

Barnevaktens innspill til ny handlingsplan mot spilleproblemer

Takk for at vi fikk lov til å gi skriftlig innspill til den nye handlingsplanen mot spilleproblemer. Og at vi også får lov til å bidra nå muntlig.

Det har skjedd en hel del siden sist som vi ønsker å sette fokus på:

Denne våren har vi fått nye skjermråd fra Helsedirektoratet som tallfester anbefalt skjermtid til ulike aldre. Og hovedbudskapet er at barn og unge skal bruke begrenset tid på skjerm. Også dataspill.

Den store utfordringen er at de nye skjermrådene sier noe om *hvor* flagget skal plantes, men ikke *hvordan*.

Undersøkelser over flere år viser at tidsbruk er et dilemma særlig for en del spillende gutter selv, og en del foreldre (Medietilsynet, 2024). Og flere foreldre opplever usikkerhet og bekymring knyttet til barnas gaming (Blå Kors og Ipsos/2023).

De nye skjermrådene peker altså en retning, men uten å gi løsninger. Foreldre blir stående i utfordringene alene. Og hva med egenskaper med spillene i seg selv som er avhengighetsskapende. Heller ikke disse blir løst med rådene til Helsedirektoratet.

Den nye handlingsplanen kan ta høyde for dette. Og her er to nøkkelord: «manipulerende design» som også er nevnt i den nye stortingsmeldingen, tryggere oppvekst i et digitalt samfunn.

Kort fortalt er dette egenskaper ved dataspill som gjør at spilleren legger igjen mer tid eller penger enn det som er intensjonen.

Norske forskere ved Forbruksforskningsinstituttet har funnet manipulerende design i to av de største og mest spilte spillene blant barn og unge her i Norge. Nemlig Fortnite og Roblox hvor sistnevnte når barn langt nede i barneskolealder.

Her er våre konkrete forslag til punkter som bør med i handlingsplanen:

- 1) Økning i bevissthet og kritisk tenking omkring manipulerende design blant både foreldre, men også barn og unge selv. Gjerne ved utvikling av undervisningsmateriell

til skole, men også oppdatert og aktuell informasjon til foreldre om hvordan spillplattformene fungerer. Mer forskning trengs også.

- 2) Bedre lovgivning som forhindrer manipulerende design. Lootbokser er et åpenbart eksempel, men det er de mindre synlige mekanismene som påvirker valg i spill som også er bekymringsfulle.
- 3) Og så må foreldre få et samtale- og veiledningstilbud dersom familien opplever utfordringer med spill. Både for de som står i tøffe forhold med skolefravall, manko på søvn og mer. Men også de som har behov for rådgivning tidligere i løpet.