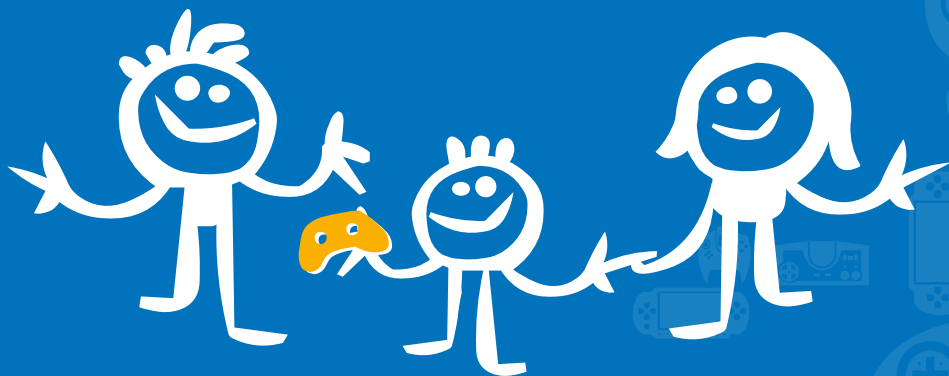




DATASPILL **TIL BARN OG UNGE**

EN FORELDREVEILEDNING



Kjære foreldre

Dataspill appellerer til mange ulike aldersgrupper.

Flere og flere voksne spiller dataspill, og den gjennomsnittlige dataspilleren er i dag over 30 år.

Det blir utviklet en rekke spill som bare anbefales for voksne, derfor er det viktig at man sjekker spillene man skal kjøpe til barna.

Helt siden 2003 har dataspill hatt en aldersmerking på esken, som forteller om spillet kan virke skremmende for ulike aldersgrupper. Denne aldersanbefalingen er kun veiledende.

Spillbransjen jobber målrettet med å promotere og støtte aldersmerkingen. Merkene er integrert i spillkonsollene Xbox One, Nintendos WiiU og PlayStation 4, slik at foreldre og barn har muligheten til å begrense tilgangen til bestemte spill.

De fleste spill kan i dag kjøpes direkte på nettet via datamaskin, spillkonsoll, smarttelefon og nettbrett.

Bakerst i denne håndboken finner du en veiledning om hvordan de mest populære spillkonsollene kan konfigureres, slik at tilgang til å spille og kjøpe spill begrenses.

Besøk oss på
spillguide.spillforeningen.no

God fornøyelse

NSM
Medietilsynet

Innhold



A

Hva er dataspill?

Spillsjangre	6
Plattformer	9



B

PEGI aldersmerking

Aldersikoner	13
Innholdsikoner	14
Bruk av PEGI i nordisk sammenheng	15



C

Hjelp til foreldreinnstillinger

Konfigurasjon av PlayStation 4	18
Konfigurasjon av Xbox One	20
Konfigurasjon av Wii U	21
Konfigurasjon av iOS	23
Konfigurasjon av Android	24
Konfigurasjon av Windows Phone	25



HVA ER DATASPILL?



De første dataspillene kom på markedet i 1970-årene. Det var snakk om enkle spill med en udetaljert grafikk. For eksempel var spillet Pong en enkel utgave av bordtennis.

Spillene ble gradvis mer avanserte og fra 1990-årene tok utviklingen virkelig av. Blant annet oppsto 3D-grafikken som gjorde det mulig å skildre tredimensjonale rom i dataspill som f.eks. Wolfenstein.

Dessuten muliggjorde kraftigere datamaskiner og spillkonsoller kunstig intelligens og grafiske universer med en hittil usett grad av detaljer. Senere ble internett utbredt og gjorde online-spill mer populære, og i dag er spillene også utbredt på mobile plattformer som smarttelefoner og nettbrett.

Det finnes mange forskjellige slags dataspill, og de er i mange tilfeller en forlengelse av ulike typer leker og spill vi kjenner fra før. For eksempel har 'The Sims' mye til felles med det klassiske dukkehuset og et skytespill som 'Counterstrike' har mye til felles med den klassiske leken "politi og røver". På samme måte bygger dataspill som 'Civilization' videre på strategiske brettspill som sjakk.

Det er altså viktig å huske at dataspill er mange ulike ting. De opptrer i mange sjangre og på mange plattformer, og hvis man skal forstå hva barna gjør i spillene, bør man kjenne litt til det. I dette avsnittet får du først en introduksjon til dataspilletts sjangre, og deretter får du en introduksjon i dataspilletts plattformer.

SPILLSJANGRE

Dataspill kan deles inn på mange forskjellige måter – for eksempel ut fra spillets tema, grafikk og plattform. Nye spill utvikles hele tiden, og nye sjangre dukker opp underveis. Denne oversikten gir deg en enkel beskrivelse av noen av tidens mest populære sjangre.

Førstepersons skytespill (FPS)

Spilleren inntar rollen som soldat i forskjellige krigssituasjoner. Man spiller korte, tidsbegrensede kamper med opptil 60 andre spillere. Målet er å beseire fiender og fullføre oppgaver som f.eks. å overta militærbaser eller redde gisler. Spillene er konkurransebetonte og har høye krav til koordinasjons- og reaksjonsevner. Sjangerens innhold og tema retter seg primært til et voksent publikum.

Typiske førstepersons skytespill: Call of Duty, Battlefield, Counter-Strike.

Action-eventyr

Action-eventyr er en blandingssjanger hvor action-elementet – ofte i form av skytespillet – blandes med eventyrelementet der spilleren skal løse forskjellige oppgaver. Action-eventyrspillet kan ta utgangspunkt i mange typer fiksjonssjangre som f.eks. gangstersjangeren (Grand Theft Auto), moderne action (The Last of Us) og grøssersjangeren (Resident Evil).

Typiske action-eventyrspill: Grand Theft Auto, The Last of Us, Tomb Raider, Assassins Creed



Byggespill

Spill i denne sjangeren omtales ofte som digital Lego. Man bruker byggeklosser for å bygge alt fra enkle møbler til å gjenskape historiske monumenter. Spillene kan være eventyr med dedikerte mål eller primært handle om å bygge og skape.

Typiske byggespill: Minecraft, Terraria

Strategispill

I strategispill konsentrerer man seg ikke om en enkelt figur, men om en hel hær, familie eller samfunn. I strategispill handler det om å sette sammen riktige enheter og bruke dem strategisk. Her går den sentrale aktiviteten altså ut på å økonomisere med ressursene sine, prioritere mellom enheter og styre dem riktig i kamp.

Typiske strategispill: Civilization, The Sims, Starcraft

Action-strategispill

Dette er en relativ ny online-sjanger der perspektivet er det samme som i strategispill, men der man kun styrer en figur og jobber på lag med andre spillere. Spillene er svært konkurransebetonete og populære i det profesjonelle turneringsmiljøene (E-sport), hvor det stilles høye krav til hurtighet, koordinasjon og taktiske evner. Sjangeren omtales ofte som MOBA (Multiplayer online battle arena).

Typiske action-strategispill: League of Legends (LOL), DOTA 2, Heroes of The Storm

Sportsspill

Dette er en populær sjanger som simulerer kjente idrettsgrener som fotball, tennis og ishockey. Spilleren styrer enkeltutøvere eller hele lag, og følger som oftest de samme reglene som gjelder i virkeligheten.

Typiske sportsspill: FIFA, NHL



Rollespill

I rollespill styrer spilleren en karakter som man hele tiden kan gjøre klokere, sterkere og flinkere ved å løse oppgaver og kjempe mot andre figurer i spillet. Rollespill kan spilles både offline og online. I online rollespill, også kjent som MMORPG, er det mulig å alliere seg med andre spillere for å kjempe mot motstandere eller bare "henge med hverandre". Dette kan gjøre spillaktiviteten mer allsidig og utfordrende, og mange anser derfor online rollespill for å være en sjanger i seg selv.

Typiske rollespill: Diablo, Skyrim, Dragon Age

Typiske online rollespill: World of Warcraft, Star Wars: The Old Republic, Wildstar

Puzzle-spill

I motsetning til mange av de sjangrene vi har vært inne på til nå, legger puzzle-spillene opp til en kortvarig adspredelse. Det er snakk om enkle spill som ofte benytter abstrakt grafikk i stedet for egentlige fiktive universer. Den sentrale spillaktiviteten består typisk i å overskue og manipulere et grafisk univers som blir mer og mer innviklet. Denne sjangeren er spesielt populær på de mobile plattformene.

Typiske puzzle-spill: Angry Birds, Tetris, Candy Crush



Racingspill

Racingspill er oppdelt i to undersjangre. I de realistiske racingspillene er det biler, kjøreegenskaper og baner gjenskapt etter virkeligheten. Mens de såkalte arkaderacingspillene fokuserer mer på en morsom enn en realistisk opplevelse.

Typiske racingspill: Gran Turismo, Forza og Need For Speed

Kampspill

I kampspill er skytevåpenet skiftet ut med kampsportteknikker. Her skal man kvitte seg med motstanderen ved hjelp av klassiske kampsportdisipliner eller enkel "streetfight". Her gjelder det å gjennomskue motstanderens svakheter og så finne riktig motangrep.

Typiske kampspill: Tekken, Streetfighter, UFC



Plattformspill

Tradisjonell sjanger fra 1980-årene der spillaktiviteten typisk besto i å hoppe fra plattform til plattform for å samle opp ting, unngå feller og kjempe mot motstandere. Nyere plattformspill følger stort sett de samme prinsippene, bortsett fra at 2D-grafikken er erstattet med 3D-grafikk. Det er typisk snakk om tegneserieaktige figurer som f.eks. Mario, Sonic og Ratchet & Clank. Den seneste tendensen er en type plattformspill med tilhørende fysiske figurer, som vekkes til live på skjermen.

Typiske plattformspill: Super Mario, Skylanders, Disney Infinity, Little Big Planet, Rayman



Partyspill

Partyspill er fellesbetegnelsen for mange spill som flytter handlingen bort fra skjermen og ut til spillerne. Det skjer vanligvis ved hjelp av alternative inngangsformer som for eksempel dansematten der man skal tråkke på ulike felt. Den sentrale spillaktiviteten består i å utføre "sitt nummer" best mulig – og gjerne i selskap med venner. Mange partyleker har musikk som tema, men det er ikke en forutsetning.

Typiske partyspill: Just Dance, Singstar

PLATTFORMER

De første dataspillene var såkalte "arkadespill". Det vil si at det var store maskiner som var plassert på offentlige steder som barer og kjøpesentre. Man fant snart ut at det var smart å lage mindre spillkonsoller, dvs. spillemaskiner som kunne kobles til TV-en hjemme i stua.

Samtidig begynte datamaskinene gradvis å bli store nok til at man kunne spille spill på dem. I dag spilles det spill på datamaskinen, samtidig som konsollene har utviklet seg i to retninger: Hjemmekonsollen og den håndholdte konsollen. Dessuten har smarttelefoner og nettbrett også utviklet seg til nye mobile spillplattformer.



Datamaskin (pc og mac)

Datamaskinen er ofte både hjemmekontor og underholdningsmedia – herunder spillemaskiner. Spillene kan være DVD-er som settes inn i datamaskinen, men det kan også være snakk om spill som lastes ned fra internett eller som spilles over internett. For eksempel utnytter mange barn og unge muligheten til å spille gratis småspill (puzzles) over internett.



Spillkonsoll (PlayStation 4, Xbox One, WiiU)

I motsetning til datamaskinen, er konsollen en mer dedikert spillmaskin man tilslutter TV-en. Spillene ligger ikke i selve konsollen, men kan være DVD-er man setter i maskinen. På de nyere konsollene er det også mulig å laste ned spill og spille sammen over internett. På konsollene har "kontrollen" erstattet musen og tastaturet, og det eksperimenteres også med alternative inngangstyper. Det finnes for eksempel mikrofoner, dansematter samt teknologier som Kinect, Move og Wii, der man lager bevegelser i luften.



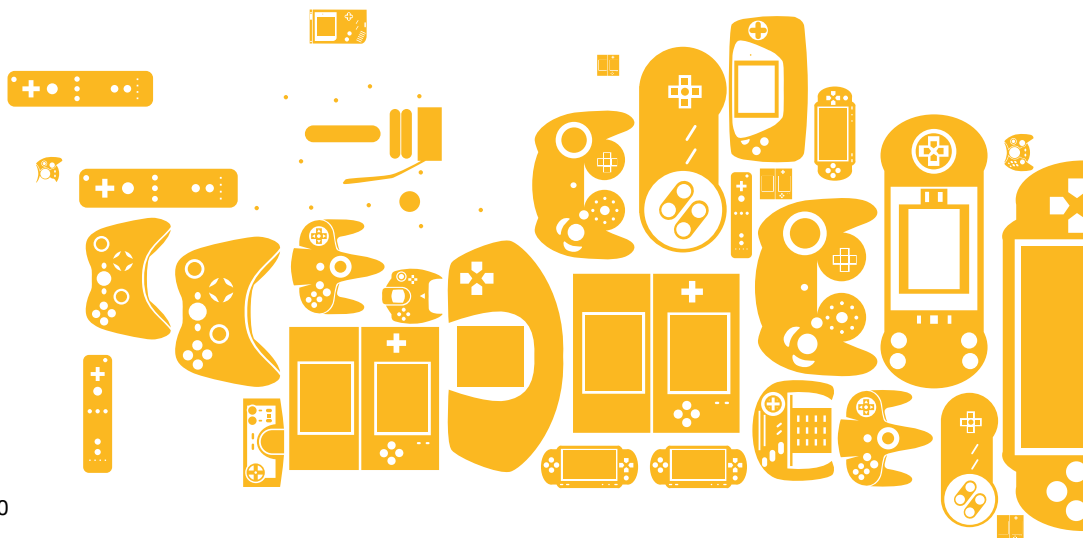
Håndholdte konsoller (Nintendo 3DS, PS Vita)

I motsetning til hjemmekonsollen har den håndholdte konsollen en innebygget skjerm og er så liten at man kan ha den i vesken eller lommen. I 1980-årene het det "bip-bip-spill" og konseptet er det samme i dag, selv om mange av dem har flere funksjoner. For eksempel kan de mest avanserte håndholdte konsollene også spille av film og musikk.

Smarttelefoner og nettbrett

I løpet av de seneste årene er smarttelefoner og nettbrett blitt viktige plattformer for interaktive spill. Her kalles spillene for Apper, og de lastes direkte ned til enheten via internett.

I begynnelsen var de fleste appene små puslespill, men i dag kan man finne alle sjangre til smarttelefoner og nettbrett. Utvalget er enormt, og det kommer nye spill daglig. I motsetning til pc- og konsollspill, så er ikke apper merket etter PEGI-systemet. I stedet har Apple og Google sine egne aldersveiledninger til iOS og Android.



PEGI ALDERS- MERKNING



PEGI er en forkortelse for "Pan European Game Information". Det er et felles europeisk merkingssystem som er laget av spillbransjen og som opplyser foreldre, pedagoger og lærere om spillers innhold i forhold til barn og unges alder. Norge er blant de 31 landene der spillutgivere forplikter seg til å merke spill etter en rekke felles kriterier.

Merkingen er først og fremst veiledende og skal ikke tolkes som et forbud mot bruk av bestemte titler i f.eks. fritidsklubber. Den kan gi foreldre, pedagoger og lærere en pekepinn om spillers innhold på lyd- og bildesiden.

Alders- og innholdsikoner

Når et spill blir aldersmerket, utstyres det med alders- og innholdsikoner. Aldersikonene finner man på spillers forsida. De angir den aldersgruppen spillers innhold vurderes å være passende for. Innholdsikonene finner man på spillers baksida.

Ikonene angir de innholdskategoriene som har ligget til grunn for aldersmerkingen. Det er viktig å huske at aldersikonene angir spillers mulige skadelige virkninger og ikke er en vurdering av egnethet eller vanskelighetsgrad. For eksempel kan et sjakkspill få en 3+ vurdering, noe som betyr at det ikke inneholder voldsskildringer. Men det er ikke ensbetydende med at barn på tre år kan spille det.



Aldersikoner

PEGI har fem ulike aldersmerker: 3, 7, 12, 16 og 18, markert med signalfargene grønn, gul og rød:



www.pegi.info

Spill inneholder ikke noe som vurderes å virke skremmende eller skadelig for barn. Spill markert med 3 kan likevel være for vanskelige for barn på 3 år. Aldersgrensene handler altså ikke om vanskelighetsgrad.



www.pegi.info

Spill inneholder noe som vurderes å virke skremmende på de yngste. Det kan for eksempel være urealistisk vold mot fantasifigurer, og det kan være skremmevirkninger på lyd- og bildesiden.



www.pegi.info

Spill inneholder ofte mer realistiske voldsskildringer, som for eksempel realistisk vold mot fantasifigurer. Aldersmerkingen kan også gis på grunn av "umoralske elementer", som for eksempel uanstendig språk eller bortlæring av pengespill.



www.pegi.info

Spill inneholder ofte sterkere skildringer av vold, som for eksempel realistisk vold mot menneskelignende figurer. Aldersmerkingen kan også bli gitt på grunn av "umoralske elementer", som for eksempel bruk av narkotika, alkohol og tobakk.



www.pegi.info

Spill inneholder ofte svært sterke skildringer av vold eller sex som for eksempel vold mot forsvarsløse mennesker.

Innholdsikoner

Innholdsikonene angir hvilke innholdselementer som har ligget til grunn for aldersmerkingen. Det er åtte av dem med beskrivende tekst:



Vold

Et spill som har dette ikonet inneholder varierende grader av voldelige episoder.



Redsel

Et spill som har dette ikonet inneholder elementer som kan virke skremmende for små barn.



Sex og nakenhet

Et spill som har dette ikonet skildrer sex eller nakenhet i varierende grad.



Grovt språk

Et spill som har dette ikonet inneholder grovt språk.



Online

Et spill som har dette ikonet kan spilles med og mot andre på internett



Rusmidler

Et spill som har dette ikonet skildrer eller refererer til misbruk av stoff



Diskriminering

Et spill som har dette ikonet har et diskriminerende innhold eller skildrer diskriminerende handlinger.



Gambling

Et spill som har dette ikonet oppfordrer til eller lærer bort pengespill

Innholdsikonene gir som sagt foreldre muligheten til å vurdere hva som har ligget til grunn for aldersmerkingen. Husk derfor på å se bak på pakken.

Bruk av PEGI i en nordisk sammenheng

PEGI baserer seg på et samarbeid mellom mange forskjellige europeiske land som har ulike syn på barn og ulike tradisjoner for barnebeskyttelse. Det betyr at ikke alle elementene som inngår i aldersklassifiseringen, er relevante i nordisk sammenheng. Det er en god ide å være oppmerksom på innholdsikonene, slik at man kan se hva som ligger til grunn for klassifiseringen.

Dessuten baserer PEGI-klassifiseringene seg utelukkende på spillenes audiovisuelle innhold, det vil si, hva som skjer på bilde- og lydsiden. Klassifiseringen sier ikke noe om selve brukssituasjonen og de evt. negative eller positive elementene som knytter seg til den. Det er for eksempel stor forskjell på om et spill spilles alene eller sammen med andre, og det er forskjell på om spillet inngår i en læringssituasjon i skolen eller er en aktivitet på fritiden.

Spill kan være oppbygget på en måte som støtter samarbeid på tvers av barnegrupper, eller de kan være oppbygget på en måte som kan skape konflikt i barnegruppen. Derfor må foreldre, pedagoger og lærere vurdere hvert enkelt spillers potensiale ut fra hvilke sammenhenger spillet skal brukes i. Man kan for eksempel selv spille spillet eller rådføre seg med andre foreldre, pedagoger eller lærere. Man kan også se gameplay-videoer på f.eks. You Tube som kan gi en fornemmelse av hvordan spillene fungerer i praksis.

Det er alltid en god idé å ta barna med på råd både hjemme og på institusjonene. Det er ofte barna som har kunnskap om spilltyper, innhold og hvordan spillene spilles i forskjellige sammenhenger.

HJELP TIL FORELDRE- INNSTILLINGER



I dag er det også mulig å kjøpe spill og elementer til spill (brett, våpen, fotball-spillere, ekstra utstyr m.m.) online direkte fra spillkonsoller som PlayStation 4, Xbox One og Wii U

Når man først har opprettet en profil og tastet inn kredittkortopplysninger, er det enkelt og brukervennlig å handle via konsollenes butikker (f.eks. PlayStation Network og Xbox Live) eller direkte i hvert enkelt spill.

Når man handler via spillkonsollene, er det bedriftene bak konsollene man handler med og ikke de enkelte spillutgiverne. Spørsmål, reklamasjon m.m. skal rettes til Sony (PlayStation) Microsoft (Xbox) og Nintendo (Wii U).

I utgangspunkt kan alle typer spill kjøpes og spilles uansett aldersmerking. Det er heller ikke noen automatisk begrensning på hvor mye penger man kan bruke.

Slik setter du begrensninger på konsollene

Det er lett å konfigurere spillkonsollene slik at de kun tillater spill som passer til barnas alders jf. PEGI merkingsordning.

Samtidig kan online-innstillingene angis, slik at barna ikke fritt kan kjøpe via konsollene.

På de neste sidene gjennomgår innstillingene for henholdsvis PlayStation 4, Xbox One, Wii U, iOS og Android.

Linker til konfigurasjon av tidligere konsoller som Xbox 360 og PlayStation 3 finnes på spilguide.spillforeningen.no

PlayStation 4

A) Gi barnet ditt tilgang til alderspassende spill jf. PEGI

Hvis du vil følge PEGIs aldersanbefalinger, kan du konfigurere konsollen din til å kun vise spill som passer til ditt barns alder.

Slik gjør du:



- Gå til **Innstillinger** og velg punktet **Foreldrekontroller**.
- Velg **Begrens bruk av PS4-funksjoner**
- Du blir nå bedt om å taste inn en 4-sifret kode. Har du ikke laget en kode er den "0000".
- Du kan nå velge sikkerhetsnivå for Program (spill), Blu-ray (film), internett og mer
- Velg **Program**
- Velg et sikkerhetsnivå. Jo lavere tall du velger, jo høyere er sikkerhetsnivået.

Under kan du se sammenhengen mellom barnets alder, PlayStations sikkerhetsnivåer og PEGI-merkingen.

Alder	Under 3	3-6	7-11	12-15	16-17	Over 18
PS4 nivå	1	2	3	5	7	9
PEGI		3	7	12	16	18

Det vil si at hvis barnet ditt f. eks. er 13 år, skal du stille inn din PS4 til nivå 5, hvis du vil følge PEGIs anbefalinger. Dette betyr at barnet ditt vil kunne spille spill som er PEGI-merket med 12 og under.

B) Begrens kjøp på nettet. Lag en brukerprofil til barnet ditt.

Hvis du vil øke fleksibiliteten og bestemme hva barnet ditt kan se og kjøpe online, hvor mye penger som kan brukes m.m., så bør du opprette en selvstendig brukerprofil til barnet - en såkalt underkonto.

Slik oppretter du en underkonto:



- Gå til **Innstillinger** -> **Foreldrekontroller** -> **Underkonto-håndtering**
- Tast inn adgangskoden (se nedenfor)
- Velg **Opprett ny underkonto** -> **Opprett bruker**
- Tast inn barnets fødselsdato. Det er viktig at du taster inn korrekt dato, siden barnets alder er avgjørende for om barnet kan gå online og hvilket innhold som vises i butikken.
- Du mottar så en e-post på datamaskinen med informasjon om hvordan du gjør ferdig kontoen.

C) Angi kode på kontoen din

For å unngå at barnet ditt logger inn på kontoen din, bør du opprette en kode:



- Gå til **Innstillinger** -> **Brukere** -> **Påloggingsinnstillinger**
- Velg **Administrasjon av passskode**
- Velg en 4-sifret kode.

Fremover vil systemet be deg om å taste inn koden ved oppstart.

Husk på å involvere barnet ditt i beslutningen.

XBOX ONE

A) Gi barnet ditt tilgang til alderspassende spill jf. PEGI

Hvis du vil følge PEGIs aldersanbefalinger, kan du konfigurere konsollen til å gjøre alderspassende spill tilgjengelige for barnet ditt.

Slik gjør du:



- Trykk på menyknappen på kontrollen din
- Velg **Innstillinger**
- Klikk på barnets brukerprofil under Familieavsnittet (se punkt B).
- Velg **Tilgang til innhold og apper** og velg den aldersbegrensningen som passer til ditt barn.

Innstillingen gjelder både for de spill du har på konsollen, samt dem som ses i butikken.

B) Begrens online-kjøp. Lag en brukerprofil til barnet ditt

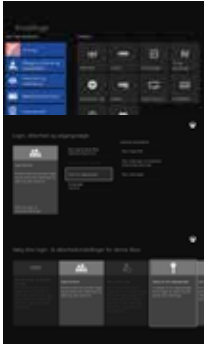
Hvis du vil øke fleksibiliteten og bestemme hva barnet ditt kan se og kjøpe online, hvor mange penger som kan brukes m.m., bør du opprette en egen brukerprofil til barnet - en såkalt underkonto.



- Trykk på menyknappen på kontrollen din
- Velg **Innstillinger**
- Velg **Legg til i familie** i Familieavsnittet
- Velg **Legg til ny** og følg instruksjonene på skjermen.

C) Angi kode på din egen konto

Slik oppretter du en kode, slik at bare du kan logge på din Xbox One. Koden kan også brukes ved kjøp i butikken.



- Trykk på menyknappen på kontrollen din og velg Innstillinger
- Velg **Pålogging, sikkerhet og tilgangsnøkler**
- Du kan nå taste inn din 6-sifrede kode
- Når du har valgt kode, gå til **Endre mine påloggings- og sikkerhetsinnstillinger**. Her kan du velge mellom 3 forskjellige påloggingsmuligheter.

Under samme meny finner du underpunktet Rediger innloggingsmuligheter. Her kan du angi om koden skal brukes ved kjøp i butikken.

Husk på å involvere barnet ditt i beslutningen.

Wii U

A) Gi barnet ditt tilgang til alderspassende spill jf. PEGI

Hvis du vil følge PEGIs aldersanbefalinger, kan du angi at konsollen kun gjør alderspassende spill tilgjengelige for barnet ditt.

Slik gjør du:

- Fra hovedmenyen, velg Foreldrekontroll -> Foreldrekontrollinnstillinger -> Spillvurdering
- Velg den PEGI-vurderingen som passer til ditt barns alder.
- Trykk B på kontrollen og velg GEM

B) Lag en brukerprofil til barnet ditt

- Klikk på din nåværende profil (ansiktet i øverste venstre hjørne)

- Velg Legg til ny bruker
- Tast inn pinkoden (se punkt C)
- Velg om du har en Nintendo Nettverks-ID. Er du i tvil, velger du - vet ikke.
- Nå skal du velge en Mii (den lille figuren som følger barnet ditt når han eller hun spiller Wii U).
- Hvis du ikke har opprettet en Nintendo Nettverks-ID, kan du gjøre det nå. Med en Nettverks-ID kommer barnet ditt seg på nett.
- For å komme på nett, velg å linke barnets brukerprofil med den nye Nettverks-IDen.
- Følg så anvisningene på skjermen

C) Angi kode på din egen konto

Det kan være smart å ha kode på profilen din slik at kun du kan logge deg på.

Gjør følgende:

- Fra hovedmenyen velger du Foreldrekontroll
- Velg så en 4-sifret pinkode, samt et sikkerhetsspørsmål i tilfelle du glemmer koden.
- Du får muligheten til å registrere en e-postadresse, i tilfelle du skulle glemme både pinkode og sikkerhetsspørsmål.
- Trykk B på kontrollen og velg GEM

Husk på å involvere barnet ditt i beslutningen.

iOS (iPhone, iPad)

A) Gi barnet ditt tilgang til alderspassende spill

Du kan konfigurere din iPhone eller iPad slik at den kun kan hente og avvikle alderspassende apper og spill.



- Trykk på **Innstillinger**
- Velg **Generelt**
- Velg **Restriksjoner**
- Angi Restriksjoner **På**
- Velg en kode til restriksjoner
- Velg apper under **Tillatt innhold**
- Velg en aldersgrense

B) Begrens online-kjøp

I iOS kan du begrense muligheten for kjøp i apper:



- Velg **Innstillinger** -> **Generelt** -> **Restriksjoner**
(se fremgangsmåte over)
- Deaktiver **Kjøp i app** fra **Tillat**

C) Familiedeling (iOS 8)

Som noe nytt hos iOS 8, kan en familie på opptil seks personer dele spill m.m. Familiedeling gir samtidig foreldre muligheten til å akseptere barnas kjøp.



- Velg **Innstillinger**
- Velg **iCloud**
- Velg **Innstill familiedeling**
- Følg veiledningen der du bl.a. også kan opprette Apple-ID til barn under 13 år

Husk på å involvere barnet ditt i beslutningen.

Android (smarttelefon, nettbrett)

A) Gi barnet ditt tilgang til alderspassende spill

Du kan opprette innholdsfiltrering for å kontrollere hvilke typer apper som kan lastes ned på enheten. Slik oppretter du innholdsfiltrering:



- Åpne appen Google Play Butikk
- Trykk på Play Butikk
- Velg Innstillinger
- Velg Innholdsfiltrering
- Velg de filtrene du vil bruke.
- Trykk på OK

Når du har endret innstillingene, blir du bedt om å opprette og taste inn en pinkode for å forhindre uønskede endringer i dine filterinnstillinger.

B) Begrens kjøp på nettet

Du kan slå på adgangskodebeskyttelse i appen Google Play Butikk for å unngå utilsiktede eller uønskede kjøp på enheten.

På noen enheter er adgangskodebeskyttelse aktivert som standard. Hvis adgangskodebeskyttelsen er deaktivert, kan du aktivere den på følgende måte:



- Åpne appen Google Play Butikk
- Trykk på Play Butikk
- Velg Innstillinger
- Velg Krev adgangskode for kjøp
- Velg rett innstilling
- Tast inn adgangskoden

Husk på å involvere barnet ditt i beslutningen.

Windows Phone

Sett opp Min familie for Windows Phone

Bruk Min familie til å slå på og administrere app- og spillnedlasting for barnas Windows Phone. Når du konfigurerer en "familie" - som inkluderer Micro-soft-kontoen til barnet ditt og én eller flere foreldrekontoer, vil du kunne velge hva slags appnedlastinger du vil tillate (gratis, betalt, begge deler eller ingen). Du vil også kunne angi karakternivået for spillene barnet ditt kan installere.

A) Slik setter du opp Min familie slik at barn kan laste ned apper og spill

1. Gå til Min familie på Windows Phone-nettsiden på datamaskinen.
2. Logg på med forelderens Microsoft-konto. Du kan sette opp Min familie selv om foreldereren ikke har en Windows Phone. Hvis foreldereren ikke har en Micro-soft-konto, får du mulighet til å opprette den.
3. Klikk **Kom i gang** på oppsettsiden for Min familie. (Hvis du har lagt til et barn i Min familie før, eller har satt opp en familie ved hjelp av en annen Micro-soft-tjeneste, vil du kanskje ikke se **Kom i gang** og kan bare klikke **Legg til et barn**.)
4. Klikk **Start** for å legge til et barn i Min familie. På påloggingssiden legger du inn Microsoft-kontoen barnet bruker til å logge på mobilen. Nå kan barnet laste ned apper fra Windows Phone Store.
5. Hvis du vil legge til enda en forelder i Min familie, klikk **Legg til en forelder** på startsidene for Min familie. Foreldre kan behandle barnas innstillinger sammen, men vil ikke kunne endre hverandres innstillinger. Hvis du skal fjerne en forelder eller et barn fra Min familie, går du til webområdet Microsoft Tryggere for familien.
6. Hvis du vil at barnet skal kunne laste ned Xbox-spill, må du gå til Xbox.com, logge på med barnets konto og følge instruksjonene for å godta bruksvilkårene for Xbox. Hvis barnets konto ikke har en Xbox-profil allerede, må du kanskje opprette den.

B) Slik endrer du nedlastingsinnstillinger for apper for barn

Du kan angi om et barn kan laste ned apper og spill fra Windows Phone Store og bestemme hvilke spillvurderinger barnet skal kunne se og laste ned.

1. På datamaskinen din går du til Min familie på Windows Phone-webområdet og logger på med Microsoft-kontoen du har satt opp som en foreldrekonto.

2. På startsidene for Min familie klikker du **Endre innstillinger** ved siden av barnets navn. Gjør deretter ett av følgende:

- Hvis du vil la barnet kjøpe apper og spill, velger du **Tillat gratis og betalte** under **Last ned apper og spill**.
- Hvis du bare vil at barnet skal kunne laste ned gratis apper og spill, velger du **Tillat kun gratis** under **Last ned apper og spill**. Dermed kan barnet heller ikke kjøpe noe mens de bruker appene, selv ikke fra gratisapper.
- Hvis ikke vil la barnet laste ned apper og spill, velger du **Ikke tillat** under **Last ned apper og spill**.
- Hvis du vil angi et øvre modenhetsnivå for spillvurderinger som barnet skal kunne se på eller laste ned, slår du på **spillvurderingsfilteret**. Hvis du vil gå til Microsofts Tryggere for familien-nettside og endre vurderingen, klikker du **Endre vurdering**.
- Hvis du vil la barnet bla gjennom og laste ned ikke-vurderte spill, merker du av i avmerkingsboksen ved siden av **Tillat ikke-vurderte spill**. (Enkelte ikke-vurderte spill kan ha innhold som er upassende for barnet ditt.)

Husk på å involvere barnet ditt i beslutningen.



spillguide.spillforeningen.no
medietilsynet.no