



*Karin Hake*

# Barn og unges medie verden

*Informasjon og veiledning til foreldre*

*Karin Hake*

## Barn og unges medieverden

*Informasjon og veiledning til foreldre*

*Dette temabeftet inngår i en serie av materiell i forbindelse med foreldreveiledningsprogrammet. Heftet er utgitt med støtte fra Barne- og familiedepartementet. Se siste side for øvrig materiell. Forfatterne står ansvarlig for innholdet.*



### Foreldreveiledning

*Symbolet for foreldreveiledningen er stilisert etter gammel helleristning fra boken "Helleristninger i Alta" av Knut Helskog*

*Desember 2000*

*Bestilling av flere eksemplarer fra:  
Pedagogisk Forum  
Postboks 9266 Grønland, 0134 Oslo  
Telefon 22 19 77 50  
Telefaks 22 19 77 60*

*Offentlige institusjoner kan bestille flere eksemplarer av denne publikasjonen fra:  
Statens forvaltningstjeneste  
Informasjonsforvaltning  
Postboks 8169 Dep, 0034 Oslo  
E-post: publikasjonsbestilling@ft.dep.no  
Telefaks 22 24 27 86  
Bestillingsnummer: Q-1017*

*Illustrasjonsfoto: Johs. Bø  
Design og ombrekking: Pippip Ferner Apalnes og Aase Bie  
Trykk: Zoom - 45 000  
© Barne-og familiedepartementet*

**ISBN: 82-91872-09-5**

# Barn og unges medieverden

*Informasjon og veiledning til foreldre*

*Karin Hake, medieforsker*





# Forord

«Men det er jo moro da, mamma» sier min åtteåring når jeg prøver å plante noen motforestillinger hos ham om Pokemon – dette fenomenet som blant annet finnes som TV-serie, som videofilmer og som elektroniske spill.

Oppfordringen vi møter i dette heftet om barn og media, er å ta sjansen på å utforske det ungene er så begeistret for. Heftet skal være en hjelp til å tenke gjennom spørsmål om hvordan vi kan hjelpe dem til å utnytte de muligheter som bildemediene gir. Og det er spørsmål som i liten grad kan besvares med et par vitenskapelige undersøkelser – de inngår i de små og store diskusjonene om hvordan vi vil at ungene våre og vi selv skal leve. En åpen, nysgjerrig holdning betyr altså ikke at man må legge seg flat for ungenes vurderinger, men gjør oss bedre rustet til disse diskusjonene.

Heftet er skrevet av en som har forsket lenge i feltet. Her formidles kunnskap om hvordan foreldre legger til rette for ungers bruk av TV, video og dataspill, om hvordan ungene tar disse tilbudene i bruk, og om påvirkning fra bildemediene. Hvis heftet kan inspirere noen flere mødre og fedre til å snakke med andre mødre og fedre om disse sidene ved det moderne barnelivet – og kanskje på litt nye måter – er noe av målet nådd. Kanskje inspirerer det til noen nye samtaler med ungene også?



*Agnes Andenæs*

*Faglig rådgivende gruppe for foreldreveiledningen*

---

# Innhold

<b>1. En ny barndom?</b> .....	9
Sentrale spørsmål .....	10
Kunnskap gir trygghet .....	11
<b>2. TV — verden gjennom skjermen</b> .....	12
Småbarn 0–6 år .....	12
Midt-i-mellom barna .....	16
Ungdom – på jakt etter egen identitet .....	21
<b>3. TV- og dataspill</b> .....	24
Barn og unges nye underholdningsmedium .....	24
Hvem spiller dataspill? .....	24
Lek og lær, action og eventyr .....	25
Hva er det som gjør spill populære? .....	26
Hva er vi redde for? .....	27
Offentlig regulering .....	27
Hvor går grensen? .....	28
Hva bør foreldre gjøre? .....	28
Kvalitetstesting .....	29
<b>4. Internett</b> .....	31
Hva er Internett? .....	31
Søkemotorer .....	32
Unge databrukere .....	32
Internett for barn og unge .....	33
På godt og vondt .....	34
Er filter en løsning? .....	35
Kid Desk .....	36
Hva bør foreldre gjøre? .....	36
Ni gode råd til deg som legger ut på tur i Cyberspace .....	37
<b>5. Påvirkning fra levende bilder</b> .....	38
Impulser til vold .....	38
Noen påvirkes lettere .....	39
Likegyldighet og redsel .....	40
Konklusjon .....	40
<b>6. Avslutning</b> .....	41
<b>7. Sammenfatning av råd til foreldre</b> .....	42
Et aktivt foreldreansvar .....	43
<b>Litteratur til videre lesning</b> .....	44

# 1. En ny barndom?



## *Første bilde*

*Mor og far sitter i halvmørket foran TV-skjermen og spiser ferdig-pizza uten å vekse et ord med hverandre. Utenlandske «såper» og komiserier fyller hele kvelden. Anne, 11 år, har gått opp på rommet sitt for å se et TV-program hun vet hun ikke får lov av foreldrene å se på. Mor har gitt opp å regulere hva barna ser. Far har aldri brydd seg særlig om å gjøre det. Petter, 14 år, er oppslukt av et action-spill. Nintendo'en tar mye tid, mer enn leksene og andre fritidsaktiviteter.*

## *Andre bilde*

*Mor, far, Mari, 8 år og Ole, 11 år, har leid video i kveld. Rundt det felles middagsbordet diskuterte de hvilken film de skulle leie. Det var ikke lett å bli enige, men valget falt på filmen om Titanic: romantikk for Mari, spenning for Ole og historie og nostalgi for mor og far. Mari har allerede fått med seg kveldens barneprogram på TV, mens Ole har brukt ettermiddagen til å surfe på Internett. Han holder på med et prosjekt på skolen om ungdom og aids i Afrika.*

Hvilke av disse to hverdagsbildene er «sanne» og handler om en vanlig norsk familie i dag? Totalinntrykket er sammensatt og langt fra entydig. Det første bildet handler om bildemediene som splitter familien, fyller mennesker med lettvinnt underholdning fra TV-skjermen og sluker all tid. Dette er skremmende forestillinger som nå og da dukker opp i den offentlige debatt: Mediene er roten til alt ondt. De gjør folk passive, stjeler tid fra andre og mer «verdifulle» aktiviteter og stimulerer til aggressiv atferd, hevder noen. Barn og unge karakteriseres som

storforbrukere av internasjonale kommersielle kulturprodukter gjennom TV, video og dataspill i stedet for å skape noe selv ut fra sin egen fantasi og kreativitet. Slike påstander er godt egnet til å skape moralsk panikk og bekymring for de konsekvensene dette måtte ha for barn og unges oppvekst og utvikling.

Det andre bildet er et eksempel på at bildemediene kan gi flere generasjoner mulighet til å dele opplevelser på tvers av særinteresser og alder. De kan til og med knytte generasjonene sammen gjennom å dele kulturopplevelser og hygge seg med god underholdning.

Nye medier har tatt barndommen fra barna, hevder noen. Mediene har iallfall endret barndommen i forhold til slik den var for 50 år siden. En annen barnekultur har vokst fram der mediene har en selv-sagt plass. Noen hevder også at den «nye» barndommen har skapt en forandring i autoritetsforholdet mellom barn og foreldre. De fleste barn har i dag et mye sikrere grep om de nye mediene enn foreldrene har. En del foreldre vegrer seg for å gå inn i denne nye verdenen hvor barna ofte kan mer om ny teknologi enn foreldrene.

## Sentrale spørsmål

Dette heftet formidler en del kunnskap om noen av de mediene som er sentrale for barn og unge og som de har et nært forhold til. Noen av de viktigste spørsmålene er:

- Hvor mye tid går med til disse mediene?
- Hvilken funksjon har TV, dataspill og Internett i barn og unges hverdag?
- Hva er det med disse mediene som engasjerer barn og unge så sterkt?
- Hva vet vi om hvordan mediene påvirker barn og unge?

Mediene kan være en ressurs for barn og unge – og for voksne. Men de kan også ha uønskede konsekvenser for hverdagsliv og øvrige aktiviteter og bidra til å endre holdninger og atferd i negativ retning. Uansett hva man måtte mene om nye medier og ny teknologi, er situasjonen den at barn og unge er brukere og er opptatt av medier som TV, dataspill og Internett. Derfor er det viktig at foreldrene har kunnskap om og en bevisst holdning til hva som skjer i samspillet mellom barnet og bildemediene. Har man det, kan man med en større ballast påvirke barn og unges valg og vurderinger i den medie verden de lever i.



## Kunnskap gir trygghet

Dette heftet presenterer en del fakta om barn og unges forhold til bildemediene. Det inneholder også noen konkrete råd som skal bidra til å få foreldre til å tenke over hvordan de vil forholde seg til de valg som barn og unge gjør når de ser TV, spiller dataspill eller surfer på nettet. Heftet gir også eksempler fra barns mediekultur. Stoffet er bygget på aktuell norsk og nordisk forskning. Eksempelene er hentet fra forskningssamtaler med barn der de har fått se bestemte fjernsynsprogram eller spille dataspill. Kunnskap og eksempler bygger også på samtaler med foreldre om deres holdninger til fjernsyn for barn og til dataspill. Dessuten er tall og fakta hentet fra undersøkelser av mediebruk fra Markeds- og Mediainstituttet og Statistisk Sentralbyrå.

Ikke alle råd vil passe i enhver familie. Ingen kan gi patentløsninger som gjelder i enhver situasjon. Men kunnskap gjør at vi blir tryggere i foreldrerollen. Det vi er redde for og ikke vet noe om, tør vi som regel ikke gå inn i.

Konkrete retningslinjer kan også gi grunnlag for en fellestenkning slik at foreldre kan støtte hverandre i positiv retning. Gå inn døren til den nye barndommen! Da vil barna dine møte dine råd og vurderinger med større respekt.

Foreldre bør holde seg orientert om og være oppmerksom på innholdet i det barn opplever gjennom TV, spill og Internett. Noen foreldre setter grenser ut fra innholdet. Dette spillet eller TV-programmet inneholder vold som jeg ikke ønsker at du skal se eller «leke med». Andre holder seg strengt til de aldersgrensene som er satt både for enkelte filmer på TV og for dataspill. Er spillet merket med 15 år +, får ikke 13-åringen lov å spille det. Atter andre foreldre har vurdert innholdet slik at «dette er skremmende for mitt barn – det blir til mareritt i natt!» Her kan foreldre ta aktivt del og gi til kjenne sine synspunkter, diskutere innhold og budskap i det som formidles via skjermen slik at de hjelper barna til å innta en aktiv holdning til det de ser.

# TV — verden gjennom skjermen

Barn og unge ser TV, spiller Playstation og Gameboy, surfer på Internett, chatter, sender og mottar tekstmeldinger på mobiltelefonen, hører radio og leser tegneserier. Mediekulturen er en integrert del av barns og unges hverdagsliv, og mange bruker ofte flere medier samtidig. 14-åringen spiller dataspill og tar kontakt med gjengen via mobiltelefonen mens radioen spiller de siste hit-låtene. Likevel er det i dag fjernsynet som er det enkeltmedium som barn og unge bruker mest tid på i forhold til andre bildemedier.

Det er stor forskjell på småbarnets fjernsynsvaner og tenåringens. Når er barn barn, og når slutter de å være det? I dag appellerer voksenverdenens medieinnhold til stadig yngre aldersgrupper. Medieinnhold og tema som for eksempel foreldre synes passer for 12-åringene, kan 12-åringene selv oppleve som barnslig. Mange mener at barn i dag i stadig større grad tar del i de voksnes kultur gjennom de lett tilgjengelige massemediene. Dette kan skape et dilemma. Ønsker vi å skjerme barna fra en tidlig inntreden i de voksnes verden via mediene, eller skal barna møte voksenkulturens realiteter like godt først som sist? Dette er en balansegang i all barneoppdragelse og gjelder ikke bare barn og unges forhold til medier.

## Småbarn 0—6 år

Barn begynner å se TV tidlig. Allerede i 2-års alderen viser barnet interesse for TV. De eldste småbarna, 5–6-åringene, har en viss fartstid som TV-seere, samtidig som de fremdeles befinner seg i Barne-TV's idylliske verden: De er mest opptatt av barneprogram, og fjernsynet utgjør et stabilt, men et tidsmessig beskjedent innslag i førskolebarnets liv. Småbarn, 3–6 år, i dagens Norge, ser i gjennomsnitt én time på fjernsyn en vanlig dag. Noen ser mer og andre ser atskillig mindre.

### *Lørdag morgen kl. 8*

Småbarn ser, akkurat som voksne, mer på fjernsyn i helgene enn på hverdagene. Fjernsynsseing lørdag og søndag morgen er for mange småbarn blitt et helgerituale i seg selv. Her konkurrerer flere fjernsynskanaler om barnas gunst. Tegnefilmer står høyt i kurs. For mange foreldre gir morgenfjernsynet et etterlengtet frikvarter med litt ekstra søvn, mens barna blir underholdt i stua. Noen foreldre får dårlig samvittighet og kan tenke slik: «Jeg burde vel, nå som det er helg, prioritere å være sammen med barna.» Det er likevel forskjell på en halvtimes «kosestund» med tegnefilmer lørdag morgen og en tretimers økt foran skjermen. Men uansett er det verdifullt at foreldrene har sett en del av det barna ser, slik at de er orientert om innholdet. Synes du



at det som sendes er all right og relativt harmløs underholdning, eller synes du det er voldsomt, uforståelig og lite egnet for ditt barn? Dette må foreldrene vurdere ut fra egne normer og i forhold til sitt eget barns særtrekk. Et alternativ hvis man ikke aksepterer TV-kanalenes meny, er å ha en god og barnevennlig videofilm på lager. For å unngå å krangle om hvor lenge og hvor mye, er det klokt å gjøre en avtale på forhånd om hvor lenge TV-stunden skal vare. Kanskje er én time nok som en ramme?

### *TV som rituale*

Rituale, gjentakelse – en gang til. Dette er nøkkelord som preger mange av førskolebarnets aktiviteter. Yndlingsboken kan leses til den bokstavelig talt er utslitt. «Gjentakelsens hemmelighet» betyr trygghet. Barne-TV er blitt et slikt rituelt innslag i mange småbarnsfamilier. Mange foreldre bruker Barne-TV for å starte nedtellingen til kvelds- og leggerituale. Foreldre kan kombinere samvær foran skjermen med kaffe og avislesning iallfall når 5-åringen er kommet godt i gang med å se Barne-TV.

Når 2-åringene er interessert i bildene på skjermen, er de mer opptatt av bevegelsene i seg selv enn innholdet. De har vanskelig for å forstå en lengre sammenhengende handling. Barns forståelse av fjernsyn er forskjellig fra voksnes fordi de ikke har så mange erfaringer slik at de kan sette inntrykkene fra TV-skjermen inn i en sammenheng. Evnen til å fortolke og bearbeide er derfor begrenset. Småbarn har lettere for å forstå TV-budskapet når dette handler om konkrete, nære situasjoner hentet fra barns hverdag.

### *Mer enn Barne-TV*

Det er ikke bare Barne-TV som står på menyen. Ofte tiltrekkes småbarna av program som ikke er så egnet for dem. Her får de inntrykk og budskap fra TV som er fjernt fra deres hverdag. Men dette kan likevel kan gi vekst og læring. Når storebror eller -søster ser fjernsyn, er det en attraksjon i seg selv å være sammen med dem! Mor, far eller eldre søsken spiller en avgjørende rolle i å hjelpe barna til å forstå ved at de kommenterer og svarer på spørsmål om innholdet i programmet. Det er forskjell på barns utbytte av et TV-program der de har mulighet til å spørre og kommentere i forhold til én som sitter alene og ser uten å ha noen å dele opplevelsen med.

..... *Karoline, 5 år, sier det slik: Jeg tør å se det når det er trist. Så tør jeg å se det når det er skummelt, bare hvis det er en voksen hos meg, en som sitter ved siden av meg, da syns jeg ikke det er skummelt.*

I den «ideelle familie» sitter altså far eller mor sammen med 5-åringen og ser, forklarer og kommenterer. Hvordan få dette til i en travel og yrkesaktiv småbarnsfamilie hvor tidsklemmen er følbart? Samvær foran TV'en kan prioriteres i likhet med høytlesningsboka – av og til. Det kan også være en løsning å oppholde seg i samme rom som den lille TV-seeren uten direkte å konsentrere seg om å se programmet. I nærheten om enn ikke tett ved siden av den lille seeren, er det lettere å svare spørsmål og fange opp reaksjoner som bør bearbeides.

### *Et dilemma*

I mange familier er det flere barn på ulike alderstrinn med vidt forskjellige interesser og ønsker. Følgende bilde kan illustrere dette:

..... *Erik, 10 år, vil se «Brødrene Løvehjerte». Filmen sendes rett etter Barne-TV kl. 18.30. Det er ennå en stund til leggetid for Morten, 4 år. Mor er alene hjemme sammen med guttene. «Brødrene Løvehjerte» er en sterk og dramatisk film som blant annet handler om døden, en klassiker som mor gjerne vil se sammen med Erik. Men hun synes bestemt at filmen er for sterk kost for Morten. Den er vanskelig å forstå for en 4-åring og kan dessuten virke skremmende.*

Mor velger å se filmen sammen med Erik. Det er ikke så ofte Erik bryr seg om å se TV sammen med mor! Morten går til og fra. Han drar i mors skjørt, ser nå og da på filmen, spør og forstyrrer. Ideell var situasjonen ikke, men mor og Erik fikk dele en opplevelse. Om få år er samvær med gjengen mye viktigere enn samvær med mor.

### *Fantasi og virkelighet*

Hos 2–3-åringene går fantasi og virkelighet over i hverandre og skillet mellom dem er uklart. Det er vanskelig å forstå at fjernsynsbilder representerer virkeligheten, men ikke *er* den. De *tror* det de ser. Batman kan fly og Teskjekjerringa blir virkelig så liten som en teskje. Det som skjer på TV er virkelige hendelser. Småbarn går inn i slik oppdiktet virkelighet med hele sin livlighet og fantasi.

Slik tenkte Jens, 4 år, om Batman, en velkjent TV-figur for mange barn, var «på ord'ntli» eller ikke.

.....  
*Mamma, jeg har så mange tanker inni hodet på en gang. Jeg kjenner det inni meg. Jeg har Batman inni hodet mitt. Men jeg er jo på ordentlig; Batman er bare en leke.*  
.....

Jens strever med å forstå forskjellen mellom fantasi og virkelighet. Men her gir han uttrykk for at han forstår at Batman bare eksisterer i fantasien til forskjell fra han selv.

I 3–4-årsalderen kan småbarn skille mellom tegnefilmer som bare er «på lissom» og mennesker på skjermen som er levende også utenfor fjernsynet. Tegneseriens fantastiske innhold er greit å forholde seg til. Her er formen og streken en annen slik at småbarnet tolker dette som



«bare film»: det er «på lissom» når Tom slår musa Jerry flat, for i neste øyeblikk å stå opp like levende. Det er ikke sterke scener i tegneserier som først og fremst skaper redsel. Her er koden klar. Dette hender ikke i virkeligheten! Vanskeligere blir det når dramatiske fortellinger ligner på virkeligheten og kunne ha skjedd. Når fantasi og virkelighet går over i hverandre, har dette også konsekvenser for hvordan småbarn reagerer på TV-program. Småbarna knytter i stor grad det som hender på TV-skjermen til egne opplevelser. De aller minste tror at dukker på TV er levende og snakker med slike TV-figurer som med levende mennesker.

### *Fascinasjon*

Det er av avgjørende betydning for oppmerksomhet og engasjement hos små seere at fjernsynsfortellingen tar utgangspunkt i kjente erfaringer. Undersøkelser der småbarn har fått se program og blitt spurt etterpå, viser at en god historie synes å appellere spesielt når det handler om situasjoner som kunne vært hentet fra deres egen nære hverdag. Det som vekker småbarnets spontane interesse, er ikke bare helt kjent stoff, men det er heller ikke helt nytt fordi det tar utgangspunkt i deres nære erfaringer. Da blir resultatet en oppmerksom og oppslukt liten seer og godt TV for 5-åringen. Det er sterk TV-dramatikk å oppleve at Ola mister kosedyret sitt i en søppelcontainer. Slikt kan til og med skape redselsreaksjoner hos de minste. Dette betyr ikke nødvendigvis at vi skal beskytte barna mot enhver form for «sterke scener». «Det gode grøss» – spenning i passe doser – kan være verdifullt både for barn og voksne.

Undersøkelser der man har spurt foreldre om deres holdninger til barneprogram, viser at foreldre ofte legger vekt på at «den gode historie» skal være trygg og snill. Mange foreldre ønsker at barn må beskyttes mot det skumle og skremmende, mot aggressive følelser og fantasier og uforutsigbar spenning. Men barna tiltrekkes nettopp av det skumle og det komplekse både visuelt og språklig. De vil ha mer enn bare «kos og harmoni». Forskningssamtaler med barn etter at de har sett bestemte program, viser at fortellinger med sterke følelser om «barnenære» temaer som skyld og dårlig samvittighet, sinne, sorg og glede appellerer til barna. Her møter de situasjoner som de strever med i sin hverdag. Samtidig er de også opptatt av løsningen. Det er viktig for små seere å få oppleve en «happy end» slik at de ikke forlater fjernsynet med usikkerhet og uro.

### **Midt-i-mellom barna**

Barn mellom 7 og 12 år er «midt-i-mellom» barn. De står med ett ben i de voksens TV-verden og ett i barnas. Det vil si at de gleder seg over barneprogram, men også sluker «såper» og dramaserier beregnet for voksne. Seertiden på fjernsyn stiger med økende alder og avtar mot slutten av tenårene. I 1999 så norske 7–11-åringer 1 time og 15

minutter på fjernsyn en vanlig dag. 12–15 åringer så 1 1/2 time på fjernsyn, mens 16–19-åringene lå på samme nivå som mellombarna, 7–11 åringene. Tall for de siste årene viser at gutter så litt mer TV enn jenter. Men vi aner nå en tendens til at dette er i ferd med å forandres. I 1999 så jenter noe mer TV enn gutter. Dette må sannsynligvis sees på bakgrunn av at jenter og gutter er forskjellige med hensyn til hvor mye tid de bruker på PC- og dataspill.

Ofte møter vi påstanden om at barn og ungdom er storforbrukere av fjernsyn, og at fjernsynsseing tar størstedelen av fritiden. Men barn ser mindre fjernsyn enn voksne. I Norge, i likhet med de andre nordiske land, ser barn og ungdom mindre på fjernsyn enn gjennomsnittet av den voksne befolkningen. Voksne så i 1999 omtrent 2 1/2 time daglig. Ungdom mellom 12 og 19 år brukte mellom 1 og 1 1/2time. Voksne så dermed omtrent dobbelt så mye på fjernsyn som barn. Det er derfor ikke grunnlag for å hevde at alminnelige norske barn og unge er storforbrukere av fjernsyn i forhold til voksne. I andre nordiske land er tendensen den samme. Barn og unge ser mindre på fjernsyn i gjennomsnitt enn den voksne befolkningen.

### *Hvor mye er mye?*

På hverdagene utgjør TV for de fleste barn bare en del av mange andre forskjellige aktiviteter. Sport og gøy med venner i tillegg til skolearbeid føyer seg inn i dagliglivet sammen med fjernsynsseing. Sosialt samvær er ofte høyere prioritert enn mediebruk.

..... *Men jeg ser ikke sånn kjempemye på TV. Å se på TV fra du kommer hjem fra skolen og til du skal legge deg, det er for lenge, sier 10-åringen.*

Både norsk og utenlandsk forskning viser at det er en klar sammenheng mellom foreldres og barns fjernsynsvaner. Barn i familier hvor foreldrene ser mye TV, tilbringer mye tid foran skjermen. Der hvor fjernsynet har en mer beskjeden plass, er barna ikke så ivrige TV-seere. Foreldre spør ofte: Når er nok nok? Hvor lang tid er det all right at barnet mitt sitter foran TV-skjermen? Det er et spørsmål som ikke forskningen kan svare på. Her vil vi møte ulike oppfatninger i forskjellige familier. Men et slikt spørsmål kan være klokt å diskutere foreldre i mellom. Hvis foreldrene klarer å diskutere seg frem til noenlunde felles «regler», er det lettere å diskutere med 10-åringen når hun kommer med det velkjente utsagnet «alle andre får lov.»

TV-seing vil alltid variere med årstid og livssituasjon. Vi bruker fjernsynet på mange ulike måter. Det er også forskjell på å se et godt TV-drama i timevis og å kjøre slalom mellom utallige kanaler uten egentlig å dvele ved noen. Programinnholdet betyr mye. Man kan sette et skille mellom «å se program» og «å se fjernsyn.» Det første handler om å gå inn i en handling i et bestemt program, det andre om «å slå i hjel tiden» og bruke fjernsynet mer som avkopling og «mental hvile». Svaret på spørsmålet om «hvor mye er mye», avhenger dessuten

av hva fjernsynsseing måtte fortrenge av andre aktiviteter, hva man ellers ville brukt tiden til. Dersom bruk av bildemediene tar opp så mye av døgnetts våkne timer at det knapt blir tid til annet, da er tiden moden for en ny vurdering og en diskusjon mellom foreldre og barn. Målet må være å finne fram til en balanse mellom lekser, forskjellige fritidsaktiviteter, mediene inkludert, sosialt samvær, hvile og avkopling.



### *En utvidet TV-verden*

Mellombarnas evne til å bearbeide og formidle informasjon og opplevelser fra TV er mer effektiv enn småbarnets, blant annet fordi de forstår mer. De har et rikere utvalg av begreper og evne til å resonnerer og reflektere. Dessuten har eldre barn en mer utviklet evne til og erfaring med å tolke bilder. De fleste barn i denne alderen oppfatter sammenhengen i lengre handlingsforløp i et TV-program eller en film og griper lettere sammenhengen i en avbrutt historie. Skillet mellom fantasi og virkelighet er klart. TV er et bilde på virkeligheten, den gjengir den ikke. Mennesker i fiksjonsprogram spiller roller. Politimannen i detektiven er ikke politimann i det virkelige liv.

### *Såpeserier – et tankekors*

Mellombarna er på mange måter modne, men har likevel en tenkemåte som atskiller seg fra de voksnes på vesentlige punkter. Derfor bør det være et tankekors når vi vet at barn i denne alderen er flittige seere av TV-programmer beregnet på voksne. En svensk undersøkelse viser at mer enn halvparten av alle 10-åringers foreldre opplyser at deres barn gjerne vil se program som foreldrene synes er upassende for dem.



Her ligger det et dilemma og en utfordring: at barn ser og er interessert i «voksne» TV-program, betyr ikke nødvendigvis at vi som voksne er like tilfreds med de valg barna foretar. Mange mellombarn er interessert i såpeserier på TV, både utenlandske og norske. Foreldre spør ofte om hvilken informasjon og hvilke forbilder slike serier gir barna på veien mot å etablere egen identitet. Forhold, vennskap, kjærlighet og familieliv er sentrale livsområder både i disse seriene og i virkelighetens verden. Mange av disse seriene gir barna et gløtt av en voksenverden der voksne har et problematisk forhold til hverandre, ofte preget av maktkamp og hjerteløshet. Skaper dette mistillit hos barn og unge til de voksnes evne til å oppføre seg ansvarsfullt og hensynsfullt? Blir de skuffet og desillusjonerte over de voksnes verden? Er det såpeseriene som danner de sterkeste mentale bildene av de voksnes verden? Det samme gjelder her som for all annen påvirkning. Det er ikke mulig å skille ut én enkelt faktor, for eksempel påvirkning fra mediene, som den som bestemmer barnas oppfatning av voksenverdenen og hvilke forbilder barn utvikler. Det er tross alt de levende voksne forbildene som har den sterkeste påvirkningskraften. De fleste foreldre vil gi barna sine hjelp til menneskelig vekst og gi dem et bilde av omsorgsfulle voksne i et harmonisk sosialt samspill. Kunne familien også få til å se TV sammen og å snakke sammen underveis, hadde dette vært ideelt.

*Du* er altså ditt barns modell! Det er gjennom de voksnes eksempel at barna lærer hvordan de bruker fjernsynet og hva de foretrekker å se. Men det er grunn til å tenke over om du vil sette grenser dersom barn velger å se program med et innhold du selv ikke kan stå inne for. Det går an å formidle til barna dine at du ikke ønsker at de skal bruke mye tid på å se serier der vonde konflikter og brutte forhold uten håp dominerer. Men TV kan likevel være med på å formidle positiv læring om samspill mellom mennesker. Dramaserier beregnet på unge seere, filmer fra barnas perspektiv med både et realistisk og optimistisk budskap, kan gi hjelp til menneskelig vekst, uten at samspill mellom mennesker fremstilles som ren idyll.

### *Tror du krigen kommer hit?*

Et annet spørsmål er i hvilken grad foreldre skal skjerme barna for sterke og skremmende inntrykk fra TV-skjermen, når TV gjenspeiler realitetene i det samfunnet vi lever i. Er nyhetsbilder fra krigen i Kosovo riktig og god informasjon for 10-åringen eller mest egnet til å skape unødvendig uro? Balansen mellom å skjerme og informere er vanskelig. Barn reagerer forskjellig på sterke bilder. Det er i første rekke et spørsmål om «dosering»: Hvor mye skal barn informeres via fjernsynet, og hvor mye informasjon skal de få gjennom for eksempel skole og foreldre? På skolen og hjemme kan man snakke om krig og katastrofer, sult og forbrytelser på en langt grundigere måte og i en tryggere situasjon enn de inntrykkene man får gjennom raske, «sterke» fjernsynsbilder med vanskelig voksenkommentar.

Da NRK sendte et spesialprogram for barn en lørdag kveld mens

Kosovokrigen raste på sitt verste, spurte 11-åringen: «Tror du krigen kommer hit?» Hensikten med programmet var å gi kunnskap om realitetene, men samtidig forsøke å ta barns redsel på alvor i en slik situasjon. Foreldre må vurdere «risikoen»: Blir barna redde, lei seg og utrygge eller tåler de sterk informasjon gjennom levende bilder? Det er først og fremst foreldrenes ansvar å skape en realistisk forståelse av den virkeligheten vi lever i. Voksne kan bidra med å skape nødvendige nyanser i bildet.

### *Hvem eier fjernkontrollen?*

Å regulere hva barn ser på fjernsyn er blitt langt vanskeligere enn tidligere. Det eksisterer en rik flora av tilbud, stort sett døgnet rundt. Småbarnets mediebruk er relativt lett å ha oversikt over, selv om kommersielle kanaler som Disney, Fox Kids og Cartoon Network sender «vegg til vegg», fra tidlig om morgenen til sent på ettermiddagen. Småbarna har hjemmet som sin hovedarena og mediebruken begrenses blant annet av leggetidene. Det er naturlig at regulering fra foreldrene avtar etter hvert som barna blir eldre. Dette handler om frigjøringskamp fra foreldrene hvor de unge utfordrer de grensene foreldrene setter. De ønsker ofte å ta avstand fra foreldrenes vaner og atferd. Dette kan være fordi de liker andre program, men det kan også ligge en protest i det å velge andre kanaler og programmer.

Uenighet og konflikt mellom foreldre og barn om kanal- og programvalg er ikke sjelden. I en slik situasjon er det to viljer som trekker i hver sin retning. På kort sikt er det mest behagelig å gi etter «for å få fred». Når foreldre vil si nei, betyr det å være tilstrekkelig overbevist om at «jeg handler riktig». I en situasjon der foreldre og barn ser sammen, kan dette ofte utløse betydelig uro og krangel. Innen visse rammer gir det barna en følelse av trygghet at foreldrene bestemmer. Men det må også være mulighet for kompromisser. Den ene gangen får barna oppfylt sine ønsker, den andre gangen de voksne. Foreldre har beskrevet spørsmålet om å regulere hva barna skal få lov til å se som det mest kontroversielle tema i familien. I familier med flere fjernsynsapparater ser ofte de litt større barna TV alene. «Gutta» vil se sport, mens resten av familien vil se «såpe» og drama. Når slike konflikter oppstår, hvem får da «siste stikk»? 14-åringen beskriver konflikten slik:

*Jeg sier at jeg skal se på det, og så kommer mamma og sier at jeg kan gå et annet sted å se på... Vi driver og krangler litt fram og tilbake, men jeg tror jeg alltid vinner egentlig.*

Det er en fordel å være orientert om hva barna ser. Da er det lettere å gå inn i en diskusjon om innholdet. Hva familien ønsker å se på fjernsyn, blir ofte gjenstand for forhandlinger – og konflikter. Også her er det viktig å være tydelig og ikke vike unna konflikter, men gi til kjenne sitt eget ståsted. Å velge hva man skal se på TV, er en måte å markere sin uavhengighet fra foreldrene på. De unge vil hevde sin rett

til å bli betraktet som voksne – en slags symbolsk måte å gi uttrykk for sin selvstendighet og «voksenhet» på. Foreldre forsøker å definere forholdet mellom barnet og fjernsynet enten ved å gi tillatelse til å se eller sette grenser på tid eller på innhold som de ikke finner passende. Fjernsyn kan bli som et middel i maktkampen om «hvem som har kontroll».

## Ungdom — på jakt etter egen identitet

Hvem *er* jeg, hvordan *blir* jeg og hva *vil* jeg, kan være den store overskriften på tenåringens tilværelse. I forskningssamtaler om fjernsyn med ungdom hevder de unge at fortellinger som gjenspeiler historier om dem selv og den verden de skal gå inn i, er nært og relevant fjernsyn for dem. Slike fortellinger kan være et verktøy til å forstå seg selv og verden omkring.

Tenåringene søker seg til populærfiksjon hvor internasjonale såpe-serier utgjør en stor del av tilbudet, i sær på de kommersielle kanalene. Disse seriene handler om hverdagsdramaer med kjærlighet og sjalusi, med unge gutter og jenter som hovedpersoner. Om dette er en erfaringsverden som voksne ønsker at tenåringene skal identifisere seg med, må foreldrene selv avgjøre. Men medieinnhold som de unge velger å se, er med på å gi dem en felles referanseramme.

Hva er det som gjør at mange unge er oppslukt av disse seriene? Er det her de unge finner sine helter og modeller, sine drømmer og håp om fremtiden? Finner de mønstre for sin livsstil og utvikler holdninger og smak først og fremst gjennom påvirkning fra fjernsynsskjermen? Dersom barn og unge skal kunne identifisere seg – ønske å være lik og ta etter – en mediefigur, må følelsesmessig engasjement og innlevelse være til stede. Det er i så fall dette som er drivkraften bak de unges identifikasjon med mediemodeller. Der hvor de unge kjenner igjen personen og opplever en likhet med han eller henne, kan disse fungere som forbilder for atferd. Men unge seere underkaster seg ikke passivt påvirkning fra ulike medieforbilder. Studier blant annet om ungdoms forhold til helter og idoler tyder på at den nære og lokale påvirkning fra venner og familie har atskillig større gjennomslagskraft i dagliglivet enn medie-idolenes ofte sjablonmessige og lite troverdige livs-eksempler.

..... *Baywatch er bare klisjé. Det er dokker som løper rundt på stranda og tror dem er deilige. Så er det bare plast, alt samma. Jeg har sett det et par ganger, hvis jeg ikke har annet å gjøre. Jeg skjønner ikke hvorfor, sier 14-åringen.*

Helter fra mediene som modeller har ikke særlig stor gjennomslagskraft. I følge de unges egne utsagn, ser de *Baywatch*, ikke fordi de vurderer programmet som godt fjernsyn og figurene i *Baywatch* som idealer, men fordi disse programmene fyller andre funksjoner enn å være et godt underholdnings- og kulturtilbud. De gir «mental hvile».

De fleste barn og unge har en kritisk distanse til slike serier og idealene fra dem.

### *Hvorfor ser vi fjernsyn?*

Fjernsynsseing kan fylle mange funksjoner samtidig. Å se fjernsyn betyr å slappe av etter en skoledag. Det kan også være en måte å dyrke fellesskap med familie eller venner på. Men vi ser også fjernsyn for å se programmer som kan gi informasjon og kunnskap. Mange tenåringer gir uttrykk for at de ser TV samtidig som de gjør andre ting. Fjernsynet blir en tilleggsaktivitet. En matbit foran TV'en etter skoletid er en vanlig hverdagssituasjon for mange unge. Når barn og unge ser TV sammen med foreldre, søsken eller venner, er det ikke bare programmene som er det viktige. Det er samvær i selve seer-situasjonen – det å ha noe å være sammen om – som er viktig.

I en svensk undersøkelse blant barn og ungdom om hvorfor de så fjernsyn, svarte de slik: Først og fremst så de fjernsyn for å bli underholdt, dernest for å få informasjon. Men de ga også uttrykk for at fjernsynet hadde sosiale funksjoner. Endelig svarte mange at fjernsynsmediet var lett å ta til, alltid tilgjengelig og de kan se mens du gjorde andre ting. Dette er de samme funksjonene som voksne gir uttrykk for at fjernsyn har for dem.

Med et stadig rikere tilbud av fjernsynskanaler er «zapping» – det å bruke fjernkontrollen til i raskt tempo å skifte fra en kanal til en annen – en måte å orientere seg på og lete etter det som interesserer. De unge ser innom program på forskjellige kanaler et kort øyeblikk. En del foreldre har tolket dette som at de unge er rastløse og ukonsentrerte. Men å bruke fjernkontrollen kan også sees på som en måte å velge på. Mange unge er kritiske og ønsker ikke å se hva som helst.

### *Passive seere?*

Forholdet mellom barnet og fjernsynet kan sees på som et dynamisk møte. Barn bearbeider og skaper mening i det de ser. Budskap mottas og oppfattes ulikt på grunn av at seere har ulike forventninger, erfaringer, følelser og kunnskaper. Dette gjør også at fjernsynet treffer og appellerer til barnet på ulike måter. Vi ordner inntrykkene på forskjellig måte, har forskjellige «briller» på, alt ut fra våre tidligere erfaringer, vår evne til å resonnerer samt vårt utviklingstrinn og modenhetsnivå.

Spørsmålet om vi er aktive eller passive når vi ser fjernsyn, avhenger av de funksjonene fjernsynet har i en gitt situasjon. Når tenåringen gir uttrykk for at han sitter som «slakt foran TV'en – der havner man når man er sliten, når man ikke orker å bruke hode eller kroppen til noe annet», kan han neppe karakteriseres som særlig aktiv. Formålet var jo nettopp å kople av. Når unge seere derimot gir uttrykk for at «det er all right at du får noe fornuftig inn i alle programmene», og for eksempel velger å se et dokumentarprogram, da står vi overfor en aktiv seer.

Undersøkelser viser at barn og unge er i stand til å reflektere over og vurdere det de har sett. Dette tilsier at å se fjernsyn også kan innebære aktive mentale prosesser.



### *Video*

Video er en slags utvidelse av fjernsynet. Med videoen kan man velge tidspunkt og innhold selv, stanse for å studere enkeltscener nærmere og spille av innholdet om igjen. Mange unge bruker videoen som «utsatt TV», og leier filmer som en del av weekend-hyggen med vennene. Med videoen kan man følge med på *Friends* selv om man er på trening når programmet går på lufta. De unge tar opp TV-program, låner filmer fra andre eller leier videofilm. Selv om de unge ikke har video hjemme, ser de video hos venner eller andre steder. Barn og unge ser mer på video enn voksne, selv om den tiden 9–15 åringer bruker på å se video har gått noe ned i løpet av 90-årene, særlig blant gutter. Video er mer et ungdoms- enn et barne-medium. Småbarna ser mest på populære barneprogram fra TV og bruker videoen som en «reprise-kanal». Barn og unge ser mest på kjøpe- og leievideo, mens voksne ser mer på opptak fra fjernsynet. I de fleste videobutikker finnes det en egen barne- og familieavdeling. Videokassetter kan også lånes på bibliotek.

Ifølge norsk lov skal ethvert videogram som selges eller leies ut, utstyres med et registreringsmerke fra Statens Filmtilsyn. Men dette betyr ikke at hver enkelt film blir kontrollert i forhold til sitt innhold. Video-importørene har selv et redaktøransvar og står ansvarlig for filmens innhold.

## 3: TV- og dataspill

Barn og unges nye underholdningsmedium



TV- og dataspill er forskjellig fra film og fjernsyn fordi de forutsetter interaktivitet: Spilleren kan påvirke handlingen og velge mellom ulike alternativer eller løsninger. Når spilleren er delaktig i handlingen, gir dette mulighet for å leve seg inn i en fantasiverden.

Dataspillene lagres enten på datamaskinenes harddisk, en CD-rom eller en egen spillenhet som koples til fjernsynet. De formatene som dominerer i dag er Nintendo 64, Gameboy, Playstation og CD-rom.

### Hvem spiller dataspill?

*Spill er ikke noe som jeg holder på med hver dag. Jeg spiller når jeg har lyst, én eller et par ganger i uken. Det kommer an på hva jeg ellers skal gjøre. Det er morsomt å spille når spillet er nytt, etter en stund går man lei, så ligger spillet en måned eller sånn og så er det morsomt igjen, sier Maria, 11 år.*

Undersøkelser av barn og unges bruk av medier viser at omtrent halvparten av alle barn i aldersgruppen 8–15 år spiller dataspill en vanlig dag. De bruker i gjennomsnitt litt over en halv time på spill daglig. Blant småbarna, 3–7 år, er det langt færre som er interessert i dataspill. Én av fire småbarn spiller dataspill daglig og de bruker bare 10 minutter til dette. Dataspill er først og fremst en aktivitet for gutter

mellom 8 og 15 år. Interessen for dataspill avtar mot slutten av tenårene. Blant alle 16–24-åringene er det bare én av fire som spiller dataspill en vanlig dag.

Barn spiller dataspill først og fremst hjemme sammen med søsken eller kamerater. Dataspill er derfor ofte en sosial aktivitet. Kamerater går også på besøk til hverandre for å spille sammen, byttelåne og kopiere hverandres spill. Dataspill er ikke bare lek, det handler også om å lage fortellinger som spilleren er med på å skape sammen med andre.

## Lek og lær, action og eventyr

Grovt sett kan dataspill deles inn i disse kategoriene:

- Sportsspill der handlingen forsøker å etterligne virkelige idrettsgrener som fri-idrett, boksing, slalom og fotball. Spilleren har rollen som et «vanlig» menneske som ofte må velge strategi.
- Strategispill der spilleren skal planlegge fremgangsmåte for å nå et mål. Disse spilltypene domineres ofte av krigsscenarioer. Enkelte har et voldelig innhold, spesielt krigspillene.
- Eventyr- og rollespill som består av en magisk verden, ofte hentet fra film og eventyr som Gulliver eller Titanic. Her bor både mennesker og fantasiskikkelser. Spilleren skal unngå farer og løse mysterier. En del av disse spillene har også et action-preget innhold.
- Actionspill der spilleren for eksempel er en trent elitesoldat som utfører blodige oppdrag. Gjennom sterke visuelle og auditive effekter får man inntrykk av at man selv blir truffet eller skyter selv. Mange av de «problematiske» spillene befinner seg her.
- Plattformspill der spilleren styrer sin figur gjennom en færefylt labyrinth ofte lagt til en tegnefilmverden.
- Brettspill som etterligner spill som sjakk, backgammon, Trivial Pursuit og Monopol. Disse inneholder ikke vold.
- Lek- og lær spill inneholder generelle leke- og læreoppgaver i en blanding, for eksempel læring av bokstaver. Spillelementer er ofte laget som tegneserieaktige verdener.

Gutter liker omtrent alle disse genrene like godt, mens jentene velger ut noen av dem. De liker eventyrspill best med sportsspill på annenplass. De er på langt nær så begeistret for action- og strategispill som guttene. Når dataspill er så mye mer populært blant guttene, kan det blant annet skyldes at spill er laget for en «guttekultur» med skyting og slåssing. Produsentene har forsøkt å utvikle spill og genre for jenter, for eksempel «Barbies skjønnhetssalong». Hovedmengden av dataspillene på markedet er ikke voldelige, selv om vi også finner spill med skildringer av vold og sex.

Noen hevder at spill ikke passer for småbarn, de under 7 år, fordi det krever en viss datakyndighet for å kunne takle spillkontrollene. Men det nyeste på markedet i utlandet er spill som nettopp er spesielt laget for de minste barna, 2–3 åringene. Disse skal være helt fri for

«sterke scener» og tar ofte utgangspunkt i klassiske TV-serier som *Teletubbies* eller bøker som *Tassen*. Lek-og lær-spillene kan være egnet til å introdusere dataverdenen selv for de minste barna. En 4–5-åring kan ha glede av enkle lek-og lær-spill, men først og fremst som en aktivitet sammen med voksne.

## Hva er det som gjør spill populære?

*På rommet til Bastian, 13 år, er det leker og bøker i en salig blanding. Akkurat nå er han intenst opptatt av «Pokemon»-spillet på PC'en. Han spilte først alene, men senere har de to yngre brødrene hans og noen av vennene hans også blitt med. «Jeg synes dette er morsommere enn andre spill», sier Bastian. «Det handler om å trene Pokemonene og gjøre dem bedre. Spillet inneholder så mange detaljer at du ikke greier å bli ferdig med det på en stund. Jeg synes det er gøy at det følger med en historie.»*



Barna er selv aktive når de spiller, noe som gir en følelse av mestring og kontroll. De synes det er gøy når de får til å løse gåter og problemer. Det er spennende å beseire fienden i fantasiens verden. Det øker selvtilliten. Spillene har samme slags tiltrekning som utallige actionfilmer, men med den forskjellen at man på en helt annen måte er delaktig i handlingen fordi man kan påvirke den selv. I samspill med kamerater blir man utfordret til å takle risiko og mestre farer. På den måten kan spillene oppmuntre til samarbeid og til å løse problemer i fellesskap. Når barn spiller dataspill, går de på oppdagerferd og leter etter løsninger forutsatt at de spiller spill som passer for deres egen alder. Barna kan selv regulere tempo og framdrift når de skal lære noe nytt. Det er en utfordring å være tålmodig og utholdende nok til å starte om igjen når man mislykkes med å gå fremover i spillet.



Når småbarn holder på med lek-og lær-spillene, lærer de seg å kjenne igjen bokstaver og tall, utvikler begreper og evne til å se likheter og forskjeller. Spillene blir en levende «billedbok». Dataspill kan også øve opp øye/hånd koordinasjon og evne til å orientere seg i et visuelt rom. Spillene utfordrer også evne til å huske og konsentrere seg. For mange barn er dataspill en inngang til dataverdenen, til å mestre datamaskinens strategi.

## Hva er vi redde for?

Er dataspillene en digital lekeplass der spilleren drar ut på en ansvarsløs egotripp og bruker vold for å løse problemer? Noen er redde for at dersom barn og unge bruker mye av fritiden til å spille dataspill, vil det føre til at de blir passive og isolerte. Spillingen vil fortrenge andre verdifulle aktiviteter som tradisjonelle leker og sport. Voksne er bekymret for at barn kan bli «hekta på spill» slik at computeren blir en erstatning for mye annen menneskelig kontakt og samspill. Andre er redde for at kravene som noen spill har til høyt tempo, presisjon og effektivitet blir et mål i seg selv som innfører nye stressmomenter i barnas liv.

Uansett spillets form og innhold – i det øyeblikk dataspill blir en besettelse som går utover andre aktiviteter, gagnar det ikke lenger spilleren selv om han får en «sterkt forbedret øye-hånd koordinasjon». De fleste barn blir ikke avhengige av datamaskinen. Men noen ganske få blir «hektet» og kan bli det så sterkt at de mister kontrollen over eget tidsforbruk. Bare i helt ekstreme tilfelle kan man snakke om at de blir avhengige av spill på den måten at de vil foretrekke «dataen» fremfor virkeligheten.

## Offentlig regulering

Barnas spillaktivitet foregår ofte utenfor familiens fellesareal, «på rommet». Derfor har foreldre mindre mulighet til å påvirke bruken ved å sette grenser, diskutere og sette seg inn i innholdet sammen med barna. Foreldrene har hovedansvaret for hva de unge foretar seg, men det offentlige har også et ansvar for å legge forholdene til rette slik at foreldre kan ta avgjørelser på vegne av barna.

Mange spill er derfor merket med en anbefalt aldersgrense – ofte en nedre grense som for eksempel 11 år +, som er utarbeidet av bransjen selv. Dette skal være en veiledning og en hjelp for foreldre og gi kunnskap om hvilke spill som egner seg på forskjellige alderstrinn. Flere eksempler på slik merking er: *Mummitrollet*: passer for barn fra 4 år, *Myter og legender*, fra 10 år og oppover og krigsspill som er merket med 15 år +. Noen spill har også kort «varedeklarasjon» på innholdet, for eksempel at spillet inneholder «animated violence and blood.» Aldersgrensene er vurdert i forhold til innholdet i spillene. Men merkingen har ikke alltid tatt utgangspunkt i norske forhold. Ikke alle

spill er merket. Det synes som merkingen i Norge oftest forekommer på spill som er beregnet på barn i førskole- og småskolealder. Det er vanskelig å passe på at slike aldersgrenser håndheves konsekvent. Det oppstår et problem når for eksempel et spill henvender seg til aldersgruppen 10–15 år, men har et voldsinnhold som er sammenlignbart med innholdet i en voksenfilm og derfor ikke egner seg for barn.

Dataspillene holdes i dag fremdeles utenfor filmlovens virkeområde. Men dataspill er regulert ved hjelp av straffelovens paragraf § 382, der det heter at «det er straffbart å utbre film, videogram eller lignende der det i underholdningsøyemed er gjort bruk av grove volds-skildringer». Men det er et problem å definere hva «utilbørlig bruk av grove voldsskildringer» innebærer når det gjelder interaktive spill. Regulering av dataspill kommer også inn under forbudet mot pornografi som omtales i straffelovens § 204. Med hjemmel i disse paragrafene i straffeloven settes det en øvre grense for hva som er lovlig innhold i slike spill. Med dette som utgangspunkt kan visse dataspill forbys. Ingen spill i Norge er til nå forbudt etter disse lovene.

## Hvor går grensen?

Mange foreldre synes det går en klar grense ved å si nei til spill som tydelig inneholder vold. Å si til en 8-åring at «dette spillet får du ikke lov å spille for det inneholder skyting» er et klart og konkret budskap. Andre foreldre ønsker ikke for mange spill av den typen som kan føre til kommersielt press, hvor det oppstår et «sug» etter kort eller leker som «hører til» spillene. Her er det mye vanskeligere å sette grenser fordi dette innebærer en mer «abstrakt» vurdering. Mange foreldre ønsker seg et system med veiledende aldersgrenser slik vi har for kino-film i dag, for å beskytte barn mot virkninger som redsel, engstelse og uro. En film kan for eksempel være merket med 7 års grense. Det betyr at filmen kan virke skremmende på de aller minste.

## Hva bør foreldre gjøre?

Mange barn og unge har mye større kunnskaper om ny teknologi og mye større spilleferdighet enn foreldrene. Foreldre kan føle seg kulturelt og teknologisk fremmed overfor dataspillene. Dette fører til en betydelig generasjonskløft der voksne hverken kjenner til dette mediet eller har spilt dataspill. Foreldre bør ha førstehånds kjennskap til innholdet dersom de skal kunne regulere hvor mye barna spiller og hva slags spill barna skal ha tilgang til. Det kan de bare få gjennom å spille sammen med barna. Dette gir også en god mulighet til å snakke om innholdet og om hvorfor barna nettopp er engasjert i det spillet de holder på med. Mor eller far kan jo av og til hoppe over Dagsrevyen og heller gå inn i spillverdenen en kort ettermiddagsstund. Men hver familie må selv vurdere om det å spille spill «akkurat nå» er måten å være sammen på eller er det andre aktiviteter som heller bør priori-

teres. Foreldre har ikke ubegrenset med tid og overskudd. Igjen handler det om å variere de aktivitetene barn og foreldre kan være sammen om – noen ganger til glede mest for barna, andre ganger til glede for begge parter.

Noen foreldre forsøker å kontrollere hva barn ser på TV og video, men synes ikke dette er nødvendig når det gjelder dataspill. Spill som markedsføres som egnet for barn, synes de ikke at de behøver å vurdere selv. Ansvaret for dette er allerede tatt av andre «autoriteter». Ofte er spill knyttet til titler på TV-program eller filmer for barn som foreldre tror er passende. Men det er ikke alltid tilfellet. Titler kan villede. «Snille» eventyrtitler kan vise seg å ha et helt annet enn «snilt» innhold. Før foreldre slipper mindreårige barn løs på opplevelsesspill, bør de prøve dem selv og vurdere om spillet er egnet for sitt barn.

Konkrete hverdagsrutiner er én måte å regulere bruk av spill på. De yngste barna under 10 år bør kanskje få tillatelse av mor eller far før de bruker PC'en. Det går an å avtale med 12-åringen at «her i huset spilles det bare når leksene er gjort og eventuelle plikter i familien er fullført». Tidsbruk er et spørsmål om balanse. Hvis 12-åringen holder på over en lengre periode med dataspill slik at han gir opp sport, bruker minimal tid på leksene og neglisjerer venner, er det grunn til bekymring. Spillene bør ikke bli til barnas «beste venn». Opplever du som forelder at det er på vei til å bli slik, kan det for eksempel være en idé å innføre en «spillefri» dag eller gi barna en tidskonto som gir rammer for hvor mye tid barna får lov til å bruke på dataspill. Men intens bruk av dataspill er et sjeldent og ofte et midlertidig problem for de fleste. Det er når spillene har nyhetens interesse at det spilles mest intenst.

## Hvalitetstesting

*Mads, 13 år, er ivrig foran PC'en. Han er dyktig med datamaskinen og mestrer den på en imponerende måte. Han jobber med å lage klassens egen Webside på skolen.*

*Mor kaster et blick på hva Mads spiller akkurat nå – det var ganske skjærende lyder som fløy gjennom rommet. Her er både skyting og blodstenk. Mor ser nærmere på spillet og er klar i sitt budskap: «Dette spillet får du ikke ta inn i vårt hus. Det inneholder sterke scener med blod, død og ødeleggelser som vi ikke ønsker at du skal more deg med.»*

Spillet hadde dessuten en aldersgrense som tilsa at det bestemt ikke var egnet for personer under 16 år. Mads hadde kopiert spillet fra en kamerat. Mor og Mads snakker etter dette mye om hvilke spill som er gode og dårlige. Mads ønsket seg et spennende dataspill til fødselsdagen. Det fikk han av foreldrene. Innholdet i dette ble nøye vurdert av mor og far på forhånd.

Det er lettest å ha oversikt over de spillene som barna spiller hjemme. Men heller ikke innenfor hjemmets fire vegger er regulering lett å få til. Tenåringen er vanligvis ikke særlig begeistret for at mor eller far griper inn i hans «private univers». Å spille spill med innhold som er på grensen av det mor og far liker, kan være én av mange måter å markere sin selvstendighet på. Opposisjon er en del av prosessen på vei til å bli voksen. Men 10-åringen spiller også spill hos kamerater eller laster ned spill via Internett. Der har mor og far mindre mulighet til å kontrollere hva barna velger å spille. Selv om «mine» grenser er tydelige overfor mitt barn, kan nabofamilien ha andre holdninger og andre grenser. En diskusjon på et klasseforeldremøte om barnas bruk av dataspill kan avklare noe. Felles holdninger gir klarere budskap til barna, også utenfor hjemmets fire vegger.

Selv om det finnes spill med høyt voldsinnhold på markedet, er de mest solgte spillene i dag familiespill og barnespill. TV-spillene har pr. definisjon hittil vært innskrenket til hjemmet. Noen TV-spill finnes som arkadespill i spillehaller med spilleautomater som betales med mynt. Dette kommer til å endres. De nye konsollene, for eksempel Gameboy Advanced og Nintendo 128 som kommer til Norge i år 2001, har nettkapasitet som innebærer at fremtidens TV-spill kan spilles over Internett på samme måte som dataspillene. Mye taler for at data- og TV-spill kommer til å bli mer avanserte både grafisk og innholdsmessig med stadig større muligheter til å konstruere spill i naturtro realistiske univers med sinnrikt konstruerte eventyrverdener og mer realistiske lyd- og bildeeffekter.

## 4. Internett

*Beate holder på med prosjektarbeid på skolen om mordet på President John F. Kennedy. Hun spør både far og bestefar om de kan fortelle henne noe om det. De slo opp i et leksikon, men det var for gammelt. Ingen av dem hadde fått sjekket ut saken på biblioteket. Men familien har datamaskin og modem og da kan de koble seg opp til verdens største leksikon – Internett. Beate går inn på [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com) og søker på John F. Kennedy og blir henvist til emnet «assasination» – mord. Der finnes det en side som viser til en rekke gode artikler om dette.*



### Hva er Internett?

Internett er et verdensomspennende nettverk for datakommunikasjon og informasjonsspredning. Internett er ofte forbundet med populære betegnelser som «cyberspace» og «informasjonsmotorveien» – et slags grenseløst samfunn hvor alle kan «møtes» og diskutere, utveksle synspunkter og bli venner. Det globale Internettet er bygd opp av et svært stort antall mindre nett hvor man kan kommunisere med hverandre ved hjelp av et felles sett kommunikasjonsregler. Ingen «eier» dagens Internett. Det finnes ingen sentral kontrollinstans. I dag kan alle interesserte skaffe seg adgang til Internett, dvs. en «brukerkonto». Man tegner et abonnement hos en leverandør og kobler seg opp via modem og et linjesamband. Med abonnementet følger vanligvis også brukerprogrammer for elektronisk post, World Wide Web-oppkopling og andre sentrale Internett-tjenester.

## Søkemotorer

Det er WWW – websidene og søkemotorene – som har gjort Internett tilgjengelig for brukerne. Disse gjør det enkelt for brukeren å søke informasjon. Web-sidene kan inneholde både tekst, lyd og bilder. Hver web-side har sin egen adresse. Lenker binder sidene sammen med andre sider. En lenke er et ord eller et ikon hvor pilen ved berøring endrer seg til en liten hånd på skjermen. Denne bringer brukeren til en annen tekst på WWW eller til et annet dokument. De to mest vanlige navigasjonsprogrammene heter Internett Explorer og Netscape.

De mest kjente søkemotorene på World Wide Web er Yahoo ([www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)), Excite ([www.excite.com](http://www.excite.com)), Lycos ([www.lycos.com](http://www.lycos.com)), HotBot ([www.hotbot.com](http://www.hotbot.com)), Alta Vista ([www.altavista.com](http://www.altavista.com)) og Kvasir ([www.kvasir.no](http://www.kvasir.no)). Kvasir er spesielt egnet for norske forhold. De forskjellige søkemotorene vil lokalisere temaene forskjellig og har dermed hver sine spesielle trekk. Søkemotoren Yahoo har for eksempel et omfattende innholdsregister, der man kan skrive inn et søkeord eller klikke på en av de flere hundre på forhånd utvalgte kategorier med de mest populære web-sidene som dekker spesielle interessefelt. En annen populær søkemotor er Metacrawler ([www.metacrawler.com](http://www.metacrawler.com)) som søker opp andre søkemotorer hvor man kan søke på ulike tema og som er rangert etter hvor populære de er. Dejanews ([www.dejanews.com](http://www.dejanews.com)) grupperer for eksempel 50.000 diskusjonsgrupper inndelt i mange ulike tema. Scour.Net ([www.scour.com](http://www.scour.com)) har multimediafiler med oppslagssider som inneholder musikk og film- og videoklipp.

## Unge databrukere

Barn og unge lærer seg å bruke data i stadig yngre alder. Det foregår for eksempel prøveprosjekter i flere barnehager i Norge hvor barn lærer seg opp i bruk av dataverktøy, mest for å spille forskjellige dataspill som er pedagogisk oppbygd. Barn og unge får også en viss dataopplæring i skolen. Men størstedelen av slik opplæring foregår i hjemmene, ofte sammen med kamerater.

Blant 8–15-åringene er det én av fire som bruker Internett en vanlig dag. De bruker i gjennomsnitt 10 minutter på Internett daglig. Blant 16–24-åringene er det én av tre som bruker Internett daglig. De eldste er dermed enda mer interessert i å bruke Internett enn de yngre og de bruker dobbelt så lang tid, 20 minutter. Interessen for å surfe på skjermen og å chatte – snakke sammen via datamaskinen – øker når tenåringene blir eldre.

Nett-generasjonen bruker teknologien til å lære, undersøke og utforske problemer, de analyserer og skriver. Via Internett kommuniserer barn med andre og de sitter ofte sammen med andre når de har kontakt på nettet og «chatter» – diskuterer med hverandre. For ungdom er digitale medier et middel til å få kontakt med andre ungdommer og utvikle forhold til hverandre. Tid brukt på nettet er

aktiv tid. Barn og unge bruker nettet til å diskutere problemer med hverandre og søker råd blant jevnaldrende på nettet. 13-åringen kan for eksempel ha 4 «vinduer» åpne:

Hun sender mail til bestemor.

Hun er Kramer i Seinfeld som oppfører seg som han i et annet «chat-rom.»

Hun kan være «fan» i håndballklubben og chatte med andre om håndball.

Hun kan flørte med noen som ikke har hennes egentlige navn.

## Internett for barn og unge

I et hjem som har Internett-abonnement er det i utgangspunktet fritt fram å surfe innom alt mulig stoff. Det finnes også hundrevis av artige og spennende lenker som representerer trygge oppslag for barn og unge. Eksempler på slike er YAHOO LIGANS – THE WEB GUIDE FOR KIDS ([www.yahooligans.com](http://www.yahooligans.com)) som omfatter en liste med mange hundre forskjellige Web-sider for barn og tenåringer. Disse sidene er kategorisert ut fra tema som sport, musikk, nyheter og leker. MAMAMEDIA ([www.mamamedia.com](http://www.mamamedia.com)) inneholder sider med idéer til aktiviteter for barn sammen med et søkeredskap som viser til en samling av Web-sider for barn. KID'S WAVE ([www.safesurf.com/kids-wave.htm](http://www.safesurf.com/kids-wave.htm)) viser en liste som er organisert etter alder: yngre barn, eldre barn samt foreldre, og innhold: for eksempel tegneserier og stoff om romfart. Web-sidene har mottatt «the SafeSurf's godkjennings-stempel (the SafeSurf Organization). THE AMERICAN LIBRARY ASSOCIATION'S GREAT SITES FOR KIDS ([www.ala.org/parent-spape/greatsites/amazing.html](http://www.ala.org/parent-spape/greatsites/amazing.html)) henviser til over 700 Web-sider for barn og foreldre, lærere og andre «som bryr seg om barn». Web-sidene har tema som kunst, underholdning, litteratur, språk, mennesker før og nå, og vitenskap og teknologi.

Mange leksika for eksempel har nå også gått over til elektronisk publisering, for eksempel ENCYCLOPEDIA BRITANNICA ([www.britannica.com/](http://www.britannica.com/)) og CAPLEX ([www.Caplex.net](http://www.Caplex.net)). Disse er det gratis tilgang til, mens for andre må det abonneres. Det er også mange andre aktuelle web-sider for barn både for å søke kunnskap og underholdning slike som:

..... <http://bibliotek.kulturnett.no/barn>

<http://bibliotek.kulturnett.no/barn/lese.htm>

[www.sol.no/barn](http://www.sol.no/barn)

[www.yahooligans.com/](http://www.yahooligans.com/)

[www.klovn.no/](http://www.klovn.no/)

[www.tv2.no/barn](http://www.tv2.no/barn)

..... [www.nrk.no/barn](http://www.nrk.no/barn)

De fleste foreldre synes det er et viktig ledd i barn og unges utdanning at de lærer å bruke ny teknologi. Det er et middel til å finne informasjon og kunnskap som kan gi de unge økt kompetanse i fremtiden. Gjennom Internett får man tilgang til oppdatert kunnskap og ikke minst et internasjonalt perspektiv på mange viktige spørsmål.

## På godt og vondt

For en rekke barn og unge er ny informasjonsteknologi et naturlig aktivitetsmedium. Det er en enkel vei til en sammensatt og spennende verden. Denne verdenen inneholder mye som kan være nyttig, men som også kan være spekulativt. Man må også være på vakt mot de uheldige sidene. På Internett finnes informasjon for de fleste tenkelige formål. Er det behov for ulike produkter, kan slike bestilles direkte fra PC'en; lovlige som ulovlige. Det finnes mange miljøer som ungdom på denne måten kan komme inn i og som bidrar til å skape et rikt oppvekstmiljø. Men det kan klart også være problemer med å sette grenser i forhold til hva som er ulovlig eller på andre måter uheldig.

Internett er tatt i bruk som en ny distribusjonskanal blant annet for barnepornografi. Dette gir tilgang til spekulativt materiale med porno, sex og vold og representerer en svært betenkelig utvikling. Via Internett kan barn og unge piratkopiere og se på ulovlig pornografi uten at foreldrene har anelse om hva som skjer. Den som legger ut materiale på Internett, vil kunne bli strafferettslig ansvarlig for dette, også p.g.a. innholdet i materialet – om det for eksempel er ærekrenkende eller pornografisk.

Barn og unge som bruker data og Internett aktivt, risikerer ikke bare å bli involvert i den forstand at de uforvarende kan gjøre ulovlige





handlinger. De kan også selv bli utsatt for ulovlige handlinger. Sjikane, tyveri av identitet og krav om å oppgi personlige data, er noen kjente former for nettkriminalitet. Barn og unge kan også komme i kontakt med overgripere, for eksempel pedofile, via pratekanaler på Internett.

Status blant kamerater er et viktig element i datamiljøene. Fra Internett kan det lett kopieres ned ferdigprogrammerte «script» – oppskrifter. Med slike verktøy er det mange som ønsker å utfordre sikkerheten i ulike datasystemer. De som er i et belastet miljø og som klarer å passere «brannvegger» og andre sikkerhetsforanstaltninger, oppnår anseelse blant sine kamerater. Den som i slike miljøer selv klarer å lage programmer som knekker sikkerhetskoder, når imidlertid høyest på rangstigen. «Hackere» er en betegnelse som brukes på personer som bryter seg inn i andres datasystemer på en ulovlig måte.

Det er et tankekors at nye datamaskiner leveres med anti-virus programmer, som for eksempel Surf Control, Cybersitter 2000 og Cyber Patrol, men ingen leveres med programmer som kontrollerer og reduserer uønsket databruk blant de unge. Voksenverdenens sosiale kontroll er ofte fraværende i den virtuelle verden. Det som barn og unge vet er ulovlig i den virkelige verden, vil de ikke umiddelbart klare å forstå er ulovlig i den virtuelle verden.

## Er filter en løsning?

Det er viktig å ha kjennskap til hva som finnes og går an å søke seg fram til på nettet slik at foreldre kan diskutere med og veilede sine barn i hvordan dette kommunikasjonsmidlet skal brukes.

En vei å gå for å sette grenser for «uønskede søk», er å installere filtre. Filterprogrammene virker på to måter: Uønskede web-sider blokkeres av en kontinuerlig oppdatert database over «fy-sider» og i tillegg kontrolleres ord man søker på mot en ordliste. Hvis du søker på sex eller porno i SOLs søkemotor KVASIR, får du dette svaret:

«Kvasir skal være en tjeneste for hele familien, og ingen skal føle seg støtt av søkeresultatene som dukker opp på skjermen. For å unngå pornografiske søk gir vi begrensede søkemuligheter på dette området i tidsrommet 08.00 til 20.00 på alle dager.»

Neppe alle barn er i seng kl. 20. De som er ute etter porno på nettet, vil alltid kunne finne det. Men programmene som sjekker ord og uttrykk, har en tendens til å stoppe eller hindre langt mer enn hva de gir inntrykk av i egenreklamen. Listen over «fy-sider» kan aldri bli komplett, ettersom nye nettsteder oppstår i en helt annen fart enn kontrollørene har mulighet til å utarbeide. Det perfekte filtret vil vi aldri klare å lage. Noen av dem er også enkle å uskadeliggjøre for datakyndige unger.

## Kid Desk

Kid Desk er et eksempel på et filter som lager en innebygd barnevennlig og beskyttet Internettleser. Dette vil si at foreldrene får mulighet til selv å bestemme hva som er best for sitt barn. Dette er ment å gi barnet et trygt og lukket nettmiljø der de fritt kan leke, lære og utforske. Her kan foreldre lage «et skrivebord» for hvert barn ut fra ulike interesser, behov og modenhet og fylle det med internettområder og programmer som foreldrene synes passer. På den måten ser barna bare det som finnes på skrivebordet deres, slik at foreldrene kan kontrollere tilgang til harddisk, PC og Internett. Hvis filtre kan hjelpe 10-åringen til surfe sikkert, er det flott. Hvis barnet ditt kommer over noe uønsket, er det bedre å snakke om det først enn med en gang å gi barnet dårlig samvittighet for å ha gjort noe galt.

## Hva bør foreldre gjøre?

Mor og far bør følge med enten barna holder på med spill og oppgaver fra barnesidene eller søker informasjon om spesielle tema. De voksne bør kjenne til barnets søk og være klar over hva slags innhold som blir formidlet via skjermen. Når 10-åringen begynner å interessere seg for å bruke Internett, kan det være en idé å snakke igjennom dette på forhånd: Hva som finnes – av godt og vondt. Her er noen regler og rutiner på sin plass. Foreldre må lære barna nettvett. Det er ikke nok å stole på filtre som stopper tilgangen til visse web-sider. En del foreldre holder kanskje barna borte fra Internett fordi det er så mye «ekkkelt» der.

Cyberspace er en ny og spennende verden. Ta en tur ut på nettet og søk på web-sider som du synes er gode og spennende sammen med barna dine. Det er lettere å finne frem til kjøreregler hvis dere lager dem ut fra konkrete eksempler på «ja-sider» og «nei-sider». For mange barn og unge er dette en ny og spennende «lekeplass». Hele verden er under tastaturet. Mye av diskusjonen om barn og Internett i dag handler om sikkerhet. Men en sikker web-side er ikke alltid en «god» web-side. Om barn og unge skal «få noe ut av» en web-side, avhenger blant annet av om innholdet:

- Motiverer til å lære noe nytt.
- Inviterer til å skape, bygge eller uttrykke/skrive noe selv «online» – det gir følelse av mestring.
- Gir rom for aktiviteter som innbyr til ulike løsninger eller resultater.
- Gir utfordringer som betyr at man kan holde på med aktiviteter om igjen og om igjen, slik at aktivitetene er i stadig utvikling i takt med barnet.
- Appellerer ved å ha en god design.

Diskutér disse kjennetegnene med barn ([www.MaMaMedia.com](http://www.MaMaMedia.com)) som en måte å øve opp evnen til selv å vurdere sine søk på Internett.

*Redd barna* har utarbeidet nettvettregler som er enkle sikkerhetsregler beregnet på ungdom som bruker nettet.

## Ni gode råd til deg som legger ut på tur i Cyberspace (<http://www.reddbarna.no>):

- Fortell aldri noen du treffer på Internett hvor du bor, ditt telefonnummer eller navnet på skolen din, med mindre dine foreldre eller læreren gir deg tillatelse.
- Ikke send bilde av deg selv, kredittkortnummeret eller andre bankopplysninger eller annen personlig informasjon uten å spørre foreldre eller lærer først.
- Passordet er ditt. Gi det aldri til noen, selv ikke til din beste venn.
- Avtal aldri å møte noen som du har truffet på Internett uten godkjenning fra foreldre eller lærer. Spør en voksen om å være med på det første møtet som bør skje på et offentlig sted.
- Ikke bli værende i en samtalegruppe (chat-room) hvis noen sier eller skriver noe som gjør at du føler ubehag eller blir redd. Fortell alltid om det til foreldre eller lærer.
- Svar aldri på frekk, grov eller uanstendig E-post eller post på nyhetsgrupper (News). Si alltid fra til foreldre eller lærer om du kommer over ekkelt eller grovt språk eller bilder.
- Vær deg selv, ikke gi deg ut for å være noe annet eller noen andre enn deg selv.
- Husk at om noen gir deg et tilbud som virker for godt til å være sant, så er det sannsynligvis det.



## 5. Påvirkning fra levende bilder

FNs konvensjon om barns rettigheter fokuserer på et konstruktivt forhold mellom barna og mediene. Artikkel 17 handler spesifikt om medier. Den legger vekt på både barns adgang til informasjon og rett til å bli beskyttet mot mediens skadelige effekter. Ett av underpunktene handler om behovet for beskyttelse. Partene skal, heter det blant annet: «oppmuntre utviklingen av passende retningslinjer til vern av barnet mot informasjon og stoff som er skadelig for hans eller hennes velbefinnende». Denne formuleringen gir uttrykk for en generell strategi for å skjerme barn mot uønsket påvirkning fra mediene. Men den gir ingen konkrete regler som skal håndheves.

Sentralt i debatten om påvirkning fra levende bilder har vært og er frykten for negativ påvirkning, spesielt i form av å utvikle aggressiv og voldelig atferd. Som helhet synes ikke undersøkelser å gi belegg for at voldsskildringer i levende bilder i seg selv fører til voldelig atferd hos normalt fungerende barn og unge. Når barn og unge begår voldshandlinger, må det sees på som et resultat av samspillet mellom mange forskjellige sosiale forhold, hvor opplevelse av voldshandlinger i levende bilder kan være én av flere medvirkende faktorer. Men senere års forskning har også spesielt pekt på at levende bilder like fullt har muligheter til å gi både informasjon og opplevelser av positiv karakter. Frykten for negativ påvirkning bør ikke drukne i de muligheter som fjernsyn, dataspill og Internett også kan gi.

### Impulser til vold

Selv om medieinnhold ofte kan lede særlig yngre barn til å si, gjøre eller leke noe av det de har sett, er disse impulsene oftest kortsiktede. Riktignok kan barn ta etter det de har sett og imitere, men det innebærer ikke at de har integrert de normer og vurderinger som har ført til en tilsiktet aggressiv handling. Også unge og voksne kan få «tips» om hvordan vold kan utføres, som de kan anvende om de i en krisesituasjon opplever at de har behov for slike «tips». Men det betyr ikke at mediene alene har forårsaket voldelig atferd. Følgende utsagn kan være et eksempel på en forenklet og misforstått tenkning: En lærer opplevde at 3.klassingene slåss mye mer ute i skolegården nå enn tidligere. Hans forklaring var «grei»: «De har nok sett for mye på Turtles!»

Det som betyr mest for utfallet av mediepåvirkning er barnets ballast, det miljøet barnet lever i og de modeller og eksempler det har i form av levende mennesker. Kjernes spørsmålet handler om hva barnet bringer med seg til skjermen, om det er robust eller engstelig, hvilke erfaringer det har gjort tidligere og hvilke normer og holdninger det allerede har tilegnet seg. Medie-innholdet har sjelden en direkte innflytelse på våre handlinger. Å se på vold i dataspill fører ikke til voldsatferd hos en veltilpasset ungdom i en omsorgsfull familie.

Forestillinger og følelsesreaksjoner fra mediene blandes med alle andre forestillinger, normer og vurderinger som barn har fått fra familie, skole og kamerater. I alminnelighet har egne erfaringer med og inntrykk fra andre mennesker større betydning enn inntrykk fra mediene. Det er denne smeltedigelen av inntrykk som øker eller minsker vår tendens til å handle på en bestemt måte.



## Noen påvirkes lettere

Noen undersøkelser viser at vold fra bildemedier kan føre til aggressive reaksjoner hos visse barn. Enkelte barn som i utgangspunktet er aggressive, blir påvirket i retning av mer aggressivitet dersom de opplever mye vold gjennom mediene. Det kan være mange grunner til at aggressive barn i større grad enn andre barn søker seg til vold i mediene. Disse er ganske sikkert sterkere tiltrukket av et innhold hvor de kjenner seg selv og sin egen atferd igjen, et innhold som støtter deres eget selvbilde og forsterker de normer og oppfatninger som de allerede har. Undersøkelser om ungdoms medievaner viser at blant dem som likte actionspill, var tendensen til å ha deltatt i asosiale handlinger (slåssing og tyveri) høyere enn blant dem som ikke likte slike spill. Men man kan ikke konkludere med at ungdom som spiller actionspill blir kriminelle eller voldelige. Generell aggressivitet har sammensatte sosiale årsaker. Det kan lede til både asosial atferd og til en tendens til å like voldelige spill. Her vil disse ungdommene kjenne seg igjen.

Underholdningsvolden i mediene påvirker ikke direkte antallet voldshandlinger i samfunnet, men av og til kan det bidra til å forsterke allerede eksisterende aggressivitet hos enkelte personer. Barn og unge som er usikre og isolerte og som lever i miljøer der det er vanlig å bruke vold for å løse konflikter, blir lettere påvirket av vold i mediene.

## Likegyldighet og redsel

Det ser også ut til å være slik at mennesker som opplever mye vold gjennom mediene, kan bli mer likegyldige til den virkelige volden som de måtte møte i sin hverdag. Vold i bildemediene kan med andre ord lede til en slags tilvenning og en likegyldig og mer tolerant holdning til voldelig atferd. Vi lærer oss til å tåle stadig mer av sterke bilder og mister noe av de umiddelbare sterke følelsesmessige reaksjoner.

En annen form for påvirkning er at både fiktiv og virkelig medie-vold kan føre til at vi blir redde. Ofte nevner barn fiktiv vold på TV som skremmende blant annet fordi de ser dette oftere enn virkelig vold. Vold i nyheter oppleves som noe som er langt bort fra deres hverdag. Men når barn lever seg inn i en voldsom situasjon i et realistisk program, når de opplever at dette kan hende meg, da er den realistiske medievolden mer skremmende. Sterke scener på Dagsrevyen fra sultkatastrofen i Afrika kan være en sterkere og mer skadelig opplevelse enn fredagens Detektive. Dersom man ønsker å redusere mulighetene for at barn blir utsatt for vold, er det kanskje den virkelige og ikke den fiktive volden i mediene som barn bør skjermes for.

Opplevelsen og virkningen av voldelige bilder varierer også i forhold til alder og modenhetsnivå. Små barn som ennå ikke har etablert faste normer og holdninger, er mer påvirkelige enn eldre barn og voksne. Småbarn er derfor også særskilt sårbare for påvirkning. Et annet perspektiv på uønskede konsekvenser fra mediene er at det kan være fare for at normer og verdier oppløses som følge av strømmen av vold. For barn som ser mord og voldtekt rimelig ofte, vil handlinger som tidligere var forbudte, nå framstå som mulige. Selv om mediene ikke er den viktigste kilde til påvirkningen, kan idealer fra mediene påvirke barns sosiale og kulturelle forestillinger.

## Konklusjon

Underholdningsvolden i mediene kan sees på som et symptom på at vi lever i et samfunn der vold er en del av hverdagen for mange. Hovedkilden til voldelig atferd ligger et annet sted enn i mediene, for eksempel i nasjoners vold mot hverandre eller foreldres vold mot barn. I en familie med en nær kommunikasjon mellom barn og foreldre, vil uønsket påvirkning fra mediene ha mindre betydning for utvikling av atferd og holdninger. Den viktigste form for påvirkning for å hindre voldsatferd, er at voksne er tydelige modeller som klart tar avstand fra å bruke vold for å løse dagliglivets konflikter. Derfor er det viktig at foreldre og andre voksne i barnehage og skole er tydelige, slik at barna får klarere normer fra voksne å forholde seg til. Vold på skjermen kan være skadelig, men mest skadelig er det der inntrykkene mottas uten motforestillinger fra de voksne.

## 6. Avslutning

### *Familien Hansen i år 2010*

*Far og mor, Mia 12 år og Ole 10 år, har hver sin mobiltelefon med hver sin personlige kode. Den har de tilgjengelig hvor de enn er. I mobiltelefonen sitter et lite datakort. Den vet det meste om deg: For eksempel hva du er interessert i av fjernsynsprogram eller hva du mest søker etter på Internett. Dette vet den enten fordi du har gitt den et skjema med din personlige interesseprofil eller fordi den følger med på alt du gjør. Ole får tekstmeldinger på mobiltelefonen og noen små bilder. «Det er fest hos Beate i kveld.» Men det kommer også melding om at Mia må se favorittsåpen. Markedet «vet» at det er en hot serie for Mia og venninnene.*

*Alle i familien har hvert sitt TV-apparat. Mobiltelefonene brukes som fjernkontroll foran PC'en eller TV-apparatet. Ole får opp en meny side hvor han kan velge å se nyhetsendingen i TV som gikk for 4 timer siden eller den hotte såpeserien akkurat nå. En sjelden gang ser far og Ole TV sammen i stua. Med en programmeny fra 100-vis av kanaler går diskusjonen hett om hva de skal se. Ole går etter en stund heller opp på rommet sitt og ser TV via Internett. Da slipper han foreldrenes kontroll!*

Den teknologiske utviklingen vil i løpet av få år endre mediebildet dramatisk. Vi vil få flere hundre kommersielle TV-kanaler som vil konkurrere om kundene, ikke minst barn og unge. Samtidig blir en rekke nye medietjenester tilgjengelig, for eksempel «video-on-demand» hvor videofilm bestilles over telefonnettet, computerspill (dataspill) pr. telefonnettet og med mulighet for tekst-, lyd- og bildekommunikasjon via datanettet. En slik utvikling vil føre til at det blir langt vanskeligere å opprettholde en offentlig regulering av elektroniske medier. Mens det i dag er mulig for eksempel å regulere video-utleie til barn og unge gjennom lovgiving, vil denne muligheten forsvinne når videofilmer kan bestilles privat via telenettet, ofte på verdensbasis.

# 7. Sammenfatning av råd til foreldre

Nedenfor presenterer vi 10 råd som er en sammenfatning i korte punkter av alle kapitlene. Det må understrekes at rådene må tilpasses den individuelle situasjon i den enkelte familie.

- Vis interesse for hva barnet ditt ser på TV, finner på Internett og engasjeres av i dataspill. Gi uttrykk for hva du mener og begrunn det.
- Snakk sammen om innhold og tidsbruk før du setter grenser eller kommer med forbud.
- TV- og dataspill er ikke det beste leketøy for barn under 3 år. 3-åringen trenger konkrete erfaringer ved å ta på, snakke og lukte på.
- Jo yngre barna er, desto viktigere er det at du som voksen «står hos». Spill dataspill sammen med barnet ditt.
- Hvis barn opplever skremmende scener fra bildemedier, la barnet fortelle og ta i mot reaksjoner. Da er sjansen mindre for marerittaktige opplevelser.
- Vær kritisk og selektiv når du vurderer et TV-program eller et spill. Sjekk aldersgrensene. Alt er ikke like OK.
- PC'en bør ikke være barnas beste venn. Bruk av TV, dataspill og Internett bør være underordnet andre aktiviteter som lekser, lek og idrett og samvær med andre mennesker.
- Hvis du er bekymret for den tiden som går med til mediebruk, prøv å finne grunnen til dette. Det er ikke alltid mediene som har skylden.
- Hvis du selv er en kritisk mediebruker, er det store sjanser for at barna dine blir det også.
- Søk samarbeid og meningsutveksling med andre foreldre, for eksempel gjennom klasseforeldremøter. Felles regler gjør det ikke så lett for de unge å bruke «alle andre får lov».



## Et aktivt foreldreansvar

Mediebruk utfordrer foreldreansvaret. Kanskje virker det som et «forstørrelsesglass» fordi det blir nødvendig for foreldre å velge mer aktivt «når skal jeg være der sammen med mine barn og hvorfor er det viktig å være sammen og for eksempel spille dataspill *akkurat nå*? En diskusjon om tidsbruk og innhold vil være en kontinuerlig prosess som vil endre seg blant annet med barns alder og med de vurderinger du til enhver tid står for. Det å være foreldre handler blant annet om å ta stilling til hva som er godt eller ikke godt for mitt barn, ikke bare i form av forbud og grenser, men som en dialog mellom voksne og barn i og om den digitale framtid.



# Litteratur til videre lesning

## *Bøker/hefter*

Gjelsten, Gudmund og Asbjørn Simonnes: *Å vekse opp i eit medie-samfunn*. Oslo, 1997, Det norske Samlaget.

Hake, Karin: *Fjernsynsbarn*. Oslo, 1993, Universitetsforlaget.

Hake, Karin: *Barn og unges fjernsynsverden. Et utviklingsperspektiv*. Oslo, 1998, Ad Notam Gyldendal.

Haldar, Marit og I. Frønes: *Digital barndom*. Oslo, 1998, Ad Notam Gyldendal.

Werner, Anita: *Barn i fjernsynsalderen*. Oslo, 1994, Ad Notam Gyldendal.

## *Video*

*Vær forsiktig lille øye*. En video om barn og bildemedier. Finnes hos Norsk Filminstitutt. Dronningens gate 16. 0152 Oslo.

## *Brosjyre*

*Bildemediene – venn eller uvenn?* En brosjyre for foreldre /foresatte med barn i alderen 3–15 år. Finnes hos Statens filmtilsyn. Dronningens gate 16, 0102 Oslo.

## *Internettsider*

<http://www.reddbarna.no>

<http://bibliotek.kulturnett.no/barn>

<http://www.filmtilsynet.no>

<http://medieeven.nls.no>

[www.sol.no/barn](http://www.sol.no/barn)

<http://bibliotek.kulturnett.no/barn/lese.htm>

[www.yahooligans.com/](http://www.yahooligans.com/)

[www.klovn.no/](http://www.klovn.no/)

[www.tv2.no/barn](http://www.tv2.no/barn)

[www.nrk.no/barn](http://www.nrk.no/barn)

# Materiell i forbindelse med programmet for foreldreveiledning

## 1. "Det viktigste i barne-oppdragelsen"

Bok om temaene: Utvikling av empati og styring av aggresjon. For fagpersonell på helsestasjon, i barnehage, barneverntjeneste og skole, m.m. Magne Raundalen Pedagogisk Forum. Oslo 1996.

## 2. Samspill foreldre og barn

Program for å styrke kontakt og samspill mellom foreldre og barn i aldersgruppen 0-2 år:

1. Ringperm *Samspill foreldre og barn* med tekstark til foreldre. Frode Heian
2. Bok *Tidlig samspill. Veileder for helsestasjonspersonell*. Frode Heian
3. Video *Tidlig samspill - en eksempelsamling*. For foreldregrupper. Inter@Media Universitetet i Oslo. Regi: Bjørn Skaar
3. ICDP - International Child Development Programmes  
Program for å fremme barns psykososiale utvikling:
  1. Tre bøker for foreldre *Du og jeg, Sammen ut i verden og Samspill, selvstendighet og samarbeid*. Henning Rye Vett & Viten AS, Asker 1996.
  2. Video *Når du og jeg er sammen*. For foreldre om samvær med barn 0-6 år. Inter@Media Universitetet i Oslo. Regi: Bjørn Skaar
  3. Bok *Ledet Samspill*. For fagpersonell på helsestasjon, i barnehage og barneverntjeneste, m.m. Karsten Hundeide Vett & Viten AS, Asker 1996
  4. Video *Ledet samspill - program for helsestasjon*. Video *Ledet samspill - program for barnehage* Inter@Media Universitetet i Oslo. Regi: Bjørn Skaar
  5. Informasjonshefte *Åtte temaer for godt samspill*. For foreldre som deltar i grupper. Karsten Hundeide
4. Temahefter
  1. *Adopsjonsfamilien. Informasjon og veiledning til adoptivforeldre* Amalia Carli og Monica Dalen Pedagogisk forum 1997.
  2. *Mobbing blant barn og unge. Informasjon og veiledning til foreldre*. Dan Olweus og Cecilia Solberg Pedagogisk forum 1997.
  3. *Foreldre - til barns beste. Om barneoppdragelse før og nå*. Harald Thuen og Hilchen Sommerschild Pedagogisk forum 1997.
  4. *Små barns sorg. Informasjon og veiledning til foreldre*. Atle Dyregrov Pedagogisk forum 1997.
  5. *Syke barn i familien. Informasjon og veiledning til foreldre*. Elin Hordvik og Marianne Straume Pedagogisk forum 1997.
  6. *Barn og unges medie-verden. Informasjon og veiledning til foreldre*. Karin Hake Pedagogisk forum 2000.
  7. *Fedre og barn. Informasjon og veiledning til foreldre*. Berger J. Hareide og Jan B. Moe, Pedagogisk forum 2000.

---

Det må ikke kopieres fra dette heftet i strid med åndsverksloven og fotografiloven eller i strid med avtaler om kopiering som er gjort med Kopinor, interesseorgan, eller rettighetshavere av åndsverk.

