

Barn och ungas medievardag i Sverige

ANN KATRIN AGEBÄCK

Medierådet är en kommitté vid Kulturdepartementet som arbetar med mediepåverkan och med barn och ungas medievardag. Syftet med vårt arbete är att minska riskerna för skadlig mediepåverkan. De metoder vi använder är främst kunskapsinsamling om barn och ungas medievardag samt spridning av råd och information kring detta. På så sätt hoppas vi ge stöd och redskap till föräldrar och andra vuxna att i sin tur stödja barnen att bli mer kritiska och kompetenta medieanvändare.

Som regeringens expertorgan på området är det viktigt att vårt arbete baseras på fakta, och inte okritiskt utgår från de svarta rubriker vi ständigt ser i pressen om pedofiler på nätet eller dataspelsberoende pojkar. Hur proportionerna ser ut, och var riskerna verkligen finns är en fråga vi ständigt ställer. Hur använder och upplever de flesta barn och unga sin medievardag? Vilka är problemen? Vilka barn är mest i riskzonen för att råka illa ut?

Vi genomför därför återkommande studien *Ungar & Medier*. När man tar del av resultatet av en studie är det viktigt att också ta reda på hur studien är gjord, eftersom intervjumetoden till viss del påverkar resultatet. Ungar & Medier är genomförd som en kvantitativ urvalsundersökning med postal enkät hem i brevlådan, och fylls alltså i hemifrån. De 2000 barn/unga mellan 9-16 år (barn 9-12 år, unga 12-16 år) och de 2000 föräldrar med barn i samma åldrar som tillfrågats finns inte i samma familjer och har därför inte kunnat påverka varandras svar.

Hur ser då medievardagen ut? Hur ser det inledningsvis ut på barnens rum när det gäller medieteknik? Ja, inte som på bilden, där hela familjen samlats framför familjens enda tv-apparat, dessutom finklädada. I dag har 70 procent av barn/unga någon form av mediebärare på sitt eget rum, en tv är det vanligaste. Men hela 38 procent har en egen dator, med en klar övervikt bland pojkarna, nästan hälften av dem har det. Denna könsskillnad är genomgående i studien,

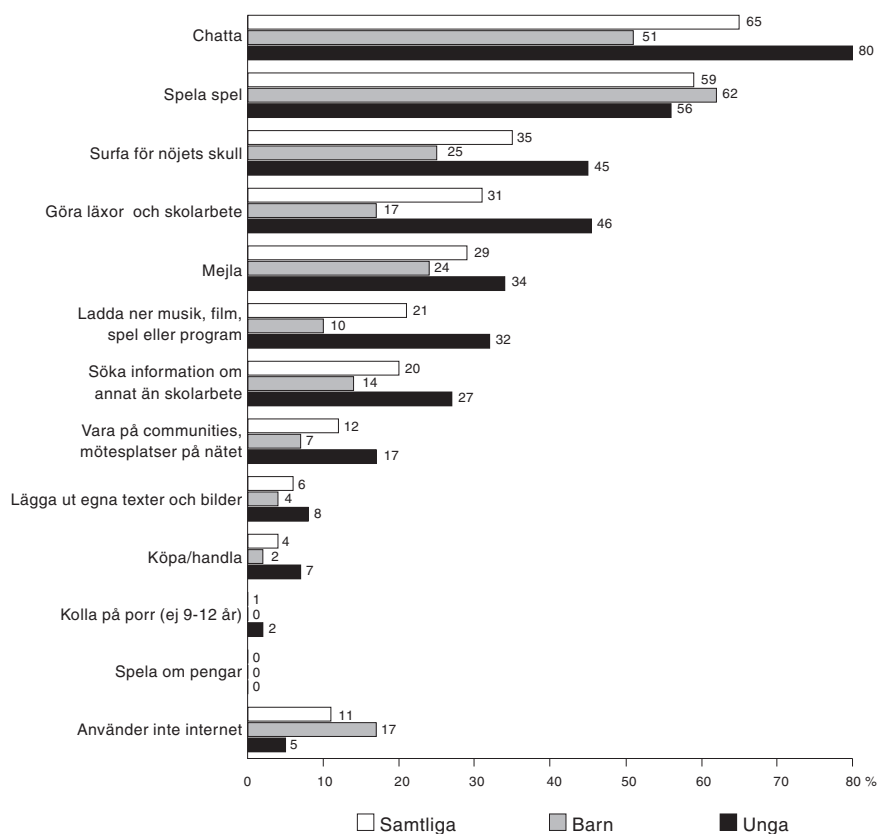


pojkar och flickor använder medier olika och upplever också innehållet på olika sätt.

På frågan om vad de oftast gör på fritiden/efter skolan toppas listan intressant nog av tre aktiviteter som *inte* innefattar medieanvändning: träffa kompisar, göra läxor och hålla på med någon sport. Först på fjärde plats kommer ett mediebruk, att titta på tv. På femte plats kommer att hålla på med internet. Men tittar man på barn (9-12 år) och unga (12-16 år) ser användningen av internet olika ut. Det är främst de unga som är flitiga internetanvändare, men samtidigt ser vi att barnens användning ökar kraftigt från år till år.

Vad gör de då när de använder internet? En fråga som vuxenvärlden ständigt ställer är vad de *egentligen* gör när de sitter framför skärmen. Det absolut populäraste, speciellt bland de unga, är att chatta, dvs. att umgås med andra och oftast med dem man redan känner. På andra plats kommer att spela spel, vilket är något mer populärt bland barnen än bland de unga. Men den stora skillnaden ligger mellan pojkar och flickor, 48 procent av pojkarna spelar dataspel, men bara 12 procent av flickorna gör det.

Figur 1. Vad brukar du göra på internet?



Hur ofta spelar de? Undersökningen skiljer på dataspel och tv-spel och vi kan se att 19 procent spelar dataspel varje dag, medan färre spelar tv-spel dagligen. Detta kan jämföras med internetanvändning i allmänhet som 54 procent av de unga ägnar sig åt dagligen. Ännu större blir skillnaden om man jämför med gammalt hederligt tv-tittande, som cirka 80 procent ägnar sig åt varje dag. Intressant är också att titta på hur många som *aldrig* spelar spel, vilket bara 8 procent av barnen och 18 procent av de unga uppger.

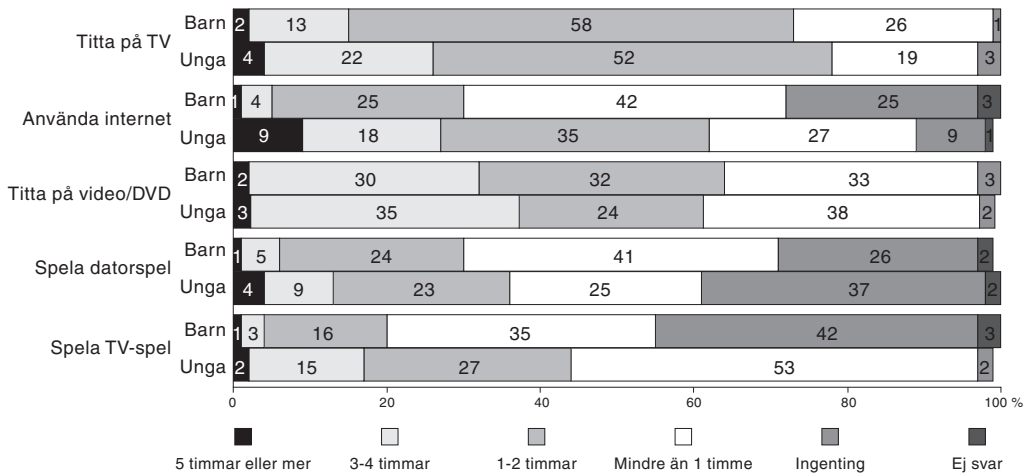
I dagens mediedebatt är s.k. dataspelsberoende en stor fråga, dvs. ungdomar som fastnar framför datorn med att spela och ibland försummar både skola, sömn och hygien. Vi har därför försökt få en bild av hur många som verkligen är högkonsumenter. I vår studie har vi valt att kalla de som använder en specifik medieform mer än tre timmar per dag för högkonsumenter. Jag vill betona att detta inte är någon vetenskaplig definition utan ett arbetsbegrepp. Det innebär alltså inte med automatik att det handlar om en problematisk användning. Även högkonsumenter kan ha balans i sina liv och göra många andra saker

parallellt med spelandet. Det visar sig då att den mest omfattande högkonsumtionen gäller internet och unga (27 procent) följt av tv-tittandet. Högkonsumtion av dataspel uppges av 9 procent.

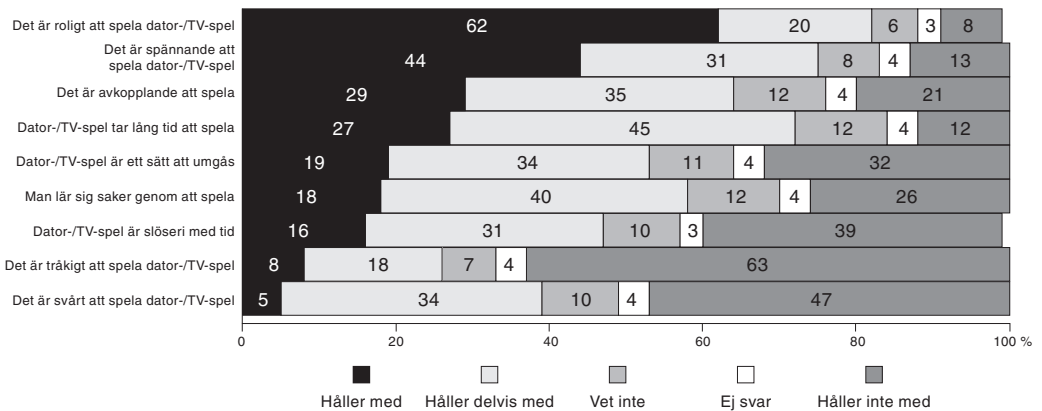
När vi tittar på föräldrarnas svar så överensstämmer i stort deras bild av barnens medieanvändning med den som barn och unga själva uppger. Men när det gäller omfattningen av mediebruket underskattar föräldrarna, bara 5 procent av föräldrarna uppger att barnen är högkonsumenter, jämfört med 9 procent av barnen. En förklaring är säkert att en stor del av mediekonsumtionen sker på barnens eget rum, utan föräldrarsyn.

Vad tycker då de unga om att spela? De flesta tycker att det är roligt, spännande och avkopplande. Ytterst få tycker att det är svårt. Men hos flickorna, som alltså spelar betydligt mindre, toppar andra åsikter: Enligt flickorna är det främst tråkigt och slöseri med tid, även om många också tycker att det är roligt. Det kan vara värt att fundera över vad det är i spelens konstruktion och innehåll som attraherar pojkar i så hög grad men inte flickor. Likaså kan det vara värt att

Figur 2. Ungefär hur länge brukar du...?



Figur 3. Vad tycker du om att spela dator- och TV-spel?



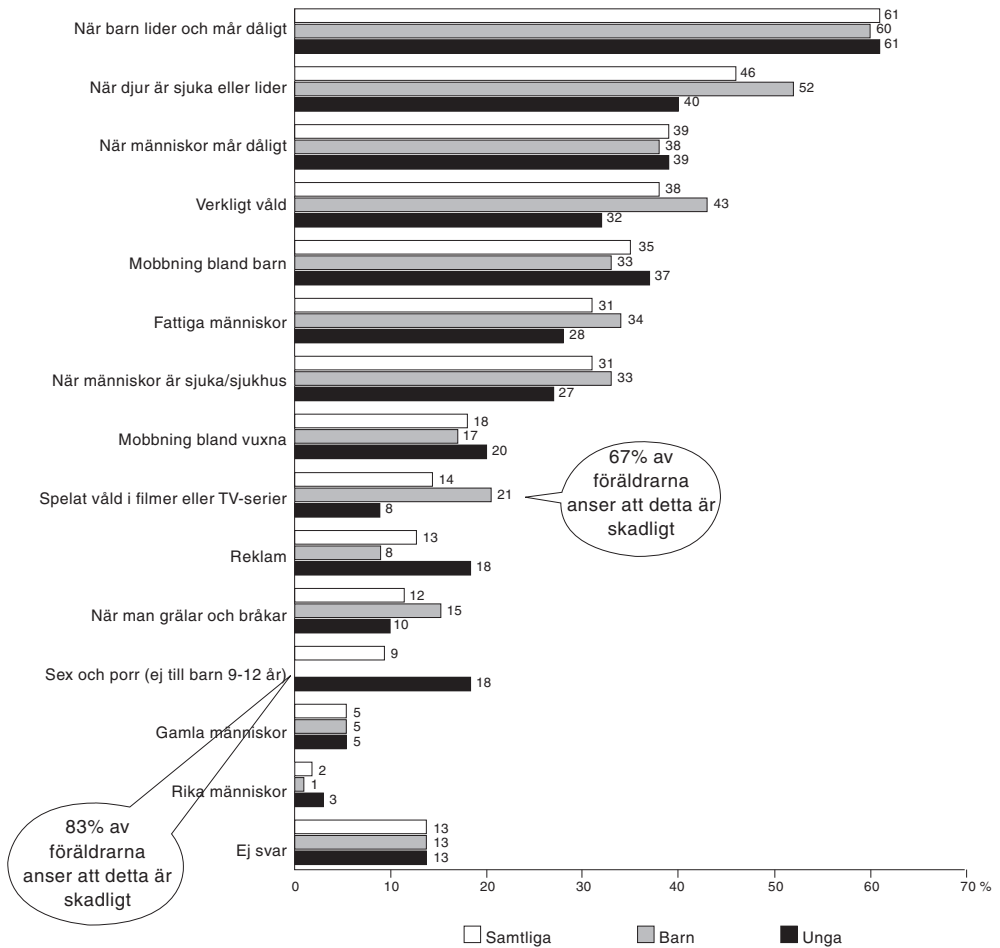
fundera över om det utvecklas särskilda kompetenser av att spela som flickor därmed går miste om.

Vad tycker då föräldrarna om data- och tv-spel? Inte oväntat är den främsta åsikten att det är beroendeframkallande, 40 procent anser det. Men de anser också att det är roligt och avkopplande och att barnet lär sig saker. Intressant är att enbart 11 procent håller helt med om att det är ett sätt att umgås, medan 19 procent av de unga tycker det. Uppenbart ser inte många föräldrar den sociala interaktion som pågår under spelandet, exempelvis i onlinespel som World of Warcraft.

Eftersom Medierådet arbetar med skadlig mediepåverkan är det viktigt för oss att ta reda på vad barn/unga och föräldrar anser vara skadligt. Vi har ställt frågan till barn och unga om vilket medieinne-

håll de mår dåligt av och till föräldrarna vad de anser vara skadligt medieinnehåll för deras barn. Frågorna är alltså inte helt identiska. Resultatet var det mest överraskande i hela studien och också den fråga som visade på det största glappet mellan generationerna. De ungas svar tyder på en stark empati för dem som har det svårt i samhället. De uppger främst att de mår dåligt av att se när barn, djur eller människor lider och mår dåligt och därefter av verkligt våld, t.ex. på nyheterna. Föräldrarna har en helt annan uppfattning, de anser – traditionsenligt – att sex och porr är mest skadligt för barnet, följt av spelat våld, i exempelvis långfilmer och tv-serier. Medan 83 procent av föräldrarna uppger sex och porr som mest skadligt anser bara 18 procent av de unga detsamma. När det gäller spelat våld uppger 67 procent av föräldrarna detta,

Figur 4. Medieinnehåll man mår dåligt av



men enbart 14 procent av barn/unga. Skillnaderna i svaren är mycket intressanta och ger oss på Medierådet anledning att forska vidare kring detta. Oroar sig kanske föräldrar för fel saker? Lutar de sig mer mot massmedias rapportering än att lyssna till de egna barnen?

Går vi bara något år tillbaka i tiden fanns en omfattande debatt om våld i dataspel och i vilken mån det kunde påverka till aggressiva handlingar. Flera tragiska dödsskjutningar på skolor i bland annat USA och Tyskland ansågs i medierna delvis bero på att gärningsmännen spelat våldsamma spel och suddat ut gränsen mellan att döda virtuella och verkliga offer.

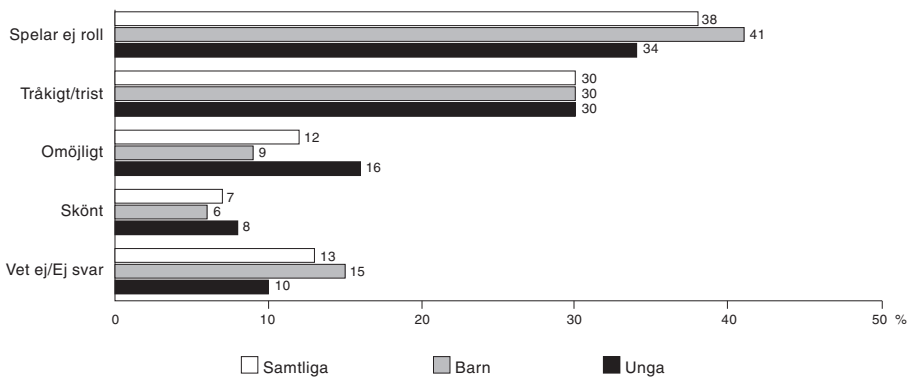
I dag handlar debatten snarare om *hur* de använder medierna. Mediadebatten om internet berör till stor del faror och problem kring interaktionen, dvs. att unga möter vuxna som vill dem illa, att de lämnar

ut uppgifter och bilder om sig själva eller andra som sedan cirkulerar runt i evighet.

När det gäller dataspel är det i dag tidsåtgången som står i fokus för debatten. Begrepp som dataspelsberoende används utan större åtskillnad om det gäller en klinisk diagnos i likhet med knarkberoende eller mer handlar om ett omfattande passionerat spelande som irriterar omgivningen. Helt klart är att det i många familjer finns problem med gränssättningen om när och hur länge man får spela.

Vi frågade därför barnen och ungdomarna om hur de ser på balansen i sitt liv, både när det gäller mediebruk och andra aktiviteter. De flesta anser att de ägnar lagom med tid åt det mesta. Men där finns grupper som anser att de ägnar för mycket tid till medier, och då främst åt internet följt av tv och dataspel/tv-spel (14 procent). Intressant är att 22 procent av de unga

Figur 5. En vecka helt utan TV, datorspel eller internet



anser att de ägnar för lite tid till familjen, medan bara 14 procent av föräldrarna anser att deras barn gör det. Man kan tolka det som att barnen efterlyser mer familjetid än vad föräldrarna tror att de vill ha.

På en avslutande fråga om hur de skulle uppleva en vecka helt utan tv, dataspel och internet tycker en så stor andel som 38 procent att det inte spelar någon roll. 16 procent av de unga tycker dock att det skulle vara omöjligt, och bland dem finns en stor del högkonsumenter. Frågan är om de som är unga i dag egentligen kan bedöma vad de skulle innebära, de nya medierna är inte längre en separat fritidssyssla utan en naturlig och integrerad del av livet. Bredbands-uppkopplingar och trådlösa nätverk har gjort internet och onlinespel till en självklarhet, de finns där lika självklart som luften man andas.

För att få mer kunskap om vad som är så lockande med onlinespelande har Medierådet tagit initiativet till en kvalitativ studie bland högkonsumenter av onlinespelet World of Warcraft (WoW). Studien *Att leva i World of Warcraft – tio ungdomars tankar och erfarenheter* genomfördes av fil. dr. Jonas Linderöth och fil.mag. Ulrika Bennerstedt vid Göteborgs universitet och publicerades den 19 november 2007. Den pekar på att det främst är sociala relationer som är drivkraften bakom ett omfattande spelande, både med spelkompisar online och med andra i skolan som också spelar WoW. Förändras någon av dessa grupper minskar också intresset för spelet. Studien

visar också att spelet sker i lag som gör s.k. raider och att det därför är viktigt att delta hela tiden under en raid för att inte lämna lagkamraterna i sticket. Att därför bryta spelet när mamma ropar att det är mat är som om Zlatans mamma stått bredvid fotbollsplanen och ropat att han måste komma och äta mitt i en match. Dessutom spelar man ofta i lag med personer på andra håll i världen, vilket kan innebära ett tids-
spann på till exempel fyra timmar mellan Moskva – Stockholm – Reykjavik.

Studien har väckt mycket uppmärksamhet i medierna och debatteras även bland aktiva spelare i bloggar på nätet. I båda fallen välkomnas den som ett pionjärverk som ökar förståelsen om vad onlinespel egentligen innebär – och ger kanske därmed en nyckel till hur ett omfattande spelande kan hanteras inom familjen. Jag vill därför avsluta med ett tacksamt citat ur rapporten och tacka för mig:

Sommaren efter att spelet kom ut spelade jag väldigt mycket. Min mamma kunde vara riktigt tyken mot mig och säga: ”Ja, ska du inte ut nu? Du måste ha ett liv Magnus, du måste ut.” Då kom jag på det här, va fan, om jag är ute och andas frisk luft så har jag ett liv? Men är inte egentligen livet när hjärtat slår? Jag förstår inte hur man kan definiera vad det egentligen är att ha ett liv?
Citat ur *Att leva i World of Warcraft*

