



## BOKMÅL

### Eksamensoppgave *MEVIT4613*, Barn, unge og medier

Vår 2007, Ordinær eksamen

Utlevering tirsdag 10. april, kl 10-12. Innlevering fredag 13. april, kl 12-14.

---

På barnevaktens nettsider, [www.barnevakten.no](http://www.barnevakten.no), presenteres forskningsresultater om barn og medier. De skriver: "På denne siden finner du mange interessante undersøkelser om hvordan barn bruker mediene, og hvordan mediene påvirker barn." Vedlagt er et utvalg av de overskriftene barnevakten presenterer av undersøkelser om barn og unges bruk av dataspill (20 mars 2007). Hvordan kan vi forklare slike motstridende forskningsresultater som disse overskriftene vitner om? Bruk pensumlitteraturen og gjør rede for ulike forskningsretninger og ulike undersøkelser om barn og unges bruk av dataspill (elektroniske spill/videospill).

- [Barn påvirkes av vold i dataspill](#)
- [Dataspill gir kjappere hjerne](#)
- [Se opp for PlayStation-tommelen!](#)
- [Barn blir smarte av dataspill](#)
- [Dataspilling er sunt](#)
- [Barn blir rastløse av spill](#)
- [Data gjør at barn leker mer](#)
- [Dataspill sterkere enn film](#)
- [Dataspillere blir gode ledere](#)
- [Dataspillere er aktive](#)
- [Bekrefter effekt av voldsspill](#)
- [Dataspill kan kurere fobi](#)
- [PC-spill gir sterkest rus](#)
- [Nettspill er sunt](#)
- [Dataspill kan gi bedre språk](#)
- [Avhengige av dataspill](#)
- [Voldsspillere reagerer fortere](#)
- [En av sju er spillavhengige](#)
- [Dataspill er smertestillende](#)
- [Voldspill gjør godt for kroppen](#)
- [Mye dataspill gjør barn mindre sosial](#)
- [Barn lærer av voldspill](#)
- [Voldspill kan avle vold](#)
- [Dataspill motiverer ungdom](#)
- [Dataspill hjelper urolige barn](#)
- [Dataspill er bra for barn](#)
- [Mye spilling gir helseskader](#)
- [Spillmaskin skader hendene](#)
- [Dataspill kan gjøre barn sløve](#)

- [Voldspill er bare en lek](#)
  - [Barn blir smartere av dataspill](#)
  - [Dataspill hjelper mot dysleksi](#)
  - [Dataspill avler vold](#)
  - [Voldspill bryter ned barrierer](#)
- 

*En hjemmeeksamen på 10 studiepoeng har en lengde på opptil 10 normalsider, mens en hjemmeeksamen på 20 studiepoeng har opptil 20 normalsider.*

*En normalside regnes som 2300 tegn uten mellomrom.*

*Forøvrig gjelder UiOs og IMKs eksamensreglementer. Se hhv.*

*<http://www.uio.no/studier/eksamen/>*

*Besvarelsen skal leveres i **to stiftede eksemplarer**.*

*På forsiden skriver du kandidatnummeret, som du finner på studentweb (IKKE NAVN), emnekode og -navn, samt semester og år.*

*Erklæring om fusk skal også fylles ut og legges ved. Denne får du utdelt ved innlevering i ekspedisjonen.*

**Birgit Hertzberg Kaare er tilgjengelig for spørsmål tirsdag 10. april fra kl 11.30-12.00 rom 218.**

**SENSUREN KUNNGJØRES FREDAG 4.5.2007 VED OPPSLAG UTENFOR EKSPEDISJONSKONTORET, INSTITUTT FOR MEDIER OG KOMMUNIKASJON. SENSUREN BLIR IKKE OPPLYST OVER TELEFON ELLER E-POST.**



UNIVERSITETET I OSLO  
INSTITUTT FOR MEDIER OG KOMMUNIKASJON

**NYNORSK**

**Eksamensoppgåve MEVIT4613, Barn, unge og medier**

*Vår 2007, Ordinær eksamen*

**Utlevering tysdag 10. april, kl 10-12. Innlevering fredag 13. april, kl 12-14.**

---

På barnevaktas nettsider, [www.barnevakten.no](http://www.barnevakten.no), presenterast forskingsresultat om barn og media. Dei skriv: "På denne siden finner du mange interessante undersøkelser om hvordan barn bruker mediene, og hvordan mediene påvirker barn".

Vedlagt er eit utval av dei overskriftene barnevakta presenterer av undersøkingar om barn og unges bruk av dataspel (20. mars 2007). Korleis kan vi forklare slike motstridande forskingsresultat som desse overskriftene vitnar om? Bruk pensumlitteraturen og gjer reie for ulike forskingsretningar og ulike undersøkingar om barn og unges bruk av dataspel (elektroniske spel/videospel).

[Barn påvirkes av vold i dataspill](#)

- [Dataspill gir kjappere hjerne](#)
- [Se opp for PlayStation-tommelen!](#)
- [Barn blir smarte av dataspill](#)
- [Dataspilling er sunt](#)
- [Barn blir rastløse av spill](#)
- [Data gjør at barn leker mer](#)
- [Dataspill sterkere enn film](#)
- [Dataspillere blir gode ledere](#)
- [Dataspillere er aktive](#)
- [Bekrefter effekt av voldsspill](#)
- [Dataspill kan kurere fobi](#)
- [PC-spill gir sterkeste rus](#)
- [Nettspill er sunt](#)
- [Dataspill kan gi bedre språk](#)
- [Avhengige av dataspill](#)
- [Voldsspillere reagerer fortere](#)
- [En av sju er spillavhengige](#)
- [Dataspill er smertestillende](#)
- [Voldsspill gjør godt for kroppen](#)
- [Mye dataspill gjør barn mindre sosial](#)
- [Barn lærer av voldsspill](#)
- [Voldsspill kan avle vold](#)

- [Dataspill motiverer ungdom](#)
  - [Dataspill hjelper urolige barn](#)
  - [Dataspill er bra for barn](#)
  - [Mye spilling gir helseskader](#)
  - [Spillmaskin skader hendene](#)
  - [Dataspill kan gjøre barn sløve](#)
  - [Voldsspill er bare en lek](#)
  - [Barn blir smartere av dataspill](#)
  - [Dataspill hjelper mot dysleksi](#)
  - [Dataspill avler vold](#)
  - [Voldsspill bryter ned barrierer](#)
- 

*Ein heimeeksamen på 10 studiepoeng har ein lengde på opptil 10 normalsider, mens ein heimeeksamen på 20 studiepoeng har opptil 20 normalsider.*

*Ein normalside reknast som 2300 teikn utan mellomrom. Dessutan gjeld UiO og IMK sine eksamensreglement. Sjå <http://www.uio.no/studier/eksamen/>*

*Oppgåva skal leverast i **to stifta eksemplar**. På framsida skriv du kandidatnummeret, som du finn på studentweb (IKKJE NAMN), emnekode og -namn, samt semester og år. Erklæring om fusk skal også fyllast ut og leggjast ved. Denne får du utdelt ved innlevering i ekspedisjonen.*

**Birgit Hertzberg Kaare er tilgjengeleg for spørsmål tysdag 10. april frå kl 11.30-12.00 rom 218.**

**SENSUREN KUNNGJØRAST MÅNDAG 7.5.2007 VED OPPSLAG UTANFOR EKSPEDISJONSKONTORET, INSTITUTT FOR MEDIER OG KOMMUNIKASJON OG I STUDENTWEB.  
SENSUREN BLIR IKKJE OPPLYST OVER TELEFON ELLER E-POST.**