



BARNEVAKTEN TEMAMAGASIN, NR. 2, 19. ÅRG. SEPTEMBER 2019, LØSSALG: 75.-

DIGITAL BARNDOM



TEMA

SPILLING

HVOR MYE SKAL
PODEN FÅ SPILLE?

PENGEBRUK

Tømmer barna
lommeboken?

VERDENSMESTER

Norske Emil er
best i Fortnite

VOLD

Er inntrykkene
skadelige?



LEDER

DEN VANSKELIGE BALANSEN

SPILLING ER en av de viktigste fritidsaktivitetene for barn og unge, og de populære spilltitlene vekker stort engasjement og spillglede hos svært mange. Og det handler ikke bare om å vinne den neste omgangen eller å klare det neste brettet. Nei, spillverdenen er en stor sosial arena der man utvikler en rekke ferdigheter og knytter bånd med venner – og får nye venner, gjerne på helt andre kanter av verden.



RUNE H. RASMUSSEN, REDAKTØR

SAMTIDIG ER spillverdenen i konstant utvikling, og det mangler ikke på dilemmaer og problemstillinger som dukker opp. Hvordan skal vi forholde oss til aldersgrensene? Er det mulig at barn kan bli mer aggressive av å spille skytespill? Hvordan bevisstgjøre barna på at det finnes mange spill som har utspekulerte mekanismer for kjøp i spill? Og hva er egentlig passe tid til spilling? Dette er bare noen få av mange utfordringer man kan møte på. Heldigvis finnes det råd som kan være til hjelp på veien, og i dette magasinet kan du lese mer om disse og andre aktuelle problemstillinger knyttet til spilling.

BALANSEN mellom spillglede, læring og alt det positive spillverdenen har å by på, og utfordringene som følger med, er ikke lett å finne. På en side kan det være på tide å slå et slag for at spill som kultur skal få høyere status, på linje med andre fritidsaktiviteter. På den annen side må det være lov å være litt kjip og si nei til det man ikke ønsker at barna skal eksponeres for, som spill med høy aldersgrense. Dette gjør voksenrollen både utfordrende og spennende. Konflikt kan det bli, men dersom barna opplever at vi viser interesse og engasjement for spillingen, da kan det bli lettere å ha en dialog med bevisstgjøring og etablering av rammer som ruster barna til å håndtere utfordringer og finne en god balanse i hverdagen, samtidig som de kan ha glede av alt det spennende og nyttige i spillenes verden.



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

Nettside
barnevakten.no
facebook.com/barnevakten.no/

Besøksadresse
Fjøsangerveien 45
5054 Bergen

Postadresse
Postboks 2420 Solheimsviken
5824 Bergen

Redaktør
Rune H. Rasmussen

Ansvarlig redaktør
Leif Gunnar Vestbøstad Vik

Grafisk design
Rune H. Rasmussen

Illustrasjonsfoto
Shutterstock

Foto av ansatte
Studio 1 fotografene

Trykk
Bodoni

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



12 SPILLER BARN FOR MYE?



4 HVORFOR ER FORTNITE SÅ POPULÆRT?



LÆRING GJENNOM DATASPILL

20

INNHold

8 **VEIEN TIL VM**
Hvordan bli virkelig god?

16 **VALG AV SPILLKONSOLL**
Fordeler og ulemper

18 **POSITIVT ENGASJEMENT**
Barna vil at vi skal bry oss

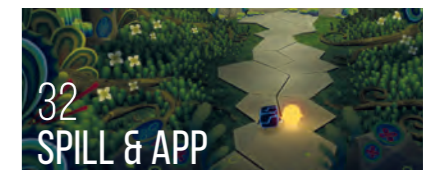
19 **GODE RÅD OM SPILLING**
Barnevaktens spillråd

22 **VOLD I SPILL**
Hva er skadelig?

26 **BLAKKER BARN DEG?**
Spilling kan være dyrt



30 FILM



32 SPILL & APP



34 SPØR KJELLAUG

HVA ER EGENTLIG GREIA MED FORTNITE?

Barn og unge får rett og slett ikke nok av det populære skytespillet. Hvorfor har Fortnite tatt av så til de grader? Vi stilte spørsmålet til tre syvendeklassinger og spillforsker Rune Mentzoni.

TEKST: KRIS MUNTHE



2017 var året da Fortnite ble en del av dagligtalen til barn (og foreldre) over hele landet. Spillet har eksplodert i popularitet siden da, og når det ikke prates i spillverdenen, er Fortnite like gjerne et samtaleemne i skolegården og andre steder der barn og unge omgås.

Men hvorfor har så mange blitt oppslukt av det nettbaserte skytespillet?

– For det første er dette et spill det er enkelt å komme i gang med, sier Rune Mentzoni, førsteamanuensis ved Institutt for samfunnspsykologi på Universitetet i Bergen.

– Terskelen er lav og grafikken og utformingen i spillet gjør at dette er intuitivt for nykommere. Allikevel er det en bratt læringskurve og man må tåle å tape mye i begynnelsen.

Men så har utviklerne fått til et premiss der man fortsatt har det gøy selv om man taper. Spillet har heller ikke en slutt. Hver kamp har en viss varighet, men man kan stadig hive



Foto: Eivind Senneset, UIB

seg på nye runder, gå opp i nivå og låse opp kosmetiske gjenstander. På den måten får man alltid noe nytt å strekke seg etter.

Et sosialt spill

Tidligere barndomsgenerasjoner måtte møtes ansikt til ansikt for å være sosiale. Barn og unge i dag tilbringer mye av sin fritid og sosiale liv bak en skjerm. Og Fortnite er i den sammenheng blitt et sted der man ikke bare underholdes, men også møter venner, ifølge syvendeklassingene Viljar, Sivert og Amanda.

– Det er sosialt å spille Fortnite. Jeg pleier å spille sammen med de i klassen min. I spillet må vi snakke sammen, planlegge angrep og bestemme hva vi skal gjøre. Vi bruker hodetele-

foner og mikrofon for å prate. Fortnite er også et kreativt spill der vi kan bygge alt fra hus til bilbaner i en egen byggedel i spillet. Da må man bruke fantasien sin, forteller Viljar.

Amanda setter også pris på de mange uttrykkene i spillet, som at spillfiguren kan sette i gang dansebevegelser. Midt i kampens hete kan to bitre motstandere pause, stoppe opp og sette i gang rytmiske bevegelser i takt med musikk.

Det finnes konflikter

Sivert er også enig i at spillet er et sosialt og hyggelig sted, men påpeker at godtonen fort kan snu ved at man blir uenige om noe eller slenger stygge bemerkninger til hverandre.

– Noen ganger krangler man med de man spiller med. Det kan hende

«Foreldre misforstår litt om de tror spillet bare handler om skyting og dreping»

at man finner gode våpen i spillet, og så stjeler noen på laget ditt disse før deg. Så blir man sur på dem. Jeg har også hørt noen diskutere om hvem som har kulest skin i spillet og om hvem som er best. Jeg har også blitt kalt stygge ting og fått banneord slengt etter meg, sier Sivert.

Viljar har opplevd det samme. Da har både han og Sivert flere strategier som de tar i bruk for å håndtere ufin oppførsel.

– Når praten blir stygg hender det

at jeg bare går fra gruppa. Det er også mulig å «mute» stemmechatten til andre spillere slik at man slipper å høre på dem. Om det har vært en krangel med en klassekamerat er vi sjeldent langsinte. Neste dag møtes vi på skolen, og så er det på en måte greit igjen. Man tenker ikke over det lengre. Det som skjer i spillet skjer der, og så er man ferdig med det, sier Viljar.

Viktigst å ha det gøy

For de tre syvendeklassingene er det viktigst å spille med noen de kommer overens med og opplever en hyggelig tone med, fremfor å velge de som er «best» i spillet.

– Jeg velger ikke partnere i klassen ut ifra hvem som er skikkelig god. I stedet tenker jeg over hvem jeg spil-



Syvendeklassingene Viljar, Sivert og Amanda synes det er morsomt og sosialt og spille Fortnite, men de har også opplevd å bli kalt stygge ting og sett mobbing på chatten.

«Fortnite er også et kreativt spill der vi kan bygge alt fra hus til bilbaner i en egen byggedel i spillet»

ler best sammen med. Det handler om å kommuniserer godt og spille med de som jeg ofte er enige med. Selv om det er gøy å vinne kamper, så er det ikke det som er det viktigste, sier Viljar.

Den tankegangen deler også Sivert. I sin fartstid i spillet har han vunnet over to hundre kamper totalt.

– Mer enn bare det å vinne kampen handler det også om hvordan jeg gjør det underveis i spillet. Det å få inn noen «kills» før jeg selv dør for eksempel, eller at jeg får til noe bra. Jeg pleier å velge partnere som jeg har det hyggelig med. I starten, når jeg begynte å spille, var jeg nok mer opptatt av å velge noen gode sånn at jeg kunne vinne mye. Men nå er det ikke så viktig lenger. Jeg har jo

vunnet mange ganger allerede, sier Sivert.

Mer enn «kills»

I sin enkleste form handler Fortnite om å kjempe mot hundre spillere til en person eller ett lag står igjen som vinner. Men det skjer mye i kulisene som gir spillet mening og verdi utover bare det å «drepe flest mulig», mener Mentzoni.

– Foreldre misforstår litt om de tror at spillet bare handler om skyting og dreping. Dette er ikke det sentrale i spillet. Like viktig er elementene med taktikk og konkurranse. I spillet starter man med ingenting og må bygge seg opp underveis. Å få suksess handler om det å tenke strategisk og det

å samarbeide med venner. Det er mange måter å vinne spillet på, og det bygger på en variasjon av strategi og taktikk. I tillegg må man jobbe med presisjon med sikte og evne til å bevege seg i spillet.

Og samarbeid er absolutt et viktig aspekt av Fortnite, ifølge Mentzoni.

– Noen foreldre ser bare barnet sitt fastklemt foran skjermen, og det er det. Men samtidig skjer det mye interaksjon med andre. En av de viktigste årsakene til at Fortnite er blitt så utbredt, er at spillet er sosialt og at man har en meningsfull opplevelse sammen med venner.

«Mestring» er også et stikkord, og det å bli bedre i spillet er noe som holder på interessen over tid, mener Mentzoni.

«Spillutviklerne har forandret litt for mye på spillkartet akkurat nå»

– På samme måte som i sjakk eller fotball, så har Fortnite en tydelig ramme med et bestemt sett med regler og struktur. Spillet endrer seg ikke bemerkelsesverdig mye. Utviklerne er gode på å finne balansen mellom det å legge til små endringer som gjør spillet nytt og spennende, men uten å snu alt opp ned slik at man ikke mestrer spillet lenger. Selv om man i stor grad gjør det samme om og om igjen, så skjer endringen i en selv. Altså, man jobber hele tiden med å forbedre egne ferdigheter og får en progresjon, sier Mentzoni.

«Skins» er overvurdert

Fortnite er i utgangspunktet gratis, men har muligheter for kjøp av kosmetiske gjenstander som endrer på utseendet til spillfiguren. Både Amanda, Viljar og Sivert har lagt inn noen kroner i spillet, men samtidig er iveren til å bruke ekte penger nokså laber akkurat nå.

– Jeg har brukt litt penger, men jeg synes egentlig det er bortkasta. Man kan heller bruke pengene sine på andre ting. Du blir ikke noe bedre av å ha en skin i spillet, og jeg kunne like gjerne ha latt være, sier Amanda.

Viljar mener at de som bruker mye penger på Fortnite også signaliserer at de er gode på å kaste bort pengene sine.

– Du skryter bare av at du er god

på å kaste bort penger. Du ser litt kulere ut i spillet med en ny skin, men det er det. Det hjelper deg ikke på noen som helst måte, sier Viljar.

Var gøyere før

Før var tidsbruken stor på Fortnite. Men etter hvert som spillet har vært på markedet en stund, veksler Amanda også med andre spill, som for eksempel Splatoon 2 til Nintendo Switch. Sivert og Viljar har begynt å spille en del Minecraft igjen.

– Fortnite var kjempegøy før og jeg kommer nok til å spille det mer igjen. Nå går det litt i perioder. Men jeg spiller det flere ganger i uka. Problemet er at spillutviklerne har forandret litt for mye på spillkartet akkurat nå. Det kommer endringer hele tiden. Før var det grønt og fint overalt, men så la de til ørken, snø og en meteoritt. Alt ser litt rotete og rart ut nå. Jeg skulle ønske det var mer sånn som før, sier Sivert.

Amanda sier at Splatoon 2 også er sosialt når man spiller på nett. Det samme gjelder for Minecraft der både Sivert og Viljar spiller sammen. Det er et veldig kreativt og morsomt spill, enes guttene om. Både Amanda, Viljar og Sivert er allikevel overbevist om at de kommer til å fortsette å spille Fortnite i lang tid fremover. Spillet blir ikke lagt på hylla i nærmeste fremtid. ■



HVA ER FORTNITE?

- Fortnite betegnes som et spill innen sjangeren «battle royale»
- Det er et nettbasert skytespill der hundre spillere kjemper til en person eller et lag står igjen som vinner
- Man blir sluppet ut i fallskjerm på en øy der man må leite etter våpen og utstyr som ligger strødd rundt omkring
- Det er også mulig å samle materialer for å bygge baser, bruer, trapper og mer
- Spillområdet foregår innenfor en krympende sirkel og blir stadig mindre. Står man utenfor denne dør spillfiguren etter en stund
- Man kan spille alene og på lag med to eller fire. I tillegg dukker det opp andre lagkombinasjoner etter hvert som spillet oppdateres



Foto: Sarah Slier - AFP

16 år gamle Emil «Nyhrox» Bergquist Pedersen vant nylig 13 millioner kroner og tittelen «verdensmester» i Fortnite. Både far og sønn forteller om veien fra hobby til å bli en profesjonell e-sportsutøver.

TEKST: KRIS MUNTHE

VEIEN TIL Å BLI VERDENSMESTER

«For å bli virkelig god i Fortnite, eller i et hvilket som helst annet dataspill, må det mer til enn bare et høyt timetall foran skjermen»

Omtrent alle barn (og de fleste foreldre) har hørt om Fortnite. Det populære skytespillet har fått en enorm popularitet, og i mars bikket antall spillere 250 millioner på verdensbasis.

Men nøyaktig hva er det som gjør at spillet fenger så veldig? Vi tok en prat med Emil (16), som nylig stakk av med seieren i verdensmesterskapet i Fortnite, samt pappaen Frank Pedersen.

– Spillet Fortnite er gratis, noe som gjorde at det var enkelt for meg å begynne med spillet. I starten syntes jeg det var gøy med de kreative elementene i spillet, som at man kan bygge med materialer, bruke teknikker for å bygge raskt og at man må reflektere og planlegge for å komme langt i spillet, forteller Emil Bergquist Pedersen.

Startet som hobby

Pappa, Frank Pedersen, forteller at det hele opprinnelig startet som en hobby for Emil. En datamaskin ble

kjøpt for konfirmasjonspengene, og sønnen har, til tross for å ha blitt verdensmester, ikke spilt i mer enn tre år.

– Han syntes det var gøy å spille med vennene sine. Etter hvert oppdaget Emil at han egentlig var ganske god i spillet. Det endte opp med deltagelse i en norsk turnering og posisjon på andreplass. Så ble Emil plukket opp av et fransk e-sportslag

høsten 2017. Etter det ble det flere turneringer og mer strukturert trening. Denne vinteren kvalifiserte Emil seg til VM i Fortnite og resten er, som du vet, historie, sier Frank.

På veien fra hobby til VM-tittel spurte vi Emil om synet på spillet har endret seg etter at det ble mer alvor.

– Det er fortsatt gøy å spille, men nå er jeg mer bevisst på å trene teknikker og strategi for å utvikle meg. Epic Games, som har utviklet spillet, kommer ofte med forandringer som gjør at spillet blir «rotete» i stedet for bedre. Spillutviklerne er samtidig flinke til å justere seg etter tilbakemeldinger fra spillerne. Så nå synes jeg Fortnite er blitt ganske bra, og de har klart å utvikle spillet slik at du stadig må tilpasse deg og lære nye ting, mener Emil.

Hva kreves for å vinne VM?

For å bli virkelig god i Fortnite, eller i et hvilket som helst annet dataspill, må det mer til enn bare et høyt

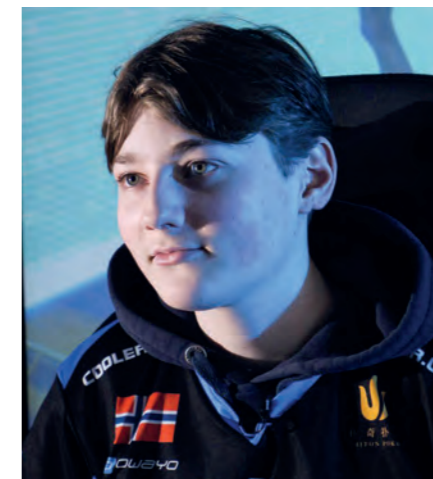


Foto: Cooler Esport



Foto: Cooler Esport

timetall foran skjermen, mener Emil.

– Du må spille mye, men ikke for mye. Det er viktig å gjøre andre ting som å være med venner og koble av. Spiller du hele tiden vil du gå lei, og du klarer ikke å bli bedre. Det jeg har gjort er å trene på teknikker i treningsarenaer sammen med andre eller for meg selv. Så har jeg brukt det jeg har trent på når jeg har deltatt på turneringer. Jeg har også lært mye av å reise til utlandet for å konkurrere på større arrangementer, noe som har gitt meg god læring i det å være i en stor sal der alle spillerne er samlet, i stedet for å sitte på rommet mitt alene, sier Emil.

Faren til Emil har også vært opptatt av nettopp dette. Og det å ha gode rammer rundt spillingen har vært viktig selv om timetallet foran datamaskinen har økt.

– Tidlig i løpet spurte jeg Emil

om han virkelig ville gå for dette og bli skikkelig god. Da fikk vi en dialog om hva som måtte til. Søvn var et nøkkelord. I starten var det mer ukontrollert med spilling ut på nattetid. Så laget vi rammer for spilletid i ukedagene og for helgene.



Foto: Privat

Skole og kosthold var også viktig. I tillegg har det vært viktig for Emil å koble helt ut iblant uten skjerm, og heller være med venner, sier Frank Pedersen.

Nå som Emil er i gang med andre året på videregående, tilpasser skolen timeplanen på samme måte som de gjør for andre toppidrettsutøvere. Det betyr fysisk aktivitet og trening i skoletiden, og tilpassede dager der Emil får trene på teknikker og ferdigheter i spillverdenen.

Men det har ikke alltid være like enkelt å kombinere skole med spillingen, ifølge Emil.

– Særlig når det har vært turneringer. Jeg har ofte vært trøtt og sliten på skolen etterpå, men jeg har etter hvert prøvd å få en rutine for å unngå det, blant annet ved å legge meg på hverdager til passende tider. Det er også litt slitsomt med foreld-

rene mine som har mast på meg om spillingen, men nå synes jeg det går fint fordi de støtter meg i det jeg gjør, sier Emil.

Utfordrende for familielivet

Frank er aktiv både i politikk og innen idrett, som arrangementansvarlig i Norges triatlonforbund. Det har vært en vei å gå for å virkelig forstå sønnens lidenskap og interesse for dataspill.

– I begynnelsen syntes jeg at det var utfordrende og slitsomt. Det var en kamp. Jeg ble stilt ovenfor et dilemma og bestemte meg for å sette meg inn i spillet og finne ut hva dette egentlig dreide seg om. Da satte jeg meg ved siden av sønnen min og så på når han spilte. Jeg kan ikke spille selv, men jeg har allikevel lært meg å forstå hva dette dreier seg om. Det positive er at dette har blitt gøy også for meg. Og nå har både jeg og mor kommet til et nivå der vi støtter Emil på samme måte som vi ville ha støttet barnet vårt i hvilken som helst annen idrett, forteller Frank.

Å være på reisefot ved spillturneringer og tilpassing av familiens planer etter Emils treningstider, har også vært en utfordring i hjemmet, forteller faren. Når verdensmesterskapet stod på for fullt i New York, ble blant annet sommerens ferieplaner skrinlagt fullstendig.

– Måltider, familieselskaper og ferier har blitt en kabal som har måttet gå opp. Det har blitt noen diskusjoner når tidskjemaet til Emil har gått på bekostning av tid med familien. Like fullt har det vært viktig for oss å stå på vårt om å beholde disse møtepunktene i hverdagen så langt det har latt seg gjøre. Emil har på egen hånd klart å holde på vennene sine. Og det har vært viktig for ham, sier Frank.

Må jobbe med fordommene

Selv om faren har forståelse for

foreldre som synes det er vanskelig når barna stadig sitter foran skjermen, så mener han også at det er mye positivt å hente fra denne interessen, så lenge det er en balanse i skjermbruken.

«Det er ingen grunn til å spille langt ut på natta»

– Jeg tror det er viktig å anerkjenne at barn og unges hverdag er blitt slik. Vi må se positivt på elementer i spillet som gir barna kunnskap og fellesskap. Et aspekt er forståelse for og bruk av teknologi og hvordan spillene er bygget opp. Det er også mye språk å lære når man kommuniserer på nett. Så er det trening på taktikk, strategi og reaksjonsevner. Fortnite er for eksempel så mye mer enn bare skyting og dreping. Mer enn å diskutere «kills», samarbeider spillerne og lager strategier for hva som må til for å kunne stå igjen som vinnere til slutt, mener Frank.

«Det har vært litt slitsomt med foreldrene mine som har mast på meg om spillingen, men nå synes jeg det går fint fordi de støtter meg i det jeg gjør»

Emil har også fortalt faren sin om en venn som fikk hjelp fra spillmiljøet når han skulle ha en prøve på skolen om hinduismen.

– Vennen til Emil kjente en som holdt til i India. Da kom han også på den geniale ideen å spørre denne karen om hva han visste om hinduis-

men. Han fikk et aldri så lite foredrag når de spilte sammen, og endte opp med å gjennomføre prøven på skolen med glans. Jeg opplever at slike miljø innenfor e-sport ofte er gode med spillere som oppriktig bryr seg om hverandre. De er omsorgsfulle og støtter opp når noen er nedfor, og dersom noen er ufine, så setter de foten ned med en gang, forteller Frank.

Råd til foreldre

Jeg synes at man skal se positivt på spillingen, men man må samtidig ha klare rammer og konsekvenser hvis ikke regler blir overholdt, mener Frank.

– Dataspill er blitt hverdagen for oss foreldre. Det må vi bare innse. Så får vi svelge noen kameler dersom vi synes det er uheldig at verden er blitt slik. Så lenge dette skjer innenfor rimelige grenser. Ta en prat med barna dersom de spiller for mye. Det er ingen grunn til å spille langt ut på natta. Da blir barna bare slitne og uopplagte uten å bli bedre i spillet. Så kan man jo vurdere om det skal være ulike regler for spilletid i ukedagene og for helgen. Vis også interesse når barna spiller. Det kan godt hende at det er kjedelig i starten, men når man begynner å forstå hva spillet handler om, så kan det bli mer fascinerende og spennende etter hvert, sier Frank.

Emil deler også sine råd til andre som drømmer om å bli den neste verdensmesteren i Fortnite.

– Spill mye, men ikke for mye. Få nok søvn og gjør andre ting. Vær ute med venner og spis sunt. Pass på at du er opplagt til skolen. Vil du bli veldig god, tren på det du ønsker å bli bedre på. Prat med foreldrene dine og si at dette er gøy, og at du synes at du lærer mye og at det er dette du har lyst til. Men det er lurt å høre på dem, og snakk sammen om en avtale om hvor mye du kan få lov til å spille, råder Emil. ■

HJELP, BARNET MITT SPILLER FOR MYE!

Stadig mas og konflikter med barn som bare vil spille hele tiden? Eller kjenner du på en uro om hvorvidt spillingen har passert en sunn grense? Inger-Lise Køltzow, forfatter av boken «Barnet mitt gamer for mye», gir råd.

TEKST: KRIS MUNTHE

I dag spiller nesten alle barn i en eller annen form. For noen foreldre kan det bli for mye av det gode. I Medietilsynets Barn og Medierundersøkelse oppgir over halvparten av foreldre at de er uenige med barna om tid brukt på spill. Akkurat den problemstillingen tar firebarnsmor og ungdomsskolelektor Inger-Lise Køltzow opp i boken «Barnet mitt gamer for mye – krisehjelp for frustret foreldre».

– De aller fleste har et uproblematisk forhold til dataspill. Konflikter i hjemmet, at barna melder seg ut av familielivet iblant, og irritasjon når man blir bedt om å skru av spillet, er helt normalt, sier Køltzow.

– Derimot så driver rundt 6,3 prosent med det vi kaller «problem-spilling», der spillingen akselererer

veldig. Dette gjelder barn som blir veldig sinte når de må ta en pause, at dagligdagse rutiner som dusjing faller bort, og at barna kan gå opp eller ned i vekt. Spilletiden kan også

«Hold gjerne barn i ung alder til offlinespill så lenge som mulig»

gå på bekostning av nattesøvnen. De man kaller spilleavhengige har alle disse utfordringene, og vil i tillegg begynne å isolere seg fra familie og venner, skulke skolen og droppe ut av fritidsaktiviteter. Spillingen går da på bekostning av søvn og helse.

Rundt 1,3 prosent av unge utvikler spillavhengighet, viser forskning.

Men hvorfor er spill så fengende? 96 prosent av gutter mellom 9-16 år spiller onlinespill som Fortnite, forteller Køltzow. Spill er sosialt og et sted der man utvikler vennskap. Noen skaper varige, dype relasjoner etter hvert som mye tid blir tilbrakt sammen på nett.

– Men det finnes også noen som bruker spill som en virkelighetsflukt. Den vidunderlige eskapismen (*virkelighetsflukt, red.anm.*) er nemlig en grunn til at noen ungdommer spiller mye. De kommer i en flyt der alt av problemer bare forsvinner. Det kan sammenlignes med oss voksne når vi kobler helt ut med en tur i skogen, eller når vi forsvinner inn i en bok. Unge som har det tøft får en pause

fra problemene mens de gamer. Det er ikke alltid enkelt å peke på hva som kommer først. Er det slik at barn og unge spiller mye og får vansker på grunn av det, eller er vanskene allerede der, men spillingen blir en midlertidig pause fra det vanskelige?

Hvordan finne riktig kurs?

Hva som oppleves som «for mye» skjermtid varierer fra hjem til hjem, mener Køltzow. Barn kan ha et høyt timetall på spill og være såkalte «storspillere», uten at det behøver å være problematisk av den grunn. Utfordringen oppstår når spillingen går utover viktige områder i barnets liv.

– Samtidig, dersom gamingen begynner å irritere deg som forelder,

kan det være tid for å ta noen grep. I en familie kan grensen være på to timer, hos andre vil det være på syv timer. Men idet du kjenner på en irritasjon kan det gå på bekostning av

«Det gjelder å jobbe med en ting om gangen, enten det er måltider, lekser, søvn, turer i skogen eller samtaler med barnet»

samspelet. Da er det bedre å implementere løsninger slik at hverdagen blir mer slik som dere ønsker, sier Køltzow.

Den gode nyheten er at det finnes en løsning for å få kontroll på spillingen, men det tar tid, forteller Køltzow.

– Det gjelder å jobbe med en ting om gangen, enten det er måltider, lekser, søvn, turer i skogen eller samtaler med barnet i hverdagen. Dette må implementeres langsomt. Så er det mange foreldre som opplever dette med grensesetting som enda et krav. Skal de orke å ta denne kampen også? Det kan være lurt å se på dette som et bidrag både til oss selv og til poden. Det er mange gamere som er ensomme og som føler at de ikke har noen å betro seg til. De trenger soner der de kan være i dialog med oss, og det er vanskelig når ungdommen sitter inne-stengt på rommet med headsett på.





Husk at vi er like viktige for barna enten barna er tre eller 16 år, mener Køltzow.

Legg bort streng stemme

Forskning viser at vellykket korrigering av gaming som er ute av kontroll, starter med dialog, sier Køltzow. I boken hennes finner man en oppskrift på hvordan man kan gå frem. Nøkkelen er å velge dialog fremfor kommandering av barna.

– Å si at det skal være sånn og sånn er en autoritær fremgangsmåte som skaper ytterligere konflikter. Det ideelle er derfor heller at man tar en autoritativ rolle hvor man er i dialog, bruker tid og forhandler før man begynner reguleringen av spillingen, sier Køltzow.

– Man starter med en ting om gangen, for eksempel at man innfører felles middag, rutiner for lekser og så videre. Og husk at det finnes mange løsninger. For noen familier er høyt skjermforbruk greit, for andre er

«Ha tydelige grenser og avtaler for når barna kan spille og når de ikke kan det»

det et problem. Det finner man ut i det man forhandler. Hvem er vi som familie? Hvem vil vi være?

Forfatteren oppfordrer også foreldre til å unngå for høye forventninger om hvordan det ideelle familielivet skal bli.

– Vi sikter hele tiden mot den perfekte «kosen». Det skal være fredag, og det skal være The Voice på tv. Familien skal sitte klar i sofaen, med pizzaen akkurat ferdig stekt. Alt dette mens det snør lett utenfor vinduet og de voksne er klare til å skåle i rødt. Selv med alt dette på plass er ikke alltid høydepunktet nådd, fordi man er så slitne etter uken som har vært, mener Køltzow.

Foreldre har mange krav og travle hverdager der de kommer snublende inn fra jobb med bæreposer i hendene, middag som skal lages og en lillesøster som snart skal kjøres til turn.

– På gulvet ligger tenårings sko og gymtøy fint fordelt utover gulvet. Det er lett å være ettergivende og gjøre alt selv i hjemmet fordi det går raskere. En undersøkelse fra SSB viser at 54 prosent av barn ikke bidrar med husarbeid i det hele tatt. Jeg tror at vi må tenke mer på familien som en flokk der alle bidrar. Det er ikke alltid så vanskelig å motivere som man tror. Skal poden lage middag en gang i uka, tar det ikke mange ukene våre en dag skal bli gode partnere og få egne familier selv. Så de trenger å øve seg, sier Køltzow.

Hvordan forebygge?

Det er bred enighet om at den

ideelle situasjonen er når spillingen oppleves som en fritidsaktivitet på lik linje med andre interesser, sier Køltzow. Barna klarer da å balansere et liv med lekser, venner, familie og spilling.

– Det er ikke så farlig akkurat hvilke fritidsaktiviteter, bare det er noe annet som skjer utenfor skjermen. Det kan være å tegne, lese bøker, musikk eller andre interesser. Barna bør også være sosiale med familien, og med venner både i og utenfor spillverdenen. Søvn og skole er også et nøkkelord. Når disse arenaene er dekket, er det egentlig uproblematisk at mye av den øvrige tiden går til spilling, mener Køltzow.

Ellers oppfordrer firebarnsmoren foreldre til å ha gode rammer for barnas spilling fra tidlig alder av.

– Ikke la spillingen ta over måltidene, dusjingen og de gode samtalenene. Ha tydelige grenser og avtaler for når barna kan spille og når de ikke kan det. Hold fast på

måltider og samvær med familien. Det er også en forskjell på spill som foregår online og de som ikke gjør det. Å koble fra er langt enklere når man kan pause spillet der og da, noe som ikke er like enkelt midt oppi kampens hete når barna spiller Fortnite på nett. Så hold gjerne barn i ung alder til offlinespill så lenge som mulig, sier Køltzow.

Kan alltid korrigere

Og det er alltid håp dersom spillingen har gått over stokk og stein. Retningen kan alltid korrigeres, sier Køltzow optimistisk.

– Vi som foreldre må ha troen på at vi kan ta tilbake det som har sklidd ut. Og vi må være forsiktige med å se på ungene som spilleavhengige og ofre for noe som har hendt utenfor oss selv som foreldre. Det er vi som har latt dem spille mer og mer, og derfor klarer vi å justere det tilbake. Men det tar tid. Foreldre kan prøve selv før de tyr

til hjelpeapparat utover dem selv.

– Les gjerne gode tips og råd i boken jeg har skrevet om emnet, og se om du kan justere dette tilbake. Går ikke det, så er det et hjelpeapparat tilgjengelig, avslutter Køltzow. ■



Barnet mitt gamer for mye
Inger-Lise Køltzow
Figenschou forlag, 2019



HVILKEN SPILLKONSOLL SKAL JEG VELGE?

Xbox One, PlayStation eller PC? Hvilken bør du velge til barnet ditt? Og hva er egentlig fordelene og ulempene med de ulike spillkonsollene som finnes på markedet?

TEKST: KRIS MUNTHE

«Det kan være komplisert for foreldre å velge riktig spillkonsoll til barnet sitt»

Teknologi og trender innenfor spillverdenen endrer seg stadig. Det er liten tvil om at grafikk og muligheter innen spill har endret seg veldig siden Mario sine glansdager. I tillegg finnes det i dag flere spillkonsoller å velge blant enn noen gang. Dette er en faktor som kan gjøre det komplisert for foreldre å velge riktig spillkonsoll til barnet sitt.

Felles for alle spillmaskiner er at de koster en del ved innkjøp. Så man bør vite litt om fordeler og ulemper

før man trekker bankkortet. I tillegg varierer det hvor brukervennlige disse spillkonsollene er, hvor stort utvalget av spill for yngre og eldre barn er, og ikke minst pris.

Vi har derfor spurt spillekspert **Bernt Erik Sandnes** om råd. Han har spilt en hel del med sin ektefelle og sine seks barn. Sandnes har også lang fartstid innen spillbransjen og rådgir i dag foreldre om hvordan de kan følge opp barnas spillinteresse på en god måte.



Foto: Privat

BARN FRA FEM ÅR: NINTENDO SWITCH



En barnevennlig konsoll som enten kan kobles til tv-en i stua, eller som kan tas med på reise og spilles på som om den var et nettbrett.

Det finnes et stort utvalg av barnevennlige spill til Nintendo Switch, noe som ikke alltid er like lett å finne hos andre tilbydere, forteller Sandnes.

Det finnes også en god del spill

som har muligheter for at flere kan spille på samme konsoll og tv-skjerm. God moro og delt spillglede for hele familien med andre ord!

Switch-konsollen har også teknologi bygget for bevegelse. Det vil si

at man kan spille en del spill som får kroppen i aktivitet. Så her kan man trene på koordinasjon, ha det gøy og være i bevegelse samtidig som man spiller.



BARN FRA ÅTTE ÅR: PLAYSTATION 4 ELLER XBOX ONE

Det finnes et større spillutvalg for eldre barn til PlayStation 4 og Xbox One.

Selv om Nintendo Switch absolutt passer for både små og store, finnes det flere spill for eldre barn til PlayStation 4 og Xbox One, sier Sandnes.

Xbox One har mye til felles med PlayStation, selv om sistnevnte mest sannsynlig har flere spill å velge blant. På den annen side er det en fordel at kjøpte spill til Xbox ofte kan brukes på en datamaskin i

tillegg. Ved valg av spillkonsoll kan det være lurt å se an hva vennene har. Ofte vil barna spille på den samme type maskin som vennene deres. Samtidig får stadig flere spill muligheten til «cross-play», noe som betyr at man kan spille sammen uavhengig av hvilken konsoll man eier. Fortnite for eksempel, er tilgjengelig både på mobil, PC og

spillkonsoller. Det samme gjelder for bilspillet Rocket League.

PlayStation 4 og Xbox One er ikke like gode på barnespill som Nintendo Switch. Men man finner noen eksempler på fine bilspill, sportsspill som FIFA, eventyrspillet Spyro, Crash Bandicoot Team Racing, Rocket League, og til Xbox har man bilspillet Forza.

BARN FRA TI ÅR: PC



En PC er et kraftig arbeidsverktøy som kan gi barn og unge god læring utenom spillingen.

Det er nok litt smak og behag om man vil spille på en spillkonsoll eller en datamaskin, ifølge Sandnes. Fordelen med en spillkonsoll er at den er klar og ferdig til bruk rett etter kjøp. En PC derimot, krever at man behersker flere innstillinger, stadige oppdateringer av programvare og navigering i menyer. På den andre siden får man også et kraftig arbeidsverktøy som kan bli brukt til mer enn bare spill. Som for eksempel

skrive- og redigeringsprogrammer, Powerpoint-presentasjoner og mer. Dette kan gi god læring for barn og unge utenom spillingen.

Ved valg av PC må man tenke på pris. Datamaskiner for under ti tusen kroner holder helt greit til mindre grafikkrevende spill. For å kunne spille mer avanserte spill, koster en god datamaskin alt fra ti tusen kroner og oppover. Et PC-kjøp kan sammenlignes med valg av enten en billig eller

en dyr sykkel. Jo mer man betaler for en PC, jo raskere og kraftigere er den.

I tillegg kan man overveie om man skal gå for en stasjonær PC som blir stående på et sted, eller en bærbar som er enklere å ta med seg. Så må man snakke med barna om hvordan de skal ta vare på utstyret slik at det varer lengst mulig. Men en spillkonsoll er altså enklere i bruk, selv om en datamaskin gir flere muligheter og funksjoner i lengden. ■

– BYGG EN GOD RELASJON!

– Innerst inne vil barna at vi foreldre skal bry oss, sier spillekspert Bernt Erik Sandnes.



– Det er viktig å være tilstede når barna spiller fra tidlig av, slik at man bygger tillit og en relasjon som varer også når barna blir større, sier spillekspert **Bernt Erik Sandnes**.



– Mange spill i dag er bygget slik at man spiller med andre på internett. På samme måte som med sosiale medier kan barna oppleve vonde hendelser i møte med andre. Dersom foreldre engasjerer seg på en positiv måte, så vet barna at man er der for dem. Da kommer de til oss og sier ifra når de opplever vonde hendelser.

Tilstedeværelse viktig

Dataspill kan også føre til hete diskusjoner og uenighet i hjemmet. Hvordan skal man takle dette?

– Dersom man starter med en positiv vinkling og viser interesse, så er det enklere å sette grenser. Jeg kan absolutt forstå foreldre som synes det er helt pyton med dataspill. Men vi voksne stiller opp i regnvær når det bøtter ned mens barna er på fotballtrening og korps. Det er ikke alltid vi synes det er like gøy heller. På samme måte bør vi engasjere oss når barna spiller. På nett oppstår det utfordringer som er langt mer skjult for voksne med mindre vi er

tilstede. Det er ikke den samme tilstedeværelsen med voksne her som på fotballbanen, mener Sandnes.

Hva om man ikke når frem?

Noen ganger er det vanskelig å nå inn til barna. Kanskje har krangelen stått på kvelden før. Barna er lei av å bli mast på, og foreldrene har mest lyst til å kaste hele spillkonsollen ut av vinduet. Hvor starter man da?

«Vi voksne stiller opp i regnvær når det bøtter med mens barna er på fotballtrening og korps. På samme måte bør vi engasjere oss når barna spiller»

– Gå forsiktig frem. Prøv å still deg i døråpningen og kikk inn iblant. Vis barna at du er der for dem. Da vet de at du er tilgjengelig og det kan gi trygghet, sier Sandnes.

– Prøv deg frem med noen spørsmål. Hva spiller du nå? Hva synes du er gøy med spillet? Hvordan har du det sammen med medspillerne dine? Unngå et negativt tonefall og vis heller nysgjerrighet og interesse. Selv om det er litt uvant både for barna og foreldrene, så vær

konsekvent og hold ut. Etter hvert blir barna vant til det. De trenger oss. Innerst inne vil barna at vi foreldre skal bry oss. Så får vi bare tåle en brusboks eller to som kommer flyvende mot oss ved første forsøk.

Foreldre må også jobbe med egne holdninger og innse at mange spill i dag er blitt sosiale arenaer for barna, mener Sandnes.

– Noen ganger blir foreldre irriterte fordi de bare ser barnet sitt foran skjermen, aleine og usosiale. De tenker at det hadde vært bedre å være ute sammen med venner i frisk luft. Men spill i dag er sosiale selv om man ikke møtes ansikt til ansikt. Det er dessuten god trening til fremtidig yrkesliv, der man i større grad kommuniserer på nett og med samtaletjenester som Skype og Microsoft Teams, sier Sandnes.

Slik velger du spill

Anbefalte aldersgrenser er der av en grunn, mener Sandnes. Men det finnes mange spill på markedet som er fri for vold og skyting. Man må bare bruke litt tid på å sette seg inn i det store spillutvalget.

– Så skal man ikke heller stole blindt på aldersgrensene. Barnets modenhet er også viktig å se an. Man trenger ikke å ha en doktorgrad for å kunne avgjøre om et spill egner seg eller ikke for eget barn. Det kjenner man fort på som forelder. ■

BARNEVAKTENS SPILLRÅD

Vis interesse

Spill gjerne med barna, og snakk sammen om hva man opplever gjennom spillene. Hjelp barna til å forholde seg realistisk til det de ser og hører. La barna merke at du er interessert i det de er opptatt av. Ved å plassere spillkonsoller, tv og datamaskin synlig i hjemmet er det lettere å ta del i de yngstes opplevelser og å være en aktiv veileder. For nettbrett og mobil anbefaler vi å kvalitetssikre spillene før barna får laste dem ned.

Lek og lær

Husk at barn og unge kan lære mye nyttig gjennom spill, og at spill kan stimulere lusten til å lære. Hva barn lærer av spill er avhengig av hvilke spill de får tilgang til. Lær gjerne om spillmediet av og sammen med barna.

Ta ansvar

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

Følg alders- og innholdsmerking

Undersøk hvilken aldersanbefaling spillet er merket med, og sett grenser for hvilke typer spill du synes barna kan spille. Ha et bevisst forhold til hva dere synes om spill med vold og skremmende innhold. På PC- og konsollspill synliggjøres innhold med egne PEGI innholdsmerker på coveret. For apper bruker iOS (Apple) sitt eget merkesystem, mens Android bruker PEGI-systemet. Merk at noen internasjonale nettspill bruker den amerikanske ESRB-ordningen.

Begrens tiden og inngå avtaler

Lag avtaler om når og hvor mye barna kan spille ut

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

Snakk med andre foreldre

Det er ikke alltid sikkert at «alle andre får lov...» eller at «alle andre har...». Del erfaringer, råd og tanker med andre foreldre. Samarbeid gjerne om felles grenser med tanke på tidsbruk og spillinnhold, og prøv å bli enig med andre foreldre om å følge aldersanbefalingene spillene er merket med.

Skap alternativer

Ikke la dataspill bli den viktigste hobbyen til barna. Fysisk aktivitet og tid med venner og familie er viktig for barn og unges utvikling. Det finnes også mange spill som inneholder mye bevegelse. Legg til rette for en positiv spillkultur!

Mange gleder, men også risiko

Barn og unge har stor glede av å spille via nettet sammen med og mot andre. Mange bygger relasjoner og vennskap, også på tvers av landegrenser. I tillegg blir man god i språk, utvikler evner til samarbeid, får trening i å tenke strategisk og man får tekniske ferdigheter. Men spillere kan også utsettes for risiko når man spiller mot personer man ikke kjenner i den «virkelige verden». Eksempler på risiko kan være ufin språkbruk, mobbing og trakassering, grooming og hacking. Man kan også komme over lenker til upassende nettsider og oppleve press på å bruke penger i spill. Meld fra om dårlig oppførsel og krenkelser ved hjelp av klagemuligheter i spillet, eller meld fra til andre instanser. ■

PÅ «SKOLEBESØK»

TIL NOTRE-DAME OG OLDTIDENS HELLAS

TEKST: KRIS MUNTHE

Dataspill gjør det mulig å oppleve historiske steder slik som de kunne ha sett ut for flere tusen år siden. Dette potensialet bruker lærer Vegard Amundsen for fullt.

«Jeg tror at dataspill er godt egnet for å nå barn, nettopp fordi mediet er noe de naturlig interesserer seg for»

Bilder, faktatekster og dokumentarfilmer har alle en evne til å formidle kunnskap. Men helt unikt for dataspill er evnen til å la spilleren bevege seg omkring og se historien bli levendegjort. Spillserien Assassin's Creed har blitt anerkjent for nettopp dette, noe grunnskolelærer Vegard



Amundsen har latt seg inspirere av. – Det er imponerende å kunne gå tilbake i tid og oppleve livet som det var for tusenvis av år siden. Man får se en større sammenheng på denne måten enn om man bare leser om det. I spill som Assassin's Creed kan man bevege seg fritt i disse verdenene. Man får oppleve menneskene, bygningene, historie, kultur og klima side om side. Det gir et helhetsinntrykk. Når man går inn i spillet blir man også en del av verdenen og innflettet i det som skjer, sier Amundsen.

Spillutviklerne bak Assassin's Creed har fått stor anerkjennelse nettopp for evnen til å gjenskape historiske fakta, selv om spillet også inneholder gode doser med fiksjon.

– I kjølvannet av brannen i Notre-Dame ble for eksempel dette spillet foreslått som en mulig kilde til gjenoppbygging av katedralen. Dette fordi en nøye, designet utgave av bygningen fantes i spillet. Ellers er spillutviklerne

gode på å gjenskape hverdagslivet. Man ser forskjellen på de sosiale klassene i samfunnet gjennom en stor variasjon i bygninger, klær og mat. Til og med detaljer som bestikk og interiør er tilstede, forteller Amundsen.

Gjør tungt lesestoff forståelig

Til daglig jobber Vegard Amundsen som lærer på sjetten trinn ved Rud skole. Ved siden av jobben på dagtid, produserer han undervisningsvideoer på egen YouTube-kanal for skolelever. Her kan man se videoklipp fra spillet og lære om alt fra tro og templer til hieroglyfer i Egypt.

– Spillet har jo 18-årsgrænse, men utviklerne har laget en egen undervisningsdel der man fritt kan utforske spillverdenen uten tilgang til våpen og vold. Når jeg lager videoene mine, velger jeg først et tema og leser meg opp. Deretter forsøker jeg å finne eksempler i spillet som kan konkretisere det jeg skal undervise om. Jeg tror at dataspill er godt egnet for å nå barn, nettopp fordi mediet er noe de naturlig interesserer seg for. Øynene til elevene lyser ofte opp så snart man trekker frem noe sånt i undervisningen, sier Amundsen.

Tidligere spill i serien har også tatt opp mange andre store øyeblikk i historien, forteller Amundsen.

– Et av spillene i serien tok for seg pirater på de



karibiske øyer og deres levesett. Den industrielle revolusjonen i London har vært et bakteppe for et annet spill, og Paris og den franske revolusjonen i et neste. Det siste spillet i serien, Odyssey, tar for seg det gamle Hellas. Besøker man Akropolis i dag så er det ruiner som står igjen, men i spillet kan man se statuen av Athena stående i all sin prakt. Man kan også lære om det religiøse livet på den tiden, om spartanerne og hvordan de lærte opp sine barn, samt en hel del om kultur og politikk. For ikke å nevne muligheten til å utforske landskapet, naturen og arkitekturen som er troverdig fremstilt, sier Amundsen.

Kan lære om hvordan samfunnet fungerer

Det neste prosjektet for grunnskolelæreren er å lage undervisningsvideoer med formål å lære barn om hvordan samfunnet vårt er bygget opp. Da er det bybyggerspillet Cities: Skylines som står for tur.

– Dette er et ganske så avansert og kreativt strategispill. Målet er å bygge en velfungerende by fra bunnen av og ta hånd om innbyggernes behov. Her ønsker jeg å ta opp temaer som lærer barn om hva som må til for å holde samfunnet i gang. Spillet konkretiserer veisystemer, kollektivtrafikk, forurensning, kloakk og vann, fornybare- og ikke fornybare energikilder, regulering av områder til bosted, industri, kontorer og mer. Så her skal

jeg lage innhold som forklarer skattesystemer og velferd, og hvordan kommunens overskudd kan komme innbyggerne til gode. Spillet tar også for seg offentlige tjenester som politi, sykehus, brann og utdanning, sier Amundsen.

Når man allerede kan lese om dette i bøker, hvorfor skal barn lære om dette gjennom dataspill?

– Når man leser om dette eller til og med besøker offentlige steder i byen, så får man ikke oversikt på samme måte som man kan få i et dataspill der man er den som har ansvaret for alt fra A til Å. I Cities: Skylines er man sjefen og tar alle avgjørelser, og man ser hvordan hvert enkelt ledd henger sammen. Dette er unikt og en mulighet for barn til å lære og se nyanser. I tillegg ser man øyeblikkelig konsekvenser av handlinger. For eksempel; hvis jeg velger å ikke bygge en søppelfylling, så vil byen oversvømmes med avfall. Det samme gjelder for trafikkaos om man bygger dårlige veier eller ikke legger opp til kollektivtrafikk. Så det er en øyeblikkelig respons der som kan gi læring. I tillegg må man bruke problemløsning, kunnskap og organisering i praksis, sier Amundsen.

Og i stedet for bare å lese om samfunnets utfordringer, så må man i dataspill faktisk løse dem i praksis etter som spill stadig hoster opp nye problemer for spilleren, avslutter Amundsen. ■

ER VOLDELIGE DATASPILL SKADELIGE FOR BARN?

TEKST: KRIS MUNTHE

Bruk av skytevåpen og sammenligning av antall «kills» er blitt daglig kost for barn og unge som spiller skytespill. Men hvor skadelig er egentlig disse voldsinntrykkene?

Debatten om hvorvidt voldelige dataspill er skadelige for barn eller ei kommer til overflaten med jevne mellomrom. Midt i knipa står foreldrene som lurer på hvordan de skal ta gode valg på vegne av barna sine. En ting er i hvert fall sikkert, tilgangen til og bruken av skytespill er blitt enorm.

– Spill som Fortnite (*bildet*) og Overwatch har med sin relativt lave aldersanbefaling og enorme popularitet, trukket til seg barn over hele landet. Men hvor skadelige er egentlig inntrykkene fra disse spillene?

– Forskningen er veldig splittet på dette området og uenigheten er stor. Så det finnes rett og slett ikke et entydig svar, sier **Beate Wold Hygen**, seniorforsker ved NTNU Samfunnsforskning og Postdoktor ved Institutt for Psykologi.

– På den ene siden er det forskning som konkluderer med at voldelige

«Det ser ut til at voldspill kun har en liten effekt på aggresjon hos barn og unge»

dataspill fører til økt aggresjon, og så er det andre undersøkelser som viser det motsatte. Det er et omstridt tema, og i noen tilfeller er det også metodiske utfordringer med gjennomføringen av undersøkelsen og måten aggresjon måles.

Når forskningen tar et steg tilbake og ser på flere studier samtidig, såkalte metastudier, så får man et noe tydeligere bilde.

– Da er det i noen av metastudiene, men ikke i alle, funnet sammenheng mellom voldelige spill og aggresjon, men den effekten er svært liten. Så om disse stemmer, ser det ut til at voldspill kun har en liten effekt på aggresjon hos barn og unge. Så det er

liten grunn til å hevde at det er noen tydelig sammenheng mellom vold i dataspill og aggresjon, mener Hygen.

Enkelt å gi dataspill skylden

I nyhetsbildet blir dataspill ofte ensidig og enkelt fremstilt, mener Hygen. Eksempler på dette er skolemasakrer i USA, der voldelige dataspill ofte blir hengt ut som syndebukken i etterkant.

– For en kort stund tilbake bestemte derfor den amerikanske butikkjeden Walmart seg for å fjerne voldelige dataspill fra butikkhyllene, samtidig som våpenhyllene fikk stå i fred. Det er jo litt påfallende. Samtidig er det enklere å skynde på dataspill fordi våpenindustrien er så mektig. I kjølvannet av slike forferdelige hendelser er det ofte slik at penger tilføres forskning som sikter mot å finne sammenheng mellom medie vold og aggresjon. Majoriteten av forskning på dataspill har nettopp det som øyemed. Men det er ikke funnet noen sammenheng mellom

«Aldersgrensen er der av en grunn, og er satt av mennesker som har kunnskap om spillene»

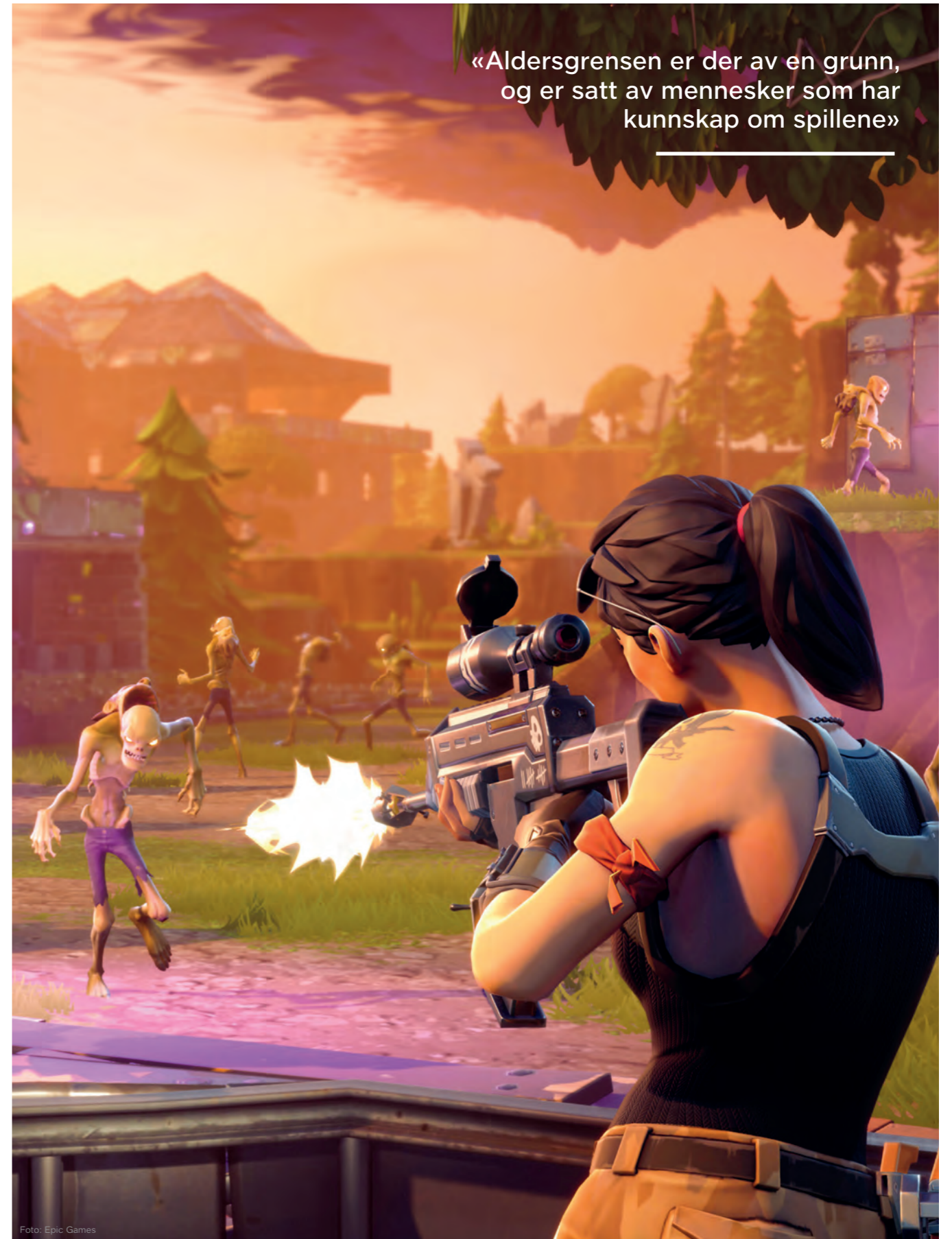


Foto: Epic Games

det å spille mye og det å begå forferdelige hendelser i etterkant. Interessant nok har volden i samfunnet gått ned samtidig som spillingen har økt, sier Hygen.

Flere faktorer spiller inn

Man må også se på flere bakenforliggende faktorer til aggressiv atferd enn bare spillingen i seg selv, mener Hygen.

– Aggresjon er et komplekst fenomen som er utløst av mange faktorer. Mennesker er heller ikke roboter der en type inntrykk automatisk fører til en gitt handling. Aggressiv atferd kan oppstå som et resultat av et komplekst samspill mellom forholdet ved individet og forholdet ved miljøet som dette individet befinner seg i. Atferd er bestemt av veldig mye, og det å påstå at spillvold fører til aggressiv atferd er en forenkling. Det er sammenhengen man må se på, og spillvold kan bare forklare en liten del av dette, sier Hygen.

Hun har selv forsket på sammenhengen mellom tid brukt på dataspilling og utvikling av sosial kompetanse hos barn. Studien har fulgt tusen barn over tolv år.

– Vi så at for guttenes del hadde ikke tiden brukt på dataspill noe å si for utviklingen av sosial kompetanse. Det var ingen negative konsekvenser med andre ord. Men jenter som spilte mye når de var ti år utviklet dårligere sosial kompetanse to år senere, sier Hygen.

Med sosial kompetanse menes her blant annet evne til å samarbeide, selvkontroll, opplevelse av å være trygg i sosiale settinger, og evne til å tåle irettesettelser.

Valgte å si nei til skytespill

Tonje Moberg, lektor i mediepedagogikk og tobarnsmor, valgte å si nei til hennes da ni år gamle sønn når

han spurte om å få spille Fortnite. Og det var ikke en enkel situasjon å stå i når mange andre foreldre tillot spillet.

«For meg har det vært viktig å holde igjen, og jeg har også forklart sønnen min hvorfor han ikke fikk lov til å spille disse spillene»

– Så å si alle guttene i klassen spilte Fortnite, det var bare tre som ikke fikk lov. De som ikke spilte spillet, inkludert min sønn, endte opp med å havne utenfor i klassemiljøet. Sønnen min var oftere på besøk hos de andre i klassen før Fortnite dukket opp på markedet. Men slik er det også med aldersgrenser på sosiale medier. Noen foreldre slipper opp før de andre, og så er det noen som havner utenfor fordi de ikke får lov av sine foreldre, mener Tonje Moberg.

Og det å holde på aldersanbefalinger var viktig for tobarnsmoren.

«Ikke frykt å ta rollen som den strenge og upopulære forelderen»

– For meg handler det om tillit. Aldersgrensen er der av en grunn og er satt av mennesker som har kunnskap om spillene. I tillegg er det ofte slik at når man først slipper opp et sted, så er det vanskelig å holde igjen på andre områder. Jeg tror at i tilfeller der foreldre slipper opp, særlig med små barn som spiller spill med høy

aldersanbefaling, så dreier det seg om at foreldrene ikke har satt seg godt nok inn i hva spillene handler om, sier **Tonje Moberg**.

Tobarnsmoren har forståelse for foreldre som «ikke orker å ta kampen», men mener samtidig at man ikke skal frykte å ta rollen som den strenge og upopulære forelderen.



Foto: Privat

– Hverdagen er hektisk og som foreldre har man nok å tenke på fra før. Det er lett å gi etter når barna spør om lov i en kaotisk hverdag med jobb, fritidsaktiviteter, lekser og husarbeid. Jeg har forståelse for det. I tillegg er det frykten for at eget barn skal havne utenfor. Ulike foreldre har også ulike regler. Men for meg har det vært viktig å holde igjen, og jeg har også forklart sønnen min hvorfor han ikke fikk lov til å spille disse spillene. Dette til tross for at jeg har gjort meg upopulær i hjemmet. Men den kampen må man tåle å stå i dersom man mener at det er viktig, sier Moberg.

I tillegg oppfordrer hun foreldre til å gå i dialog med andre i foreldregruppen. At alle barn skal være inkludert i klassemiljøet er et felles ansvar, mener Moberg.

– På den måten kan man ta opp diskusjonen og bli enige om noen felles kjøreregler. Dette for å hjelpe barna å få et bedre sosialt miljø. Man må samtidig unngå å moralisere ovenfor valgene andre tar, men det går an å møtes på noen punkter, mener Moberg.

Ugyldiggjør aldersgrenser

Selv om det ikke er funnet en tydelig sammenheng mellom vold i dataspill og aggresjon, så betyr ikke det at



«De voksne må våge å sette seg inn i hva spillene handler om»

aldersanbefalinger på spill er gjort avleggs, ifølge Beate Wold Hygen.

– Aldersgrenser på spill er veiledende og satt av en grunn. Innhold i spill kan være skremmende for barn eller ha innslag av sterke inntrykk. Samtidig er alle barn forskjellige, og man må se an barnet sitt enten det gjelder film, spill eller andre medier. Jeg ser det selv på min ni år gamle datter som innimellom blir redd av filmer med syvårsgrense. Og så vet man at forskning på dataspillvold er gjort på gruppe- og ikke på individnivå. Så om man ser at barnet blir aggressivt så kan det hende at barnet ditt ikke bør spille slike spill.

Det er samtidig god grunn til å dempe frykten for dataspill, mener

Hygen. Alle nye medier har skapt uro på sin tid, enten det var barn som leste bøker, tegneserier, radioen, heavy metal og annen populærkultur. «Det er enkelt å frykte det man ikke kjenner til», sier Hygen.

– Mange har urimelig høy angst når det kommer til barnas spilling. Foreldre frykter det de ikke kjenner til, og det kan skape konflikt mellom foreldre og barn. De voksne må våge å sette seg inn i hva spillene handler om. Da blir man også bedre i stand til å sette grenser. Vet man at en runde i Fortnite varer så og så lenge, er det rom for å gi et forvarsel når barna må avslutte runden før middag, for eksempel.

– Så vær nysgjerrige, sett dere ned

ved siden av barna og still spørsmål om hva dette dreier seg om. Få dem til å fortelle og lære deg om spillene sine, mener Hygen.

Ikke minst mener hun at foreldre bør vise at de anerkjenner interessen som mange barn brenner for.

– Dette er en hobby som mange har stor glede av. På hvilken måte møter man dette? Blir barnas interesse konsekvent snakket ned? Tenk deg selv at du elsker å strikke eller å lese bøker. Daglig kommer ektefellen og kommenterer at du bare passivt sitter der hele tiden. Nå må du komme deg ut å bevege litt på deg! Hva slags følelse av skam påfører vi barna når vi stadig vekker møter dem på denne måten, spør Hygen. ■

SPILLENE SOM KAN TØMME LOMMEBOKA!

TEKST: KRIS MUNTHE

Stadig flere spill tilbyr kjøp av innhold for ekte penger. Hvorfor er disse digitale godene så fristende for barn? Hvordan hindrer man at poden tømmer bankkortet? Og hva gjør man når skaden allerede er skjedd?

«Hvis du vil være best, eller ønsker å slå vennene dine, så må du investere penger»

Før i tiden betalte man en sum over disken og fikk spillet i sin helhet. I dag får derimot spillutviklerne inntekter kontinuerlig ved at forbrukerne fortsetter å kjøpe innhold til spillene. Fortnite, FIFA, Roblox og Rocket League er bare noen eksempler på spill som både er populære blant barn og unge og som samtidig tilbyr kjøp av innhold for ekte penger.



utseende enn det du selv har. Ved å betale får man tilgang til gjenstander i spillet som gjør at du skiller deg ut. Man får tilgang til noe av dette innholdet uten å bruke ekte

– Et eksempel på en modell spillutviklerne bruker for å tjene penger finner man i Fortnite, sier **Rune Mentzoni**, førsteamanuensis ved Institutt for samfunnspsykologi på Universitetet i Bergen.

– Spillutviklerne gir ut grunnspillet gratis, men så vil man raskt treffe på andre spillere som har et stiligere

penger, men noe av det beste utstyret er låst og krever at man åpner opp lommeboka for å få tak i det.

Men hvorfor blir barn fristet til å kjøpe denne type innhold, i og med at det ikke har noen funksjon utover å endre utseendet til spillfiguren?

– Man må nesten prøve det selv som forelder for å forstå fenomenet. Det kan sammenlignes med å ønske seg en ny genser. Selv om man kanskje har greie nok klær fra før av, så ønsker man seg kanskje noe nytt og spennende. Slik er det også i spillverdenen. Barn bruker mye tid her, og de ønsker å prøve nye måter å uttrykke seg selv på. Gjenstandene hjelper deg ikke å vinne i spillet, men de bidrar til å gjøre opplevelsen mer underholdende. Spillutviklerne har dessuten klart å holde interessen gående ved å hele tiden legge ut nye gjenstander i spillbutikken sin, sier Mentzoni.

Sosialt press om å bruke penger i spill

Thomas Iversen, som er juridisk seniorrådgiver i For-



«Det er ingenting som heter «gratis» spill»

Så ønsker de å få det samme, og da er kjøpepresset i gang, mener Iversen.

På den måten kan det også bli synlig hvem som har råd og hvem som ikke har økonomi til å kjøpe innhold i spillene, påpeker Iversen.

– Mange av disse spillene er gratis i utgangspunktet, og foreldre med dårlig råd kan velge disse nettopp av den grunn. Men det er ingenting som heter «gratis lunsj», og det er heller ingenting som heter «gratis spill». Selv om summene for transaksjonene individuelt sett er små, kan det bli ganske så kostbart i lengden. Og da kan vi snakke om et digitalt klasseskille som avhenger av foreldrenes økonomi, sier Iversen.

Kjøp deg til vinnerplassen

Det finnes også spill som er utviklet slik at man får direkte fordeler ved å bruke ekte penger, forteller Rune Mentzoni. Han trekker frem det populære fotballspillet FIFA som har en egen modus, Ultimate Team, der man delta i turneringer mot andre på nett.

– Her skal man bygge opp et fotballag. For å gjøre dette må man samle pakker med fotballkort. Et fotballkort tilsvarer en fotballspiller som du kan plassere på laget ditt. Men det varierer hvor godt utbytte hver pakke inneholder, og man vet ikke på forhånd hvilke fotballspillere man får når man kjøper en pakke. Det kan sammenlignes med en lotterimekanisme der man putter på penger, så skjer det en trekning, og man krysser fingrene for at man ender opp med en god fotballspiller til slutt, forklarer Mentzoni.

Ved å bruke ekte penger i FIFA får man altså en fordel sammenlignet med de som ikke gjør det. Dette fordi man

brukerrådet, mener at kjøpepress eksisterer i spillverdenen på samme måte som på andre områder i barnas liv.

– Dette er en ukjent verden for mange foreldre. Før var man vant til at kjøpepress dreide seg om alt fra klær til leketøy. Det du eide var synlig for omverdenen, og så fikk venner og kjente lyst på det samme, sier **Thomas Iversen**.

– Slik er det også i dataspill. Det er synlig når barn kjøper kostbart innhold til spillene sine, som «skins» i Fortnite for eksempel. De «populære»

er gjerne utrustet med de stiligste spillfigurene sammenlignet med de som kun har den alminnelige spillfiguren.



Foto: Forbrukerrådet



Foto: Roblox Corp.

«Ved å kjøpe «robux» kan man både endre på spillfiguren og gjøre den sterkere for å kunne vinne mot motstanderne. Spillet har hyppige påminnelser dersom man går tom for robux»

I det populære mobilspillet «Roblox» kan man delta i tusenvis av brukergenererte spill, eller bruke fantasien og lage sitt eget spill helt fra bunnen av. Men samtidig har spillet en kommersiell modell der man kan betale for utstyr, hjelpemidler og våpen som gir fordeler i spillet, i tillegg til at man kan kjøpe kosmetiske forbedringer.

raskere bygger opp et godt fotballag. Å gjøre dette uten å betale ekte penger, tar mye lengre tid.

– I mitt syn er Fortnite et mer rettferdig system fordi man på forhånd vet hva man betaler for og hva man faktisk ender opp med. FIFA derimot har et lotterilignende system der man ikke helt vet hva man får. Så da kan man i praksis ende opp med å bruke ganske store summer, sier Mentzoni.

Får deg hekta, så må du betale

Mobilspillet Clash Royale kan sammenlignes med en interaktiv utgave av sjakk, men du kan oppgradere brikkene dine ved å kjøpe pakker med tilfeldig innhold, forteller Thomas Iversen.

– Dette spillet er gratis å laste ned, og i starten er alle muligheter åpne. Men hvis du vil være best, eller ønsker å slå vennene dine, så må du investere penger i spillet. Hvis ikke vil du tape hver gang. Spillet kobler motstandere som er på noenlunde likt nivå. Men de som betaler for innhold kan kjøpe sterkere figurer slik at de blir overlegne mot de som ikke har kjøpt innhold i spillet. Det kan være frustrerende for barn, slik at de blir fristet

til å betale seg frem, sier Iversen.

Det populære spillet Roblox retter seg mot en yngre målgruppe og er gratis, men har en modell der man både kan kjøpe kosmetiske forbedringer, samtidig som man også kan betale for å bli bedre i spillet, forteller Iversen.

– Spillet er populært blant barn og unge og er en portal til mange forskjellige spill som andre har laget, eller så kan man selv være kreativ og lage sitt eget spill. Ved å kjøpe «robux», som er spilllets egen valuta, kan man både endre på spillfiguren og gjøre den sterkere for å kunne vinne mot motstanderne. Spillet har hyppige påminnelser dersom man går tom for robux, sier Iversen.

Foreløpig ikke ulovlig

Dette med pakker med tilfeldig innhold, såkalte «loot-bokser», har vært omdiskutert en stund. Land som Belgia og Nederland har allerede erklært denne type salg ulovlig. FIFA, Clash Royale og Overwatch er eksempler på spill som inneholder slike kjøpemuligheter. I Norge er ikke et rettslig standpunkt avgjort helt ennå.

– Lovendring generelt tar tid og holder ikke tritt med utviklingen av teknologien. Å forby noe kan også føre

til uhensiktsmessige konsekvenser. Det gjenstår å se hva Kulturdepartementet og Lotteritilsynet lander på, sier Thomas Iversen i Forbrukerrådet.

Slik som det er nå, anbefaler derfor Iversen foreldre å snakke med barna sine slik at de blir bevisste på hva dette dreier seg om.

– Markedsføringen i disse spillene fremhever ofte sjeldne gjenstander selv om det er lav sannsynlighet for å få dem. Dette må man gjøre barna bevisst på. Det kan sammenlignes med en reklame som viser en lottomillionær, selv om det i realiteten er svært få som vinner førstepremiepotten. En forundringspakke i et spill kan inneholde hva som helst, og da er det ofte bedre å heller lene seg på andre typer kjøp der man faktisk vet hva man får, sier Iversen.

Ha begrensninger for kjøp i spill

Foreldre har også delt skrekkehistorier der flere tusen kroner har forsvunnet fra konto etter at barna har kjøpt innhold i spill uten å spørre om lov først. Så snart kredittkortet er lagt inn i spillbutikken, har man ikke retten på sin side til å få pengene tilbake, sier Iversen.

– Dette er et digitalt kjøp som man ikke har rett til å få refundert, selv om barna har trykt på «kjøpeknappen». Angreretten gjelder ikke i slike tilfeller. Mitt råd er å ta kontakt med plattformen, enten det er Google Play, App Store eller Epic Games eller hva det måtte være. Forklar situasjonen. I mange tilfeller gir de hele eller deler av kjøpesummen tilbake når uhellet har vært ute. Men dette gjelder gjerne første gang det skjer. Andre og tredje gang er det ikke like sikkert at selgerne er like forståelsesfulle og lydhøre. Da bør man ha lært av feilene sine, mener Iversen.

Derfor er det best å ta forholdsregler for å unngå å komme i slike situasjoner, mener Iversen.

– Sett på innstillinger som begrenser muligheten for kjøp i spill. Denne type funksjoner finnes både til mobil og nettbrett, samt på ulike spillkonsoller. For å være enda tryggere bør man unngå å knytte kredittkortet opp mot spillbutikken. Ikke huk av på «lagre kort», slik at kortet glemmes av systemet for hvert kjøp. Eventuelt kan man kjøpe gavekort til barna, som så kan kjøpe spill for dette. Da slipper man hele prosessen med å legge inn kredittkortinformasjon, sier Iversen. ■



RIVE-ROLF KRASJER INTERNETT

Amerikansk animasjonsfilm, 2018, anbefales fra seks år

Bli med Rive-Rolf og Vanilje på et morsomt og hjertevarmt eventyr som presenterer dilemmaene med nettbruk på en smart og engasjerende måte.

Rive-Rolf, Vanilje og de andre spillfigurene lever gode dager i de gamle spilleautomatene som står i den slitte spillehallen. Rolf liker det rolige, forutsigbare livet, men Vanilje savner en litt mer uforutsigbar hverdag. Og det skal hun få, for snart skjer to ting; rattet til spillet hennes blir ødelagt og eieren kobler hele hallen til internett!

Det blir starten på et eventyr der Rolf og Vanilje reiser ut i en helt ny og ukjent verden for å skaffe et nytt ratt til Vanilje. Men underveis endrer målet for reisen seg, for den nye verdenen åpner øynene deres på en måte som utfordrer både identitet og vennskap.

Morsomt om nettbruk

«Rive-Rolf krasjer internett» handler om vennskap, men det virkelig smarte ved filmen er beskrivelsen av hvordan det er å leve i en verden der man hele tiden er pålogget. Her blir alt det kule, rare, spennende og

plagsomme på nettet fremstilt på en veldig morsom måte. Tenk for eksempel reklame og sprettoppblokker i form av plagsomme fyrer som forstyrrer deg på gaten.

Voksne vil kanskje reagere på at Rolf og Vanilje bruker nettet til å tjene penger på reklame og spekulative videoer, samtidig som Vanilje føler seg hjemme i et heftig bilspill. Og man vil ha rett i det, men det blir



tydelig at filmskaperne har en god hensikt bak dette. Rolf blir symbolet på den bekymrede forelder, mens Vanilje finner frihet og uante muligheter. Stedet er ikke perfekt, men det betyr ikke at det er destruktivt.

Flott symbolikk

Og etter hvert forstår vi hva filmskaperne egentlig vil frem til. Rolf og Vanilje snakker aldri sammen om hva de egentlig tenker og føler, samtidig som Rolf er litt overbeskyttende. Dette ligger til grunn for den største faren, som symboliseres gjennom et skummelt virus, og det er bare ærlighet og tillit som kan føre dem sammen igjen og gjøre dem trygge. Symbolikken er tydelig, og veldig god.

Dette gjør filmen til et glimrende utgangspunkt for en samtale om livet på nett, og siden det er en mulighet for at barn kan misforstå noen elementer, så vil vi oppfordre foreldre til å snakke om filmen med barna.



MIA OG DEN HVITE LØVEN

Fransk drama, 2018, anbefales fra ni år

Den unge jenten Mia må flytte til Afrika, og gjennom årenes løp utvikler hun et spesielt forhold til den hvite løven Charlie, som er sjelden og ettertraktet av flere. Til slutt nekter Mia å la Charlie leve i fare, og hun tar ham med på en lang reise mot frihet.

Skildringen av hvordan familien til Mia lever sammen med løvene er fascinerende, og enda mer artig er det at vi får se Charlie vokse fra en søt liten løveunge til en fullvoksen løve. Det er lett å forstå verdien av å beskytte et rikt dyreliv etter å ha sett filmen. Det tas et tydelig standpunkt mot sportsjakt, og det vil nok være mange barn og unge som blir mer bevisste og engasjerte i dyrevernsspørsmål etter å ha sett filmen.

Historien er ren fiksjon, men det er lett å tro at dette er en sann historie. Når det oppstår farlige situasjoner, både for Mia, familien hennes og Charlie, er det derfor lett å bli litt mer skremt og bekymret enn man kan bli av en film som er mer tydelig et eventyr. Filmene anbefales derfor ikke for barn under aldersgrensen på ni år.



AMUNDSEN

Norsk drama, 2019, anbefales fra tolv år

Storfilmen om Roald Amundsen er et vellaget og interessant drama som gir en spennende skildring av den sterke og ekstreme personligheten til verdens største polfarer.

«Amundsen» er en kald film. Scenene fra isødet formelig knaker av kulde, og vi får en god følelse av hvor krevende det er å ferdes i polare strøk. Personskildringen er like kald. Glem Amundsen som nasjonens perfekte stolthet. Her tegnes et bilde av en sterk, sta og til tider nådeløs mann som til tider kanskje også bikket over i det irrasjonelle. Det spennende er at historien fortelles fra brorens perspektiv, en bror som bar nag til Amundsen, noe som på en spennende måte åpner for at vi som seere kan reflektere og gjøre egne resonnement om Amundsen som person.

Filmene stimulerer til refleksjon og læring om en viktig og stolt del av Norges historie, og egner seg utmerket til undervisning. Aldersgrensen er tolv år, blant annet på grunn av en kort scene som viser et selvmord.

SPILL

BARNEVAKTEN.NO/SPILL

PODE

Nintendo Switch, PlayStation 4
Anbefales fra tre år

«Pode» er et vakkert og kritikerrost norsk eventyrspill for hele familien som fokuserer på enkel hjernetrim, vennskap og samarbeid.

Stjernen Glo har falt ned fra himmelen og klarer ikke å komme seg tilbake igjen. Så møter Glo steinfigu-

ren Bulder, en vennlig skapning som ønsker å hjelpe til. Sammen finner de vennskap og styrke i hverandre.

For å finne veien hjem drar Glo og Bulder gjennom det eventyrlige landskapet Fjellheim og må løse gåter og samarbeide for å komme seg videre. Spillet har en koselig stemning, og du trenger ikke stresse for å løse oppgavene innen en viss tid. Men du må huske å tenke deg godt om og planlegge hva du skal gjøre dersom du vil lykkes. Spillet fordrer også

samarbeid og kommunikasjon om man er to som spiller sammen.

Spillet handler om å hjelpe hverandre, og det er veldig inspirerende å se innsatsen som gjøres for å hjelpe Glo hjem. Det handler om uselvishet og evnen til å hjelpe hverandre.

Spillet er fritt for vold og vanskelighetsgraden er akkurat passe til at spillet passer for hele familien – her kan man spille og ha det kjekt sammen med både venner, søsken og voksne.



YOSHI'S CRAFTED WORLD

Nintendo Switch
Anbefales fra seks år

Yoshi, kjent fra spillserien med Mario, har kommet med flere flotte spill der han er hovedpersonen. I dette nye spillet er han tilbake, og denne gangen må den vesle dinosauren samle inn noen magiske edelsteiner som er kommet på avveie før skurkene gjør det.

Hele spillet foregår i en verden som ser ut som om den er «håndlagd». Blomster, hus, veier, bakker og stjerner er klippet ut i papp, og mye annet henger ved hjelp av hyssing og teip. Spillet byr på over førti baner som man kan spille gjennom.

Det er mulig å spille sammen med en venn med flerspiller på samme skjerm. Spillet er supert for en spillkveld sammen med venner og familie. Her får man god, gammeldags og sjarmerende spillglede!



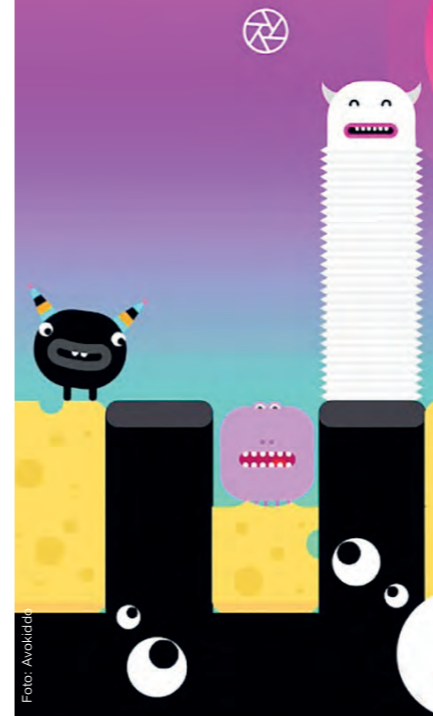
ETHERBORN

Nintendo Switch, PlayStation 4,
Xbox One, Windows
Anbefales fra tre år

«Etherborn» er et plattformspill med hjernetrim hvor du kontrollerer en figur i en 3D-verden. Når spillet starter kan man gå, løpe og hoppe. Mer kan ikke du gjøre – utfordringen ligger i å komme seg videre på sin ferd samtidig som gravitasjonen når som helst kan snus. Her spiller man nemlig i en verden hvor gravitasjonen endrer seg basert på hvilken flate du går på.

Spillet handler ikke om avanserte funksjoner i kontrollene, men å forstå hvordan spillverdenen fungerer og å mestre omgivelsene. Her oppfører fysikkens lover seg på måter som utfordrer fantasien.

Vanskelighetsgraden er lav, og selv om språket er engelsk forklares alt du trenger å vite med bilder.



THINKROLLS SPACE

iOS, Android
Anbefales fra fem år

«Thinkrolls Space» foregår i verdensrommet, og har hele to hundre labyrinter som skal gjennomgås, fordelt på syv planeter. Spillet er videre delt inn i logiske nøtter som passer for barn fra fem år (110 enklere labyrinter) og fra åtte år (108 vanskeligere labyrinter).

Appen er fri for reklame fra tredjepartsannonsører og kjøp i app. Man behøver heller ikke internettilgang for å spille spillene i appen. Så dette er ypperlig om man er på reisefot eller må spare på mobildata.

Gangen i spillet er at man skal lede et sjarmerende romvesen fra A til Å. Langs veien møter den på diverse feller og utfordringer. I og med at man har et uendelig antall forsøk og siden spillet ikke går på tid, kan man løse oppgavene i ro og mak. Her er det morsom musikk og fargerike omgivelser som gjør at det blir større preg av spill og gøy enn ren stress med å prøve og feile for å oppnå det umulige.

Appen har norske instruksjoner og menyer, men man behøver ikke å kunne lese for å få utbytte av appen. Foreldre kan også gå inn på et eget foreldrerom for å lese mer om innholdet i appen (på engelsk).



MY BROTHER RABBIT

iOS, Android
Anbefales fra ni år

En liten jente er blitt syk. Hun og broren bruker fantasien og skaper et univers som gir trygghet og gjør sykdommen mindre trist. I dette fargerike fantasilandet skal en kanin hjelpe den syke vennen sin etter at hun er blitt trist og syk. Din oppgave er å gjøre dette ved å løse logiske hindringer gjennom fem verdener eller kapitler.

«My Brother Rabbit» er i sjangeren pek-og-klikk. Det betyr at du ikke styrer figurene direkte. I stedet skal du finne ledetråder og løse logiske hindringer ved å trykke på skjermen. Det kan være så enkelt som at for å komme deg opp på en høyde, så må du finne manglende deler til en stige. Andre ganger er det puslespillbiter du må lete etter, for så å sette dem sammen i riktig rekkefølge.

Du må leite godt etter alt du skal finne, og selv om dette kan være vanskelig, så er det veldig kjekt når du lykkes. Historien er litt trist, men aller mest er det en flott og rørende historie om kjærlighet og mot, og om hvor viktig det er å aldri gi opp håpet.



GROW FOREST

iOS, Android
Anbefales fra tre år

Samle inn ressurser og bygg ditt eget bærekraftige samfunn. Denne appen lærer barn om byggeprosesser og det å ta vare på omgivelsene sine.

Velkommen til en vakker verden med skog, vann, dyreliv og et samfunn som skal bygges opp fra bunnen av. Her møter barna kaninen Banja og vennene hennes, som trenger litt hjelp. Det kan være å kutte ned trær for å bygge hus og møbler, eller andre gjøremål. Når man kutter ned trær må man selvsagt være med på prosessen med å plante nye igjen.

Appen lærer barn om bærekraft og de ser også prosessen med planting, vanning og næring, og det finnes bier som pollinerer slik at man kan høste frukt.

Spillet byr på et åpent kart som barna kan utforske fritt. Langs veien finner man ulike gjøremål. Man kan plukke bær og lage deilig bakst, eller delta i ulike minispill.

«Grow Forest» er beregnet for en yngre målgruppe med intuitive bevegelser, visuelle instruksjoner, ingen tekst og marginal bruk av menyer. Utviklerne selv angir barn mellom tre og ni år som målgruppe, og appen passer spesielt godt for dem som liker å utforske og designe.

APP

BARNEVAKTEN.NO/APP

SPØR KJELLAUG

FAGLIG LEDER KJELLAUG TONHEIM TØNNESEN
POST@BARNEVAKTEN.NO

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



Voldelig reklame

«Barna mine spiller ofte spill som er gratis å laste ned. Disse er som regel reklamefinansierte og noen av spillene gir barna gratispoeng og fordeler i spillet jo mer de ser på reklame. Noe av dette kan være reklame for spill med høyere aldersgrense, og da ofte med svært voldelig innhold. Er dette lov? Og kan det ikke gjøres noe med dette?»

Bekymret mor



VI HAR FÅTT flere henvendelser om dette, og vi mener at det er en uting og veldig provoserende at barn får servert upassende reklame i spill, men også at de «kjøper» barnas tid ved å gi dem gratispoeng og andre fordeler i bytte mot å se reklame. Vi mener at foreldre bør kunne stole på aldersgrensene som er oppgitt i app- og spillbutikkene, og at innholdet, reklame inkludert, bør være innenfor aldersgrensen.

Vi spurte Aline Schøn Papetti, juridisk seniorrådgiver i Forbrukertilsynet, om hun kunne forklare hva norsk lov sier om dette og hvilke råd de vil gi foreldre. Her er utdrag fra hennes svar:

«Markedsføringsloven gir barn et særlig vern mot reklame. Loven

forbyr blant annet markedsføring i strid med god markedsføringsskikk overfor barn i § 21. Dette gjelder både når reklamen rettes mot barn, eller kan ses eller høres av barn. I vurderingen av om markedsføringen er ulovlig skal det blant annet legges vekt på om markedsføringen bruker vold eller andre skremmende virkemidler eller er egnet til å skape frykt eller angst. Vurderingen er strengere jo yngre barn markedsføringen treffer. Denne bestemmelsen har vi blant annet brukt i saker hvor det har vært reklame for skrekkfilmer med høyere aldersgrense på t-banestopp og lignende.»

Hun sier videre: «Når det gjelder hvordan en reklame ender opp i spillet, varierer det nok mye etter

underliggende avtaleforhold og dette er noe vi har begrenset kjennskap til. Etter markedsføringsloven er annonsør hovedansvarlig ved lovbrudd, men loven oppstiller også et medvirkningsansvar som typisk vil ramme spillprodusenten. Etter omstendighetene vil nok Google/Apple også kunne holdes ansvarlig, men her må altså vi se på den enkelte sak.»

Det er viktig at upassende reklame meldes inn til Forbrukertilsynet slik at de har tilstrekkelig kjennskap til hvordan dette foregår i apper og spill, og slik at de kan jobbe med å sikre at slike overtredelser ikke skjer. Vi oppfordrer derfor om å sende inn klage til Forbrukertilsynet på forbrukertilsynet.no/tips-eller-klage. ■

Passe spilletid?

«Jeg har tre gutter i alderen 9 til 14 som elsker gaming. Det går veldig mye energi på å diskutere spilletid, og det er spesielt krevende med eldstemann som har konkurranseinstinktet på plass og som trenger mye tid, for han ønsker å være best. Har dere noen tips å dele?»

Far fra Tromsø

DE ER NOK mange som kjenner det litt slik som deg. Spilling er en stor og viktig fritidsaktivitet for veldig mange barn i Norge i dag, og spesielt guttene. Vi erfarer også at mange er bekymret for barn som spiller, og er usikre på hvilke rammer som er best. I noen tilfeller er det berettiget bekymring fra foreldre, og vi snakker om problemspilling hvor man trenger konkret veiledning for å endre mønster. Men i de fleste tilfeller så er det mer

en storspiller vi snakker om som er veldig begeistret for gaming, og som trenger voksne for å bidra til å balansere det opp mot andre viktige ting i livet.

Og balanse er et viktig nøkkelord. Gutter på 14 år kan gjerne spille en god del, bare det i tillegg blir nok tid til lekser, være med venner og familie, være i fysisk aktivitet, og sove og hvile nok.

Jeg vil anbefale deg å bruke ressursiden snakkomspill.no. Her

finner du mye relevant og bra, blant annet en test på om barnet spiller for mye, samt konkrete råd om hvordan dere kan bli enige om spillmengde. Der finner du til og med en «Husfredavtale» som kan printes ut og brukes. Ressursen er laget av Lotteri- og Stiftelsestilsynet og Medietilsynet.

Jeg anbefaler deg gjerne også den praktiske og nyttige boken til Inger-Lise Køltzow som du kan lese mer om på side 12. ■

Aldersmerking av spill

«Spillet Roblox, har dere kjennskap til det? Det viser ulike aldersgrenser i appbutikkene. Hvorfor?»

Mor fra Drammen

DE MEST dominerende apptilbyderne er Apple (iOS) og Google (Android), og de bruker forskjellige systemer for aldersmerking av apper. Dette kan være forvirrende å forholde seg til, spesielt når mange apper i tillegg er merket ut fra personvernloven vår med en 13-års grense. Det er viktig å være klar over at det er forskjell på juridiske aldersgrenser som man finner i vilkårene i appen, og aldersmerking av apper i appbutikkene. Mens personvernloven er en lovpålagt grense, så bruker apptilby-

derne merkeordninger med aldersanbefalinger basert på egnethet. Apple har sin egen ordning, mens Google bruker PEGI-systemet som de fleste kjenner fra konsollspill.

Roblox er merket med 12+ av Apple i App Store (iOS) og i Google Play Store er Roblox merket med et hvitt utropstegn i en gul firkant. I tillegg til alderssymbolene bruker nemlig PEGI på enkelte apper heller dette symbolet som man kaller PG-klassifisering. PG står for «Parental guidance» og betyr «forel-

dreveiledning anbefales». Her tar altså ikke PEGI stilling til anbefalt alder, men oppfordrer foreldre til å vurdere om appen er egnet for barnet og eventuelt å veilede underveis.

Vi erfarer at Roblox er veldig mye brukt i barneskolen. Kort fortalt er Roblox en digital lekekasse hvor man kan spille spill som tusenvis av andre har laget, eller man kan lage sine egne spill fra bunnen av.

På barnevakten.no/anmeldelser finner du alle våre app- og spillanmeldelser, inkludert Roblox. ■





BESTILL FOREDRAG!

Våre foredragsmodeller:

- A: Temakveld for foreldre
- B: Dialogbasert foredrag på dagtid for elever
- C: Foredrag på dagtid for elever + kveldstid for foreldre
- D: Kveldsskole med elever og foreldre sammen
- E: Confident Me (*gratis i begrenset antall*)

Les mer på barnevakten.no/foredrag

Høsten 2020 kommer fagfornyelsen med fokus på medborgerskap, livsmestring og demokrati. Barnevakten ønsker å være en samarbeidspartner med din skole, og tilbyr råd om nettvett og digital dannelse.