

Fritze, Y. & Nordkvelle, Y. (2024). Digitalt foreldreskap: Forhandlinger på grensen mellom forbud og frihet. I A. M. Bjørgen, Y. Fritze & G. Haugsbakk (Red.), *Mediepedagogikk: Kritiske refleksjoner om medier i undervisning og samfunn* (s. 169–190). Fagbokforlaget. DOI: <https://doi.org/10.55669/oa400408>

Kapittel 8

Digitalt foreldreskap

Forhandlinger på grensen mellom forbud og frihet

Yvonne Fritze og Yngve Nordkvelle

SAMMENDRAG: I dette kapitlet har vi fokus på hvordan foreldre rammesetter og forhandler med barna sine om dataspilling i hjemmet. Undersøkelsen bygger på data hentet gjennom intervjuer med foreldre som har erfaring fra egne barns dataspilling. Det deltok syv familier med til sammen 15 barn i alderen 8 til 20 år. Resultater fra undersøkelsen viste at foreldrene benyttet fire parametere for regulering av spilling og spilletid. Det dreide seg om gode karakterer i skolen, tilstrekkelig med søvn, voldsnivå og aldersgrense på spillene og om deres barn/ungdom deltok i andre aktiviteter enn dataspilling. Det som ble opplevd som positiv oppførsel relatert disse parametrene, ga mer frihet, mens negativ oppførsel resulterte i sterkere restriksjoner. Det var imidlertid stor forskjell på vekten av parametrene i familiene. En felles tendens var at foreldrenes oversikt over hvor mye tid barna brukte på dataspilling, og hvilke spill som ble spilt, dalte jo eldre barna ble. Samtidig fikk parametrene for regulering mindre betydning.

NØKKELORD: dataspilling, familie, oppdragelse

ABSTRACT: In this chapter, we focus on how parents frame and negotiate with their children about computer gaming at home. The survey is based on data obtained through interviews with parents with experience with their children's computer gaming. Seven families with a total of 15 children aged 8 to 20 participated. Results from the interviews showed that the parents used four parameters for regulating gaming and time spent on gaming. It concerned good grades at school, sufficient sleep, level of violence and age limit of the games and whether their child participated in activities other than computer gaming. Positive fulfilment of the parameters gave more freedom, while negative fulfilment resulted in stronger restrictions. However, there was a big difference in the weighting of the parameters in the families. A common tendency was that the parents' overview of which games were played and how much time the children spent playing computer games decreased as the children got older. At the same time, the importance of the parameters for regulation decreased.

KEYWORDS: computer gaming, family, parenting

Innledning

De siste årene har mediernes framstilling av dataspilling og mobilbruk fokusert på hvordan foreldre håndterer barnas bruk. Leggetider, nettilgang, overvåking og former for represalier har blitt diskutert på debattsider og ordinære oppslag. Det ser ut til at det er tre dominerende posisjoner i feltet. En posisjon har handlet om å finne eksempler på hvordan foreldre kan skaffe kontroll over sine barns mediebruk og begrense den. En annen posisjon har gått på å anerkjenne barn og unges spillbehov og -lyst. Innenfor denne posisjonen argumenteres det for at foreldre skal engasjere seg i spillenes univers og flyte med på barnas varierende lyster. En tredje posisjon har vært å involvere seg sterkt i spillaktivitetene på en aksepterende måte, men med klare regler for tidsbruk og med mål om balanse i tidsbruken.

De digitale mediene opererer både innenfor og utenfor det normative oppdragelses- og opplæringsystemet. Mediesamfunnet tiltrekker seg barn tidlig og sterkt, og oppdragerne vakler i troen på den rollen motspill og samspill skal ha i dannelsen av barn og unge som kritiske deltakere i mediesamfunnet (Fritze et al., 2016). Det materialiserer seg tidvis i en motsetning mellom forbud og frihet.

Kapitlet bygger på en større kvalitativ undersøkelse gjort for Rådet for anvendt medieforskning under Medietilsynet. I dette kapitlet undersøkes *hvordan skandinaviske foreldre rammesetter og forhandler om dataspilling i hjemmet*. Herunder ønsker vi å finne ut hva foreldre opplever som akseptabel tidsbruk på dataspilling, og hvilke temaer som diskuteres i forbindelse med regulering.

Forskning om dataspilling i familien – noen teoretiske posisjoner

Det ser ut til at forskning om dataspilling i familien kan kategoriseres innenfor fire hovedområder: «mediepanikk», avhengighetsstudier og hjemmet som arena for digital oppdragelse. Dertil kommer studier av skolen og dens bruk av undervisningsteknologi. I dette kapitlet vil vi ha fokus på de tre første

områdene, fordi vi mener at disse har særlig relevans for en undersøkelse av foreldres opplevelse av deres barns spilling i hjemmet. Spesielt «hjemmet som arena for digital oppdragelse» vil bli trukket fram som optikk i diskusjonen.

Samtidig kan man argumentere for at barn og unges fritid er sterkt preget av medier og spill på datamaskinen. Dette innebærer en fascinasjon som mange mener bør overføres til skolearbeidet. Det er også mange diskusjoner om i hvilken grad barns deltakelse i «konvergerende mediekulturer» må inkorporeres i skolen, slik at skolen kan føre videre den «digitale innfødtheten» barn angivelig besitter i dag.

«Mediepanikk»

Forskning om foreldres holdning til barns mediebruk har i stor grad vært preget av fenomenet «mediepanikk» (Syvertsen, 2017), fordi mediene har utfordret foreldrenes mulighet for å holde et hegemoni i påvirkningen av sine barns verdier og holdninger. Mediepanikken er ikke noe nytt fenomen, men utfoldet seg i stor skala da de sterke utbredelsesmediene kino og TV ble vanlige. Forskning rundt mediepanikk viser at de aller fleste nye fenomener møtes med moralsk funderte panikkformer; før var verden god og uskyldig, nå utsettes den for kulturformer som vil ødelegge og korrumpere den. Konservatisme står sentralt i denne panikken, men få vil si at det ikke er med god grunn at vi observerer og kritiserer endringer i samfunnet. Mediepanikk er dermed også en viktig varslers når det gjelder det nye. Når foreldre observerer at der barn trekker seg tilbake for å spille og unngår sosiale sammenkomster ansikt til ansikt, så ser de noe som likner på avhengighet.

Fra spillenes inngang i PC-verdenen blir den fysiske interaktiviteten som toneangivende element viktigere. Innenfor spillenes ramme ble det muligheter for å bryte det lokale nettverkets begrensninger med internettet. Utenfor spillenes ramme ble deltakelse i globale nettverk utenfor og innenfor både obskure og nytteorienterte nettverk og grupper mulig. Dette utløste nye bølger av panikk. Mønsteret følger det historiske: «Før var verden god og uskyldig, men med det nye mediet følger farer og problemer som forrykker balansen i naturtilstanden, og den sosiale orden trues på fundamentale måter.» Konservative krefter søker sammen for å holde fast på førtilstanden som er preget av rasjonalitet, fakta og kjølig analyse i kontrast til den nye tids koryfeer med følelser, konkrete hendelser og øyeblikkets tvang som referanseramme.

Frykten for at bilder skal overta for tekst som det foretrukne medium, har overtoner av klasse og kjønn. Middelklassen hevdes å være de sterkeste forsvarerne av ordet mot bildet, især kvinnene, og de foretrekker boka mot fjernsynet og kortspillet heller enn dataspillet (Cricher, 2017, s. 100).

Voksnes angst for nye mediettrykk og teknologier innebærer en grunnleggende kognitiv frykt for det som truer den orden man trenger for å begripe verden. I familielivet betyr det at foreldre taper den kulturelle kontrollen over mediene familien bruker. Tidligere dreide denne angsten seg om tap av kontroll over medieinnholdet. Nå er den forvandlet til et nytt stadium: Bruken og formen på medieforbruket er på vandring og utenfor foreldrekontroll (Cricher, 2017).

Spilleavhengighet

Diagnosen spilleavhengighet for barn ble foreslått allerede i 1995 i USA (Nielsen, 2018; André et al., 2020; Teng et al., 2020). I 2019 ble diagnosen formalisert som en psykiatrisk sykdom ved den 11. revisjon av «The International Classification of Diseases (ICD-11)» (Yoo et al., 2021).

Lemmens et al. (2009, s. 78) definerer spilleavhengighet som «excessive and compulsive use of computer or videogames that results in social and/or emotional problems; despite these problems, the gamer is unable to control this excessive use». *Internettavhengighet* defineres gjennom brukernes opptatthet av nettet og dets spillmuligheter, deres tap av kontroll over øvrige aktiviteter, evnen til å sitte lenge ved skjerm, tilbaketrekning fra tidligere aktiviteter, sug og begjær etter å spille mer, nedsatte evner til å mestre andre og trivielle sider av dagliglivet, samt tap av beslutningsvilje og – evne i hverdagen. Når det gjelder *multispiller online spill* (på engelsk MMORPG, Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Game), er det funnet at «tunge» spillere tilbringer fra 22,5 til 25 timer ukentlig på disse spillene. Spillere som bruker mer enn 30 timer, kalles dedikerte spillere, og forskningen viser at det ikke er mange som bruker 50 timer eller mer pr. uke – tallene varierer fra 4 til 15 prosent (Chappel et al., 2006; Bernstein, 2023), og to tredjedeler av denne gruppen er i en norsk sammenheng myndige – over 19 år. André et al. (2020) med liknende kriterier fant at 4,5 prosent av barna i deres undersøkelse kunne kalles «highly engaged» i gaming, 5,3 prosent ble karakterisert som «problem gamers», og 1,2 prosent ble rubrisert som lidende av «game addiction». Med

bakgrunn i denne undersøkelsen betyr det at i en skoleklasse med 30 elever er tre av dem plassert i risikosone for avhengighet.

Teng et al. (2020) viser at storforbrukere av spill scorer høyt på ensomhet og har en sterk prediktor for misnøye med livet. En norsk studie fra 2016 (Andreassen et al., 2016) viste en sterk sammenheng mellom omfattende bruk av dataspill (avhengighetsskapende bruk) og lidelser som angst, ADHD og depresjoner. Studien hadde 23 533 deltakere i ungdomsalderen. Når spill brukes for å minske negative følelser og trer inn som erstatning for andre «normale» aktiviteter som venner, jobb, studier og så videre, anses dette som særlig avhengighetsskapende.

Sammenliknet med spill der «maskinen» eller «spillet» er din medspiller eller motstander, vurderer mange forskere det slik at samspill med andre på nettet er sterkere i sin avhengighetsdannende kraft. Det er ulike sider av spillene som «tar tak i» ulike spillere. En analyse av spillet EverQuest peker på at spillerne raskt får positive sosiale opplevelser i spillet. Utfordringene som ble presentert, skapte en oppstemt følelse, især når spillene la opp til at samarbeid og relasjoner mellom spillere ble belønnet med anerkjennelse. Disse relasjonene til andre oppleves som reelle og signifikante, samtidig som den sterke sosiale bindingen er en viktig motivasjon for å bruke mye tid (Chappell et al., 2006). Selv om mange bruker nettet og spillet mye, er det likevel konteksten som avgjør om dette kan bedømmes som avhengighet eller «omfattende bruk».

Barn og unge er mer utsatt for spilleavhengighet fordi deres kognitive og nevrologiske utvikling er uferdig. Selvregulering er en moden egenskap først i tyveårene. Storspillerne i studien til Sletten et al. (2010) anses for å være gutter som spiller mer enn fire timer om dagen. De spiller først og fremst skytespill og rollespill med større eller mindre grad av samarbeid og lag på internett. Avhengighetssymptomer er sterkest korrelert med tiden som anvendes.

Det er en global trend at det i stor grad er gutter som utvikler overforbruk av internett og dataspill (Ko et al., 2005; Cui et al., 2018). Ifølge Kandola et al. (2021) er det de guttene som kan karakteriseres med et slett selvbilde, opplevelse av skuffelse og misnøye med dagliglivet, som er de letteste ofrene. I tillegg til kjønn som variabel er de personlighetsmessige variablene undersøkt, og barn og unge med disposisjoner for å være nevrotiske eller sensasjonssøkende, aggressive og med høyt angstnivå har lettere for å utvikle denne typen avhengighet (Mehrof & Griffiths, 2010). Storspillerne oppgir også at det ofte

er krangling med foreldrene, og at dårlig råd er vedvarende tema i familiens diskurs. Det ser også ut til at storspillerne setter seg lavere akademiske mål og i mindre grad deltar i fysisk aktivitet som idrett. En rekke stigma hefter ved storspillere, som *overvekt*, *upopularitet* og *keitethet*, kjennetegn som også er empirisk påvist (Kowert et al., 2014)

Avhengighetsstudier relatert til familien

Ifølge Gregersen (2018) har risikoen for at barn og ungdom trekker seg helt ut av familien, blitt en trussel for dagens foreldre.

Gjennom spillingen opprettes sosiale bånd, og sambandet mellom spillere skaper en gjensidig avhengighet fordi til og med korte fravær fra skjerm og tastatur kan få konsekvenser. Dette merker foreldre blant annet gjennom fravær ved måltider og konsum av energidrikk (Longman et al., 2009). Mange foreldre er kritiske til denne sterke tilknytningen til spillverdenen, som for eksempel World of Warcraft (Holtz & Appel, 2011). Zaman et al. (2021) har gjort rede for nederlandske foreldres strev med «digitalt foreldreskap». De beskriver en rekke dilemmaer som foreldrene møtte når det gjaldt å ta vare på egne verdier og ønsker om en god oppvekst, og barnas egne ønsker om romslige rammer for spilling.

Arvola og Clancys (2014) studie om unge World of Warcraft-spillere viser at spillernes foreldre var meget kritiske og ikke estimerte barnas påståtte behov for «flukt» til en altoppslukende verden, til gode sosiale relasjoner i spillene og til følelsen av tilhørighet.

I Sletten et al. (2010) sin undersøkelse viste dataene at de spillere som var mest utsatt, var de som ble «voktet» minst av sine foreldre eller foresatte, og særlig gjaldt det gutter. Foreldrene i undersøkelsen hadde liten oversikt over hva deres avkom gjorde på fritiden og fikk i liten grad hjelp til hva de burde gjøre. Jo tidligere spillerne begynner å spille, jo større er faren for avhengighet. Forskerne tegner et bilde av at foreldrekontroll og engasjement skaper moderasjon når det gjelder konsum, og at familier som har ungdommer som er predisponert i betydning av at de allerede har konsentrasjonsproblemer og så videre, har en stor utfordring.

Dette mønsteret finner vi også internasjonalt (Brunborg et al., 2014). En norsk studie peker på at i familier som er positive til spill og gambling spesielt, er også barna positivt innstilt og gir seg i kast med det (Hanss et al., 2014).

Foreldre er rimeligvis engstelige for at barna blir avhengige, men har selvsagt ingen tilgang til måleinstrumenter med indikatorer. Samtidig er frykten for avhengighet blandet med sorg og emosjonell uro knyttet til at barna er i en separeringssituasjon, der de vinner større og større selvstendighet og disponering av egen tid. Bortsett fra innsatte i fengsler og soldater er det ingen som er så overvåket som barn og unge (Nordkvelle, 2016).

Hjemmet som arena for digital oppdragelse

Nikken (2019) peker på at foreldre i stor grad bruker medier for å utføre barnepass. I gjennomsnitt er de lite kompetente til å vurdere spillenes betydning for sine barn (Benedetto & Ingrassia, 2021; Critcher, 2008). Foreldre lider av tapet av normgivende instanser som den gamle storfamilien, grenseliv og nabolag, og i økende grad er de prisgitt internett, oppslagssider og nettbaserte tjenester for å sanke informasjon. De må utforme sine egne strategier for å gjennomføre de elementære dannelsesoppgavene. Ulrich Beck (1997) skrev at forhandlinger mellom generasjonene er det mest typiske i den moderne barndommen. Leggetid, leketid, leksetid, hjemlige plikter og tid til dataspill er diskusjonstema som preger moderne familier (Aronsson, 2012, s. 27; Aarsand, 2018). I de vedvarende kontraktsforhandlingene står barn og foreldre i spenn mellom nytte og hensiktsmessighet for foreldrenes del og nytelse for barnas del. I Norden står barns posisjon høyt, og det er allment sett på som en dialogisk oppdragerkultur, der overbevisning og argumentasjon går lenge forut for tvang, dialogene foregår uten å tape ansikt for noen part (Bø & Olsen, 2008).

Leksetid er et langt større tema i amerikansk forskningslitteratur enn i nordisk. Det eksisterer en «hjemmeleksegalskap» ifølge Alfie Kohn (2006). I svenske hjem finner Aronsson (2012) at det er et mønster at voksne forsøker å etablere en «aktivitetskontrakt», der den voksne lirker og lurert med forslag til fordeler, gjentjenester og mild stemning til å overvinne motviljen.

Måltider er sterkt regulerte aktiviteter, og internasjonal forskning (Hall, 2017) viser at måltidene rommer moralsk minelagte felt, der blant annet spisevaner, smak for mat og avsmak og verdier knyttet til matproduksjon og konsumpsjon er elementer i en heftig eksersis av hva den enkelte familie oppfatter som god og dårlig smak.

Gamification og familiens opplæring i spill

Den pedagogiske forskningslitteraturen på spill argumenterer for at spillene som regel bygger på gode pedagogiske intensjoner som lykkes å fange og fastholde barns engasjement og interesse (Bernstein, 2023). I dag er mange fedre og mødre vokst opp med dataspill og internett som et selvfølgelig element. Barn lærer å spille spillene av sine foreldre og av eldre venner og søsken. I studier av slike spill vises det til at voksne oftest distanseres av sine barn med hensyn til spillenes teknikaliteter (Aarsand, 2012).

Muligheten for sensur i familien avtar med økende alder på barn og unge og er i utgangspunktet ikke lett praktiserbar. På den ene siden er det sterke påtrykk for å få foreldre som gruppe til å bli mer kyndige og engasjerte i å overvåke og guide barn og ungdoms mediebruk. I praktiske sammenhenger lykkes det for svært få. Amerikanske foreldre bruker også i overkant av fem timer på telefonen hver dag (Bernstein, 2023). På et strukturelt nivå er vi derfor vitne til en storstilt «abdisering» på dette planet, hevder Critcher (2008, s. 102) og Bernstein (2023). Selv om særlig mødre engasjerer seg med hensyn til regulering, er deres innsikt i mediens format og innhold begrenset. Vi vet, hevder Critcher (2008), så lite om hvordan utfallet av slike diskusjoner i familier foregår, at vi vanskelig kan anta at dette egentlig vil influere på forholdet. Martin og Assmann (2018) beskriver dette som en kunnskapsglipp mellom foreldre og barn. Etter deres mening er foreldrene unødig bekymret og trenger mer undervisning om spillverdenens tilforlidelighet. Foreldre er også ofte mindre forsiktige med å overholde regler om ikke å gi for mange personlige opplysninger på sosiale medier, selv om de formaner sine barn om det samme (Bhroin, 2022). En klar motsats til de positive fortolkningene finner vi hos Brochmann (2020), som mener at barn utsettes for et eksperiment av kolossale dimensjoner.

Ettergivenhet eller angst for oppdragelse?

Allerede på 1980-tallet diskuterte Erling Lars Dale begrepet *ettergivenhetens pedagogikk* i boken *Hva er oppdragelse?* (1980), og han problematiserer her betydningen av at regler ikke etterlevs. Dale beskriver senere ettergivenhetens pedagogikk i en studie av lærere som ikke tok grep overfor urolige og ukonsentrerte elever. Han definerer ettergivenhet som det «som oppstår

i relasjonen mellom rettleddninger, vurderinger og sanksjoner. Dersom en forventer noe av elevene og elevene handler i motsetning til forventningene og en lar det skje, oppstår ettergivenhet» (Dale, 2009, s. 76). Håndhevelse av restriksjoner om mobilbruk i skoletimene er et eksempel på at denne praksisen fortsatt er utbredt (Fritze et al., 2017). Overført til oppdragelsen i hjemmet skildrer forfatterne Per Bjørn Foros og Arne Johan Vetlesen i boken *Angsten for oppdragelsen* (2012) hvordan vår kultur frasier seg utallige muligheter til å utvikle barn og unges myndighet, dels fordi foreldre prioriterer egen lykke og tror barn blir lykkelige om de ikke oppdras. Kategorien er velkjent i familierapeutiske sammenhenger. Hukkelberg og Ogden undersøkte 551 norske barn som var registrert med problematferd, og deres foreldre og fant at 67,2 prosent av disse barna hadde foreldre med en ettergivende oppdragerstil der inkonsekvenser i praktiske reaksjoner forvirrer barna, som prøver å skape konsistens gjennom å stå på sitt og vippe foreldre av pinnen (Hukkelberg & Ogden, 2021). De trekkene ved ettergivenheten som Dale trekker fram for lærere, tilsvarer foreldrenes relative utmattelse eller mørning overfor barnas uttrykte behov, og eventuelle prinsipper viker for pragmatiske og vilkårlige avgjørelser. I Foros og Vetlesens kulturkritiske utlegning er dette synonymt med at foreldre erkjenner sin avmakt overfor usikkerheten i fremtiden og håper på at en høyere fornuft vil ta over der de måtte slippe.

Metode og data

Kapittelet bygger på empiriske studier av skandinaviske *foreldres forhandlinger og rammesetting av deres barns dataspilling*. Vår forskningstilnærming har vært deltakerbasert (participatory research design – PAR), der vi som forskere involverte informantene i utviklingen av forskningsspørsmål, innsamling av data og diskusjon av funn (Noffke & Somekh 2005; Heath et al., 2010).

Vi intervjuet syv skandinaviske familier gjennom individuelle og parvise intervjuer. Det var to par, fire mødre som stilte uten mannen sin, og en enslig kvinnelig forsørger. I alt ni personer deltok; syv kvinner og to menn. Foreldrene var jevnaldrende – i slutten av førtiårene og i starten av femtiårene. Alle bodde i samme norske by, bortsett fra en som var bosatt i Sverige. Alle foreldre har fått

fiktive navn som brukes i sitatene; Karin & Anders, Nils & Nanna, Erika, Nina, Vibeke, Marit og Sigrid. Seks familier er foreldre til to barn, og en familie har tre barn. Barnas alder på tidspunktet for undersøkelsen var mellom 8 og 20 år.

Foreldrene som opptrer i intervjuene, var strategisk utvalgte, og kriteriet for valget var at de på tidspunktet for undersøkelsen hadde minimum ett barn som var i tenåringsalderen, mellom 13 og 19 år. Det er i denne alderen at barna går over til å bli ungdommer, og på dette tidspunktet at familiens regler og verdier i størst grad utfordres og diskuteres. I første omgang forsøkte vi å rekruttere informanter via et informasjonsskriv til en ungdomsskole. Vi opplevde imidlertid at det var vanskelig å få med foreldre, blant annet fordi noen så på sin egen håndtering av barnas spilling i hjemmet som skambelagt. Vårt utvalg ble derfor sammensatt av foreldre i vårt nabolag og blant kolleger som vi visste hadde barn i den aktuelle alderen. Andre informanter ble rekruttert gjennom foreldre som hadde deltatt i et intervju, og som kunne anbefale nye deltakere. Selv om vi i forkant av intervjuene forsøkte å skape tillit til at vi ikke skulle moralisere over deres håndtering av spilling i hjemmet, så vi at noen foreldre likevel følte seg intimidert av vår undersøkelse. På bakgrunn av våre opplevelser med rekrutteringen regnet vi med at foreldrene ville være mer åpne om tankene sine hvis intervjuene var individuelle og parvise.

Intervjuene var semistrukturerte og foregikk som en samtale mellom intervjuer og informanter. I dette kapittelet har vi spesielt trukket fram data som belyser foreldrenes oppfatning av hva de anså som utslagsgivende for å regulere spillingen.

Resultater

Resultatdelen følger i hovedsak intervjuguiden og kan kategoriseres innen to hovedområder: bakgrunnsdata og hvordan foreldrene regelsetter spillingen. Når det gjelder bakgrunnsdata, handler det om alderen på barna da de startet å spille, om hvor mye de spiller, og om foreldrene opplever at de har oversikt over innholdet i spillene. Under samtalen om regelsetting kom vi også inn på foreldrenes opplevelser av betydningen av sosialt samvær med andre barn og fritidsaktiviteter.

Bakgrunnsdata

Foreldrene fortalte at de fleste barna begynte å spille da de var mellom fem og syv år gamle. Et generelt mønster var at de eldste barna debuterte senere enn sine småsøsken. Dette ble blant annet forklart med at de yngste lærte fra de eldre, og at det ble mer og mer bruk av digitale medier i hverdagen. Det virket som at spilling i hovedsak foregikk i perioden fra etter skoletid og fram til leggetid. Noen spilte i hele perioden, andre i kortere eller lengre perioder avbrutt av andre aktiviteter.

Noen av familiene hadde ganske god oversikt over hva barna deres spilte, men størsteparten innrømmet at oversikten dalte med barnas alder. Det kom også fram at det var en viss forskjell på jenter og gutters spillvaner. Mens flere gutter gikk fra fotballspill, bilspill og Playstation og over på skytespill, så spilte jentene mest Sims da de er små, og ble mer og mer opptatt av smarttelefon og sosiale medier jo eldre de ble.

Noen foreldre opplevde mobiltelefonen som et langt større problem enn spillingen, og flere innrømmet at de anså seg selv som dårlige forbilder i den henseende. En mor sa:

Nei, jeg har vært mer bekymret for mobilen faktisk. Men den er jeg jo avhengig av sjøl også. Der er jo jeg et dårlig forbilde for å si det sånn [...] og da er jeg litt mer bekymra når han sitter og skal gjøre lekser da, for eksempel. Så plinger det inn hele tida, jeg blir jo helt stresset av det. (Karin)

Denne moren sa også at sønnen hennes lot seg forstyrre av mobiltelefonen, men at han alltid vendte tilbake til skolearbeidet igjen. Hun trøstet seg med at «ungdom sikkert håndterer dette bedre enn de voksne».

Hvordan håndteres regler for spilling?

Det var stor forskjell på hvordan familiene håndterte regler for barnas spilling, men felles for alle er at reglene var strengere og tydeligere da barna var små, og skled sakte, men sikkert ut i takt med at barna ble eldre, mer krevende å diskutere med og etter hvert satt mer for seg selv på rommet.

Noen familier hadde forsøkt å regulere spillingen ved å plassere familiens datamaskiner i et felles arbeidsrom, hvor innholdet i spillene og tidsbruken var

synlig for alle. Andre stengte tilgangen til nettet om ikke barna fulgte reglene om tidsbruk. Stort sett alle foreldre anså tilstrekkelig med søvn som viktig, og for et par av foreldrene var dette utslagsgivende for å stenge nettilgangen og spillingen før leggetid. Et par av familiene sa at de ikke hadde problemer med å regulere spillingen, og hadde derfor ingen restriksjoner på hvor lenge barna spilte, eller hvor de satt under spillingen. Om barna bare passet leksene sine og fikk gode karakterer, kunne de i prinsippet gjøre som de ville. En mor sa:

Jeg vet ikke hvorfor, men jeg merker at han på en måte blir mer sånn [...] men så kommer han jo hjem og har fått syv seksere på vitnemålet sitt fra ungdomsskolen. Syv seksere og fem firere. Nei, fem femmere og fire firere. Så jeg mener, det har jeg jo også sagt alltid, så lenge du gjør det ordentlig på skolen. Gjør det ordentlig og gjør jobben deres. Gjør lekser og gjør det dere skal gjøre. Så setter ikke jeg noen grenser på en måte da. (Nanna)

Alle hadde opplevd problemer med å få spillende barn til å komme i tide til middagen, men det var tilsynelatende stor forståelse for at kamper på nettet kunne ta tid. Det så også ut til at jo eldre barna var, desto enklere var det å manipulere reglene. En mor fortalte at familien forsøkte å stenge nettet, men at gutten da spilte offline. Moren fortalte videre at gutten etter stengningen sa: «Det funka sikkert for dere, men det funka for meg også» (Nina). Hun følte seg lur, men opplevde at det var vanskelig å passe på hele tiden, blant annet fordi gutten satt inne på rommet sitt. Denne moren visste at gutten spilte mye og ofte, også etter sengetid. Ved spørsmål om hun hadde snakket med andre foreldre om problemet, sa hun:

Nei, fordi han trenger så lite søvn at vi har latt han styre det der litt selv. Vi hadde noen kamper på at han skulle legge seg på det og det klokkeslettet, så var han ikke trøtt og da var det jo bare bråk i senga uten å få noe ut av det liksom. Så det fikk vi faktisk tips om, om det var en helsesøster eller noen som sa vi skulle la han legge seg, når han var trøtt. Og så gjorde vi det, og det funka mye bedre. (Nina)

En forelder beskrev sønnens fascinasjon for spilling med at han ble hektet på konkurranseaspektet og derfor ønsket å bli bedre og bedre. Denne forel-

deren sa også at sønnen var av den typen som engasjerte seg veldig og spilte og dyrket sport bare for å bli bedre. Hun mente at denne typen ungdom var i faresonen for spilleavhengighet.

Alle familier var opptatt av aldersgrensen på de spillene som barna deres brukte, men de håndhevet reglene forskjellig. Mens en familie ikke var så opptatt av innholdet i spillene, bare aldersgrensen ble overholdt, fulgte en annen familie ikke nødvendigvis den anbefalte aldersgrensen på spillet, men spurte heller en eldre og mer erfaren fetter til råds. En tredje måte å forholde seg til aldersgrenser på var at foreldrene orienterte seg om spillet før det ble kjøpt inn. Om foreldrene godkjente spillet, tenkte man ikke videre over aldersgrensen. En mor fortalte at alle barnas penger gikk til spill:

[D]e får jo 800 kroner måneden, litt sånn månedspenger. Og alle de penga har jo alltid gått til å kjøpe noen spillgreier, og det går jo ikke til noe annet egentlig [...] men det er jo det de gjør da, så det er jo klart at de kjøper det de vil ha da. 18-årsgrenser har de fått lov til å spille lenge, lenge før. De er jo ikke 18 nå engang. (Nanna)

Det var et ganske stort engasjement på skolen blant foreldre om spørsmål knyttet til spillproblematikken, og foreldrene vi har snakket med, var relativt åpne om spillvanene til barna. I en familie opplevde foreldrene seg stigmatiserte på foreldremøtet fordi de ikke hadde tenkt så mye på regler, mens de andre foreldrene framsto som veldig korrekte. Faren sa blant annet: «På sånne møter føler jeg foreldrene later som de er så mye bedre enn det de er, 'nei vi har så mange grenser', og at de hadde hørt om at det var noen som fikk spille med 18-årsgrense» (Nils). Moren bekrefter det faren sa: «Ja, da følte vi oss veldig dumme, for vi hadde jo liksom ikke vært så strenge på det da, så da sa jeg ingenting» (Nanna).

Betydningen av fritidsaktiviteter og sosialt samvær

De fleste foreldrene som deltok i intervjuene, sa at deres ungdom drev med andre aktiviteter ved siden av spillingen, i hovedsak sportsaktiviteter. Mange sa at de er opptatt av at barna deres gjorde noe annet enn å sitte på rommet og spille, og at de gjennom andre fritidsaktiviteter indirekte kunne regulere spillingen. Bare i en familie drev ikke barna med noen former for fritidsaktiviteter ved siden av spillingen. Her hadde foreldrene stor forståelse for at

guttene ikke ville være med på andre aktiviteter eller ikke hadde lyst å henge sammen med andre ungdommer etter skoletid. I denne familien var den viktigste parameteren for å forhandle spilletid at karakterene på skolen var gode. Så lenge barna presterte godt på skolen, var det få regler om spilling hjemme. I de andre familiene var skolekarakterer ikke på agendaen, mens sportsaktiviteter og sosial omgang med andre ble trukket fram som viktige.

Det var tilsynelatende en formildende omstendighet for foreldrenes opplevelse av spilling og tidsregulering om barna spilte sammen med andre, enten på det samme rommet eller online. I de fleste familiene fikk barna besøk av kamerater som de spilte spill med, mens noen spilte alene. Når det var hoing og roping på rommet i forbindelse med online-spill, opplevde noen foreldre at barna deres hadde det gøy, og tenkte at de er sosiale selv om spillerne satt på avstand fra hverandre. En far mente ikke det hadde så stor betydning om barna var fysisk sammen når de spilte. Han beskrev forskjellen mellom sosial aktivitet ansikt til ansikt og online med at det er vanskeligere å krangle når man er fysisk sammen. En mor sa at det satt i ryggraden at fysisk samvær hadde større verdi enn samvær over nett, ikke minst på grunn av den kroppsspråklige dimensjonen. Hun pekte videre på at det er viktig for ungdom å lære seg sosiale regler i møte med andre.

Diskusjon

Vi mener å kunne identifisere fire parametere som benyttes for regulering av grensen mellom hva som var akseptabel spilling, og hva som ikke var det, mellom forbud og frihet. Det dreier seg om *behovet for søvn, voldsnivået i spillene, skolekarakterer og «andre aktiviteter»*. Positiv oppførsel i relasjon til disse parameterne utløste mer frihet, mens negativ oppførsel betød sterkere restriksjoner.

Forhandlinger på grensen mellom forbud og frihet

De fleste av foreldrene som deltok i undersøkelsen, var oppmerksomme på disse parameterne, men det så ut til at det var stor forskjell i måten å vekte parameterne på. Vi så at foreldrenes bekymring for det (manglende) sosiale aspektet ved spillingen forandret seg i løpet av oppveksten. Da barna var små og gikk

på barneskolen, var foreldrene ganske restriktive når det gjaldt søvn og voldsnivået i spillene, men mindre restriktive til skolekarakterer og ønsket om at de skulle drive med andre aktiviteter. Da barna siden kom i puberteten, mistet foreldrene oversikten over innholdet i spillene, og det ble vanskeligere å få kontroll på tiden som gikk med til spilling. Med alderen ble barna bedre forhandlere og kjente etter hvert de kortene som kunne spilles. Samtidig fikk de mer privatliv og befant seg i lengre perioder om gangen alene på rommet sitt. For å få en form for kontroll ser det ut til at foreldrene endret sine strategier. For eksempel unnskyldte en forelder de endrede grensene for spilling med at ungdommen hadde lite søvnbehov, og at det derfor var greit å spille i lengre tid om gangen. En annen sa at barna deres egentlig ikke hadde behov for sosial omgang med andre utenfor hjemmet, og at det derfor var akseptabelt at de brukte mye tid foran skjermen. Dette stemmer godt overens med Critchers (2008) undersøkelser, som viser at daglige forhandlinger om tidsbruk og tjenester mellom barn/ungdom og foreldre ofte resulterer i at faste regler endres. Mens Martin og Assman (2018) håper på at forhandlinger kan skape foreldreengasjement, ser Critcher dette mønsteret som en slags abdikasjon fra foreldreansvaret. I vår undersøkelse ser vi spor av en abdiseringsprosess og et håp hos foreldrene om at barnas selvregulerende egenskaper ville ta over der foreldrenes overvåking slapp opp.

En ting er at barn løsriver seg i ungdomsårene og vender oppmerksomheten bort fra familien. Men datamaskinen og mobilen ble plutselig også en svært konkret rival om barnas hengivenhet som ingen ante ville komme, og som utfordrer foreldrerollen. Svært mange foreldre lever med en bekymring om at barna spiller for mye og lærer for lite. Foreldre ser ut til å følge løse mønstre for å regulere tidsbruken for barna sine. Det arbeides med å «domestisere» fenomenet, slik at man holder seg innenfor «normalen». Et av de viktigste forholdene var hvorvidt foreldrene fant tilstrekkelig med kompensierende aktiviteter, som sport, teater og det å henge med venner som tilleggsaktiviteter. De fant trøst i slike forhold som Sletten et al. (2015) fant, nemlig at idrettsaktiv ungdom balanserte sin spillvirksomhet og hadde bedre skoleytelser enn de som ikke hadde andre aktiviteter ved siden av spillingen.

De nordiske forhandlingsfamiliene

Forskningslitteraturen (blant annet Griffiths, 2010; Hall, 2016) sier oss at faren for at barn blir avhengige av dataspill, øker når foreldre ikke involverer

seg og der barna får spille uhindret. «Varme familier» med gode relasjoner er viktig for å forhindre avhengighet hos barna. Nordiske barn anses som kompetente til å styre seg selv og nyter foreldrenes ettergivenhet. «*Det blir da folk av dem*», sier man her. Grensene mellom avslapping og deltaking i familiens gjøremål forhandles – tid med bestemor bør gi bonustid med spill, mener ungdommen. «*Det er jo den kampen hver dag*», sa en mor, om denne delvis fordekte og delvis åpne forhandlingen om lojalitet, grenser og tillit. Barna organiserer sin spilling slik at den blir minst mulig synlig, men likevel ser det ut til at hverdagsaktivitetene tilpasses tider for spilling online.

Det kan se ut som at man i Norge har mistet de fleste tradisjonelle funksjoner i familien. Dermed kan spilling mot drager og monstre, kriger og suggererende musikk i en liksomverden fylle et hull i et familieliv som er tappet for de fleste av de funksjonene som var gjeldende for bare en generasjon siden. Den norske familiens prosjekt er dermed blitt mer utydelig, men kanskje er det fritidsaktiviteter, med sport på førsteplassen, som er den norske familiens strategi for å fylle hullet? Kanskje det er reiser til eksotiske land, og kanskje er spilling på vei til å bli familiens nye prosjekt? Kanskje spilling og avslapping foran skjermen handler like mye om å gjøre noe som er mer spennende enn det man finner rom for i det traurige og kjedelige livet i hjemmet? Zimbardo og Duncan (2015) peker på at barn og unge finner mye mer stimulans i spill enn normal sosial aktivitet, slik at flommen av endorfiner og dopaminer bidrar til å skape avhengighet og en generell personlighetsforvandling.

Foreldre utvikler sitt foreldreskap gjennom å praktisere sine innøvde familiekunnskaper fra sine barndomshjem, fra samboerskap og eventuelle tidligere ekteskap. En provokativ boktittel fra noen år tilbake: *Foreldre – til barnas beste?* (Thuen & Sommerschild, 1997), sier oss at foreldrenes kompetanser til å orkestrere fram behagelig, tilpasset, lavtsnakkende og stimulerende familieklima ikke er gitt. Suksessen med å skape gode stemninger, varierte og stimulerende hverdager for barna der plikt, glede, fellesskap og individualitet ivaretas, er ymse.

Man kan også peke på at noe av forklaringen på at foreldrene vil gå langt i ikke å intervensere eller skape konflikt, er at de er redde for å miste relasjonen til barnet eller ungdommen. Kanskje forståelsen og forhandlingsviljen kan ses i sammenheng med begrepet *filikrati*. Dette begrepet har vunnet fotfeste i diskusjonen rundt spilleavhengighet og foreldreskap iblant annet Sør-Korea og Kina (Fritze & Nordkvelle, 2018). Foreldre og besteforeldres forkjærighet

for barn og barnebarn vises gjennom å kjøpe avansert datautstyr, som for svært mange barn og unges del fører til avhengighet. Filikrati og kunsten å vise kjærlighet gjennom ettergivenhet er vår beste mulighet for å være sammen med våre barn, og vi forhandler oss til litt tid sammen i familien (Bax, 2014).

Mediepanikkdiskursen versus dannelsesdiskursen

Vårt hovedfokus i denne studien er foreldrenes rolle når det gjelder spill blant barn og unge. Mange medieforskere skriver denne diskursen inn under den store «panikk for nye medier»-diskursen, som har århundrelange tradisjoner.

Pedagoger, i større grad enn medieforskere, har den konkrete dynamikken rundt endringer i oppdragelsesbetingelser i den samfunnsmessige totalitet som fokus. Pedagoger stiller seg dermed i en annen – og videre diskurs – om dannelse. Friedrich Schleiermachers grunnleggende spørsmål om hva den eldre generasjon ønsker med den yngre generasjon, er et av de mest fundamentale i en slik kontekst (Fritze et al., 2016). I hjemmets oppdragelsespraksis utfoldes den tidstypiske striden om hva dette handler om. Det er vårt synspunkt at «mediepanikkdiskursen» bør brynes mot «dannelsesdiskursen». Man kan kanskje stille spørsmål hvorfor medieforskerne i stor grad griper til forklaringen om at det er en irrasjonell panikk og ikke en rasjonell frykt som avstedkommer slike reaksjonsmønstre.

Konklusjon

I dette kapitlet har vi hatt fokus på hvordan foreldre forsøker å rammesette og forhandle om deres barns dataspilling i hjemmet.

Den empiriske undersøkelsen viste at foreldre har det vanskelig med å etablere en standard for å håndtere barns spill og internettbruk. Barna forhandler med subtile strategier for å vinne tid til konsum av spill eller andre aktiviteter på nettet. Foreldre søker balanse i familiens økologi ved å håndtere følelser, argumenter og svar. De anerkjenner presset fra medier, skolemyndigheter og eksperter ved å avstå fra eller minimere regulering av barnas mediekonsum, og de forutser en framtid hvor barna deres vil bruke

mediene kompetent i en mye større sammenheng. På den annen side misliker de tapet av kontroll over framtiden og at deres posisjon som normgivere trues. De er skeptiske til at spillindustrien og myndighetene greier å ta deres plass. De finner trøst i det faktum at barna fortsetter med skolen og leverer akseptable resultater – og videre: hvis de opprettholder et «sosialt liv», i tillegg til det medierte, sosiale livet, som deltakelse i sport, teater eller musikk.

Foreldre søker en likevekt mellom sin egen trygghet i at barna opplever tilstrekkelig stabilitet og normgivende støtte, og en lite artikulert undring og tilsynelatende respekt for at barna vil kunne finne ut av dette selv. Hvorvidt dette er en rimelig reaksjon mellom frisetting og kontroll av barna eller en strategi for å balansere indre konflikter i foreldreskapet – mellom partnerne – vil tolkes ulikt. Foreldre har stort sett som mål å hankses med problemer innenfor normalitetens rammer, heller enn å meisle ut prinsipper i stein. Det blir dermed ofte en forhandling mellom foreldre og barn som balanserer på grensen mellom forbud og frihet.

Referanser

- Aarsand, P. (2012). Family Members as Co-researchers: Reflections on Practice-reported Data. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 7(3), 186–203.
- Aarsand, P. (2018). The micro-politics of time in young people's talk about gaming. I E. Sørensen, (Red.), *Cultures of computer game concerns : the child across families, law, science and industry*, (Bd. 23). Transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839439340-011>
- André, F., Broman, N., Håkansson, A. & Claesdotter-Knutsson, E. (2020). Gaming addiction, problematic gaming and engaged gaming – Prevalence and associated characteristics, *Addictive Behaviors Reports*, 12. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100324>
- Andreassen, C. S., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E. & Pallesen, S. (2016). The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30(2), 252–262. <http://dx.doi.org/10.1037/adb0000160>
- Aronsson, K. (2012). Den moderna familjen och förhandlingar om tid. L. Aarsand & P. Aarsand (Red.) *Familjeliv och lärande* (s. 27–46). Studentlitteratur.
- Arvola, A. K. & Clancy, A. (2014). World of Warcraft – til ungdommers begjær og foreldres besvær. Unge online-spillende menns opplevelse av samspillet med foreldre og medspillere. *Fokus på familien. Nordisk tidsskrift for familie- og relasjonsarbeid*. 42(3), 184–203.
- Bax, T. (2014). *Youth and Internet addiction in China*. Routledge.
- Beck, U. (1997). *Risiko og frihet*. Fagbokforlaget.
- Benedetto, L. & Ingrassia, M. (2021). Parenting – Studies by an Ecocultural and Transactional Perspective. I L. Benedetto & M. Ingrassia (Red.), *Parenting – Studies by an Ecocultural and Transactional Perspective*. <https://www.intechopen.com/chapters/72249>
- Bernstein, G. (2023). *Unwired: Gaining control over addictive technologies*. Cambridge University Press.
- Bhroin, N. N., Dinh, T., Thiel, K., Lampert, C., Staksrud, E. & Ólafsson, K. (2022). The privacy paradox by proxy: Considering predictors of sharenting. *Media and Communication*, 10(1), 371–383.
- Brochmann, G. (2020). *De digitale prøvekaninene: Historien om hvorfor barnet mitt plutselig kom hjem med en iPad i skolesekken*. Cappelen Damm.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A. & Frøyland, L. R. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems? *Journal of Behavioral Addictions*, 3(1), 27–32. <https://doi.org/10.1556/JBA.3.2014.002>
- Bø, B. P. & Olsen, B. C. R. (Red.) (2008). *Utfordrende foreldreskap – Under ulike livsbe- tingelser og tradisjoner*. Gyldendal Akademisk.
- Chappell, D., Eatough, V., Davies, M. N. O. & Griffiths, M. (2006). EverQuest – It_s Just a Computer Game Right? An Interpretative Phenomenological Analysis of Online Gaming Addiction. *International Journal of Mental Health Addiction* 4, 205–216. <https://doi.org/10.1007/s11469-006-9028-6>

- Critcher, C. (2008). Making Waves: Historical Aspects of Public Debates about Children and Mass Media. I K. Drotner & S. Livingstone (Red.) *The International Handbook of Children, Media and Culture* (s. 91–104), Sage.
- Critcher, C. (2017). Moral Panics. *Oxford Research Encyclopedia of Criminology*. Hentet 15. Jun. 2023 fra <https://oxfordre.com/criminology/display/10.1093/acrefore/9780190264079.001.0001/acrefore-9780190264079-e-155;jsessionid=6228E64C3A-0FA110877F38C5C42FEC8E?rskey=jTZB0C&result=155>
- Cui, J., Lee, C. & Bax, T. (2018). A comparison of «psychosocially problematic gaming» Among middle and high school students in China and South Korea. *Computers in Human Behavior* 85, 86–94.
- Dale, E., L. (1980). *Hva er oppdragelse? En studie i sosialpedagogikk*. Gyldendal Norsk Forlag.
- Dale, E., L. (2009). Fellesskolens utfordring. *Bedre skole*, 1, 75–80.
- Foros, P. B. & Vetlesen, A. J. (2012) *Angsten for oppdragelsen*. Universitetsforlaget.
- Fritze, Y. & Nordkvelle, Y. (2018). *Dataspill i familien – Om foreldre og barns forhandlinger på grensen mellom forbud og frihet*. Rapport til Rådet for anvendt medieforskning.
- Fritze, Y., Haugsbakk, G. & Nordkvelle, Y. (2016). Visual Bildung between Iconoclasm and Idolatry. *Nordicom Review*, 37(2), 1–15.
- Fritze, Y., Haugsbakk, G. & Nordkvelle, Y. (2017). Digitale forstyrrelser i skolen – erfaringer med begrensninger av elevers mobilbruk. *Norsk pedagogisk tidsskrift*, 101(3), 201–212.
- Gregersen, A. (2018). Games between family, homework, and friends. Problem gaming as conflicts between social roles and institutions. I J. Enevold, A. M. Thorhaug & A. Gregersen (Red.). *What's the problem in problem gaming* (s. 35–49.) Nordic Research Perspectives. Nordicom.
- Griffiths, M. (2010). The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence. *International Journal of Mental Health Addiction* (8), 119–125. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9229-x>
- Hall, S. H. (2016). Moral geographies of family: articulating, forming and transmitting moralities in everyday life, *Social & Cultural Geography*, 17(8), 1017–1039. <https://doi.org/10.1080/14649365.2016.1147063>
- Hanss, D., Mentzoni, R. A., Delfabbro, P., Myrseth, H. & Pallesen, S. (2014). Attitudes toward gambling among adolescents. *International Gambling Studies*, 14, 505–519. <https://doi.org/10.1080/14459795.2014.969754>
- Haugsbakk, G. (2010). *Digital skole på sviktende grunn: om nye muligheter og dilemmaer*. Gyldendal akademisk.
- Heath, C., Hindmarsh, J. & Luff, P. (2010): *Video in Qualitative research. Analysing Social Interaction in Everyday Life*. Sage.
- Holtz, P. & Appel, M. (2011). Internet Use and Video Gaming Predict Problem Behavior in Early Adolescence. *Journal of Adolescence*, 34, 49–58. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2010.02.004>
- Hukkelberg, S. S. & Ogdén, T. (2021). Parenting Practices and Child Conduct Problems in a Norwegian Subclinical Sample: Variable and Person-Centered Approaches. *Family Relations*, 70(4), 1102–1116. <https://doi.org/10.1111/fare.12538>

- Kandola, A., Owen, N., Dunstan, D. & Hallgren, M. (2021). Prospective relationships of adolescents' screen-based sedentary behaviour with depressive symptoms: The Millennium Cohort Study. *Psychological Medicine*, 1–9. <https://doi.org/10.1177/1557988318766950>
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H. & Yen, C. F. (2005). Proposed diagnostic criteria of Internet addiction for adolescents. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 193(11), 728–733.
- Kohn, A. (2006). *The homework myth: Why our kids get too much of a bad thing*. Da Capo Life Long.
- Kowert, R., Festl, R. & Quandt, T. (2014). Unpopular, overweight, and socially inept: Reconsidering the Stereotype of Online Gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 17(3), 141–146. <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0118>
- Lemmens, J., Valkenburg, S. & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents *Media Psychology*, 12(1), 7795.
- Longman, H., O'Connor, E. L. & Obst, P. (2009). The Effect of Social Support Derived from World of Warcraft on Negative Psychological Symptoms. *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society* 12(5), 563–566. <https://doi.org/10.1089/cpb.2009.0001>.
- Martin, A. & Assmann, S. (2018). Between Fears and Needs for Information: German Parent's Computer Game Concerns (s. 231–246). I E. Sørensen (Red.), *Cultures of Computer Game Concerns: The Child Across Families, Law, Science and Industry (Verkörperungen/MatteRealities – Perspektiven empirischer Wissenschaftsforschung, Bd. 23*. Transcript Verlag.
- Mehroof, M. & Griffiths, M. D. (2010). *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313–316. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0229>
- Nielsen, R. K. (2018). A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution. *Journal of behavioral addictions*, 7(1), 1–9.
- Nikken, P. (2019). Parents' Instrumental use of Media in Childrearing: Relationships with Confidence in Parenting, and Health and Conduct Problems in Children. *Journal of Child and Family Studies*, 28, 531–546. <https://doi-org.ezproxy.inn.no/10.1007/s10826-018-1281-3>
- Noffke, S. & Somekh, B. (2005). Action Research. I B. Somekh & C. Lewin (Red.). *Research Methods in the Social Sciences* (s. 89–96). Sage.
- Nordkvelle, Y. (2016). Digital overvåking. I Helleve, A. G. Almås & B. Bjørkelo (Red.), *Den digitale lærergenerasjonen. Utfordringer og muligheter* (s. 198–217). Gyldendal.
- Sletten, M. A., Soest, T. von, Frøyland, L. R., Torgersen, L. & Hansen, M. (2010). *Uskyldig moro? I NOVA Rapport 18*(10). Oslo Metropolitan University – OsloMet: NOVA.
- Sletten, M. A., Strandbu, Å. & Gilje, Ø. (2015). Idrett, dataspilling og skole – konkurrerende eller «på lag»? *Norsk pedagogisk tidsskrift*, 99(5), 334–350.
- Syvertsen, T. (2017). *Media Resistance. Protest, Dislike, Abstention*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-46499-2>
- Teng, Z., Pontes, H. M., Nie, Q., Xiang, G., Griffiths, M. D. & Guo, C. (2020). Internet gaming disorder and psychosocial well-being: A longitudinal study of older-aged adolescents and emerging adults. *Addictive Behaviors*, 110. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106530>

- Thuen, H. & Sommerschild, H. (1997). *Foreldre – til barns beste: om barneoppdragelse før og nå*. Pedagogisk Forum
- Yoo, C., Kim, Y. & Sohn, J. H. (2021). Evaluating the social cost of conflict between new media and society: The case of gaming disorder in south korea. *Sustainability*, 13(14), 8106. <https://doi.org/10.3390/su13148106>
- Zaman, B., Nouwen, M. & Van Leeuwen, K. (2021) Challenging adolescent's autonomy. An Affordances Perspective on Parental Tools. I L. Green (Red.), *The Routledge companion to digital media and children* (s. 195–203). Routledge.
- Zimbardo, P. & Coulombe, N. D. (2015). *Man (dis)connected*. Rider.

