Ungdomars medieanvändning och föräldrakontroll

Introduktion

Media och kommunikationsteknologi spelar en allt större roll i våra liv. För varje generation som växer upp expanderar antalet media såväl som användningsområden för dessa media. För femtio år sedan lyssnade ungdomar på musik i radion; hade man en tillräckligt bra radio kunde man få in europeiska musikkanaler. Några lyckliga hade vinylskivor och grammofon, och kanske t.o.m. en TV, även om programutbudet för televisionen var begränsat till en kanal och någon timme på kvällstid. I skolan läste man böcker och lyssnade på lärarens föreläsningar.

En sådan tillvaro skiljer sig mycket från dagens samhälle där vi omges av ett ständigt mediabrus. Vi underhålls och förnöjs av musik, filmer, spel och annat som finns tillgängligt dygnet om, t.ex. via Internet. Men det är inte bara vår fritid som fylls av media – även i våra professionella verksamheter utgör de elektroniska redskapen numera centrala komponenter och i skolan hämtas och lämnas alltmer information digitalt.

Syftet med denna rapport är att sätta fokus på hur föräldrar till barn och ungdomar reglerar dessas användande av digitala media som t.ex. datorbaserade spel och Internet. Föräldrars syn på dessa ”nya” media är antagligen relaterad till t.ex. kontrollambitioner och förstås intressant för studien. Vi menar dessutom att Internet och digitala spel delar många implikationer för familjeliv och bör analyseras tillsammans för att ge en samlad bild. Hur kontrollerar svenska föräldrar barnens/ungdomarnas medieanvändning och vilka är föräldrarna som utövar kontroll? I tillägg till detta ser vi även på hur den unga generationen (9-16 år) ställer sig till dessa frågor. Finns det skillnader i hur föräldrar respektive barn ser på kontrollaspekter och bruk av media?

Nya medias framväxt

Med ”nya media” avser vi i denna studie främst digitala TV-spel, datorspel och Internet, men vi diskuterar i viss utsträckning även andra media som TV och video. Hemmet är en plats där nya media på ett mycket tydligt sätt har tagit plats. När det började bli vanligt att ha en TV-apparat i hemmet fann den inte en plats i hemmet utan istället omskapades hemmet utifrån TV:n (Livingstone, 2002). Televisionsmediet förändrade hemmet som plats för interaktion och då även den interaktion som sker mellan föräldrar och barn. Med introduktionen av persondatorn, användarvänliga operativsystem, spelkonsoler och senare Internet genomgick medielandskapet i hemmet ytterligare förändringar.

Det som vi nu kallar Internet skapades ursprungligen inom den amerikanska militärorganisationen ARPA; år 1969 öppnades där ARPANET - ett litet nätverk av sammankopplade datorer runt om i USA (Gillies och Cailliau, 2000). ARPANET delades senare till två enheter: en militärt inriktad och en forskningsinriktad verksamhet. Dessa två nätverk tillsammans kallades för Internet (King m. fl., 1997). Från detta nätverk utvecklades Internet till de massiva virtuella världar av information, underhållning och professionella verksamheter som de flesta numera använder dagligen. Introduktionen år 1994 av webbrowsern Netscape som med sina grafiska gränssnitt förenklade Internetanvändandet, gav

Internet ett uppsving och bidrog starkt till dess popularitet. Internet har sedan dess radikalt förändrat vår tillgång till information och påverkat många aspekter av nutida liv, i den industrialiserade västvärlden såväl som i utvecklingsländer. Det sociala Internet breddar och utökar våra sociala interaktioner och förändrar våra liv (Smith, 1999). Idag kan man med några knapptryck läsa nyheter från Spanien, beställa hem indiska kryddor samtidigt som man för ett videosamtal med en dotter som är på resa i Mexico.

Internet har expanderat starkt under de senaste femton åren och antalet användare växer stadigt; från ungefär 360 miljoner användare år 2000 till uppskattningsvis 1,6 miljarder användare år 2009 (Internet World Stats, 2009). I Sverige har vi en hög andel (84%[1]) hembaserat Internetanvändande Nordicom, 2008). Under de senaste tio åren har andelen svenskar som använder Internet under en vanlig dag ökat från 21 % till 68 %. Män tenderar att ha lite mer tillgång till Internet och använda Internet i genomsnitt 20 minuter mer per dag i jämförelse med kvinnor (a.a.).

En Internetaktivitet som fått stort genomslag under senare år är så kallade communities. Ett Internet community är en social nätverkstjänst där man blir medlem med sitt riktiga namn eller ett alias och sedan oftast har en sida där man presenterar sig själv, lägger upp bilder och texter. Här kan man sedan kommunicera med andra: oftast med personer man redan känner och nätverkar med, men många nya kontakter knyts även via dessa sociala arenor. Communities är inte enbart chattarenor utan kan kanske snarare benämnas virtuella gemenskaper (Enoksson, 2005). År 2009 var 72% av svenskarna i åldersgruppen 18-25 medlemmar i minst ett community (Findahl, 2009).
Digitala spel utgör en form av nya media som har fått stor spridning bland svenskar, delvis beroende på den stora datortätheten här. I de flesta hem finns numera minst en dator (Nordicom, 2007). Det första kommersiella digitala spelet, Pong, som var mer än ett experiment utvecklades år 1972 av den man - Nolan Bushnell - som även skapade det första spelföretaget; Atari. Ataris verksamhet och framgång möjliggjordes genom utvecklingen av mikroprocessorn i början av 1970-talet. När sedan NES (Nintendo Entertainment System) från japanska Nintendo släpptes i mitten av 1980-talet var grunden lagd för en global och expansiv marknad för digitala spel, nu med en lite yngre grupp användare i fokus. Även utvecklingen av CD-ROM-skivan underlättade spridningen av digitala spel för datorer. Internets ankomst blev ”pricken över i” och möjliggjorde ytterligare utvecklingar inom spelmarknaden (Natkin, 2006). Spelande har under de senaste åren blivit en del av många människors mediekonsumtion.

Det finns inte mycket bra statistik på t.ex. hur många som spelar digitala spel i Sverige men en del europeiska siffror finns att tillgå. I en europeisk rapport redovisas att i Storbritannien så angav 37% av de mellan 16 och 49 att de var aktiva spelare, de har definierat det som att man vid det tillfället spelade spel på en konsol (stationär eller handhållen) eller på dator. Medelåldern i Storbritannien var 33 år (siffror från USA anger en medelålder på 35 år; ESA, 2008) och en något skev könsfördelning med 29% av kvinnorna och 48% av männen som angav att de var aktiva spelare (ISFE, 2005). Data från Finland visar att 36% av ungdomarna (16-29 år) och 23% av de medelålders (30-49 år) där är aktiva spelare och att medelåldern för en finsk gamer (spelare) är 30 år. (a.a.). I Sverige visar data från ungdomsstyrelsen att 75% av de svenska ungdomarna (13-20 år) spelar digitala spel minst någon gång per månad (Ungdomsstyrelsen, 2006).

De tidiga Internetspelen var så kallade MUD –Multi User Dungeons och helt textbaserade. Det första som hette just MUD och lanserades på marknaden år 1980 skapades av Roy Trubshaw och Richard Bartle som båda var studenter vid universitetet i Essex (Bartle, 1990).

[1] I åldrarna 15-54 är andelen ännu högre - 90 %

Universitetsvärlden var en av de första miljöerna att bygga upp nätverk och datorkapacitet som räckte till för sådana här spel (håll i minnet att Internet inte fanns tillgängligt för gemene man vid denna tid). MUD blev ett populärt spel och utgjorde en inspirationskälla för flera betydelsefulla efterföljare, bland annat AberMUD och TinyMUD (Bartle, 2003). När sedan World Wide Web introducerades och senare även möjligheter att använda rörliga bilder i spelen, kom vad vi idag kallar MMORPG - Massive Multiplayer Online Role Playing Games. Föregångare bland MMORPG:s var t.ex. Neverwinter Nights från år 1991 (Stormfront Studios) som kunde spelas över AOL (America Online), ett USA-baserat nätverk. Spelen och tekniken utvecklades vidare så att fler kunde spela samtidigt och spelen övergick till nya format. Everquest (Sony) släpptes år 1999 i 3D och tog markanden med storm; nästan 500.000 gamers spelade Everquest när spelet var som mest populärt . På senare år har ett annat spel dominerat marknaden; World of Wacraft (Blizzard) släpptes år 2004 och har sedan dess dominerat marknaden globalt med 11 miljoner aktiva spelare (Blizzard, 2008). Numera kan tusentals gamers spela samtidigt i realtid, i digitalt skapade gigantiska världar som presenteras helt i 3D.

Utvecklingen av och förändringar på spelmarknaden går allt snabbare. Den nya generationen konsolspel spelas numera även över Internet. Detta har lett till att de två huvudsakliga spelformerna - dator- och tv-spel[2] - blivit mer lika. Nya konsoler kan användas som spelstationer men även för att se på film, lyssna på musik och för att surfa på Internet. Konsolspel spelas fortfarande med TV:n som bildskärm och är mer av karaktären nöjesmaskin i jämförelse med datorerna vilka ofta dubblerar genom att även utgöra arbetsredskap. Det finns även digitala spel på bärbara, handhållna konsoler som kan användas på bussen eller skolrasten/fikapausen. Spel till mobiltelefoner utgör ytterligare en expanderande nisch på spelmarknaden. Många spel säljs i butiker och genom Internetsidor. Men det finns även en uppsjö av spel som är gratis och som spelas över Internet utan krav på nerladdning eller annat.

I Sverige har 74 % av skolbarnen (9-14 år) och 66 % av ungdomarna (14-25 år) en spelkonsol i hemmet (Nordicom, 2007). Eftersom en stor majoritet svenska ungdomar dessutom har tillgång till hemdator (96-97 % i åldrarna 9-24 år) har svenska ungdomar stor tillgång till och möjlighet att spela olika digitala spel (a.a.). I en europeisk studie (Medieappro, 2006) fokuserade man på tidsaspekter och bruk av olika media bland barn och ungdomar. De europeiska ungdomarna använde digitala media i något mindre utsträckning än svenska ungdomar. Det var något vanligare bland ungdomarna i studien att spela datorspel, jämfört med att spela på en spelkonsol (64% vs 51%)[3]. På frågan om onlinespelande svarade endast 18 % av de europeiska ungdomarna att de spelade online eller via nätverk ofta eller ganska ofta.

Spelande har blivit en del av vår medievardag, och detta gäller inte enbart tonåringar. Spel som *Sing Star* (Sony, 2004-2009) och *Guitar Hero* (Harmonix/Neversoft, 2005-2009) har spridit spelandet till nya grupper. Unga tonåringar (9-14 år) angav i en svensk studie att dator- och tv-spel var deras första preferens bland media-aktiviteter (Nordicom, 2008). I samma undersökning visade sig spel även vara en av huvudaktiviteterna på Internet (a.a.). Spelandet förutspås även en fortsatt expansiv marknad i framtiden (Castronova, 2006). Allt detta gör förstås att det blir intressant att studera hur nya media brukas, vem som brukar dem och hur

[2] Play Station 3 från Sony, X-box 360 från Microsoft och Nintendo Wii från Nintendo. Alla dessa konsoler stöder Internetbaserat spelande. Det är även möjligt att ladda ner mindre spel – ofta genom att betala en mindre summa. Spelare kan även ladda upp sina resultat från olika spel och jämföra dem med andras resultat.

[3] Skillnader mellan de europeiska länderna var mer tydliga. Två av tre (66%) ungdomar i Storbritannien, men bara en av tre (30 %) ungdomar i Estland, spelade konsolspel. Datorspel var mycket vanligt (75%) i Polen men mindre vanligt i Belgien (även om ungefär varannan ungdom, 56%, angav detta även här; Medieappro, 2006).

bruket hanteras och regleras, t.ex. inom familjen. Vad föräldrar anser och deras strategier för att söka hantera medieanvändning inom familjen är viktig kunskap för att vi ska kunna förstå rollen som dessa media spelar i familjen.

Medieanvändning och spelande i familjen

Idag lever vi, som redan nämnts, våra vardagliga liv omgärdade av digitala och andra typer av media. Internet är uppbyggt av människor som interagerar med varandra, med andra ord är Internet ett slags gigantiskt socialt nätverk. Internet är summan av alla länkar mellan de som använder datormedierad kommunikation (Castells, 1996). Dessa aspekter av Internet och spelande skiljer dessa media-aktiviteter från mer traditionella media som böcker och television, även om dessa media naturligtvis också bygger på ”tidigare” media (Dunkels, 2007). Det finns emellertid nya specifika villkor länkade till Internet och digitala spel som påverkar användarna av dessa medietyper. Internet har förändrat vår tillgång till information och genom dess sammanlänkande egenskaper har Internet påverkat många aspekter av våra liv (Dimaggio m.fl, 2001). Både digitala spel och Internet kallas ibland ”sociala media”. De bygger ofta på social interaktion mellan sina användare: några sådana utgörs av Internet communities och många onlinespel.

Tidigare forskning visar att hushåll med barn oftare än andra har tillgång till IKT (teknologi för information och kommunikation) än andra hushåll (Livingstone och Bober, 2005). I denna kontext är det oftast barnen som varit föremål för forskares intresse. Mer sällan har fokus varit inriktat på föräldrars syn på det förändrade medielandskapet och på hur föräldrar relaterar till nya media i en familjekontext.

Debatten om faror på Internet och digitala spel har varit livlig i många länder och skillnader i hur föräldrar och unga upplever dessa faror i relation till nya media har dokumenterats (Dunkels, 2007). Hur föräldrar tänker om dessa frågor och hur de hanterar nya media är viktigt att fundera över för att förstå den roll dessa media spelar i familjelivet. Familjen i sig förändras av de nya sociala arenor som växer fram. Det har blivit svårare för föräldrar att skydda barnen från t.ex. oönskade kontakter och erfarenheter, och det har också blivit svårare för föräldrar att kontrollera barnens erfarenheter och sociala möten. Det krävs att föräldrar ”hänger med” och utvecklar kompetens på medieområdet om de ska kunna ha insyn i vad som sker där, i deras hem.

När man spelar online i det egna rummet med människor från hela världen från olika tidzoner och kulturer förändras några grundläggande förutsättningar för social interaktion, bland annat våra tankar om var gränsen går mellan offentligt och privat. Detta gäller förstås bland såväl vuxna som barn och ungdomar. Giddens (1999) introducerade begreppet ”hög modernitet” för den nuvarande västerländska tidsåldern. Det högmoderna sociala livet präglas enligt Giddens av tre huvudelement; avskiljandet av perspektivet tid/rum, urbäddningen (disembedding), samt institutionell reflexivitet. Omorganiseringen av tid/rum avser enligt Giddens en frikoppling av tiden från rummet. Tidigare var tid och rum intimt sammankopplade och tätt relaterade till de aktiviteter som ”hörde till” det specifika rummet. Nu har tid/rum isärkopplats och kombineras på nya sätt. De nya kombinationerna är inte beroende av specifika rum (a.a.). Urbäddningsmekanismerna bryter loss sociala relationer från deras tidigare bindningar (till specifika platser) så att det kan uppstå bäddningsmekanismer (reembedding) av nya relationer och kombinationer av tid/rum. Omorganiseringen av tid/rum samt urbäddningen är således intimt förknippade med varandra (a.a.). Familjen utgör bara en av alla arenor i samhället där dessa processer verkar, men familjen är en viktig sådan arena. Vi kan numera se nyheter på TV, i realtid från hela världen.

I nästan samma ögonblick som något händer ligger en video uppe på You-tube[4]. Många söker information och utvecklar ibland samtidigt kontakter från hela världen samt förstärker band med t.ex. gamla skolkamrater över Internet (Hollway och Valentine, 2003). Vi möter ständigt dessa utmaningar och de komplement till ”tidigare” socialt liv som nya media medför.

Reglering och kontroll av spelande

Barns och ungdomars medieanvändning har alltmer problematiserats (Bergmark och Bergmark, 2009). Föräldrars roll för barnens mediebruk har varit föremål för en del forskning under senare år och det visar sig då att de (vanligen) på flera sätt reglerar och begränsar barnens medieanvändning. Ett verktyg som föräldrar använder är att placera konsoler och datorer i hemmet att de blir överblickbara och möjliga att kontrollera (Aarsand, 2007a; Facer m.fl. 2001). Hanterar man mediebruket som en leksak placerad i barnets rum, som en del av familjelivet som ska vara tillgängligt för alla, eller är detta en inkräktare som ska manövreras enbart av föräldrarna? När konsoler/datorer är placerade i gemensamma utrymmen kan föräldrar enklare hålla på regler för vad som gäller, t.ex. hur lång tid barnet får spela (Aarsand och Aronsson, 2007). Föräldrar argumenterar ibland för att media och IKT håller barn stimulerade inomhus där det är säkert och föräldrarna kan övervaka barnen (Livingstone, 2002; Holloway and Valentine, 2003). Utifrån detta perspektiv är det förstås en god föräldrastrategi att förse sitt barn med bra och lätt manövrerade media.

Föräldrar i den europeiska studien som refererats tidigare i texten (Livingstone, a.a.) tenderade att till viss del kontrollera sina barns medieanvändning. Många föräldrar (48%) reglerade tid för spelande och spelsällskap - vem barnen tilläts spela med (4 %), medan färre föräldrar (28%) hade regler för vilka spel som fick spelas. I Storbritannien hävdade en av två ungdomar att deras föräldrar lät dem spela så länge de ville, och ännu fler uttryckte att de fick spela vilket spel som helst. Färre (39%) var de ungdomar som sa att deras föräldrar förbjöd dem att spela online med människor som de inte kände. De unga berättade också att de kommunicerade med okända människor i samband med spel online; ofta när de sökte tips eller råd relaterade till spelet. Internetbaserat spelande betraktas eventuellt som en marginell företeelse av föräldrar och inte som en risk för t.ex. oönskade kontakter.

I en annan europabaserad studie (Pasquier m.fl. 1998) fokuserade författarna på barns medieanvändning i termer av en “sovrumskultur” där barnen använde media ensamma i sina egna rum. Författarna jämförde barns medieanvändning i fyra europeiska länder och studerade samtidigt föräldrars regler och attityder till medieanvändning. Familjerna satt tillsammans och tittade på TV, medan spelande visade sig vara en aktivitet för barnen själva. Om någon annan person deltog var detta oftare en kamrat i samma ålder än en förälder. Användande av konsoler kontrollerades mycket mer av föräldrarna än användande av datorer. Föräldrar i de flesta deltagande länder ansåg att datorn var viktig för barnens framtid även om den huvudsakligen användes för spelande. Författarna drar slutsatsen att “samma spel kanske kontrolleras när det spelas på en spelkonsol, men inte när det spelas på en dator” (a.a. s.515, vår översättning). Dessutom var det så att desto mer ett barn använde ett medium, desto mer blev detta medium kontrollerat. Flickor var av föräldrarna utsatta för mer kontroll än pojkar när det gällde bruk av telefon medan pojkar var föremål för mer kontroll när de använde andra typer av media. Föräldrakontrollen minskade med åldern vad gällde TV-tittande men författarna såg ingen sådan trend för övriga media.

[4] You-tube är en video-delningstjänst där man laddar upp och/eller ser på videor på de mest skiftande teman. Obamas presidentsvalskampanj fördes delvis på You-tube. Många är de förhoppningsfulla musiker, filmskapare och andra kreatörer som lägger ut sin egen produktion helt eller delvis på You-tube.

Fromme (2003) diskuterar föräldrars roll för bruket av nya media med hjälp av utsagor från barn som menar att de inte förväntar sig att deras föräldrar ska vara hjälpsamma eller en informationskälla när det kommer till datorspel (mer tydligt så gällande för mammor än för pappor). Föräldrar i denna studie var huvudsakligen involverade i sina barns spelande genom att de betalade för spelet och definierade gränser för bruket av spelet. Detta gällde särskilt med fokus på tid och typ av spel (våldsamma spel). Fromme påpekar att denna ”negativa” involvering av föräldrar, i kontrast till en ”positiv” roll som samspelande kan ha, har lett till en skevhet där barn inte förväntar sig stöd från sina föräldrar i relation till spel och spelande.

Föräldrar som själva spelar spel

Vissa studier jämför föräldrar som själva spelar spel med föräldrar som inte gör det. Yee (2008) genomförde en enkät bland föräldrar som själva spelade MMORPG. 314 föräldrar med ett eller fler barn yngre än 18 år svarade på enkäten. Frågorna var uppdelade i tre teman. Det första handlade om föräldrarnas uppfattning om risker med spelandet, det andra temat tog upp vilka positiva sidor föräldrarna såg i spelandet, och det tredje temat handlade om råd (till andra föräldrar) och berättelser om bra föräldrastrategier när ens barn spelar onlinespel. Genomgående var föräldrarna mest oroliga över innehåll och mindre avseende tid (att barnen spelade mycket). Föräldrarna i denna studie såg fler fördelar än risker med barnens spelande, men de betonade vikten av att spela tillsammans och att det kan stärka de goda sidorna med spel och reducera riskerna[5].

I Nikken och Jansz’s studie (2006) spelade, naturligt nog, föräldrar som själva var gamers spel i större utsträckning än andra tillsammans med sina barn. Föräldrarna använde olika strategier för att reglera barnens spelande. Dessa strategier beskrivs av författarna i termer av samspelande, restriktiv eller aktiv reglering/kontroll. Nikken och Janzs definitioner för kontrollstrategierna är hämtade från forskning om TV-mediet. Restriktiv reglering omfattar tid- och innehållsbegränsningar. Aktiv reglering omfattar prat och vägledning om media, att som förälder ge kunskap och råd till barnet. Samspelande handlar om att spela tillsammans. Bland föräldrarna var de restriktiva strategierna mest använda och samspelande minst vanligt. Mammor och pappor samspelade lika mycket. I en annan publikation (Nikken m.fl. 2007) beskriver författarna hur föräldrar som spelade spel själva inte hade något intresse för PEGI-märkningen[6]. Kännedom om spel var relaterat till en mer positiv syn på spel och spelande. Spelande föräldrar använde också oftare än andra alla tre strategier för reglering oavsett vilken åsikt föräldern hade om spel och dessas effekter. Förekomst av samspelande var även det relaterat till föräldrarnas eget spelande. Bland föräldrar med begränsad erfarenhet av spelande fanns mer negativa tankar om spel och ju tydligare dessa åsikter var desto mer intresse visade de för PEGI-märkning som ju i sig relaterar till restriktiv reglering, men mindre till aktiv reglering och inte alls är relaterat till samspelande. Studien visar också att barnets ålder var särskilt viktig för föräldrarnas nivå av reglering, föräldrar till mindre barn använde oftare alla tre typer av reglering. I ett tidigare arbete diskuterar samma författare (Nikken och Jansz, 2004) hur samspelande mest sker med yngre barn och delvis mer av föräldrar som tror på positiva effekter av spelande. I denna studie visade det sig även att samspelande inte ledde till att barnen spelade mer.

---

[5] Yee summerar det tredje temat om föräldrarnas råd med: att sätta regler och förväntningar, ha ögonen öppna, lära sig om spelet, ha datorer i allmänna utrymmen, ha balanserade aktiviteter samt sist men inte minst att vara involverad.

[6] PEGI står för Pan European Game Info och syftar till att hjälpa föräldrar till informerade val av datorspel. PEGI anger rekommenderade åldersgränser och beskriver innehållet i spelet. Mer information finns på adress: www.pegi.eu

I en svensk studie (Brun, 2005) ansåg 94 % av föräldrar till barn som spelade mer än 10 timmar i veckan att spelandet var dåligt för dem (gruppen var hämtad från en grupp föräldrar som besökte Fair Play – en nu nedlagd organisation som syftade till mer medvetenhet kring risker och konsekvenser kopplade till spel) Däremot var föräldrarna mindre negativa till sina barns spelande om de själva hade erfarenhet av att spela spel. I en spansk studie (Casas, 2001) spelade 60 % av föräldrarna aldrig dator- eller konsolspel med sina barn och bara en av tio talade med sina barn om spelande. Pappor spelade mer än mammor och pratade även mer om spel och spelande med söner än med döttrar. Det fanns även en tydlig tendens så att föräldrar som aldrig hade spelat själva inte pratade alls med sina barn om spel och spelande.

Generellt sett har barnen ett försteg gentemot föräldrarna i det att föräldrarna inte har växt upp med IKT. Detta betyder dock inte att majoriteten föräldrar är obekanta med IKT och digitala spel. De flesta föräldrar har kommit i kontakt med och lärt sig det de kan om datorteknologi i samband med sina arbeten (Facer m.fl. 2001) eller genom sina barn (Quandt m.fl. 2008). Även om föräldrar och vuxna idag är flitiga användare av modern media så verkar dock som att ungdomar och vuxna använder IKT på olika sätt. Där ungdomar främst ser datorn som en nöjesmaskin dominerar det instrumentella i föräldrars användning (Holloway och Valentine, 2003). Kanske på grund av den kontext där kontakten med denna typ av media först görs.

Frågan om mammor, pappor och media

Spelteknologi beskrivs ofta som ett intresse för män; manligt kodade verksamheter (Scott & Horell, 2000) som grundläggs via förhandlingar i hemmet om spel-tid. Män tenderar att ha större tillgång till spel i hemmet och får ofta rollen av expert i spelrelaterade frågor. Kvinnor spelar också, men de har en mer diskret roll än männen på detta område och anpassar, betydligt mer ofta än männen, sitt spelande efter luckor i hushållsarbetet. I vissa studier, t.ex. Casas (2001) studie av spanska familjer var mödrarna mindre involverade i sina barns spelande än fäderna. Detta verkar emellertid inte vara ett generellt fenomen; i en annan senare studie (Nikken m.fl. 2007) samspelade mammor mer med sina barn än vad pappor gjorde.

Fromme (2003) diskuterar föräldrarnas roll som av barnen beskrivs som frånvarande och ointresserad när det gäller spel och spelande. Förväntningar på föräldrar i samband med spelande var låga. I den tidigare refererade studien av Nikken m.fl. (2007) studerades föräldrarnas strategier för reglering av barnens spelande, men också huruvida familjemedlemmarna hade likartade åsikter om dessa strategier. Slutsatsen blev att föräldrarna i studien var tämligen involverade i sina barns medieanvändning och att yngre barn och flickor var mer utsatta för kontroll och reglering samt att mammor höll kontroll över spelandet oftare än pappor. Studien visar även att föräldrar som spelade själva var mer benägna att samspela och använda andra strategier för reglering än att kontrollera tid. Restriktiv reglering användes ofta av föräldrarna medan samspelande inte var så vanligt. Även Pasquier m.fl. (1998) fokuserar på skillnader mellan mammor och pappor. I deras studie utövade mödrar mer kontroll än fäder - förutom när det gällde datorer. Datorn och datorrelaterade frågor var något som diskuterades med fadern, medan även modern deltog i diskussioner kring annan medieanvändning. Fadern var den person i den europeiska familjen som ansågs besitta datorkunskaper, förutom i Italien där denna position upprätthölls av barnet som av både föräldrar och barnen själva ansågs vara experten. Även i en studie av Aarsand (2007b) visade sig barnen vara de som hade rollen som expert på IKT inom familjen.

I en studie om ungdomar som spelar World of Warcraft - ett MMORPG - berättade intervjupersonerna om konflikter som ungdomarna menade baserades på föräldrars okunnighet om hur spelet spelades och vad det handlade om. Ett exempel var en flicka vars

far menade att hon och hennes syster bara slösade bort tid genom att tillbringa den i World of Warcraft. Dottern å sin sida tyckte att fadern slösade bort sin fritid genom att sitta framför datorn och titta på objekt till salu på t.ex. Tradera (Linderoth och Bennerstedt,2007).

I en studie baserad i Storbritannien rapporterar Livingstone (2002) att 31 % av alla föräldrar och barn angav att den i familjen som visste mest om datorer var fadern. Nästan lika vanligt var att ett barn angavs vara den som visste mest. Färre (16 % av barnen och 12 % av föräldrarna) angav att modern visste mest om datorer. I de fall där barnet ansågs vara den mest datorkunniga i familjen var den generella datorkunskapen lägre än i andra familjer och det fanns mer sällan någon dator i hemmet.

Data, metod och frågor för studien

Under våren år 2008 postades enkäter till 2000 föräldrar i Sverige. Urvalet, en riksrepresentativ grupp föräldrar, var uppdelad i två grupper; vårdnadshavare till barn 9 till 12 år samt vårdnadshavare för 12 till 16-åringar. Enkäterna syftade till att kartlägga barnens medieanvändning och erfarenheter men även föräldrarnas attityder till och hantering av dessa frågor. Datainsamlingen initierades av Svenska Medierådet och genomfördes av ARS research AB. Enkäterna adresserades till "vårdnadshavaren till" barnet, men det var i huvudsak mammor som svarade (77.7 %, se tabell 8). Bortfallet blev relativt lågt; 31 % (Medierådet, 2008). De fäder som svarade tenderade att oftare fylla i enkäten med avseende på en son medan mödrar tenderade att oftare fylla i enkäten med avseende på en dotter. Eftersom föräldragruppen är så skev med avseende på kön har denna kontrollvariabel ingått i samtliga analyser. Tyvärr ställdes bara några få frågor om föräldrarnas bakgrund. Förutom kön, ålder och födelseland finns endast uppgift om barnets kön och ålder.

En parallell enkät riktad till ungdomar skickades även ut. På samma sätt som föräldragruppen var denna uppdelad i två svarsgrupper; 9 till 12 år gamla respektive 12 till 16 år gamla ungdomar. Enkäten sändes till "vårdnadshavaren till" men den var riktad direkt till ungdomarna. Bortfallet var liknande (30%) som i föräldraenkäten. Lika få bakgrundsfrågor ställdes som för föräldragruppen (ålder, kön, föräldrarnas ålder och nationalitet). Gruppen av ungdomar skiljer sig inte, utifrån dessa denna information, från den generella ungdomsgruppen i Sverige. Observera dock att det inte är barnen till föräldrarna i föräldraenkäten som har svarat; urvalen drogs separat.

Syftet med denna studie var att analysera data från föräldraenkäterna avseende dels aspekter av barn och ungdomars medieanvändning, dels föräldrars reglering och kontroll av detta. Den centrala frågan är hur kontroll och reglering kan förklaras. Vilka är föräldrarna som utövar kontroll och utvecklar regler på detta område? Hur ser reglering ut när det kommer till nya media, förekommer aktiv och restriktiv reglering tillsammans? Är föräldrar med mer negativa attityder till IKT och Internetspelande mer kontrollorienterade än andra föräldrar? Spelar föräldrars egna erfarenheter av spel och spelande någon roll för utövandet av kontroll?

Deskriptiva analyser genomfördes med gamma-koefficienter för bivariata korrelationer och enkla linjära regressionsmodeller för multivariata analyser. Föräldrauppgifter om egna medievanor, ungdomarnas medieanvändning, kontrollstrategier, grad av dialog och aktivitet med barnet, samt attityder till barnens medieanvändning inkluderades i studien.

Den beroende variabeln i regressionsanalyserna är "restriktiv reglering". Nio frågor från enkäten vilka avser mäta föräldrars kontrollambitioner för Internet, dator/konsol-spelande respektive TV/video-tittande används. Hur lång tid får barnet spela, surfa på Internet, titta på TV.; hur sent på kvällen får barnet göra detta; finns det begränsningar i vilka spel, adresser/communities respektive program/filmer barnet får använda och besöka? Sex av de

nio frågorna (de som handlade om Internet, datorspel och konsolspel) användes även för att bygga ett index med värden från låg till hög ”restriktiv reglering”.

Som oberoende variabler inkluderades en fråga om föräldrars medievanor (“Vad brukar du själv göra på Internet?”), föräldrars positionering avseende en serie påståenden om datorspel och tv-spel (“gör barnet passivt”, “ett sätt att umgås”, “beroendeframkallande” etc; se tabell 4), samt frågor om föräldrars interaktion med sina barn (”Brukar du och barnet prata om…?”, “Ungefär hur ofta brukar du vara tillsammans med barnet när hon/han spelar datorspel, konsolspel eller använder Internet?”).

Som kontrollvariabler för analysen användes förälderns kön, barnets kön och ålder. Vi förväntar oss att finna könsskillnader i föräldragruppen och vi förväntar oss (även om tidigare forskning på denna punkt är oklar) att föräldrar till äldre barn utövar mindre kontroll än andra.

Förutom data från föräldraenkäten användes några frågor från enkäten till ungdomarna. Deras utsagor om den egna medieanvändningen samt om deras föräldrars restriktioner jämförs med föräldrarnas utsagor.

Resultat

De flesta föräldrar som svarade på enkäten var, som tidigare nämnts, mammor (tabell 8). De flesta föräldrar var något mer än 40 år gamla och 85% av dem var födda i Sverige. Nästan alla respondenter använde Internet själva. Endast var tionde pappa och ännu färre mammor spelade dock spel; hade egna erfarenheter av datorspelande. Något fler föräldrar var aktiva på Facebook eller andra sociala arenor på Internet.

Som de flesta svenskar var barnen till föräldrarna i denna studie vana medieanvändare och flitiga användare. De flesta (86.4 %; se tabell 8) hade sin egen mobiltelefon och nästan alla i den äldre åldersgruppen (12-16 år) använde Internet dagligen. På fritiden var det vanligare bland pojkar än flickor att utöva någon sport och även datorbaserade verksamheter var vanligare bland pojkar, med undantag för chattande som var vanligast bland (yngre) flickor. TV-tittande var, föga överraskande, en vanlig fritidssyssla (tabell 8). Internet-användandet ökade med åldern för båda könen medan datorspelande var mindre vanligt bland de äldre flickorna och konsolspelande ovanligt bland alla flickor. Föräldrauppgifterna om ungdomarnas fritidsaktiviteter bekräftas av ungdomarna som också fick denna fråga. Fördelningarna uppvisar bara marginella olikheter (tabell 9 och 10).

I de flesta familjer var barnens medieanvändning reglerad genom en maximal tidslängd för bruk och en definierad sista kvällstid för avslutning (tabell 1). Dessutom hade de flesta föräldrar definierat gränser för vad barnen fick göra/spela/titta på. Varannan förälder använde alla tre instrument för att reglera barnens medieanvändning. Mödrar var mer än fäder benägna att använda restriktiva medel. Pojkar och yngre barn var mer kontrollerande än flickor och äldre barn, något som står i kontrast till tidigare studier där denna relation gällde för TV-tittande men inte för Internet och spelande.

Tabell 1: Föräldrakontroll av barnens medieanvändning, enligt föräldrar (%)

Restriktioner på:	**pojkar**		**flickor**	
Ålder	**9-12**	**12-16**	**9-12**	**12-16**
Tidsgräns: Internet	76,9	64,9	74,6	58,9
Tid: datorspel/tv-spel	79,8	67,1	71,5	52,3
Tid: tv, video, dvd	73,1	56,1	68,7	46,6
Sluttid Internet	94,1	91,9	90,4	85,8
Sluttid datorspel/tv-spel	96,3	92,9	91,0	85,8

Sluttid: tv, video, dvd	95,7	92,4	92,2	83,3
Begränsningar på Internet	92,3	82,1	92,9	87,0
Bara vissa datorspel/tv-spel	91,7	64,0	86,5	60,8
Bara vissa: tv, video, dvd	91,5	72,1	94,0	67,9

Tabell 2: Föräldrakontroll av barnens medieanvändning, enligt barn (%)

	pojkar		flickor	
	9-12	**12-16**	**9-12**	**12-16**
Tidsgräns Internet	68,5	53,8	69,3	49,3
Tidsgräns datorspel/tv-spel	76,0	58,5	69,3	40,2
Tidsgräns tv, video, dvd	61,1	43,9	62,0	36,2
Sluttid Internet	88,4	78,0	88,1	74,7
Sluttid datorspel/tv-spel	91,4	82,4	88,0	69,7
Sluttid tv, video, dvd	90,5	78,9	91,4	69,8
Begränsningar på Internet	84,2	68,2	92,3	66,8
Bara vissa datorspel/tv-spel	80,0	46,6	73,3	36,6
Bara vissa tv, video, dvd	85,0	55,5	84,2	45,5

Frågor om föräldrars kontroll eller reglering av medieanvändning ställdes även i ungdomsenkäterna (Tabell 2). För varje indikator är det en lägre andel ungdomar som uppger att föräldrarna utöver kontroll, jämfört med föräldragruppens utsagor. Särskilt tydligt är detta för gruppen 12-16 år. Här har uppenbarligen ungdomarna en annan syn på hur regelsystemen ser ut.

I nästa steg ville vi se vad (av de indikatorer vi har tillgång till) som förklarar nivån på föräldrarnas kontrollstrategier. I den linjära regressionsanalysen (Tabell 3) kan vi se att grad av föräldrakontroll var relaterad till förälderns kön (mammor utövar mer kontroll), barnets kön (pojkar kontrolleras mer) och ålder (yngre kontrolleras mer), men inte till barnets grad av medieanvändning (t.ex. datorspelande), med ett undantag. Ju mer en ungdom använde Internet desto mer restriktiv kontroll förekom.

Tabell 3: Linjär regressionsmodell för föräldrars kontroll (index) och barnens medieanvändning

Modell	B (ostand.)	Std. Error	Sign.
(konstant)	5,151	,255,329	,000
Respondentens kön (kvinna)	,479	,110	,000
Barnets ålder	-,174	,029	,000
Barnets kön (flicka)	-,258	,111	,020
Frekvens datorspelande (dagligen - aldrig)	-,062	,034	,067
Frekvens konsolspelande (dagligen – aldrig)	-,036	,034	,290
Frekvens TV-tittande (dagligen – aldrig)	,027	,085	,746
Frekvens video/DVD (dagligen – aldrig)	,042	,045	,355
Frekvens Internet (dagligen – aldrig)	,177	,044	,007

Adj. R^2= 8,3%

Föräldrar som själva var aktiva Internetanvändare[7] (laddar ner information, spelar spel eller spelar om pengar online) utövade mer kontroll över barnets användning av Internet i jämförelse med andra föräldrar. Vi tolkar detta som ett stöd för antagandet att föräldrar som själva är involverade i nya media och därmed kan antas vara mer kunniga på området använder mer kontrollstrategier än andra föräldrar.

Vi antog att föräldrar med en negativ bild av spelande/gaming är mer benägna att sätta gränser för barnens spelande. Men när vi testade detta i en linjär regressionsanalys (Tabell 4), var det bara en indikator som föll ut signifikant. Positiva attityder visade sig inte vara relaterade till grad av kontroll. Däremot utövade föräldrar som ansåg att spelande var beroendeframkallande mer kontroll än andra föräldrar, med kontroll för respondentens kön, barnets kön och ålder..

Tabell 4: Linjär regressionsmodell för föräldrars kontroll (index) och föräldrars attityder till datorspelande/konsolspelande

Modell	B (ostand.)	Std. Error	Sign.
(konstant)	5,523	,870	,000
Respondentens kön (kvinna)	,619	,257	,017
Barnets ålder	-,169	,054	,002
Barnets kön (flickal)	-,409	,201	,043
Att spela datorspel/TVspel: (instämmer, delvis, instämmer inte)			
Gör att barnet lär sig saker	-,243	,245	,321
Gör barnet passivt	-,054	,263	,838
Är ett sätt att umgås	,384	,292	,191
Är beroendeframkallande	-,487	,208	,020
Stimulerar barnets fantasi	-,137	,292	,640
Är slöseri med tid	-,001	,311	,997
Leder till ohälsa	,316	,277	,255
Är roligt och avkopplande för barnet	-,012	,255	,963

Adj. R^2= 7,3%

Vi ville också se om valet av aktivitet på Internet påverkade föräldrarnas grad av kontroll (Tabell 5). Mammorna kontrollerade barnens medieaktiviteter mer än vad papporna gjorde, yngre barn kontrollerades mer och pojkar kontrollerades mer än flickor. Med detta under kontroll i analysen ser vi att de aktiviteter som påverkar föräldrarnas kontrollstrategier är uppladdning av egna texter och bilder , dvs. att barnet lägger ut t.ex. bilder på sig själv på nätet, och spelande/gaming. En aning motsägelsefullt är resultatet att aktiviteter på

Tabell 5: Linjär regressions modell för föräldrars kontroll (index) och barnens aktiviteter på Internet

Modell	B (Unstand.)	Std. Error	Sign.
(konstant)	5,704	,182	,000

[7] Presenteras inte i tabell

Respondentens kön (kvinna)	,409	,107	,000
Barnets ålder	-,203	,029	,000
Barnets kön (flickal)	-,354	,096	,000
Vad brukar barnet göra på Internet, på fritiden? (max. 5 val):			
chatta	-,104	,109	,341
Lägga ut egna texter och bilder	-,494	,166	,003
mejla	,167	,106	,116
Spela spel	-,262	,098	,007
Vara på sajter t.ex. Lunarstorm, Playahead,Stallet,Bilddagboken	-,035	,102	,732

Adj. R^2=8.3%

communities som Lunarstorm eller Playahead (där några av de centrala komponenterna handlar om såväl uppladdning av texter och bilder som sociala kontakter) inte alls var relaterade till grad av föräldrakontroll.

Ungdomar som spelade spel på Internet var mer kontrollerade än andra. Men de flesta aktiviteter vid datorn ledde inte till mer restriktiv kontroll. Den diskrepans som fanns i föräldrars bild av ungdomarnas medieanvändning kan tolkas som ett tecken på bristande kunskap hos föräldrarna om Internets olika arenor; de kanske inte vet vad som sker på t.ex. dessa communities. Hur ska vi annars förstå det faktum att ”ladda upp texter och bilder” är relaterat till mer restriktiv kontroll medan chattande och andra aktiviteter på siter som Lunarstorm eller Playahead där just uppladdning och ”uppvisning” utgör en stor del av aktiviteten inte är relaterat till mer kontroll?

För att se närmare på relationen mellan föräldrarnas aktiva/restriktiva reglering av barnens medieanvändning genomfördes en enkel bivariat korrelation (gamma, Tabell 6).

Tabell 6: Bivariat korrelation: Aktiva/restriktiva kontrollstrategier

Föräldrar och barn:	**gamma**	**sign**
Pratar om vad hon/han spelar för datorspel/TV-spel**kontroll av mediebruk	-.358	.000
Pratar om vad hon/han gör eller upplever på Internet**kontroll av mediebruk	-.325	.000
Tillsammans när hon/han spelar datorspel/TV-spel**kontroll av mediebruk	-.256	.000
Tillsammans när hon/han använder Internet**kontroll av mediebruk	-.231	.000

Föräldrarnas kontrollstrategier avseende användning av restriktiva verktyg var relaterad till både samspelande och diskussioner kring medieanvändande (Tabell 5). Föräldrar som ofta pratade med sina barn om spel/gaming och Internet utövade kontroll i mindre utsträckning än andra föräldrar. På motsvarande sätt angav föräldrar som samspelade eller använde Internet tillsammans med sina barn att de i mindre omfattning kontrollerade sina barns medieanvändning, jämfört med andra föräldrar. Vi tolkar detta som att förälderns förtrogenhet med media har betydelse. Behov av kontroll/restriktioner av barnens mediebruk verkar förekomma i mindre utsträckning bland föräldrar som delar barnens medieliv, med andra ord som praktiserar aktiv reglering.

Vi fortsatte med en jämförelse av föräldragruppens och ungdomsgruppens utsagor om aktiv reglering (Tabell 7). Det visade sig vara stor skillnad mellan grupperna. Föräldrar uppgav i betydligt större utsträckning än ungdomar att man i familjen pratar om barnens mediekonsumtion. Det är möjligt att skillnaden beror på bristande perception bland barnen,

men det är också möjligt att föräldrarnas svar delvis är färgade av vad man brukar kalla ”social önskvärdhet” (Björkman, 1979) dvs. att man i känsliga frågor tenderar att svara så som man tror att man ”borde” svara.

Tabell 7: Samtal om media, föräldra- och ungdomsenkät (%)

”Pratar du med dina barn/föräldrar om”	Barn	Föräldrar
Vad du/barnet gör eller upplever på Internet (ja ofta, ja ibland)	47	73
Vad du/barnet spelar för datorspel/tv-spel (ja ofta, ja ibland)	43	72

Vi ser (redovisas ej i tabell) att föräldrar i första hand använder Internet i instrumentellt syfte (söka information, betala räkningar, skicka e-post). De unga tenderar att använda Internet på andra sätt och kanske främst i socialt syfte. Även om både föräldrar och unga använder IKT betyder detta alltså inte att de gör det på samma sätt.

I svaren från ungdomsenkäten ser vi att 16% av ungdomarna oftast är ute på Internet tillsammans med vänner (redovisas ej i tabell). Inte fler än 3% anger att de oftast är ute på Internet tillsammans med föräldrar. Om vi vänder blicken mot siffrorna för digitala spel så uppger var fjärde ungdom (25,5%) att de oftast spelar med vänner. Endast 0,5% av respondenterna uppger att de oftast spelar med föräldrar. Nästan samtliga som spelar digitala spel (98%) gör detta hemma. Ungdomar konsumerar alltså betydligt oftare dessa nya media ensamma eller i sällskap med vänner, än med sina föräldrar samtidigt som hemmet är den vanligaste platsen för denna aktivitet.

Diskussion

Huvudfokus för denna studie ligger på föräldrars strategier för kontroll av barnens/ungdomarnas mediebruk. Resultaten visar att den vanligaste strategin från föräldrarnas sida var tillämpandet av restriktiv kontroll; varannan förälder använde alla de former av restriktiv kontroll som enkätfrågorna omfattade. En delförklaring till detta kan vara att ungdomars mediebruk i Sverige länge har problematiserats och debatterats offentligt. Få föräldrar i Sverige har inte blivit informerade[8] om de många faror som finns i ungdomars liv - Internets faror och aktiviteter som dator/tv-spelande inräknas numera till dessa faror.

Vårt syfte var även att se på några faktorer som kan tänkas påverka kontrollstrategierna. Är t.ex. föräldrar med mer negativa attityder till IKT och Internetspelande mer kontrollorienterade än andra föräldrar? Vi förväntade även, utifrån tidigare forskning, att föräldrar med egna erfarenheter av spel och spelande skulle utöva mer kontroll än andra. Det visade sig alltså att restriktiva kontrollstrategier var vanligt förekommande. Barnens aktivitetsnivå avseende datorspelande och tv- eller video-tittande visade sig inte vara relaterat till föräldrars benägenhet att praktisera restriktiv kontroll. Däremot var ungdomars Internetanvändande relaterat till kontroll på så sätt att föräldrar till ungdomar som spenderade mer tid på Internet använde mer restriktiva kontrollverktyg. Även spelande över Internet var föremål för kontroll av föräldrar, till skillnad från i den tidigare refererade till spanska studien (Casas, 2001). De kontextuella skillnaderna mellan länderna i form av datortäthet och utbredning av bredband är tänkbara förklaringar till detta.

[8] Ofta genom skolor och frivillighetsorganisationer genom media

Föräldrars attityder till datorspelande hade liten eller ingen betydelse för reglering av datorspelande. Föräldrars positiva syn på spelande hade ingen effekt på restriktiv kontroll alls medan föräldrar som såg spelande som en problematisk aktivitet som kunde leda till beroende praktiserade mer restriktiv kontroll än andra. Av de frågor som ställdes om attityder till datorspelande var detta den enda som påverkade graden av restriktiv kontroll. Våra resultat visar att föräldrar sätter gränser för hur länge, hur sent och vad man får spela oberoende av om man hyser positiva eller negativa åsikter om spelandet, med undantag för att tankar om beroendeproblematik verkar göra föräldrar mer oroliga[9].

I tidigare studier har ett samband funnits så att föräldrar med egna spelerfarenheter har varit mer kontrollorienterade än andra. Detta bekräftas i vår studie. Resultaten här visar även att föräldrar som tog en mer aktiv del i sina barns medieanvändning utövade mindre restriktiv kontroll än andra. Föräldrar som använde de aktiva verktygen, pratade med sina barn om deras medieanvändning eller samspelade/använde media tillsammans med dem praktiserade färre av de restriktiva och kontrollerande verktygen än andra föräldrar. Föräldrars förtrogenhet med barnens medieanvändande verkar alltså spela roll. Behovet av kontroll av och restriktioner för ungdomarnas mediabruk verkar vara mindre förekommande bland föräldrar som är delar barnens medieliv, eller med andra ord: de som praktiserar aktiv reglering.

Den diskrepans som vi fann i föräldrars syn på ungdomars medieanvändning i relation till aktiviteter på Internet kan förmodligen förklaras som en indikator på att föräldrarna inte är helt informerade om alla ”delar av” Internet. Så kan vi kanske förstå varför föräldrar anger att ”ladda upp texter och bilder” är föremål för deras restriktiva kontrollstrategier, medan chatt och andra aktiviteter på siter som Lunarstorm eller Playahead - där just uppladdning och delande är en stor del av aktiviteten - inte är det.

Resultaten visar även att flickor är mindre kontrollerade än pojkar i relation till nya media. Detta går emot traditionella könsstrukturer där pojkar har tillåtits ströva mer fritt och flickor oftare har haft regler och begränsningar för vad de får och inte får göra. Nya media tillåter nya former för social interaktion i hemmet. Internet och onlinespelande bryter på vissa sätt mot tidigare strukturer och ramar mellan det privata och det offentliga. Genom bäddningsstrukturer omskapas möjligheter till och gränser för social interaktion. Ger nya media nya möjligheter för frihet, i flickors sociala liv? Detta är en fråga som förtjänar mer forskning i framtiden.

Våra slutsatser är att svenska föräldrar är rätt involverade i sina barn och ungdomars medieanvändning även om denna involvering mest sker genom restriktiv kontroll. Våra resultat går i linje med Nikken och Jansz (2006; 2008) resultat från Holland där föräldrar som praktiserade mer aktiv kontroll och samspelade var mindre benägna att använda restriktiv kontroll. Istället för att enbart handla om föräldrars egna erfarenheter eller barnets användarnivå verkar kontroll handla om förhållandet mellan föräldern och dennes barn i kombination med olika konsumtionsmönster. En större involvering från föräldrarnas sida är relaterad till mer ”reglering” av den typ Fromme (2003) presenterar. Mer forskning behövs dock, och då särskilt med utgångspunkt i barnens perspektiv. Fromme (a.a.) och andra forskare menar att barn idag har lågt förtroende för föräldrarnas mediekunskaper och i stället går till sina vänner för att lära sig hur man hanterar positiva och negativa situationer som kan uppstå i användandet av nya media.

[9] För en utförligare diskussion på detta tema se: Bergmark och Bergmark (2009), och Linderoth och Bennerstedt (2007)

Referenser

Aarsand, P. A. (2007a). *Around the Screen: Computer activities in children's everyday lives.* Doktorsavhandling, Linköpings universitet. Linköping: LiU-Tryck,

Aarsand, P.A. (2007b). Computer and Video Games in Family Life. The digital divide as a resource in intergenerational interactions. Childhood 14 (2): 35-256.

Aarsand, P. A. och Aronsson. K. (2007). Spel, familjeliv och virtuella rum. I Linderoth, L. (Ed.): *Datorspelandets Dynamik. Lekar och roller i en digital kultur*. Sverige: Studentlitteratur

Bartle, R. A. (1990) *Early MUD history.* http://www.mud.co.uk/richard/mudhist.htm

Bartle, R. A. (2003) *Designing Virtual Worlds*. USA: New Riders Publishing

Bergmark, K.H. och Bergmark, A. (2009). The diffusion of addiction to the field of MMORPGs. *Nordisk Alkohol- och Narkotikatidskrift.* 26 (4): 415-426.

Blizzard (2008, Oktober 28). World of Warcraft® Surpasses 11 million subscribers Worldwide. Nerladdad Nov 25, 2008, från http://eu.blizzard.com/en/press/081028.html

Björkman, N-M. (1979). *Social önskvärdhet som felkälla i frågeundersökningar - en jämförelse mellan två datainsamlingsmetoder.* Doktorsavhandling. Sociologiska institutionen, Stockholms universitet.

Brun, M. (2005). När livet blir ett spel och andra utmaningar för den digitala generationens *föräldrar.* Lidingö: Langenskiöld

Casas, F. (2001). Video games: Between parents and children. I *Children, technology and culture: The impact of technologies in children's everyday lives* (eds.) Hutchby, I., Morran-Ellis, J. 42.57. London: Routledge/Falmer

Castells, M. (1996). N*ätverkssamhällets framväxt. Band 1 i Informationsåldern – Ekonomi, samhälle och kultur*. Göteborg: Daidalos

DiMaggio, P.; Hargittai, E.; Neuman, W.R. och Robinson, J.P. (2001). Social Implications of the Internet, *Annual Review of Sociology* 27: 307-336.

Dunkels, E. (2007). *Bridging the distance: children's strategies on the Internet.* Doktorsavhandling, University of Umeå. Umeå: Interaktiva medier och lärande

Enochsson, A. (2005). Ett annat sätt att umgås – yngre tonåringar i virtuella gemenskaper. *Tidskrift för lärarutbildning och forskning*, nr 1–2 2005 s 81–99 Umeå: Fakultetsnämnden för lärarutbildning.

Facer, K., Furlong, J., Furlong, R. och Sutherland, R. (2001). Home is where the hardware is: Young people, the domestic environment and 'access' to new technologies. I *Children, technology and culture: The impact of technologies in children's everyday lives*. (eds.) Hutchby, I. och Moran-Ellis, J. 13-27. London: Routledge/Falmer

Findahl, O. (2009) *Svenskarna och Internet*. World Internet Institute. http://www.wii.se/publicerat/cat_view/37-rapporter.html?orderby=dmdate_published

Fromme, J. (2003). Computer Games as a Part of Children's Culture. *Game Studies* 3 (1) http://www.gamestudies.org/0301/fromme/. Downloaded 15/1 2009.

Giddens, A.(1999). *Modernitet och självidentitet: självet och samhället i den senmoderna epoken*, Göteborg: Daidalos

Gillies, J. och Cailliau, R. (2000). *How the Web was born: the story of the World Wide Web.* Oxford: Oxford university press

Holloway, S.L. och Valentine, G. (2003). *Cyberkids.Children in the information age*. London. RoutledgeFalmer

Internet World Stats: Usage and Population Statistics (2008). *INTERNET USAGE STATISTICS. The Internet Big Picture.* World Internet Users and Population Stats http://www.internetworldstats.com/stats.htm

ISFE (2008) *VIDEO GAMERS IN EUROPE*
Prepared for the Interactive Software Federation of Europe (ISFE) By Nielsen Games http://www.isfe.eu/index.php?PHPSESSID=ueuujn7rl9j5c9du9pv4r8j0c1&oidit=T001:662b16536388a7260921599321365911

King, J, Grinter R.E, Pickering, J.M. (1997). ”The Rise and Fall of Netville: The Saga of a Cyberspace Construction Boomtown in the Great Divide” I *Culture of the Internet.* (Ed.) Kiesler S. 3-33. London: Psychology Press.

Linderoth, J. och Bennerstedt, U. (2007) *Att leva i World of Warcraft – tio ungdomars tankar och erfarenheter*. Sverige: Edita Västra Aros. http://www.medieradet.se/Bestall--Ladda-ned/138/Att-leva-i-World-of-Warcraft-Art-nr-502.pub

Livingstone, S. (2002). *Young People and New Media. Childhood and the changing media environment.* London: Sage publications

Livingstone, S. och Bober, M. (2005). *UK Children Online Go Online. Final report on key project findings*. Economic and Social Research Council http://www.lse.ac.uk/collections/children-go-online/

Medieappro. (2006). *A European research project: The appropriation of new media by youth.* www.medieappro.org/publications/finalreport.pdf.

Natkin, S.(2006). *Video Games and Interactive Media. A Glimpse at New Digital Entertainment.* U.S.A.: A K Peters

Nikken, P. och Jansz, J. (2006). Parental mediation of children's videogame playing: a comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media and Technology* 31 (2): 181 – 202.

Nikken, P. och Jansz, J. (2008). Parental Mediation of Children's Video Game Playing: A Similar Construct as Television Mediation. Paper presented at the *Annual Meeting of the International Communication Association,* New Orleans Sheraton, New Orleans, LA Online http://www.allacademic.com/meta/p112837_index.html(2004)

Nikken, P., Jansz, J. och Schouwstra, S. (2007). Parents' Interest in Videogame Ratings and Content Descriptors in Relation to Game Mediation. *European Journal of Communication* 22 (3): 315-336.

Nordicom (2007). *Internetbarrometern 2007.* http://www.nordicom.gu.se/common/publ_pdf/266_internetbarometer_2007.pdf

Nordicom (2008). *Internetbarrometern 2008,* http://www.nordicom.gu.se/common/publ_pdf/289_internetbarometer2008.pdf

Pasquier, D., Buzzi, C., d'Haenens, L. och Sjöberg, U. (1998). Family Lifestyles and Media Use Patterns: An Analysis of Domestic Media among Flemish, French, Italian and Swedish Children and Teenagers. *European Journal of Communication* 13 (4): 503-519.

Quandt, T., Grueninger, H. och Wimmer J. (2009). The Gray Haired Gaming Generation: Findings from an Explorative Interview Study on Older Computer Gamers. *Games and Cultures* 1 (4): 27-46. Ursprungligen publicerad online (2008)

Scott, G. R. och Horell, K. R. (2000). Girl Gamers and their Relationship with the Gaming Culture. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 6 (4): 36-53.

Medierådet (2008). *Ungar och Medier.* http://www.medierådet.se/Bestall--Ladda-ner/Produkter/Ungar--Medier-2008/

Yee, N. (2008). "Kids and mmo's". *The Daedalus Project.* http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001627.php

Ludografi

Blizzard Entertainment (2004) *World of Warcraft*, Irvine U.S.A: Vivendi Universal.

Harmonix (2005-2007) Neversoft (2007-) *Guitar Hero.* Redoctane (2005) Activision (2006-).

Sony Online Entertainment (1999) *Everquest*, Shinagawa Tokyo: Sony Online Entertainment.

London Studio (2004-2009) *Sing Star*. Europe: Sony Computer Entertainment.

Stormfront Studios (1991) *Neverwinter Nights*. Strategic Simulation Inc.

Appendix

Tabell 8: Föräldrar (respondenter) och deras barn, % and medelvärden

Förälders kön (m/k) och medelålder	22,3 / 77,7	43 år / 42 år
Föräldrar; använder inte Internet (m/k)	3,7 / 3,5	
Föräldrar; använder Facebook etc. (m/k)	12,7 / 10,0	
Föräldrar; gamers – spelar själva (m/k)	11,4 / 7,9	
Barnets ålder: 9-12 / 12-16	48,2 /51,8	
Barnets kön pojke/flicka	48,3 / 51,7	
Barnet har egen mobiltelefon (9-12/12-16)	86,4 (75,8 / 96,1)	
Barnets vanligaste aktivitet utanför skolan: (upp till fem val möjliga)	Enligt förälder: (9-12/12-16)	Enligt barn: (9-12/12-16)
Hjälper till hemma	16,1 / 20,1	16,4 / 20,7
Internet	32,6 / 64,1	34,5 / 61,9
Håller på med någon sport	55,3 / 57,0	55,5 / 56,1
Läser böcker och tidningar	24,4 / 20,3	23,6 / 17,9
Läser läxor, gör skolarbeten	65,3 / 67,5	67,8 / 61,5
Spelar datorspel	39,7 / 34,0	33,9 / 32,3
Spelar tv-spel	27,5 / 21,0	27,3 / 17,3
Spelar något instrument	13,4 / 12,6	12,8 / 13,5
Tittar på tv, dvd, video	48,1 / 46,4	41,9 / 43,6
Träffar kompisar	70,9 / 57,2	66,7 / 62,4
Träffar kompisar på nätet	5,9 / 16,7	7,6 / 15,0
Är med familjen	47,3 / 36,3	44,5 / 33,3

Tabell 9: Barnens medieanvändning, enligt föräldrar (%)

	pojkar		**flickor**	
	9-12	**12-16**	**9-12**	**12-16**
	Varje dag / varje vecka eller oftare	Varje dag / varje vecka eller oftare	Varje dag / varje vecka eller oftare	Varje dag / varje vecka eller oftare
Tittar på tv	86,2 / 98,7	81,6 / 98,3	84,2 / 98,9	79,1 / 98,8
Tittar på video/dvd	3,8 / 56,6	5,5 / 55,7	4,7 / 58,3	4,5 / 63,0
Spelar datorspel	26,0 / 76,4	38,2 / 78,4	10,9 / 65,5	4,7 / 38,7
Spelar tv-spel	15,4 / 73,7	14,3 / 61,6	1,5 / 27,0	0,6 / 16,8
Använder Internet	25,3 / 73,0	62,1 / 91,0	24,3 / 72,9	62,1 / 93,3

Tabell 10: Barnens medieanvändning, enligt barn (%)

	pojkar		**flickor**	
	9-12	**12-16**	**9-12**	**12-16**
	Varje dag / varje vecka eller oftare	Varje dag / varje vecka eller oftare	Varje dag / varje vecka eller oftare	Varje dag / varje vecka eller oftare
Tittar på tv	77,4 / 96,4	78,2/96,7	81,4 / 99,4	77,7/97,3
Tittar på video/dvd	3,9 / 59,3	4,5/59,7	5,1/57,0	4,4/61,9
Spelar datorspel	27,6 / 73,3	43,4/88,1	12,1/62,8	4,1/33,5
Spelar tv-spel	18,1 / 73,8	12,3/60,8	1,8/25,2	1,7/15,9
Använder Internet	30,2 / 77,2	65,9/90,0	32,0/79,6	58,6/94,8