene her», forteller Trine (46 år) at Synnøve (10 år) sa en gang hun hadde postet et bilde av henne på Facebook.

## Familieportrett

Til stede var Julie, Synnøve og mor. Foreldrene er skilt. Hele familiebesøket fant sted i familiens kjøkken og tv-stue. Den første timen blir til en hyggelig samtale om løst og fast. Familien har seks ulike former for bruk av ny onlineteknologi, kommunikasjon, spilling, underholdning, inspirasjon/skapende aktivitet, skolearbeid/læring og sosiale medier.

Begge barna har smarttelefon. Det er nesten bare Julie som har telefon i klassen. Hun fikk telefon fordi at mamma og pappa skulle skilles, slik at de kan nå hverandre og snakke sammen når de ikke er sammen. Begge ringer og Synnøve sender meldinger til venner. Jentene bruker for det meste telefonene sine til å spille på. I familien har de tre nettbrett. Mor har iPad, mens barna har Android, som oppleves vanskeligere å bruke. Barna får låne mors iPad. Julie sparer til en egen og det har hun snart råd til, etter jul skal barna få kjøpe egen iPad. Søstrene er enige i at de liker best appene *Minecraft* og *YouTube*. Synnøve liker *Minecraft* fordi hun liker å skape verdener og bygge ting. Nettbrettet brukes maks 1 time daglig og inntil 3 timer på helgedager. Jentene har tilgang til PlayStation 2 hos far og de bruker denne en sjelden gang når de er hos ham. Synnøve liker å holde på med teknologi, fordi når hun blir stor har hun lyst til å bli ingeniør. På en forskerfabrikk, som er et fritidstilbud, har hun laget sin egen robot. Julie og Synnøve klarer fint å manøvrere smarttelefon og nettbrett selv. De søker seg frem og finner de appene de vil spille på. Synnøve kan litt mer enn Julie og hjelper Julie når lillesøster kommer borti noe hun ikke kan. Synnøve kan litt mer enn Julie, og hjelper Julie når lillesøster kommer borti noe hun ikke kan. På denne måten spør Julie storesøster om hjelp hvis det er noe hun ikke kan. Synnøve på sin side spør ofte søskenbarnet sitt Petter om hjelp hvis hun står fast. PlayStation synes jentene er vanskelig. De klarer ikke å ha styr på alle ledningene så de må ha hjelp av far for å sette på.

På et eget rom for spill, leker og medier har familien en tv. Denne kan jentene bruke og de ser på *Netflix* og *YouTube*, særlig sammen med andre venner. De ser av og til på film. Spesielt godt liker de å se på barbiefilmer og leke med barbie dukker samtidig. Da spilles filmen ut i leken. Julie leker *Wings*, som er en Disney-serie og et nettsted. Sammen med venninnene sine leker jentene det som er på tv.

«Da er vi feer som har magi og sånn», forteller Julie med et smil. Av andre fritidsaktiviteter spiller begge jentene i korps.

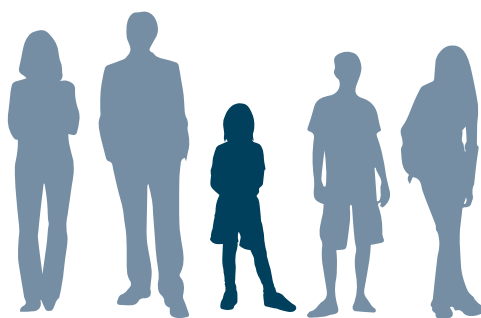
Jentene bruker smarttelefonene og nettbrettene til å lage animasjon med en *StopMotion*-app. I tillegg bruker de *YouTube* som inspirasjonskilde for å lage egne ting, som smykker, julegaver, julepynt osv. I helgen drar de ofte ut på forskjellige museer og er sammen som familie. Synnøve tar med seg telefonen for å ta bilder når de er på utflukter.

Til skolearbeid brukes PC av og til. Alle i familien har hver sin laptop. Synnøve har lært hele familien om nettvett, som hun har lært på skolen. Far liker at de holder på noe av de tingene som han gjør, som for eksempel koding av dataprogram. «Koding gjør man via nettet», forteller Synnøve, «Det er en måte man kan oppdatere robot og slikt», forklarer Synnøve videre. Far har forsøkt å lære jentene koding.

Av sosiale medier har Synnøve en *Instagram*-konto. Her legger hun bare ut bilder som hun har spurt om lov til å legge ut. Hun legger ut bilder av seg selv, men ikke nakenbilder, forsikrer hun. Hun har en lukket privat bruker. Julie bruker chattemulighetene på PC-en, hvor hun chatter kun med de hun kjenner når de har avtalt på forhånd at de vil chatte.

Av positive erfaringer mener mor at barna får utrolig mye informasjon fra nettet. *Newton* på NRK er populært å streame. Når det gjelder negative erfaringer nevner jentene reklame, kjøpepress og det å bli redd for skumle ting. Julie forteller at man kan bli lurt på *Moviestar Planet*. På chatten der, vet man ikke hvem man snakker med.

Barna får bruke alle enhetene alene uten tilsyn. Mor bruker et loggprogram for å kunne se hvor barna har vært på nettet. Det bruker hun mest for å få innblikk i hva barna er interessert i, og i liten grad til kontroll. Hun har heller ikke oppdaget noe bekymringsfullt i så måte. Mor er mest bekymret for fysiske plager barna måtte få gjennom for mye spilling, slik som senebetennelse. Reglene som de har om bruken av teknologien, ble bestemt på et møte ved middagsbordet. En skriftlig avtale ble laget hvor barna har skrevet under om telefonbruken. Reglene handler om at de må gjøre lekser før de kan bruke telefonen. Det er de samme reglene for begge søstrene. Jentene synes at det er ganske strenge regler for når de får spille, men de forstår det, og da får de tid til andre ting også.



---

## FAMILIE 3

### Familiemedlemmer

Mor, Mari  
Far, Trond

**Barn 1, Stine, NO3g7, 2. klasse**

Barn 2, Peter, NO3b15, 9. ungdomskolen  
Barn 3, Christina, NO3g17, 3. videregående

«Mamma sier at hvis du søker på noe, noe som er snilt, så kan det komme opp hva som helst uansett hva du søker på», forteller Stine (7 år).





## Familieportrett

De som var til stede var Stine, far og mor. Christina er hjemme, men deltar ikke, mens storebror er på trening. Hele familiebesøket fant sted i familiens stue og spiserom. Den første timen var til en hyggelig samtale om løst og fast. Som en oppvarming spilles *bidelotto* og dette tar veldig lang tid. Familien har fem ulike former for bruk av ny online-teknologi; spilling, underholdning, skolearbeid/læring, kommunikasjon og sosiale medier.

Stine spiller nesten ingen ting. Peter spiller mer, mens Christina snapper og chatter, for Facebook er «ut» blant ungdommen. Stine spiller mest på nettbrettet sitt. Hun fikk eget nettbrett i 6-års-gave, men har brukt nettbrett siden hun var 4 år. Det hun kan, har hun lært av storebror. Hun mestrer nettbrettet godt alene, men bruker det ikke hver dag. Spillene Stine spiller er *Stjernehotell*, *Barbie* og *Clash of Clans*. Hun kjenner til *Minecraft*, men spiller ikke dette så ofte. Hun spiller av og til på foreldrenes telefon. Av og til, når Stine har besøk, spiller de *Edderkoppkabelen* på PC. Stine er ikke så mye på internett. Hun sier at hun ikke får det til fordi PC-en er ganske ny.

Stine har tv på rommet sitt og ser av og til på barne-tv og *Disney Channel*, men dette er ikke det morsomste hun vet. Foreldrene innrømmer at de vet ikke helt hva hun ser på. Familien har av og til filmkvelder. Dette er populært. Stine får da velge filmer som passer for henne. Familien har sammen hatt gode opplevelser med å se på feriebilder og å planlegge kommende ferier. Foreldrene hjelper til hvis Stine trenger å bruke PC i skolearbeid.

Foreldrene mener Stine kan lære å hente informasjon, skrive og ikke minst kommunisere

ved hjelp av teknologien. Stine bruker foreldrenes smarttelefoner da hun ikke har en selv. Hun har så vidt begynt å kunne skrive og sende SMS. Stine bruker ikke bare digitale medier, og hun kan gjerne gjøre andre ting som å leke med *Barbie*-dukker, bamser, klippe, lime, male og tegne. Hun går også på turn, håndball, fotball og spiller trombone.

Av negative erfaringer nevner Stine at man kan komme over noe skummelt hvis man søker på nett, så det er best når foreldrene er med og hjelper til. «Mamma sier at hvis du søker på noe, noe som er snilt, så kan det komme opp hva som helst uansett hva du søker på». «Hva gjør du for å slippe det da?», spør forskeren. «Da bare gjør jeg slik (snur seg bort og blar over) – eller så gjør jeg noe annet.»

Foreldrene sier at farene er hvis hun bruker de nye online-teknologiene feil og kommer inn på uønskede nettsider som inneholder sex, voldspill og nyhetsstoff om terrorhandlinger. Bekymringen går også på hvor mye tid dataaktiviteter tar, men mor tenker da mest på Peter som driver med sine skytespill sent om kvelden og vekker familien. Foreldrene er bekymret for de eldste, særlig sønnens spillvaner, men de har ikke regler. De innser at de må begynne å snakke med barna om dette. Den eneste begrensingen så langt er at de ikke får bruke penger på nettet, foruten pengene som Peter styrer selv gjennom sin konto. Foreldrene hadde bedre kontroll før de mobile enhetene kom, for da stod PC-en i stua og det var mye lettere å vite hva som skjedde. Nå er utstyret flyttet ut på barnas og ungdommenes rom.

«Jeg får ikke ha med iPaden på restaurant, for da skal vi spise og snakke med hverandre. Det er ikke så koselig hvis jeg sitter og spiller spill når vi skal ha familiestund. Det samme gjelder når familien spiser hjemme også. Men storesøsteren min kan ikke holde seg unna sin egen telefon», sier Stine.



---

## FAMILIE 4

### Familiemedlemmer

Mor, Elisabeth  
Far, Jan

**Barn 1, Roar, NO4b7, 2. klasse**  
Barn 2, Sara, NO4g4, barnehage

- Det er viktig med et godt selvbilde og at barna trives med seg selv. Vi må snakke litt med dem om ting, sier Elisabeth [35 år]



## Familieportrett

De som var til stede ved familiebesøket var Roar, Sara, far og mor. Hele familiebesøket fant sted i familiens stue og spisesstue. Den første timen var en hyggelig samtale om løst og fast. De spilte *bildelotto* og dette tok lang tid. Familien har fire bruksområder av ny online-teknologi; spilling, underholdning skolearbeid/læring og kommunikasjon.

Sara har brukt nettbrett siden hun var 3 år og bruker det ca. én time daglig. *Dora* er et populært spill for Sara. Hun bruker også å spille *Lotto*. Sara mestrer å bruke iPaden alene. Hun finner frem spillene og spiller de spillene som ligger i hennes mappe. Roar bruker også nettbrettet, og de krangler litt om hvem som får bruke det. Han har brukt nettbrettet siden han var 5 år. Han kan bruke nettbrettet inntil et par timer daglig, gjerne på morgenen. Han står tidlig opp for å få nettbrettet før søstera. Populære spill er *Lego*-spill, *Minecraft* og *Clash of Clans*. Roar er under intervjuet så opptatt av spillet at det er vanskelig å få kontakt med ham. Roar bruker også familiens PlayStation sammen med far, som gjerne spiller *Fifa*, *Supercharger* og *Skylanders*. PlayStation er likevel ikke førstevalget, men Roar bruker den når Sara bruker nettbrettet. Far setter seg inn i spillene først, dels ved å lese om dem på nettet, dels ved å spille litt selv før Roar får tilgang. Far kan spille litt *Fifa* sammen med Roar. Mor prøvde, men det gikk ikke så bra. Sara bruker å ta bilder med iPaden og viser oss hvordan hun kan ta bilder.

Sara ser på *Fantorangen*, *Disney Playhouse*, *Dr McStuffins* og *Sofia den første*. Dette gjøres helst på NRK Super, men også YouTube. Hun får til å slå på tv, men klarer ikke å skifte kanal. Sara bruker YouTube og spiller de filmene som dukker opp. Mor er bekymret for ting barna kan komme borti via YouTube og er generelt bekymret for barnas bruk av den nye online-teknologien. På den andre siden ser hun at det er et sosialt handikap for Roar å holdes helt borte fra det, fordi mye av den vanlige leken skjer som forlengelse av ting som skjer på tv eller i dataspill.

Roar er ikke avhengig av å bruke digitale enheter og den digitale teknologien dominerer ikke hverdagen for noen av barna (se rangering av aktiviteter under). De leker med *Lego*, *Playmo*, de leses for,

har uteaktiviteter og er med på både håndball om vinteren og fotball om sommeren. Roar spør helst etter å bruke de digitale enhetene når han kjeder seg, men kan likevel være fornøyd med at de spiller et brettspill i stedet. Når voksne har for mye å gjøre til at de kan gi barna oppmerksomhet, kan de bli henvist til nettbrett og tv som en lettvinnt løsning, sier foreldrene. Sara kan frese litt hvis hun ikke får til ting i et spill, forteller foreldrene. Hun vil klare ting selv, og ønsker så lite hjelp av broren som mulig. Det er lettere å akseptere hjelp av foreldrene. Roar forteller at det av og til er dumme ting på YouTube. «Da vet jeg ikke hva jeg skal gjøre», sier han. Men Roar synes ikke at det er noe som er skummelt på iPaden. Det er bare på tv at det er noe som er skummelt. Filmer, for eksempel, kan være skummelt, sier Roar. Sara synes ikke det er noe farlig med iPaden, men på tv-en når Sara ser på «Elsa og Anna» fra Disneyfilmen *Frost*, synes Sara at det er litt skummelt. «Det er bedre med *Askepott*», synes Sara, «der er det ikke så skummelt». Sara har aldri opplevd noe skummelt på iPaden. Far har blokkert YouTube med alderssperre slik at barna ikke skal komme borti ting de ikke skal se.

For å forberede barna på de negative sidene ved ny online-teknologi, mener mor at det er viktig med et godt selvbilde og å trives med seg selv. «Vi må snakke litt med dem om ting da», sier hun, men er usikker på hvor mye som blir forstått. De har regler om at teknologien kan brukes på morgenen frem til frokosten er klar, og litt på ettermiddagen når leksene er gjort. Problemet er at Roar står opp veldig tidlig for å få mer spilletid, noe som gjør at mor vurderer om han bare skal få spille på morgenen og ikke kvelden. Foreldrene mener at de er strengere med barnas bruk av digital enheter enn mange andre i omgangskretsen. Det medfører at barna kan trekke over til andres hjem der reglene er mindre strenge: «Vi vet jo hva som skjer når de kommer dit. Det er greit når de er ute, men så snart de trekker inn, da kommer dataspillene frem. De leker ikke.»

Reglene er ikke knyttet til bestemt teknologi, men til samlet brukstid for nettbrett og spillkonsoller. Begge ungene er like interessert i nettbrettet, så de krangler litt om det. Barna fant selv ut en måte å regulere det på med en klokke som piper når de må bytte. Bytte skjer etter 5-10 minutters bruk.



Roars rangering av de aktivitetene han liker best



## FAMILIE 5

### Familiemedlemmer

Far, Jørgen

Mor, Elisabeth

**Barn 1, Marius, NO5b7, 2. Klasse**

Barn 2, Anne, NO5g3, Barnehage

«I dataspill er det jo et slags avhengighetsskapende stimuli som er bygget inn i systemet. Det ser lett ut til å begynne med, og så bygger det seg opp, for så å bli hekta på spillet. Som ei rotte som får ulike stimuli og går inn i hullet.» Jørgen (40 år)



## Familieportrett

Til stede er mor, far, Marius og Anne. Familien har fire ulike former for bruk av ny online-teknologi; spilling, underholdning, skolearbeid/læring og kommunikasjon.

Barna bruker helst nettbrett eller smart-tv, der de gjerne er på *Netflix* eller *YouTube*, og noe *Spotify*. Marius fikk eget nettbrett da han var 4 år. Han bruker det mer enn tv, mens Anne bruker tv mest.

Marius har fått noe opplæring av faren, men klarer i stor grad å finne ut av ting selv. Dette skjer ved å trykke her og der og se hva som skjer, og så merker han seg hva som gir ønsket resultat. Marius er i stand til selv å laste ned dataspill fra nettet.

Foreldrene opplever at Marius er veldig engasjert når han spiller dataspill, men at han frustreres når han ikke får til ting, eller ikke får utagert fysisk i samsvar med hva som skjer i actionspillene. De har anskaffet Nintendo Wii U i stedet for PlayStation for å gi rom for mer fysiske bevegelser mens man spiller, samtidig som far har spilt mer sammen med Marius for å kunne avslutte spill i tide før opphisselsen blir for stor. De snakker sammen om spillet under spillingen, mye på samme måte som man gjør når man er samlet om en fotballkamp eller lignende. Marius liker fotballspillet sitt veldig godt. Han liker å takle andre. Marius sier at han ikke er så flink til å spille *Minecraft*. Forskeren sier at hun ikke tror på det, for hun ser jo at Marius er god! «Litt god», svarer Marius.

Foreldrene mener at det er en viss læring i spillene, for eksempel med hensyn til reaksjonsevne, men skulle gjerne ønske at spillindustrien også laget fengende problemløsningsspill og ikke bare belønne spilleren med å klare å komme til neste nivå i spillet. Marius får tilgang til noen slike problemløsningsspill via skolearbeidet, men de

fenger ham egentlig ikke noe særlig. Far mener teknologien i seg selv er nøytral. Han ser likevel at dataspill er avhengighetsdannende ved at stimulansoeffekter er innebygget i systemet. Mor mener at teknologien er så dyktig laget at den byr seg frem med svært lav terskel. Hun skulle ønske at den bød på mer motstand. Marius sin frustrasjon ved dataspilling har ført til noen regler:

- Spørre først før dataspill lastes ned fra nettet, og holde seg innenfor aldersgrensen 7 år.
- Spilling bare på dager han ikke har lekser, og maks én time utenom helg og to timer på helgedager, gjerne fordelt med like lang tid på nettbrett og smart-tv.
- Aldri kjøpe ting for ekte penger inne i et spill.

Reglene er laget i samarbeid med Marius og begrunnet i hans frustrasjon ved sider av dataspillingen, og at han drar med seg surheten over på resten av familien en god stund etter at spillingen har sluttet.

For Anne på 3 år er det foreløpig ingen regler, for hun regulerer seg selv.

Foreldrene har snakket en del med Marius om hva man kan komme over på nettet, på *YouTube* for eksempel, der det nå automatisk gjerne kommer opp beslektede videoer. Dette vet Marius og er åpen overfor foreldrene når det dukker opp ting som er utilsiktet fra hans side: «Mamma se! Det bare kom opp altså!». Også med nye dataspill har samtalen med ham båret frukter. Han vurderte selv en dag et nytt dataspill og tenkte at «dette spillet vil pappa si ja til», og lastet det ned, men sa ifra om det, og far var enig i at spillet var ok.

Selv om Marius er glad i å spille, liker han også andre ting, se bildet hvor han rangerer det han liker å holde på med. Her kommer både tegning, lego, brettspill og svømming opp som aktiviteter han er glad i å holde på med.



Marius sin rangering av de aktivitetene han liker best



---

# FAMILIE 6

Midt-Norge

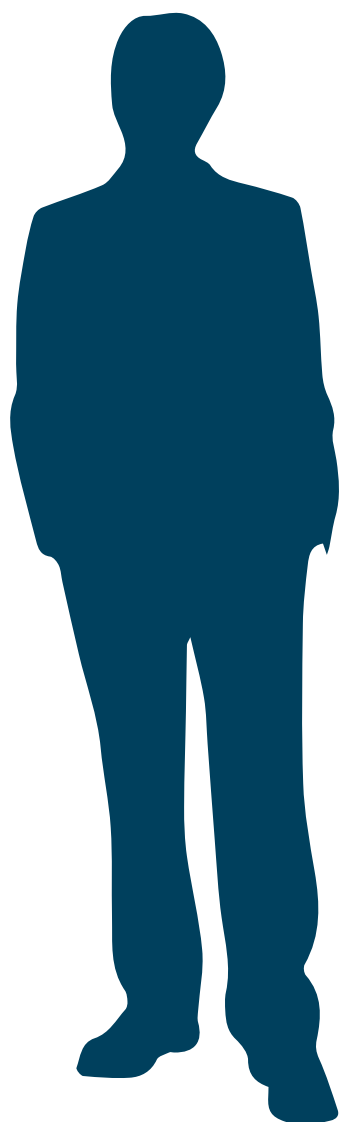
## Familiemedlemmer

Mor, Stina

Far, Roger

**Barn 1, Tobias, NO6b7, 2. klasse**

Barn 2, Tone, NO6g4, barnehage



«Nettbrettene er så enkle  
å bruke, så de tar det  
fort», sier Roger (40 år)



## Familieportrett

De som er til stede i familiebesøket var Tobias, Tone, far og mor. Hele familiebesøket fant sted i familiens stue og spisestue. Den første timen blir til en hyggelig samtale om løst og fast. De spiller *bildelotto* og dette tar lang tid. Familien er rikt utstyrt med ulike digitale enheter, og de har fire ulike former for bruk av ny online-teknologi; spilling, underholdning/inspirasjon, skolearbeid/læring og kommunikasjon.

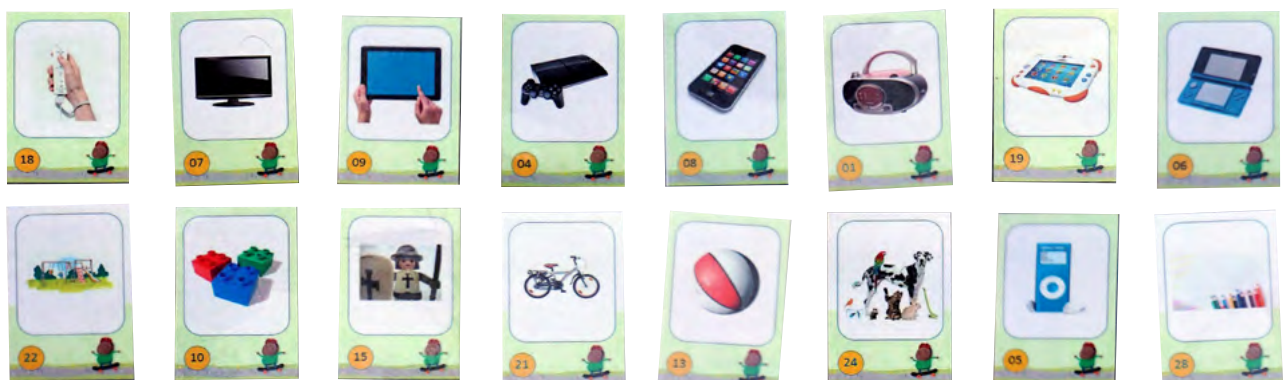
Når det gjelder spilling er det nettbrett som er den mest brukte digitale enheten for barna. Tobias var 3,5 år da han begynte å bruke nettbrettet, men hadde før det brukt foreldrenes smarttelefoner. Tone har vært eksponert for nettbrett siden hun var født, og håndterte det selvstendig fra 1,5 års-alder. Far kommenterte: «De er så enkle å bruke, så de tar det fort.» De kan bruke nettbrett eller tv ca. to timer hver ukedag, mer hvis det er lekser som også skal gjøres elektronisk. På helgedagene kan det bli 3–4 timer. Han bruker det mye til å se på *YouTube* og bygging med *Lego* der. Dette virker avkoblende på Tobias, mens dataspilling kan gire ham opp. Tone bruker nettbrettet lite til spilling, for til det er ikke motorikken hennes på høyde ennå.

Tobias er i stand til å laste ned spill selv, men må likevel involvere en av de voksne for å få det installert på grunn av passord. I liten grad er digitale enheter gjenstand for felles familieaktiviteter, men Tobias liker å sitte sammen med noen og spille på nettbrettet, eller «i hvert fall at vi ser på», sier far. De har Nintendo Wii U og det spiller de sammen med pappa. Far sjekker alltid dataspillene på forhånd før de eventuelt installeres på nettbrettet. Hvis far avviser spillet, gjør han det f.eks. med frasen «Nei, dette er kanskje litt skummelt». Tobias godtar det, men er likevel skuffet. Han godtar begrunnelser som at spillet er for større barn. Tobias vet hvilke spill på app-store som passer for ham, for de spillene som lastes ned er det 7-årsgrense på. Han vet selv hvor han skal se for å finne ut hvilken aldersgrense det er på spillet. Tone spiller av og til sammen med mamma og pappa, men hun spiller også helt alene. Det klarer hun. Av og til viser Tobias henne hvordan man skal spille spill. Han har for eksempel lært Tone hvordan man skal spille på Wii U.

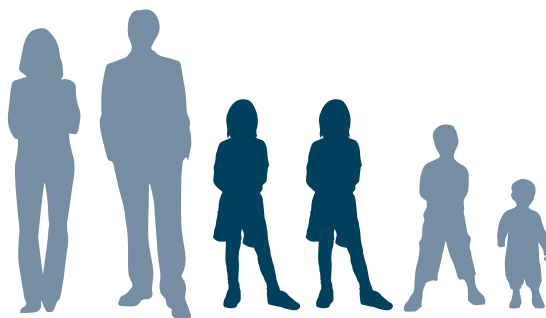
Noen ganger får Tobias hjelp av foreldrene til å finne gode filmer. For Tobias er *YouTube* et bindeledd til bruk av egen *Lego*, altså at online-aktiviteter inspirerer offline-aktiviteter. Foreldrene ønsker ikke at Tobias skal falle utenfor sosialt dersom han f.eks. ikke kjenner til spillene som barna leker ute. Foreldrene vurderer det digitale som positivt for barna i den grad de kan finne informasjon som de søker etter selv. Byggetips til både *Lego* og *Minecraft* har gitt Tobias inspirasjon til å lage ting selv. Han har også plukket opp mange engelske ord på *YouTube*. De mener også at de ved dette lærer å fungere i et moderne samfunn. Selv om Tobias rangerer aktiviteter knyttet til digital teknologi høyere enn andre leker, er han også glad i blant annet lekeplassen, *Lego* og *Playmo*, se bilde av Tobias sin rangering av aktiviteter.

Generelt har foreldrene vært trege med å introdusere eller tillate digitale enheter for barna. «Vi har hatt håndbremsen på». Foreldrene oppfatter det negativt når Tobias tar med seg nettbrettet på rommet sitt. Dette gjelder særlig når han skal sove, for det holder ham våken, både fordi han blir irritert over det han ikke får til på spillene og på grunn av lyset fra skjermen. Mor sier at han trenger skjermfritid for å roe seg. Bekymringsfullt er også *YouTube*-bruken i den grad den viser relaterte videoer som ikke nødvendigvis passer for et barn. De mener tiden er inne til å sette på alderssperrer. Tobias opplever noen ting på *YouTube* som skummelt (zombier), og skjønner at han ikke bør se på disse fordi han får mareritt. Han har etter hvert klart å velge slikt bort selv. Dette snakker han med foreldre om: «Han fortalte meg at han valgte å ikke se på dette her, som han viste meg. «Ja, det var lurtt» svarte jeg. Forskeren spurte Tobias om det var noe ved nettbrettet som ikke var bra for ham. Han svarte «når jeg taper, liksom». Det dumme er at han da taper penger, og da blir han sint. Da prøver han på nytt og på nytt, og blir sintere og sintere.

Foreldrene innser at tiden er inne for sette grenser for hvor lenge han får lov å spille. Så langt har regelen vært at leksene skal gjøres først, men dermed er det vanskelig å begrunne spillebegrensning i helgene. Spillemengden er det største bekymringsmomentet blant foreldrene, for de ser at når han sitter for lenge med spilling, så blir han irritert på grunn av ting han ikke får til. Da ber foreldrene om at han legger nettbrettet fra seg.



Tobias sin rangering av de aktivitetene han liker best



## FAMILIE 7

### Familiemedlemmer

Mor, Siw  
Far, Stian

**Barn 1, Emma, NO7g8a, 2. klasse**

**Barn 2, Rita, NO7g8b, 2. klasse**

Barn 3, Olav, NO7b5, barnehage

Barn 4, Anders, NO7b1.5, barnehage

«Barna kan få være i den yngste delen av barndommen så lenge som mulig.» Foreldrene



## Familieportrett

Til stede er Emma, Hanna, Olav, Anders, mor og far. Anders ligger og sover mens det står på musikk. Når den slutter, våkner han og gråter høyt, men han legger seg til ro igjen når de setter på ny musikk. Hele intervjuet skjer i familiens kjøkken og stue. Den første timen blir til en hyggelig samtale om løst og fast. Foreldrene selv er aktive brukere av nett og teknologi, særlig far som tekniker og deleier i et teknologiselskap. Familien er rikt utstyrt med ulike digitale enheter, og de har tre ulike former for bruk av ny online-teknologi; spilling, underholdning/inspirasjon og kommunikasjon.

Familien har PlayStation 2, 3 og 4. PlayStation har de plassert ute i stabburet. Ved å flytte denne aktiviteten ut av huset, blir det en «ute av syne, ute av sinn»-effekt og mindre spørsmål fra barna om dette, samtidig som de har mer kontroll over når dette skal skje. De har heller ikke lært barna å koble opp PlayStation, slik at en voksen må gjøre det for at de skal komme i gang. Dette blir sett på som en familieaktivitet. De samles og spiller på stabburet. De spiller *Disney Infinity 1234*, *Little Big Planet* og et nytt spill, *Just Dance*, som av og til spilles online med kamera. Far ler og forteller at han gjerne spiller alene på PlayStation i stabburet også. Alle barna har en egen iPad. Av spill er det *Minecraft* som er det morsomste, synes Emma, Rita og Olav. Dette fordi de i *Minecraft* kan lage ting. Olav klarer å bruke iPadene selv, og han forteller at han liker å lage ting. For at jentene skal få en forståelse av hva det vil si å laste ned spill til nettbrettene sine, har de kjøpt kontantkort til Android-butikken til barna. For det meste laster barna ned gratisspill, men ved at de har en viss sum tilgjengelig på kontantkortene sine, må de selv vurdere hva de skal bruke pengene på. Slik blir barna mer kritiske for de bruker jo egne penger. Barna kan bruke nettbrett selvstendig her. De kan selv laste ned apper. Av og til ønsker de seg mer penger, da kjøper vi gavekort på App Store på butikken hvis de skal få mer å laste ned for. Spillene velges i forhold til aldersgrense.

Da barna begynte på skolen, hadde de fått en mobiltelefon for å kunne holde kontakt den stunden de var alene hjemme etter skolen. Ordningen med at barna hadde egen mobiltelefon ble avsluttet etter et halvt år. Barna klarte ikke holde mobilen ladet, eller de fant den ikke, og bruken ble ikke som planlagt. I dag har de en fasttelefon i stedet for mobilen, slik at barna kan få tak i foreldrene.

Familien ser på *NRK Super* mens de fargelegger. Foreldrene er opptatt av at barna skal få være i barndommen så lenge som mulig: «De får ikke se *Disney XP*. Den har vi sletta, men *Disney jr.* og fortrinnsvis *NRK Super* og barneprogrammene på *Netflix* er greit. Det er også fordi vi har han minstemann, og lillebror. Det er jo på en måte han som velger tv-en, og det blir et slags kompromiss. De har sett en av *Star Wars*-filmene. Jentene bruker *YouTube* som inspirasjon og til egen dansing. Hele familien er glad i å høre på musikk. Barna har også egne musikkspillere på rommene sine.»

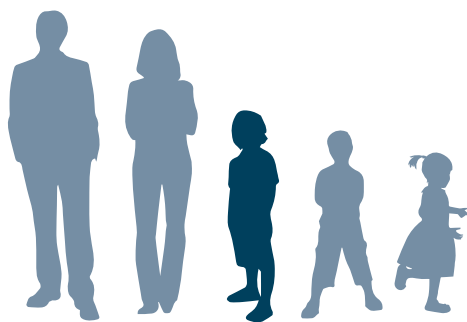
Av negative erfaringer forklarer jentene av man kan få virus på nettbrettene av ting man laster inn. De kjenner en jente som har fått det. Barna diskuterer bildeflyten (via skybaserte tjenester) mellom iPadene i familien. «Det er litt dumt, spesielt hvis man er uheldig og tar bilde av noe man ikke skal ta bilde av. Noen tok bilde av meg mens jeg lå og sov og siklet en gang, det var ikke morsomt», sier Rita. For at ikke bildene skal komme på avveie, så må man ikke legge bildene på internett, forklarer jentene. Både jentene og foreldrene forteller uavhengig av hverandre om et søskenbarn som jentene hadde spilt *Just Dance* med. De fortalte at søskenbarnet hadde spilt kledd i bare truse, noe jentene mente ikke var så bra. Jentene er enig at de må ha på seg ordentlige klær når de er online. Det kan være skumle ting på *YouTube*. «Hvis man kommer bort i noe som er skummelt, da går jeg bare ut av det jeg ser på og så finner jeg frem noe annet, en annen film som gjør meg glad», sier Rita. «Da glemmer jeg det helt».

Nettbrettene er ikke det viktigste for jentene. Leksene er viktigere, mener de. Alle barna i familien er veldig glad i å tegne, og det gjør de mye. Mor og far bestemmer når barna kan bruke nettbrettene. Noen ganger har de nettbrettene i senga så lenge de vil og de kan bruke nettbrettene alene. De kan ta med nettbrettene når de skal ut og reise. Da bruker de å ta bilder.

Foreldrene er relativt liberale med bruken i forhold til mange av de andre i denne undersøkelsen, men de er opptatt av at barna skal bruke innhold som er tilpasset dem, ikke eldre barn. Barna må også få slappe av ved å bruke digitale verktøy. Reglene går mer på fordelingen mellom barna. Det er heller ingen aldersdifferensiering på reglene i forhold til barnas alder. «Vi har ikke kommet til det med nettvett enda.»



Super Mario tegnet av Olav 5 år



## FAMILIE 8

### Familiemedlemmer

Far, Jakob (ikke til stede)  
Mor, Hanna

**Barn 1, Tom, NO8b7, 2. klasse**  
Barn 2, Ole, NO8b5, barnehage  
Barn 3, Maria, NO8g3, barnehage

«Tom har de der spilleavhengig-  
hetssymptomene. Så da skjønte  
vi at her må vi kjøre noen  
regler, slik at det ikke var  
fritt. Han ble grinete når vi  
tok det fra ham, og så ble han  
sint. Hvis han får sitte for  
lenge, så havner han der igjen.»  
Hanna (45 år)



## Familieportrett

Til stede er mor og barna Tom, Ole og Maria. Far er ikke til stede under intervjuet. Familien har fire ulike former for bruk av ny online-teknologi; spilling, underholdning, skolearbeid/læring og kommunikasjon.

Barna har tilgang til foreldrenes smarttelefon, to nettbrett, tv og spillkonsoll (Nintendo DS). De bruker ikke internett eksplisitt annet enn for de spillene som måtte kreve det (*Angry Birds*, lurer mor på) og at de kan snapchatte til tanter og onkler.

Nettbrettene brukes ikke i ukedagene, men i helga er det fritt frem, men i praksis ofte ikke mer enn 2–3 timer på helgedagene, avhengig av om det er andre planlagte aktiviteter med barna. Guttas favorittenhet er smarttelefonen, der de spiller *Angry Birds*. Guttene håndterer enhetene selv. De har lært å bruke telefonen ved å se på hvordan faren gjør det. Selv om Tom er glad i å holde på med digital teknologi, er han også opptatt av andre ting. «Håndball er noe av det artigste jeg vet», sier Tom, og i rangering av aktiviteter kommer både instrumenter og svømming opp.

Mor strever med å finne positive ting som barna kan lære av teknologien, men nevner det å kunne bruke et tastatur på PC som nyttig med tanke på det voksne livet. Mor er også bekymret over at digitale

enheter har tatt nesten fullstendig over for offline-aktiviteter og at de mister motoriske ferdigheter de tidligere hadde, etter at noen tradisjonelle spill er flyttet over til to dimensjoner på digitale enheter. Tom er på trening, men det er én time i uka bare. Mor har dårlig samvittighet over at hun ikke klarer å engasjere barna nok i ikke-digitale aktiviteter, men forklarer det med å ha fått tre barn tett i godt voksen alder og mye jobb.

Mor mener Tom har utviklet spillavhengighet, men kan samtidig ikke ta fra ham spillene fordi han da ville falle enda mer utenfor i guttegjengen enn han allerede er. Botemiddelet er å «styrke ham på sjøltillit».

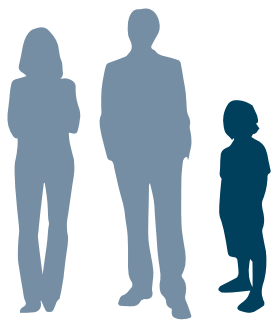
«Det er ingen norm», sier mor om regler for bruk av teknologien. «Hvor lenge de får lov, handler om humør, både til dem og oss voksne». Det er altså begrensinger på bruken, men den er ikke fastsatt i klare regler. Barna er lydige mot de begrensinger som settes, og er de ikke det, blir det begrenset enda mer. Men foreldrene er ikke konsekvente og innrømmer at ting sklir lett ut.

Mor er skeptisk til «hele teknologien» og frykter fremtiden når barna blir enda større. Mor forteller at hun realitetsorienteres med jevne mellomrom fra kompetent hold om det med nettvett og hva som kan skje dersom man er naiv på nettet.



Toms rangering av de aktivitetene han liker best



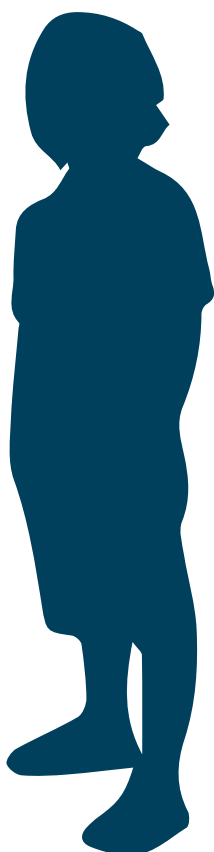


## FAMILIE 9

### Familiemedlemmer

Mor, Sofie  
Far, Stian

Barn 1, Preben, NO9b7, 2. klasse



Preben (7 år): Det er musikken på Minecraft som er litt skummelt, forklarer han.

Forskeren: Men kan du ikke slå av musikken?

Preben (7 år): Ja, men jeg føler meg litt alene.

## Familieportrett

Til stede er Preben sammen med mor og far. Hele intervjuet skjer i familiens spisestue og ved sofakroken. Som innledning tar de en prat om hva som er en typisk dag for familien, som har til dels noe gammelt utstyr, samt fire ulike former for bruk av ny online-teknologi; spilling, underholdning/inspirasjon, læring/skolearbeid og kommunikasjon.

Preben er veldig glad i å spille spill, noe han mestrer godt. Han har PlayStation, men han spiller ikke dette så mye lengre da han har «rundet» alle spillene han har og ønsker seg nye spill. Preben har også iPad2. Denne er for gammel, og det er mange spill som ikke kan brukes på denne. Han har smarttelefon uten simkort som han også bruker til å spille på. Han bruker den som et nettbrett. Preben spiller *Minecraft*, *AngryBirds* og *Clash of Clans*. Han har flere spill, men det er disse han bruker mest. Preben spiller ikke *Minecraft* når han er alene, for han er litt redd for musikken på spillet. Når han slår av lyden kjenner han at han er alene, så han spiller *Minecraft* mest når han har venner på besøk. Når det blir mørkt på *Minecraft* kan det komme monster, og «det er jeg litt redd for, det er litt skummelt», sier han. Preben og mor spiller av og til sammen. Mor skjønte fort at Preben var mye flinkere enn henne, så hun tenkte hun ville øve litt for seg selv, men det har blitt med tanken. «Barna er jo så raske!» sier hun. Spilling hadde en veldig stor plass i Prebens liv, men det er blitt litt mindre nå. Etter at foreldrene bestemte seg for å være med i undersøkelsen, har de laget nye familieregler. Han får spille litt mer enn vanlig når foreldrene trenger å få gjort andre ting. Preben er på internett med mor og far av og til. Da får han hjelp med å laste ned spill. Preben får ikke lov til å laste ned spill alene. Selv om han er glad i å spille digitale spill, er han også glad i ikke-digitale aktiviteter

som blant annet å være ute på lekeplassen, ballspill, svømming og det å tegne. Preben har rangert de aktivitetene han liker i tre grupper: gruppe 1 er det han liker aller best, gruppe 2 er det som ikke er fullt så morsomt og gruppe 3 er det som er minst morsomt, se bilde.

Når Preben bruker smarttelefonen sin, er han ikke så mye på *YouTube*, men heller på *NRK Super*. Når han er på *YouTube* følger foreldrene med på hva han gjør. Der kan det nemlig dukke opp andre ting enn en forventet, forklarer foreldrene. Preben leker *Skylander* og *Minecraft* med venner i skolegården. Da later de som at de redder verden, «vi kan lage kamper og ta bossene», sier han.

Preben liker bilder av ham selv som legges ut på nettet på lukkede sosiale medier. Familien bruker *Path* og ikke *Facebook*, for de mener de har mer kontroll med ting på *Path*, blant annet på grunn av avgrenset lagringstid av chat. Han er opptatt av hvem som har sett bilde av ham selv, som ofte er endret ved hjelp av ulike filtre.

I denne familien er det ikke bare Preben som bruker digitale enheter. Også mor og far er opptatt med telefonene sine, også under måltidene. De måtte derfor lage felles regler som var like for alle, ikke bare regler for Preben. Han var med på å utforme disse, så dette har vært et familieprosjekt. De klarer ikke helt å etterleve dem, men så viser foreldrene at de også er svake og feilbarlige. Mor var veldig klar på at dersom regler skulle etterleves, måtte sønnen skjøne hvorfor dette var lurt. I mors oppvekst ble regler aldri begrunnet, og dermed «ville jeg ikke høre etter», så den tabben vil ikke hun gjenta overfor sin sønn. De takket oss for at vi tok initiativ til denne undersøkelsen, for det satt i gang hele prosessen med familieråd og det å lage bruksregler for hele familien.

Gruppe 1:



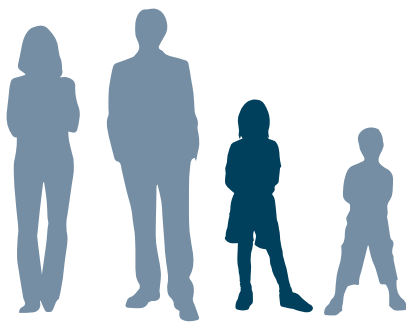
Gruppe 2:



Gruppe 3:



Prebens gruppering av de aktivitetene han liker best



# FAMILIE 10

## Familiemedlemmer

Mor, Tina

Far, Oliver

**Barn 1, Randi, NO10g8, 2. klasse**

Barn 2, Truls, NO10b6, 1. klasse

Randi svømmer og elsker å tegne - mer enn å bruke nye online-teknologier.



## Familieportrett

Til stede er Randi, Truls og mor. Hele intervjuet skjer i familiens stue. Far er ikke til stede, og vi snakker om at pappa er fra en annen kant av landet, og at mamma kommer fra et annet land i Europa. De har ikke installert foreldrekontroll, men de bruker sikkerhetsinnstillinger. Familien har er rikt teknologisk hjem, og de har fire ulike former for bruk av ny online-teknologi; spilling, underholdning/inspirasjon, læring/skolearbeid og produksjon. Denne familien har også en drone som barna er med på å bruke, selv om far styrer den.

Barna spiller med hverandre, far eller på eget nettbrett. Mor har spilt bilspill med barna. Spillkonsollene brukes sjelden. Far velger spillene barna kan spille på spillkonsollene og det er han som laster ned spillene. Barna fikk bruke spillkonsollen fra de var 5 og 6 år. De liker å spille *Hungry Shark*. Barna vet at det som skjer på spillet ikke kan skje i virkeligheten. Randi liker bilspill, for det er konkurranse. Før likte Randi *Bratz*, og hun har *Bratz*-pysjamaser. Barna bruker iPad ca. to timer hver i helgene. Randi liker *Frost*-appen, og viser hvordan hun kan tegne og lage figurer i det universet.

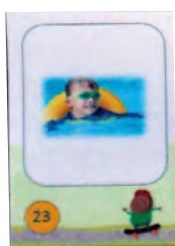
Når barna kommer hjem, slapper de av med tv. Det bruker de også i helgene. De ser på *NRK Super* og *Netflix*. Som familie ser de ikke så mye sammen på tv, men Randi og Truls ser en del sammen. Når familien ser tv sammen, ser de *Mesternes Mester* eller på *Discovery*. Randi har egen tv på rommet. Barna får lov til å se film 1,5 time på ukedagene og 2,5 time i helgene. Barna blir provosert av at foreldre alltid må bestemme om hva de skal se.

I en *Newton*-bok (spinoff-produkt for et norsk tv-program for barn) som venninnen hennes eier, har de skrevet ned de forskjellige tingene de har testet i tv-programmet.

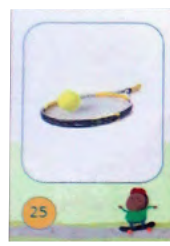
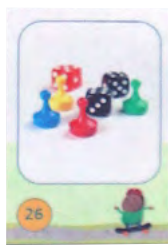
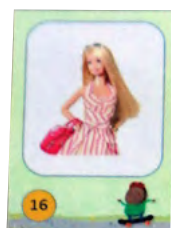
Randi følger ikke med på aldersgrenser, for hun vet ikke hvor de er. Randi forteller at man ikke skal gi bort passordet sitt for da kan man bli hacket. Hvis regler ikke følges, blir det pause fra nettbrett én uke, eller de får ikke se tv dagen etterpå. Mor sier de kunne vært flinkere til å følge opp reglene.

Teknologien er en del av familielivet, men ikke det eneste. Truls gjør gjerne fysiske ting, og er gjerne ute. Han går på taekwondo og svømming, sykling og skating. Randi svømmer og elsker å tegne – mer enn å bruke noen av de nye online-teknologiene. Mor oppgir at en fin ting med internett er jo at hun møtte mannen sin der.

Gruppe 1:



Gruppe 2:



Gruppe 3:



Randis gruppering av de aktivitetene hun liker best

4.

**FUNN**

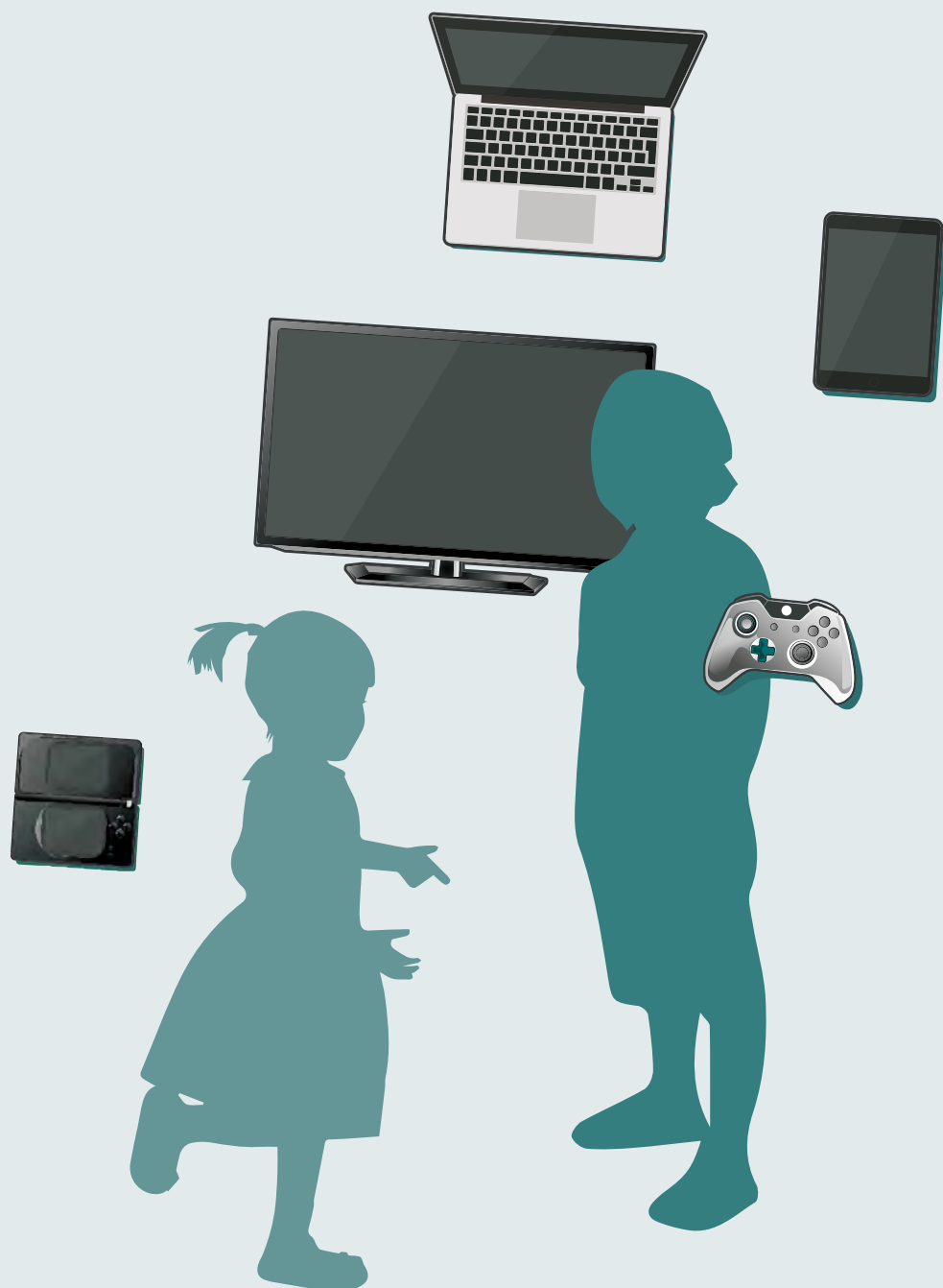




Denne delen av rapporten vil svare på de fire forsknings-spørsmålene, ut fra fire dimensjoner: bruk, oppfatninger og holdninger, individuell kontekst og familiekontekst. Matrisen nedenfor viser sammenhengen mellom disse dimensjonene og forskningsspørsmålene 1-4.

	INDIVIDUELL KONTEKST	FAMILIEKONTEKST
BRUK	FS 1: INDIVIDUELL BRUK: FORELDRE OG BARN	FS 3: FAMILIENS BRUK, DYNAMIKK OG PRAKSIS
OPPFATNINGER OG HOLDNINGER	FS 2: FORSTÅELSE FOR RISIKO OG MULIGHETER • BARNAS PERSPEKTIV • FORELDRENE PERSPEKTIV	FS 4: FORELDRENE REGULERING AV BARNAS TEKNOLOGIBRUK • PASSIV/AKTIV • RESTRIKTIV/ETTERGIVENDE • OMVENDT MEDIERING

## 4.1 HVORDAN BRUKER BARN UNDER 8 ÅR NY (ONLINE) TEKNOLOGI?



## Individuell kontekst

### Stor variasjon i tid brukt på digitale enheter

De syv år gamle barna i denne studien brukte i gjennomsnitt 13 timer i uka på digitale enheter. Bruken varierte fra 5 til 19 timer. Mest tid ble brukt på nettbrett (4,6 %) og tv (31 %), mens musikkenheter som iPod var nesten ikke brukt i det hele tatt.

### Fire hovedtyper av digitale aktiviteter

I analysen av den innsamlede empirien fant vi tre hovedtyper av digital aktivitet på tvers av de ulike digitale enhetene og de ti familiene.

**Hovedtype 1** er aktiviteter hvor underholdning er hovedmålet med aktivitetene. Å se på klipp, tv-serier, filmer og spilling av noen spill er eksempler på denne typen aktivitet. Spill som *Clash of Clans*, *Angry Birds*, *Super Mario*, *Batman* and *Skylanders* er eksempler på spill som er utviklet for å oppnå ulike typer belønninger, som å nå neste nivå, tjene eller innhente mer «penger» eller poeng.

**Hovedtype 2** er spill eller programmer der du kan lage eller konstruere ting ved hjelp av egen fantasi og ferdigheter. *Lego*-spill og *Minecraft* er spill av denne typen. I denne kategorien hører også skapende programmer som *StopMotion*-programmer til bruk for å lage animasjon. En annen variant i denne hovedtypen er programmering. En av fedrene har prøvd å lære sine døtre koding, og en av jentene i studien har vært med på å lage spill gjennom koding på skolen.

**Hovedtype 3** er når type 1 og 2 er bakgrunn eller utgangspunkt for en annen type aktivitet. I denne typen aktiviteter kan man se en sømløs overgang fra digital til ikke-digital aktivitet. Det er en bruk vi finner hos flere barn i denne studien.

**Hovedtype 4** er kommunikasjon. I denne typen aktivitet bruker barna online-teknologier for å kunne kommunisere med foreldrene sine, venner og familie (f.eks. en tante som bor et stykke unna).

### Nettbrett

Alle familiene har nettbrett som iPad eller Android som barna benytter. Noen av barna deler nettbrett, men de aller fleste har egne som de disponerer selv. Disse brettene kan de bruke alene på rommet sitt. Barna spiller forskjellige spill på nettbrettene, samtidig som noen av barna bruker nettbrettet til å ta bilder, lage animasjon, gjøre «formingsaktiviteter» og filme med. Barna liker også å se på YouTube med nettbrettene, og selv de yngste barna klarer å finne filmer som de ønsker å se på selv. Nettbrettene ser ut til å være den mest populære teknologien blant barna, spesielt blant de yngste barna. Dette sammenfaller med studien *Foreldre om barn og medier* hvor 77 prosent av

familiene med barn i alderen 1–4 år har nettbrett (Medietilsynet, 2016, s.15).

### Spillkonsoller

Alle familiene har minst én spillkonsoll. Det er flest familier som har PlayStation og Nintendo Wii U. En av familiene har også Xbox, og en annen har flere utgaver av PlayStation. Videokonsollene er ikke så populære blant barna, og flere av dem sier at de liker bedre å spille på nettbrett.

### Noen trenger litt hjelp med konsollene til å komme i gang

NO2g10: *Ledningene er litt vanskelig å forstå. Pappa hjelper oss når vi skal slå på PlayStation, men vi vet hvordan vi skal slå den av.*

### PC/laptop

Alle familiene har PC. Selv om barna ikke bruker PC så mye som nettbrett, vet de godt hva det er og hva man kan bruke den til. I en av familiene finnes det en PC til barna, men denne brukes ikke så mye. Barna der hadde nesten glemt at de hadde den. I en annen familie har barna hver sin laptop. Barna bruker PC til skolearbeid og til å spille spill på. Et av barna uttrykker at det er vanskelig med PC:

NO1b7: *Det er vanskeligst å bruke PC. Der er det så mange knapper man må trykke på. På nettbrettet er det ikke så mange knapper så der er det enklere.*

### Telefon/smarttelefon

I tre av familiene har barna egen smarttelefon, dette er de barna som er 7–8 år og oppover. I to av familiene der barna ikke har smarttelefon, kan de låne foreldrenes til å ringe med og spille spill på.

Smarttelefonene brukes til å spille spill, ta bilder og ringe med. I noen familier har barna egne mobiltelefoner (ikke smarttelefon), dette er også for at foreldrene skal kunne nå dem når barna kommer hjem etter skoletid.

### Musikkspiller, radio, tv, film

I tre av familiene har barna musikkspiller og/eller radio på rommet. I to av familiene har barna tv på rommet. Alle familiene har tv i stua eller på egne medie-/lekerom. Tv brukes ikke av barna i noen særlig grad til å se på vanlige tv-program på tv-kanaler. De bruker heller strømmetjenester som *Netflix* eller *Viaplay* for å kunne se film eller de spiller spill med spillkonsoller.

### YouTube

De fleste barna i studien bruker YouTube. Det samsvarer med studien *Foreldre om barn og medier* som rapporterer at 27 prosent av 1–4-åringene og 38 prosent av 5–8-åringene bruker YouTube regelmessig (Medietilsynet, 2016, s. 45). YouTube brukes ofte som en hovedtype 3-aktivitet. I to familier brukte jentene i familien YouTube for å lære forskjellige

ferdigheter. Én av guttene så på *Lego*-filmer som inspirasjon for sine egne konstruksjoner med *Lego*. To tvillingjenter brukte *YouTube* for å se ulike turn- eller danseklipp for å lære å danse. NO2g10 liker å lage ting som er inspirert av å se på *YouTube*-klipp:

#### **Drømmen om YouTube-berømmelse:**

NO2g10: *Jeg ønsker meg min egen YouTube-bruker når jeg blir voksen, jeg kan legge inn alt jeg lager, det hadde vært fint.*

NO2g7: *Du kan legge ut kunstingene dine der.*

NO2m46: *NO2g10 får ikke lov til å legge ut noe enda.*

#### **Spill og aldersgrense**

Barn har flere typer spill, og stort sett spiller barna i vår studie spill som er tilpasset deres alder. Men vi har noen tilfeller av spill med aldersgrense 16 år som spilles av en syvårig gutt. Dette spiller han sammen med sin far. Han forteller:

NO1b7: *Jeg kan spille Batman som har aldersgrense 16 år sammen med pappa, fordi jeg ikke får mareritt. Jeg blir ikke redd av blodet.*

Argumentene som dette barnet gir for å spille spill som er merket med høyere aldersgrense, er juridiske og psykologiske: Faren (hans «lovgiver») tillater det, og selv opplever han ikke psykiske ubehag – i hvert fall er det det han sier selv.

Det at barn spiller spill med aldersgrense over deres egen alder er også beskrevet i *Foreldre om barn og medier* der 4–8 prosent av barn 5–8 år forteller at de har spilt spill med 16- eller 18-års aldersgrense (Medietilsynet, 2016, s. 52).

#### **Minecraft**

Det mest populære spillet på nettbrettet blant barna er *Minecraft*, som spilles både av gutter og jenter. I *Minecraft* er det mulig for barna å bygge og være kreative, noe som kan være grunnen til spillets popularitet (hovedtype 2-spill). Flere studier har vist denne tendensen også. Forskningsstudien *Foreldre om barn & medier* i 2016 viser at *Minecraft* er det mest populære spillet blant barn mellom 9 og 11 år. Drøyt én av fem barn hevder å spille dette

spillet (Medietilsynet, 2016, s. 50). Andre spill som er populære blant barna i denne studien er *Clash of Clans* og *Fifa*, mens de yngre jentene spiller *Barbie*, *Just Dance* og *Disney-prinsesser*.

#### **Uavhengig, men villig til å lære**

Barna i studien er stort sett selvstendige og kompetente brukere av digitale enheter innenfor de digitale aktivitetene de er engasjert i. Alle mestrer nettbrettene på en selvstendig måte, også de yngste (under 5 år). Flere av barna laster ned apper selv. De vet hvor de kan finne aldersgrensen for spill, og de vet at elementer inne i appene kan koste penger. Noen av de mindre søsknene lærer fra sine eldre søsken, mens andre foretrekker å lære av sine foreldre. Det eldste barnet lærte fra foreldre, søskenbarn og venner, men mange sier at de finner ut ting selv ved å prøve seg frem.

### **Familiekonteksten**

#### **Hjemme og på restaurant er to forskjellige ting**

De fleste barna i studien forteller at de kan bruke sine nettbrett nesten så mye de vil når de er hjemme:

NO2g10: *Når vi er ute på restaurant for å spise middag, har vi ikke lov til å ha med nettbrettene, for da skal vi snakke sammen og ha det hyggelig og være sosiale.*

Forsker: *Hva med når dere spiser middag hjemme?*

NO2g10: *Vi får ikke lov da heller.*

NO2g7: *Noen ganger kan NO2g10 ikke la telefonen være.*

NO2g10: *Det er vanskelig!*

#### **Å bruke spillkonsoller er også en familieaktivitet**

Alle de ti familiene har minst én spillkonsoll. PlayStation og Wii U er de vanligste. Flere fedre liker å spille dataspill selv, og det gjør de også sammen med sine barn. Spillkonsoller er sannsynligvis den foretrukne teknologien når barn leker sammen, både i familien og med venner.

Barna bruker PC generelt for skolearbeid og noen ganger til å spille spill. Når barna gjør lekser på PC, får de hjelp av foreldrene.



NO3g7: «Tegning av min favoritt-app.»  
Dette kan også forstås som en type 3-aktivitet

## 4.2 HVORDAN OPPLEVES NY ONLINE-TEKNOLOGI FRA DE ULIKE FAMILIEMEDLEMMENES STÅSTED?





## Muligheter, sett fra barnas ståsted

### Spennende og morsomt

Barna forteller at de synes nettbrettene er veldig morsomme å holde på med. De liker å se på *YouTube*, barne-tv-serier, spille spill og skape med teknologien. Teknologien er en viktig del av livene til deres, men det er ikke det eneste de holder på med. Når barna blir bedt om å prioritere bildekortene med alle typer teknologi og aktiviteter, kommer det frem at andre ikke-digitale aktiviteter også er en del av deres hverdag.

### Informasjons- og inspirasjonsmuligheter (hovedtype 3-aktivitet)

Barn bruker ofte digital teknologi sammen med tradisjonelle aktiviteter. På denne måten er det en sømløs overgang mellom digitale og ikke-digitale aktiviteter (kategorisert som hovedtype 3 i kapittel 4.1). Den digitale teknologien kan gi inspirasjon og informasjon til barnas ikke-digitale aktiviteter. Barn får ideer og informasjon fra internett og de blir inspirert av spill og filmer. De fleste guttene i studien liker å leke *Minecraft* utenfor den digitale teknologien, noe som kan karakteriseres som «medielek» (Rönning, M. 2009). Dette skjer stort sett i friminuttene i skolegården.

NO6b7 (ivrig): *Vi later som vi er figurer i Minecraft, og vi bygger ting. Vi har pil og buer, og vi later som vi lager kamper for å bekjempe bossen. Vi redder verden og sånn.*

Hvordan teknologien påvirker sosial interaksjon utover hva som skjer foran skjermen har blitt undersøkt av Aarsand (2010). I sin studie ser han hvordan kunnskap og kompetanse som gutter har fått gjennom spilling er en sentral komponent også når gutter leker på lekeplassen. Guttene bruker sin kunnskap fra spillingen som en ressurs for sine sosiale interaksjoner og organisering av egeninitierte aktiviteter. Noen av jentene leker med sine *Barbie*-dukker mens de ser på *Barbie*-filmer. Når filmen spilles prøver jentene å finne de samme klærne som dukkene i filmen bruker. Gjennom dette bruker barna sine medie- og digitalteknologiske erfaringer til å skape sin egen lek og fortellinger som synliggjør deres medieerfaring. Det å imitere er en vanlig strategi for barn og de utforsker og lærer av denne strategien.

## Risiko, sett fra barnas ståsted

### Utilsiktete hendelser

Flere av barna har opplevd å gjøre ting som ikke var tilsiktet. Dette kan være å slette ting du egentlig ikke ville slette, at bilder kommer på avveie eller at barna dumper bort i ting som de ikke ønsker å se når

de søker på internett. Spesielt ubehagelig kan det være at bildene som noen av barna tar, deles mellom nettbrettene i familien. Det kan være ubehagelig at et bilde tatt med et av barnas nettbrett plutselig dukker opp på far eller mors nettbrett via en skydelingstjeneste. Disse utilsiktede hendelsene kan også bli en mulighet som starter tenkning hos barna der de reflekterer for eksempel over hvilke bilder de bør ta og hvilke de bør lagre på sine nettbrett. Dette er i seg selv nyttig trening for barna.

### Opplevelse av frykt

Barna har opplevd å bli skremt når de har spilt spill eller sett på filmer på *YouTube*. Barna nevner at det å se blod kan være skremmende. Videre kom det frem at flere av barna opplever redsel og ubehag ved skummel musikk, monstre, skjeletter og zombier på f.eks. *Minecraft*. Barna har ulike strategier hvis de støter på slike skumle ting.

NO7ga7: *Jeg kan legge bort nettbrettet, eller finne noe jeg vet er hyggelig å se på.*

NO4g4: *Jeg bare ser bort og finner noe annet å se på.*

Grunnen til at barna ønsker å unngå skumle ting er redselen for å få mareritt. Men det er ikke alle som er redd for å se blod. Som gutt NO1b7 har beskrevet tidligere, får han ikke mareritt til tross for at han spiller *Batman*, et spill med 16-års aldersgrense.

### Kjøpepress

Noen av barna peker på at det er negativt at de blir fristet til å kjøpe ting i forskjellige apper og spill. Barna forteller at foreldrene ikke liker slike spill. I disse programmene er det lett å bli fristet til å kjøpe ekstra liv, «penger» eller andre elementer som vil hjelpe dem til fremgang og det å nå nye nivåer. Noen barn opplever dette som en form for svindel, og at de kaster bort penger hvis de kjøper varer i disse spillene.

### Ubehag ved spilling

Flere av guttene forteller om stress og sinne når de spiller spill. NO6b7 blir sint når han ikke får til ting i dataspillene. Det fører til at han prøver på nytt og på nytt, og blir sintere og sintere, sier han. NO9b7 fortalte om sine følelser:

NO9b7: *Det finnes noe med teknologien som er dumt også, man kan bli litt crazy, hvis man spiller mye ...*

Forskeren: *Hva mener du med «crazy»? Er det det at du blir crazy etter at du har spilt, du mener? ...*

NO9b7: *Det som skjer av og til med meg [reiser seg fra stolen og hopper opp og ned mens han snakker] er at jeg blir litt crazy, og jeg bare får lyst til å fortsette å spille. For eksempel måtte jeg bare hoppe opp og ned og spørre mamma: Vær så snill kan jeg få spille, vær så snill kan jeg få spille litt lengre?*

NO9b7 forklarer hvordan det føles på innsiden når han bare må fortsette å spille.

### **Datavirus**

Noen av barna er klar over virusrisikoen forbundet med spill som de laster ned fra internett. Ingen av barna har disse erfaringene selv, men de vet om noen andre som har fått virus på nettbrettet sitt.

### **Deling av sensitiv og privat informasjon**

Noen av barna har en klar oppfatning av at man bør være forsiktig med informasjonen de deler på nettet. Jentene snakket om at de bør være svært forsiktige med hvordan de er kledd når de publiserer bilder av seg selv på nettet (ingen hadde gjort det ennå, men de snakket om hva som er viktig hvis de skal gjøre det). Dette gjelder både via online-spill eller i sosiale medier som *Instagram*.

### **Ensomhetsfølelse ved spilling**

En av guttene kunne noen ganger føle ensomhet når han spilte spill med lyden slått av. Avslått lyd gjorde ham oppmerksom på at han satt alene.

NO9b7: *Jeg spiller ikke Minecraft, jeg er litt redd for det, men jeg spiller det når jeg har venner på besøk. Det er musikken som er litt skummel.*

Forsker: *Men hvorfor kan ikke du bare slå av lyden?*

NO9b7: *Ja, det kan jeg, men da føler jeg meg litt alene.*

Forsker: *Åh, jeg forstår, Det er ikke en god følelse [nikker for å bekrefte]. Det kan være ting som ikke er så bra med teknologien også.*

NO9b7: *Ja.*

Forsker: *Så du føler deg alene når du spiller Minecraft?*

NO9b7: *Ja, jeg føler meg alene.*

Det er viktig for foreldre å snakke med barna sine om hvor mye tid de bruker på spilling. Barn bør oppfordres til å være sammen med sine jevnaldrende. Det er viktig å legge til rette for at barn får venner og et sosialt nettverk utenfor spillverdenen, for å forhindre at de føler seg alene og ensomme.

## **Muligheter og risiko sett fra foreldrenes ståsted**

### **Ambivalens**

Læringspotensialet blir løftet frem av flere av foreldrene som et positivt aspekt ved ny online-teknologi, men flere av dem er også opptatt av at barna også må få en del skjermfri tid, spesielt før leggetid.

Et annet foreldrepar er tydelige på at det er en fantastisk verden vi lever i nå, og at barna vokser

opp med mange muligheter, men de er redde for digital mobbing og jag etter «likes» når barna blir eldre.

### **Aktiv mediering**

Noen av fedrene vurderer spillene før de installerer dem på enhetene som barna disponerer, blant annet ved å lese om dem og å spille spillene selv for å teste dem.

Noen av foreldrene har blokkert *YouTube* mot innhold som ikke er egnet for barn.

### **Motorikk**

En mor (NO8m45) har lagt merke til at 5-åringens evne til å legge vanlige puslespill forsvant etter at han gikk over til å bare legge puslespill på nettbrettet. «Han klarte ikke å vri på brikkene når han skulle sette den ned». Mor sa ingen ting om hvor lenge denne tilstanden varte, men observasjonen opprørte henne.

### **Sosiale aspekter**

Flere foreldre er opptatt av de sosiale aspektene ved teknologien som både er positive og negative, og at det også fører til en del dilemmaer. For eksempel vurderes bedre kommunikasjonsmuligheter med slekt og venner som positivt. Dilemmaer oppstår når det å være oppdatert i det siste i dataspillet og på ulike strømmetjenester, er avgjørende for at barnet skal fungere sosialt blant jevnaldrende. Samtidig er det i seg selv uønsket å bruke mye tid på f.eks. dataspilling (se neste avsnitt).

### **Overdreven dataspilling hos guttene**

Samtlige familier med 7-årige gutter (7 av 10) har innført regler for å begrense guttenes dataspilling. Vårt materiale fremviser en klar kjønnsforskjell her, siden slik regulering ikke klart er til stede i familiene der 7-åringene er jenter. De fleste begrunner spilletidsbegrensningen med at guttene viser ulike former for negative sinnstilstander som stress, irritasjon, frekkhet og sinne. I to av familiene har dette reguleringsbehovet vært så sterkt at dataspilling ideelt sett kun tillates i helgene, og også da begrenset. Reglene viser seg imidlertid ofte vanskelig å etterleve, blant annet fordi voksne av og til benytter barnas dataspilling for at de selv skal få arbeidsro. I to av familiene brukes begrepet «spilleavhengighet», dels som en beskrivelse av en tilstand som barnet allerede er i, dels som en frykt for fremtiden.

## 4.3 HVORDAN HÅNDTERER FORELDRE BARNES BRUK AV ONLINE-TEKNOLOGI?

Foreldrene kan bruke ulike strategier for å håndtere barns bruk av digitalt utstyr.

### Konstruktive strategier

Seks av familiene synes å bruke konstruktive strategier i og med at de forklarer hvorfor man må ha retningslinjer for bruken og snakker med barna om hvordan man skal regulere bruken. I noen tilfeller gjaldt reguleringen hele familien, voksne også. Barnas stressnivå og sinne knyttet til langvarig dataspilling ble gjerne brukt som argument for å redusere spilletiden.

En av fedrene engasjerte seg i sønnens dataspilling, både for å gjøre dette sammen med ham, men også for å kunne regulere spillemengden ut fra hvordan sønnen reagerte underveis. Samtaler om hva som skjedde i ham når frustrasjonen bredte seg, var også viktig, ikke minst fra farens ståsted som psykolog.

En annen familie ga barna kontantkort slik at barna selv skulle få erfaringer og refleksjoner rundt det å kjøpe spill til sine nettbrett. Foreldrene fortalte at barna tenkte nøye over hva de skulle bruke pengene sine på. Foreldrene måtte også godkjenne spillene når barna hadde bestemt seg.

De fleste barna aksepterte reglene. I fire av familiene var barna selv med på å utforme dem.

### Restriktive strategier

I syv av familiene fant vi restriktive strategier. To av disse brukte både konstruktive og restriktive, og i bare én av disse var reglene laget i samarbeid med barna. Tre av familiene med restriktive strategier kombinerte dette med straff, som gjerne besto i at barna ikke fikk bruke digitalt utstyr i det hele tatt for en viss tid.

### Passive strategier

Halvpartene av familiene hadde liten eller ingen reell regulering av barnas bruk av digitalt utstyr, til tross for at alle familiene faktisk hadde regler. Reglene ble dårlig fulgt opp, eller avvik fikk ingen konsekvenser. I tre av familiene regulerte barna bruken selv ved å gå over til ikke-digitale aktiviteter i tide. Det gjaldt særlig barna som ennå ikke hadde begynt på skolen.

### Aktive strategier

Aktive strategier vi har funnet utover de restriktive nevnt over, er en forelder som har et program som logger barnas bruk av internett, en far som bestemmer hvem 2.klassingene skal spille online-spill med, og tre fedre som følger med på hva slags dataspill som barna har tilgang til.

### Implisitte strategier

Bare én familie hadde en eller annen form for teknisk filtrering mot det de mente var uønsket innhold på internett, men mange skjønte at de nok snart måtte installere slik filtrering.

### Regler

Alle familiene hadde en eller annen form for regler knyttet til databruken, men i mange av familiene var de vanskelige å etterleve. Reglene er for det meste knyttet til tidsbruk på digitalt utstyr. Disse begrenset bruken på hverdager til at leksene skulle være gjort, og da var det i praksis nesten ikke tid igjen. I helgene er det mer liberalt, typisk 2–3 timer daglig. Mange av familiene hadde gjerne organiserte familieaktiviteter av ikke-digital karakter.

### Omvendt mediering

Vi fant to tilfeller av at barna ledet an i medieringen overfor foreldrene, nemlig nettvett og at det burde være de samme bruksreglene for voksne som for barn. NO2g10 kritiserte moren for å publisere bilder av henne på Facebook:

*NO2g10: Mamma, dette har du ikke spurt meg om, og dette har du ikke lov til. Det er ikke du som kan legge ut disse bildene her.*

NO9b7 kritiserte foreldrene for å «ha nesene sine dypt nede i smarttelefonene sine», også under måltidene. Dette resulterte i felles regler for alle i familien, uavhengig av alder.

### Foreldrebekymringer

I fire av familiene bekymret foreldrene seg særlig for barnas nåtidige eller fremtidige bruk av digitalt utstyr. Den mest utbredte bekymringen gjaldt hvor mye tid barna, og særlig guttene, brukte på dataspilling. En av foreldrene nevnte faren for fysiske skader som senebetennelse ved mye databruk.

## 4.4 HVILKEN ROLLE SPILLER DEN NYE ONLINE-TEKNOLOGIEN I BARNAS OG FORELDRENES LIV?

### Trygg bruk av digital teknologi

I noen familier er foreldrene bekymret for barnas trygghet når de bruker utstyr som er koblet til internett, mens i andre familier er barna overlatt til seg selv, og foreldrene har liten kontroll med hva som skjer. Foreldre som engasjerer seg sjekker gjerne innhold eller om dataspill har den riktige aldersmerkingen før de laster ned spillet. Noen foreldre er også sammen med barna når de er på internett.

### Samarbeid og fellesskap i familien

Mange familier bruker spill sammen med barna eller de legger til rette for andre familieaktiviteter, online som offline. De spiller brettspill og dataspill, ser filmer og henter informasjon fra nettet. Noen foreldre prøver å være med på barnas dataspilling, men oppdager fort at barna tar alt mye raskere, slik at de voksne blir hengende etter. Noen foreldre hjelper barna med skolearbeid når internett kreves for det, for eksempel med å søke informasjon på nettet.

### Drømmen om å være aktiv på YouTube

I en av familiene oppga ei jente at hun har et ønske om å ha en egen bruker på YouTube:

*NO2g10: Vi bruker å se på YouTube og så lager vi masse kunst og sånn, sier hun og viser frem flere ting som hun har laget. – Jeg ser på YouTube og lager tingene etterpå, når jeg blir større så har jeg lyst til å lage meg en egen YouTube-bruker, sier hun og smiler.*

### Nettfellesskapet

Noen av barna spiller spill med folk de ikke vet hvem er. De er klar over at dette er i orden bare innenfor spillet. *Skype* bruker de bare med venner de kjenner på ordentlig og når man har gjort avtaler om det.

### Influert av foreldres engasjement

Noen foreldre bruker sin egen interesse for digital teknologi overfor egne barn. I en av familiene forsøker faren å lære døtrene sine koding av dataprogram.

### Hva kan jeg være foruten?

Barna ble spurt om hvilke aktiviteter de ville savne hvis alle hjelpemidlene ble borte. De fleste svarte at de ville savne nettbrettene eller smarttelefonene. Andre ville savne muligheten for å kunne tegne eller male.

5.



**KONKLUSJON**





## 5.1. HOVEDFUNN

- Alle familiene i studien har tv, nettbrett og spillkonsoller. I omtrent halvparten av familiene er smarttelefoner tilgjengelig for barna, enten ved at de eier selv eller at de kan låne foreldrenes. Nettbrettene er mest populære av enhetene, men i og med at de fleste av oppgavene kan gjøres på de fleste av disse, bytter barna ofte mellom de tilgjengelige enhetene. Tv er blitt smart og et sted for strømmetjenester som også er tatt i bruk av de yngste. De ser *NRK Super* likeså godt gjennom apper på nettbrett som på tv.
- Barna synes at nettbrettene er morsomme å bruke. De liker å se på *YouTube*, tv-serier, spille spill og lage ting med teknologien som derfor er en viktig del av barns liv. Den nye online-teknologien er imidlertid ikke det eneste de er opptatt av i fritiden sin. Foreldre er generelt gode til å organisere alternative ikke-digitale aktiviteter, og barna oppgir selv ved hjelp av bildekort, at de liker å gjøre andre ting enn digitale.
- Den gjennomsnittlige ukentlige bruken av digitale enheter er 13 timer for studiens elleve 7 år gamle barn.
- Gjennom sømløse overganger fra digitale til ikke-digitale aktiviteter, plukker barn med seg ideer og inspirasjon fra spill, filmer, *NRK Super* og internett som utgangspunkt for lek og offline-aktiviteter.
- *YouTube* er det mest brukte nettstedet blant barna. De bruker ofte ting fra *YouTube* som utgangspunkt for den nevnte sømløse overgangen til ikke-digitale aktiviteter. En annen populær app er konstruksjonsspillet *Minecraft*.
- I hovedsak holder barna seg innenfor aldersgrensen for spillet. I et par tilfeller bruker noen gutter spill beregnet for en mye eldre aldersgruppe. Argumentet for å gjøre det er at de enten er sammen med far når de spiller, eller at de ikke får mareritt av spillingen.
- For det meste er barna uavhengige og kompetente brukere. De lærer ved å prøve seg frem, eller av andre søsken/barn. I noen tilfeller er det oftest fedrene som har vist dem ting.
- Barn bruker interaktiv digital teknologi for det meste for seg selv, også når de sitter ved siden av hverandre med hvert sitt nettbrett. Unntaket er spillkonsollene som de gjerne bruker sammen med noen andre. Disse brukes også i noen grad som en regulær familieaktivitet.
- Foreldrene anser barnas bruk av digital teknologi som positiv i den grad de kan lære noe av det. De er mer bekymret for den tiden særlig guttene bruker på dataspilling. Hva de kan komme over av uønsket innhold (vold og sex) på *YouTube* og gjennom dataspillene, bekymrer flere. Likedes sier flere foreldre at noen barn tydeligvis må bruke en del tid på spill og nettsteder for ikke å bli sosialt utestengt når de blir eldre.
- Et flertall av de voksne bruker konstruktive strategier for å regulere barnas bruk. I flere av familiene er barna tatt med på råd slik at de sammen kommer frem til bruksregler. Men selv om reglene er strenge, er det mange familier som ikke klarer å håndheve dem når det kommer til stykket. Behovet for regulering stiger med alderen på barna. Flertallet av de yngste, som i denne undersøkelsen for det meste er jenter, er at de ikke bruker digital online-teknologi så mye at foreldrene har funnet det nødvendig å regulere bruken. For de barna foreldrene mener trenger regulering, er reglene gjerne slik at det nesten ikke åpner for dataspilling på hverdager (0–1 time), mens det er mer liberalt i helgene (2–3 timer). Lekser skal gjøres først.
- I bare én familie brukte de teknisk filtrering av uønsket innhold, men mange forstod at tiden snart var inne til å gjøre det.

## 5.2. VIDERE OPPFORDRINGER

### Til politikere og beslutningstakere

- Legge til rette for de positive sidene ved barns bruk av digitalt utstyr, slik at de blir rustet til livet i et høyteknologisk samfunn.
- Dempe de negative sidene ved barns bruk av digitalt utstyr. Virkemidler som kan være effektive i så måte er en kombinasjon av informasjon og oppfordring til dataindustrien om å stimulere til tekniske og kulturelle tiltak som:
  - forskning som søker å finne gode løsninger for å dempe de negative sidene ved datateknologien, og særlig den som berører barn negativt
  - kompetanseheving av lærere i både barnehage og skole slik beskrevet i punkt 6.2.4 nedenfor.
  - kompetanseløft for foreldre og barn som ved hjelp av kunnskap om digital teknologi kan gjøre gode valg som brukere
- Støtte informasjon rettet mot foreldre, skole og barnehage for å øke deres digitale kompetanse hva angår trygg bruk av datautstyr og internett for barna.

### Overfor industrien

- Bidra til at barn og unge ikke tar skade av å bruke både digitalt utstyr, medregnet programvaren. Barnevennlige løsninger bør være påslått som fabrikkinnstilling.
- Bidra til at flere dataspill for barn og unge blir utformet slik at de stimulerer kreativitet og mestring av ferdigheter som har nytte utover det konkrete spillet selv.
- Jobbe for å fjerne oppfordring og mulighet til å kjøpe ting for reelle penger i dataspill som er beregnet på spillere under 18 år.

### Til foreldre og omsorgspersoner

- Være gode veiledere for barna. For å være det er det viktig å ha kunnskap om barnas digitale utstyr og måten de bruker dette på. Foreldre bør ha oversikt over hvilke dataspill som barna har tilgang til, og de bør ha kunnskap om innholdet i disse spillene og om de er egnet for barnas alder eller ikke. Det er også viktig at foreldrene følger med på hva barna liker å se på. Særlig innhold på for eksempel *Netflix* og *YouTube* der barna lett kan komme bort i uønsket materiale.
- Snakke med barna om databruken. Med en åpen dialog er det lettere å få barna til å forstå hvorfor noe er bra og noe annet er mindre bra enn bare å bestemme ting over hodet på dem. Bruksreglene bør balansere fordeler og ulemper ved barnas bruk av IKT.
- Reflektere over hvorfor regler og regulering blir som de blir, og vær forberedt på å justere dem ettersom barna blir eldre og nye utfordringer

### For skole og barnehage

- Sørg for å ha nok digital kompetanse nok til å kunne veilede og være rollemodeller for barna og foreldrene som brukere av digital teknologi og for pedagogisk bruk av IKT med hensyn til danning og pedagogiske opplegg med barna. Den digitale kompetansen må både omfatte kunnskap om utstyr, aktuelle apper og digital dømmekraft.
- Være en arena der man kan legge til rette for erfaringsutveksling og diskusjoner i foreldregruppen.

# 6

## REFERANSER



- Aarsand, P. (2010). Young Boys Playing Digital Games From Console to the Playground. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 5(1), 38–55.
- Glaser, B. G. & Strauss, A. L. (1967). *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. New York: Aldine De Gruyter.
- Medietilsynet (2016). *Barn og medier 2016*. Fredrikstad: Medietilsynet.
- Medietilsynet (2016). *Foreldre om barn og medier 2016*. Fredrikstad: Medietilsynet.
- Polkinghorne, D. E. (1995). Narrative configuration in qualitative analysis. I J. A. Hatch & R. Wisniewski (Red.), *Life history and narrative* (s. 5–23). London: Falmer press.
- Rönnerberg, M. (2009). Medieleg. *Tidsskrift for Børne og Ungdomskulturen*, 53, 49–62.
- Skar, M. M. (red.) (2013). *Donald Duck & Co. Trygg på nett*. Oslo: Egmont Kids Media Nordic AS.
- Staksrud, E. (2012). Norway. I L. Haddon & S. Livingstone (red.), *EU Kids Online: National Perspectives* (s. 47–48): [www.eukidsonline.net](http://www.eukidsonline.net). Lastet ned fra <http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20III/Reports/PerspectivesReport.pdf>
- Strauss, A. & Corbin, J. (1990). *Basics of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Techniques*. Newbury Park, CA: Sage Publications.



Medietilsynet  
NORWEGIAN MEDIA AUTHORITY

Trygg bruk



Co-funded by the  
European Union

Materialet i denne publikasjonen er omfattet av åndsverklovens bestemmelser. Materialet i denne publikasjonen er videre tilgjengelig under følgende Creative Commons lisens: Navngivelse-Ikkekommersiell-Del På Samme Vilkår 3.0 Norge, jf: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/no/>  
Det innebærer at du har lov til å dele, kopiere og spre verket, samt å bearbeide (remikse) verket, så fremt følgende tre vilkår er oppfylt:

#### NAVNGIVELSE

Du skal navngi opphavspersonen og/eller lisensgiveren på den måte som disse angir (men ikke på en måte som indikerer at disse har godkjent eller anbefaler din bruk av verket).

#### IKKEKOMMERSIELL

Du kan ikke bruke dette verket til kommersielle formål.

#### DEL PÅ SAMME VILKÅR

Dersom du endrer, bearbeider eller bygger videre på dette verk, kan du kun spre det resulterende verk under en lisens, som er identisk med denne.



## SMÅBARN OG DIGITALE MEDIER 2016

### Dronning Mauds Minne Høgskole for barnehagelærerutdanning:

Mari-Ann Letnes [mal@dmmh.no](mailto:mal@dmmh.no)

Svein Sando [ses@dmmh.no](mailto:ses@dmmh.no)

### Medietilsynet Trygg bruk:

Barbro Hardersen [barbro.hardersen@medietilsynet.no](mailto:barbro.hardersen@medietilsynet.no)

Ansvarlig utgiver: Medietilsynet  
Design og illustrasjon: Page Black  
Trykk: Møklegaard Print Shop

ISBN: 978-82-91977-52-2

