

KAPITTEL 2

Offline, online. Digitale ungdomsliv gjennom tre tiår

Anders Bakken

NOVA, OsloMet – storbyuniversitetet

Kristinn Hegna

Institutt for pedagogikk, Universitetet i Oslo

Mira Aaboen Sletten

NOVA, OsloMet – storbyuniversitetet

Abstract: Being a teenager in 2021 is different from being a teenager thirty years ago. Although many of the basic questions related to identity and social belonging are the same, the framework around young people's everyday life – especially in the digital arena – may have changed so much that our understanding of adolescence should be adjusted. In this chapter, we look closely at what new technology and media have meant for young people during the past three decades, especially in connection with changes in young people's everyday lives, with an emphasis on how leisure habits and relationships with parents have changed.

Relying on NOVA's youth surveys from the 1990s onwards, we describe how access to technology and use of digital media, unstructured and structured leisure habits, norm breaking behaviour as well as family relations have changed. The aim is to provide an overall picture of Norwegian young people in these areas. We discuss whether technological changes have been a driving force for understanding changes in other areas of young people's everyday life. This question is contrasted with other theories about how social change provides guidelines for young people's transitions, such as theories of emerging adulthood, theories of democratization and intimacy of the family, and a view that independence in adolescence takes new forms when school and education play an increasingly important role in transitions toward adulthood.

Keywords: youth, digital generation, leisure, family, time trends

Sitering av denne artikkelen: Bakken, A., Hegna, K. & Sletten, M. A. (2021). Offline, online. Digitale ungdomsliv gjennom tre tiår. I G. Ødegård & W. Pedersen (Red.), *UNGDOMMEN* (Kap. 2, s. 29–61). Cappelen Damm Akademisk. <https://doi.org/10.23865/noasp.142.ch2>
Lisens: CC BY-ND 4.0

Innledning

Å være tenåring i dag er noe annet enn å være tenåring for tretti år siden. Selv om mange av de grunnleggende spørsmålene knyttet til identitet og sosial tilhørighet utvilsomt er de samme, har rammene rundt ungdomstiden – særlig på det digitale området – endret seg såpass mye at det kan være grunn til å reise spørsmålet om vår forståelse av ungdomstiden også bør justeres. I dette kapittelet skal vi se nærmere på hva utviklingen innen teknologi og medier de siste tre tiårene har betydd for ungdom, og se dette i sammenheng med endringer i ungdoms hverdagsliv – med særlig vekt på hvordan fritidsvanene og relasjonen mellom foreldre og ungdom har forandret seg.

Mens ungdom på begynnelsen av 1990-tallet levde sine liv «offline», har internett, smarttelefoner og digital kommunikasjon for dagens ungdom blitt en integrert del av hverdagslivet. Som vi skal vise, har det parallelt med den teknologiske utviklingen foregått en dreining i retning av at stadig flere unge bruker fritiden sin hjemme, uten å være fysisk sammen med andre ungdommer. Det har også blitt mindre vanlig at ungdom treffes spontant ute i det offentlige rom, og vi har sett en nedgang i rusmiddelbruk og normbrudd. Er det så enkelt som at det ene følger av det andre; at den nye digitale teknologien har redusert behovet for å treffes fysisk? Og er ungdom i mindre grad opptatt av å prøve ut grenser og å gjøre opprør mot foreldrene fordi fritiden tilbringes foran en skjerm?

Empirisk tar vi utgangspunkt i NOVAs ungdomsundersøkelser fra 1990-tallet og framover. Vi beskriver utviklingen i grove trekk over tre tiår – i tilgang til teknologi og bruk av digitale medier, i fritidsvaner, i regelbrudd og rusmiddelbruk samt i familieliv. Målet er å gi et overordnet bilde av endringene for ungdommer i Norge på disse områdene. Rammene for artikkelen gjør det til en slags gjennomsnittsfortelling, der temaer knyttet til kjønn, sosial klasse, etnisitet og andre gruppekjennetegn ikke berøres i særlig grad. I siste halvdel av kapittelet diskuterer vi den teknologiske utviklingen som drivkraft for å forstå endringer, opp mot andre teorier om hvordan samfunnsutviklingen legger føringer for ungdoms overganger. Mer spesifikt gjelder det teorier om at overganger i ungdomstiden er utsatt i tid, teorier om demokratisering og intimisering av familien, og teorier om at selvstendighet i ungdomstiden tar nye former når skole og utdanning spiller en stadig viktigere rolle på veien til voksenlivet.

Perspektiver på ungdomstid og digital teknologi

Hvis vi skal være i stand til å løfte blikket og fortolke endringer i ungdomstiden, må vi ha et utgangspunkt. Vi må vite noe om tradisjonelle forventninger til hva ungdomstiden er og skal være. I ungdomsforskningen har det vært framsatt ulike forståelser, der et hovedskille går mellom psykologiske og sosiologiske perspektiver (Gudmundsson, 2000; Heggen, 2004). I det utviklingspsykologiske perspektivet blir ungdomstiden gjerne forstått som en sårbar fase i livsløpet bestående av *utprøving*, *forvirring* og *løsrivelse* (jf. Erikson, 1968; Marcia, 1966). Sentrale punkter her er utviklingen av en stabil ego-identitet, grensetesting, samt relasjonen til foreldre og jevnaldrende. Det forventes at ungdom gradvis orienterer seg bort fra foreldrenes innflytelse og mot andre på samme alder – som en mellomstasjon i utviklingsløpet mellom den partikularistiske familien og det universelle storsamfunnet.

Fra et mer sosiologisk og kulturorientert perspektiv ble ungdom imidlertid tidlig beskrevet som innovatører – som en avantgarde som tilegner seg ny kunnskap og nye ferdigheter først, og som dermed blir «human agents of change», til forskjell fra foreldregenerasjonen – som henger etter (Mead, 1969). Idéen om kollektive ungdomsopprør hører også til dette perspektivet, og fikk særlig stor innflytelse i en bestemt historisk epoke på 1960- og 1970-tallet (Øia & Vestel, 2014). Da handler det ikke om enkeltungdommers løsrivelse fra foreldrene, men om at ungdom som gruppe kan ha andre interesser og et annet syn på hvordan samfunnet bør innrettes, enn andre aldersgrupper og tidligere generasjoner.

Et lignende skille gjenfinnes også i litteraturen om ungdom og digital teknologi (Buckingham & Willett, 2013; Livingstone, 2011). I forskningslitteraturen har to perspektiver gitt grunnlag for henholdsvis en pessimistisk og en mer optimistisk holdning til den digitale ungdomstiden (Drotner, 2000). I et utviklingspsykologisk begrunnet perspektiv på forholdet mellom ungdom og digital teknologi ser man på barn og unge som sårbare, og som noen som trenger beskyttelse ved hjelp av strengere regulering og begrensninger satt av foreldre og myndigheter (Livingstone, 2011). Det digitale feltet beskrives dermed primært som preget av risiko og potensial for negativ påvirkning. Negativ påvirkning omfatter både det som skjer i samspillet med andre unge på nett, og påvirkning fra

kommersielle aktører eller i samhandling med voksne aktører ellers. Fra et kulturorientert perspektiv på digital teknologi forstås ungdom derimot ikke først og fremst som offer for negativ påvirkning, men som kompetente og kreative digitale produsenter (Drotner, 2020; Frønes, 1998). Det digitale rommet beskrives som en åpen og inkluderende arena som gir mulighet for innovasjon og for utveksling av informasjon og interesser (Jenkins, 2006).

Unges bruk av digital teknologi befinner seg nok i realiteten *mellom* ytterpunktene av risiko og potensial (Buckingham & Willett, 2013). I et mye sitert arbeid trekker Livingstone (2011) opp fire viktige områder der digital teknologi kan gi *både* muligheter og risiko for ungdom. Den første dimensjonen er betydningen av digital teknologi for *læring*, både gjennom forskning på og utvikling av pedagogiske og formelle digitale hjelpemidler i skolen, og gjennom forskning på ungdoms uformelle bruk og nysgjerrighetsdrevet utforskning av egne interesser gjennom digital teknologi. Innenfor sosiokulturelle og pedagogiske perspektiver på ungdom, læring og sosialiseringprosesser i tradisjonen etter Mead (1934) og Vygotsky (1934) undersøkes samspillet mellom ungdoms læring og identitetsutvikling på den ene siden, og den sosiokulturelle konteksten og sosiale relasjoner rundt ungdom på den andre. Unges interesse for digitale medier gjør disse særlig egnet som grenseobjekter for å bygge broer mellom læringsprosesser i og utenfor skolen (Erstad & Sefton-Green, 2013; Gilje & Silseth, 2017; Silseth et al., 2017).

Den andre av Livingstones dimensjoner er økte muligheter for *delta-kelse og medborgerskap* gjennom digital teknologi. Som nevnt inkluderer et sosiologisk orientert perspektiv på ungdomstiden en forventning om *sub- og motkulturer* i ungdomsfellesskapet som går på tvers av verdier i voksensamfunnet. Som gruppe har ungdom fått rollen som *politiske opprørere*. I denne sammenheng har internett bidratt til en demokratisering av kunnskap og informasjon som kanskje i særlig grad appellerer til unge. Vi har sett hvordan digital teknologi og sosiale medier aktivt benyttes av unge mennesker verden over for å mobilisere politisk, innenfor både tradisjonell politikk og radikale strømninger (Cohen & Kahne, 2011). Samtidig kan digital teknologi også begrense ytringer, for eksempel ved å legge til rette for overvåkning av kontroversielle holdninger (Fuchs, 2012). Vi

vet også at mange aktører i samfunnsdebatten utsettes for trakassering i sosiale medier som følge av sine ytringer. Slik har sosiale medier også et potensial til å virke begrensende på meningsutveksling generelt (Nadim & Fladmoe, 2021; Salter, 2017).

Den tredje dimensjonen som Livingstone nevner, er teknologiens potensial for en «exploration of the self» – *identitetsutforskning* – som et særlig viktig livsprosjekt for mange unge i vår senmoderne verden. Mens utprøving, generasjonsmotsetninger og motkultur er grunnleggende for tradisjonelle beskrivelser av ungdomstiden, er dette mer nedtonet i nyere ungdomsforskning. De siste tiårene har mer allmenne teorier om *modernitet, identitet, individualisering, risiko og refleksivitet* fått forme synet på ungdomstiden. Oppløsning av tradisjoner, økt fokusering på individuelle løsninger og individuelt ansvar, samt et utvidet mulighetsrom på den ene siden, men med økt utrygghet og risiko på den andre, er trekk som preger samfunnet generelt, men som antas å ha særlig stor påvirkningskraft i ungdomsfasen. Ungdomstiden blir både en mer langvarig kvalifiseringsprosess og en fase for forhandling, der det (i hvert fall tilsynelatende) er stort rom for å skape sin egen identitet (jf. Heggen, 2004, s. 29 og 141). I dette livsprosjektet spiller internett og sosiale medier en stadig viktigere rolle (Holloway & Valentine, 2003). Dette skjer på både godt og vondt – enten som skapende, kreative prosesser i sosiale medier eller gjennom eksponeringen for bilder og inntrykk som kan gi eller forsterke et negativt selvbilde og usikkerhet.

Dermed er det også relevant å nevne den fjerde av Livingstones dimensjoner – «risky encounters». Her handler det om frykt for at ungdom skal utsettes for negative hendelser som nettmobbing, «online grooming» og overgrep (Livingstone, 2011). I hvilken grad og på hvilken måte ulike sosiale medier legger til rette for «risky encounters», varierer (Salter, 2017). Mens risikoen for å komme i kontakt med ukjente, voksne overgripere har vist seg å være betydelige i åpne chatterom, foregår trakassering i form av utestenging, kommentarer, bildedeling og ryktespredning i større grad mellom unge bekjente i ulike sosiale nettverkstjenester (Jones et al., 2013). Poenget her er at risiko oppstår i samspillet mellom den digitale strukturen med sin spesifikke utforming, og aktørene som samhandler i den.

Felles for mye av forskningslitteraturen om ungdom og teknologi er interessen for de spesifikke aktivitetene og erfaringene – enten det er i form av læring, politisk mobilisering, identitetsutforskning eller «risky encounters». Gjennomgangen av Livingstones fire dimensjoner har vist hvordan grunnleggende spenninger i forståelsen av ungdom og ungdomstid går på tvers av disse. Ungdom framstilles både som sårbare og som kompetente i møte med teknologien, både som enkeltindivid i utvikling og som opprørsk gruppe. I dette kapittelet undersøker vi ikke innholdet i aktivitetene, erfaringene ungdom gjør seg, eller hva disse konkret betyr for dem. Vi er opptatt av de store utviklingslinjene på teknologiområdet og i ungdommers hverdagsliv over tid. Som vi skal se, er det likevel de samme spenningene som kommer i spill – mellom ungdom som aktør og offer, og som gruppe og enkeltindivid.

Den digitale revolusjonen og nye medievaner

Ser vi de tre tiårene fra 1990-tallet og framover under ett, har den digitale revolusjonen gått gradvis. Likevel kan det argumenteres for å tenke utviklingen som inndelt i ulike faser. Den første fasen er den vi kan kalle for en offline-fase. Selv om internett fantes på 1990-tallet, var de aller fleste på den tiden ikke koblet opp mot internett. Få hadde tilgang til den nye teknologien, den var kostbar og båndbredden begrenset. Forskere advarte mot nye sosiale problemer relatert til *the digital divide* (DiMaggio & Hargittai, 2001).

I årene før og like etter årtusenskiftet skjer det imidlertid et tydelig skifte. Fra dette tidspunktet er ikke lenger mobiltelefon bare for de få (Ling & Vaage, 2000). I fase to ble internett langt mer tilgjengelig, men for ungdom var det først og fremst noe man koblet seg på hjemmefra eller på skolen. Den tredje fasen startet ved overgangen til 2010-tallet, det vil si fra det tidspunktet hvor iPhone og andre smarttelefoner nærmest ble allemannseie. I denne fasen ble den digitale teknologien billigere og tilgangen til tjenester langt mer mangfoldig. Båndbredden var heller ikke lenger noe hinder for å være fullverdig på internett – uansett hvor man befant seg. I den tredje fasen er ungdom online 24/7.

I det følgende skal vi gå kort gjennom disse tre fasene og ved hjelp av NOVAs ungdomsundersøkelser og annen statistikk illustrere noen

endringer som har skjedd i ungdoms medievaner og tilgang til teknologi. Gjennom Ung i Norge-studiene, som ble gjennomført i 1992, 2002 og 2010, har vi undersøkt hvilke teknologiske endringer som skjedde gjennom offline-fasen (1992–2002) og gjennom den andre fasen (2002–2010). Endringer i den tredje fasen undersøkes gjennom sammenligninger av Ung i Norge 2010 med Ungdata-undersøkelser fra slutten av 2010-tallet. Resultatene fra analysene er gjengitt i Tabell 1.

1990-tallet: På den digitale terskelen

Ungdom på 1990-tallet sto på terskelen til en digital revolusjon. Gjennom store deler av tiåret var de fleste ungdommer offline, samtidig som mediebildet endret seg kraftig. Tabell 1 viser hvordan ungdom gjennom dette tiåret brukte stadig mer av fritiden sin til å se på TV. I 1992 brukte 28 prosent mer enn to timer daglig til dette, mot 50 prosent ti år senere. Utviklingen må forstås i sammenheng med at medietilbudet ble sterkt utvidet, med flere kanaler. Kabel-TV og parabol ble mer tilgjengelig, og TV-tilbudet ble mer variert og kommersielt. På 1990-tallet fantes det dessuten flere tusen videobutikker rundt omkring i Norge, med et enormt utvalg av filmer, nesten på nivå med det strømmegiganten Netflix tilbyr i dag (Øfsti, 2019). Videobutikkene var, sammen med bensinstasjoner og kjøpesentre, viktige møteplasser for ungdom.

Internett – slik vi kjenner det i dag, som et åpent og kommersielt digitalt nettverk – ble etablert i 1989, men bruken fikk først fra 1995 en viss utbredelse. SSBs mediebarometer fra midten av 1990-tallet viste at et knapt flertall av norske tenåringer hadde tilgang til hjemme-PC, men det var likevel færre enn hver tiende som hadde mulighet til å koble seg til internett hjemmefra (Vaage, 1996). Tilgangen endret seg imidlertid raskt. Mens det i 1995 ikke var mer enn én prosent av ungdom i alderen 13 til 15 år som hadde brukt internett i løpet av de siste sju dager, var andelen 60 prosent allerede i 1999 (Ling & Vaage, 2000).

1990-tallet var også tiåret der mobiltelefonene ble vanlig blant ungdom. Mulighetene for å sende korte tekstmeldinger (SMS), og etter hvert også internett-surfing, ga en forsmak på det som skulle bli en helt ny hverdag. Noen var raskt ute med å tilegne seg den nye teknologien, men det

var først mot slutten av tiåret at mobiltelefonen fikk en viss utbredelse i aldersgruppa (Ling & Vaage, 2000).

Tabell 1. Tilgang til teknologi og noen utvalgte medievaner 1992–2019. Prosent

	1992	2002	2010	2018-2020
Tilgang til teknologi				
Har kabel-TV eller parabol hjemme	43	71		
Har TV på rommet		57	59	
Har TV-spill på rommet		34	47	
Har PC hjemme		95		
Har PC på rommet		37	83	
Har internett hjemme		83		
Har internett på rommet		21	89	
Har egen mobiltelefon		93	99	
Andel som daglig ...				
Ser på TV		98		69
Ser filmer på PC/DVD eller lignende		4	19	98
Spiller TV-/PC-spill		19	24	
Chatter med andre via internett		12	56	
Bruker sosiale medier				97
Andel som bruker 2+ timer per dag til å ...				
Se filmer, serier etc. (ikke på TV)		13		41
Se på TV	28	51		7
Spille dataspill/TV-spill		24	24	38
Spille på telefon eller nettbrett				15
Chatte med andre via internett		8	35	
Bruke sosiale medier				47

Note: Tallene fra 1992–2010 er basert på data fra Ung i Norge. Tallene i den høyre kolonnen er basert på Ungdata-undersøkelser gjennomført i nesten alle norske kommuner i perioden 2018–2020. Tallene er basert på svar fra ungdom i alderen 13–18 år (8. trinn til Vg2).

2000-tallet: Ungdomsrommet blir et høyteknologisk mediesenter

Utviklingen gikk lynraskt rundt årtusenskiftet. Allerede i 2002 hadde 93 prosent av tenåringene mobiltelefon (Tabell 1). Dette ga dem en ny frihet og kontroll. Familiens fasttelefoner var ofte plassert et sted hvor det var vanskelig å snakke uforstyrret. Med mobiltelefonen kunne ungdom

selv styre når de ville snakke i telefonen, hvor og med hvem. Samtidig som ungdom ble mer mobile, åpnet mobiltelefonen for å mobilisere på nye måter. Dersom noe var på gang, en fest eller noe annet moro, var det enkelt å nå ut til mange gjennom fellesmeldinger. Det var forholdsvis rimelig å sende meldinger (SMS), mens det kostet en god del å ha samtaler eller koble seg til internett. Derfor brukte mange av de unge mobiltelefonen primært til å sende meldinger i denne fasen.

Kostnadene ved nettbruk gjorde at ungdom måtte sitte ved hjemme-PC-en for å kunne surfe, chatte, game eller være sosial på nett. I 2002 hadde 37 prosent PC på rommet (Tabell 1), mot 83 prosent i 2010. I 2010 hadde ni av ti ungdommer tilgang til internett direkte fra eget rom. 2000-tallet kan betraktes som et tiår der ungdomsrommet for alvor ble et teknologisk mediesenter. Det å sitte alene på rommet, men samtidig holde kontakt med andre på nettet, ble ikke bare en mulighet, men også en attraktiv fritidsaktivitet for svært mange.

2000-tallet var for øvrig en periode med en rivende utvikling innenfor gaming-industrien. En rekke sosiale rollespill, der man kunne treffe tusenvis av andre i ulike virtuelle verdener, ble lansert. Datamaskinene ble kraftigere og raskere. Nye, avanserte spillkonsoller ble lansert. Kostnadene til teknologi, servere og internett falt. Det ble utviklet populære onlinespill som ga mulighet til å chatte både med jevnaldrende i nærmiljøet og med millioner av spillere over hele verden. En ny ungdomskultur ble skapt.

Tall fra Ung i Norge viser at ungdom likevel ikke brukte spesielt mye mer tid på gaming mot slutten av det første tiåret etter årtusenskiftet, enn i starten av det (Frøyland et al., 2010). Både i 2002 og 2010 spilte rundt fire av ti ungdommer TV- eller dataspill flere dager i uka. Men kjønnsforskjellene var betydelige, med langt flere gamere blant gutter enn blant jenter. I 2010 brukte 49 prosent av guttene mer enn fem timer i helgene på gaming, mot ni prosent av jentene. Det som imidlertid økte kraftig i dette tiåret, var det å holde kontakt med hverandre over nettet, noe som i denne perioden som regel skjedde hjemmefra.

Fase to var også en periode der internettet endret karakter. Fra rundt 2005 ble Web 2.0 introdusert som en betegnelse på nye sosiale nettjenester som muliggjorde en langt mer aktiv brukerdeltakelse enn tidligere.

Blogger, wikier og delingstjenester som MySpace og YouTube åpnet for en delings- og tilbakemeldingskultur der man på helt nye måter kunne spre egenproduserte tekster, bilder, musikk og videoer, men også bygge videre på hverandres innholdsproduksjoner. Utviklingen innebar nye muligheter for unge til å innta rollen som produsenter av innholdet på internettet – og ikke bare som konsumenter.

2010-tallet: Smarttelefonens og de sosiale mediens tiår

Lanseringen av iPhone i 2007 markerer en milepæl i den digitale revolusjonen. Seks år senere hadde 95 prosent av norske tenåringer en smarttelefon (Vaage, 2014). Smarttelefonene er i realiteten små datamaskiner som tilfredsstiller behovet for kommunikasjon, informasjonsinnhenting og underholdning. Med god og billig nettilgang overalt kunne man hvor som helst koble seg til internett via mobilen, nesten like raskt som gjennom nettverket hjemme.

Ungdom så raskt hvordan de sosiale mediene og meldingstjenestene gjorde det mulig å pleie vennskap og skaffe seg nye venner på helt nye måter, men også til å holde seg orientert om hva som skjer «der ute». Facebook, Instagram, Snapchat og andre sosiale medier ga ubegrensede muligheter for å dele bilder og videoer og vise fram ens eget liv. Slik la den nye digitale teknologien til rette for utforskning av sosiale relasjoner og for forhandling av egen identitet på en måte som ungdomsforskning har beskrevet som sentral i dag. Med smarttelefonene fikk ungdom tilgang til en teknologi som nærmest ble en integrert del av kroppen, der man uavhengig av tid og sted kan kommunisere direkte med venner og holde seg oppdatert om det som skjer ute i verden.

Mot slutten av tiåret var 97 prosent av ungdommene daglig på sosiale medier, og nærmere halvparten av disse brukte mer enn to timer om dagen på dette (Tabell 1). Ungdom brukte totalt sett langt mer tid enn tidligere på skjermbaserte aktiviteter. Bare i løpet av de siste fem årene på 2010-tallet økte andelen som var minst tre timer om dagen foran en skjerm, fra 50 til 65 prosent (Bakken, 2020). Den tradisjonelle TV-tittingen gikk samtidig markant ned. Mot slutten av 2010-tallet var

det kun syv prosent som brukte mer enn to timer daglig til å se på TV (mot halvparten ved årtusenskiftet). Tilbudet om å se filmer, serier og andre typer av videoer gjennom YouTube, Netflix og andre strømmetjenester økte i denne perioden. Selv om TV-tittingen gikk ned, oppga over 40 prosent at de så på filmer eller serier minst to timer daglig mot slutten av det siste tiåret.

Overgangen fra stasjonær og lineær TV-titting til et stadig mer fleksibelt og bredt tilgjengelig tilbud av digital underholdning kan illustrere det digitale skiftet som har funnet sted de siste tretti årene. Selv om også ungdom på begynnelsen av 1990-tallet hadde tilgang til digitale opplevelser, levde de i all hovedsak sine liv «offline». I løpet av tre tiår har den digitale revolusjonen gjort internett, smarttelefoner og digital kommunikasjon til en fullstendig integrert del av ungdommers hverdagsliv og livsverden.

Endringer i fritidsmønstre og familieliv

Utviklingen innenfor mobiltelefoni, gaming-industrien og andre digitale plattformer har ikke bare utvidet tilbudet av digital informasjon og underholdning, men også gitt helt nye muligheter for sosialt samvær, kommunikasjon, lek og personlig utvikling. Den digitale arenaen har blitt et rom der ordinære ungdomsliv utspiller seg, og som det er mulig å delta i uten å forlate hjemmet – og uten å være fysisk sammen. Hvordan sammenfaller framveksten av den nye digitale hverdagen de siste tre tiårene med endringer i ungdommers fritidsmønstre og måter å være sammen med venner på?

Mindre fysisk samvær med venner ute og hjemme

En de tydeligste endringene i ungdommers fritidsmønstre som kommer til syne i NOVA's undersøkelser gjennom tre tiår, er at det har foregått en markert dreining fra det å være «ute» med venner til det å være hjemme. På begynnelsen av 1990-tallet hang så mange som to av tre tenåringer ute med venner minst to hele kvelder i uka (Tabell 2). På slutten av 2010-tallet svarer én av tre det samme. Det har også vært et tydelig fall i andelen

som kjører rundt i bil bare for moro skyld, og andelen unge som er ute på shopping.

Parallelt har det vært en utvikling i retning av at ungdom i stadig mindre grad er fysisk sammen hjemme hos hverandre. Endringen på dette området har riktignok vært mindre dramatisk enn endringen i samværet i det offentlige rom, men det er likevel en markant nedgang, som hovedsakelig skjedde i den tredje fasen – etter smarttelefonens inntog.

Tabell 2. Indikatorer på samvær med venner på fritiden. Prosent

Andel som minst to ganger siste uke har ...	1992	2002	2010	2018-2020
Brukt størstedelen av kvelden ute sammen med venner/kamerater	64	62	55	34
Kjørt eller sittet på med bil for moro skyld	39			22
Shoppet (vært i butikker og kanskje kjøpt noe)		35	29	22 (*)
Vært sammen med venner hjemme hos meg, eller hos dem	69	70	65	49
Vært hjemme alene, eller sammen med mor, far eller søsken hele kvelden	51	54	63	73
Når du er sammen med venner/kamerater, er du da som oftest sammen med	1992	2002	2010	2017-2019
Én eller to faste	39	37	28	24
Én eller to faste som ofte er med i en gjeng av ungdommer	16	16	16	17
En gjeng som holder sammen	29	32	47	45
Nokså tilfeldig hvem jeg treffer på	12	13	9	11
Er ikke så ofte sammen med jevnaldrende	4	2	1	3
SUM	100	100	100	100

Note: Tallene fra perioden 1992–2010 er basert på data fra Ung i Norge. Tallene i den høyre kolonnen er basert på Ungdata gjennomført i nesten alle norske kommuner over en treårsperiode på slutten av 2010-tallet. (*) Data basert på Ungdata-undersøkelser gjennomført i et utvalg av norske kommuner. Tallene er basert på svar fra ungdom i alderen 13–18 år (8. trinn til Vg2).

Trenden går altså i retning av at ungdom, i hvert fall rent fysisk, er mindre sammen i uformelle sammenhenger på fritiden. Samtidig er det ingenting som tyder på at vennenettverkene er blitt mindre. Tvert imot tyder tallene på at unge har flere venner enn tidligere. Siden 1992 har man i ungdomsundersøkelsene spurt om hvordan ungdom vanligvis er sammen med andre ungdommer. Det er en tydelig tendens til at den klassiske dyaden eller triaden, der man har én eller to faste venner, har blitt mindre vanlig. Mens nærmere 40 prosent svarte at dette var den

vanligste samværsformen i 1992, er andelen som svarer det samme på slutten av 2010-tallet, 24 prosent. På 2010-tallet svarer rundt tre av fire at når de er sammen med andre ungdommer, er de vanligvis sammen i en større vennegjeng, enten den dominerende samværsformen eller som et supplement til dyaden.

Mange ungdommer utviklet i tillegg tette og nære vennskap på nettet. På slutten av 2010-tallet hadde nærmere halvparten av ungdommene minst én fortrolig venn som de kun hadde kontakt med på nett (Bakken, 2019). For de aller fleste var dette en vennekrets som kom i tillegg til de vennene de møtte fysisk.

Lite endring i treningsvaner og organiserte aktiviteter

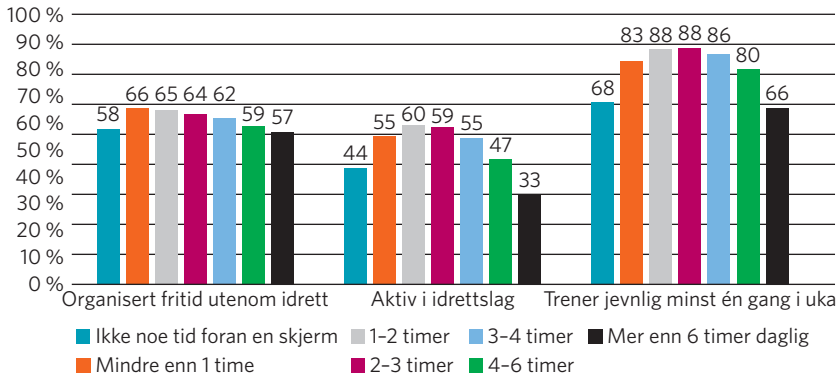
Selv om ungdom gjennom hele denne trettiårsperioden bruker stadig mer tid på skjermaktiviteter (Bakken, 2020; Wold et al., 2005), er det lite som tyder på at dette har gått særlig utover hvor fysisk aktive de er, eller hvor mange som deltar i organiserte fritidsaktiviteter. Forskere ved Norges idrettshøgskole har over tid foretatt objektive målinger av bevegelsene til barn og ungdom gjennom en hel uke (Steene-Johannessen et al., 2019). Studien, som ble foretatt på identiske måter i 2005, 2011 og 2018, viste at 15-åringene generelt er lite fysisk aktive, og langt mindre aktive enn yngre barn. Samtidig har aktivitetsnivået stort sett vært stabilt i hele denne perioden. Riktignok var det litt flere som brukte sin våkne tid på stillesittende aktiviteter i 2011 enn i 2005, men de stillesittende aktivitetene erstattet i hovedsak andre aktiviteter med lav intensitet.

I ungdomsundersøkelsene til NOVA er det over tid kartlagt hvor mange ungdommer som trener, og hvor mye de gjør det. Resultatene viser også her stabilitet som det mest påfallende utviklingstrekket (Bakken, 2020; Seippel et al., 2011). Den største endringen handler om at flere enn før bruker treningsstudioet som sin treningsarena. Andelen av ungdomskullene som er med i organisert idrett, har holdt seg stabil gjennom hele 2010-tallet (Bakken, 2020). I den grad det har vært endringer, er det i retning av at litt flere enn før er med i ungdomsidretten, med en sterkere økning over tid blant jentene enn blant guttene. Også medlemstallene

fra Norges idrettsforbund tyder på en stabil utvikling blant tenåringer, med en viss økning for jenter (NIF, 2018).

Når det gjelder deltakelse i andre organiserte fritidsaktiviteter enn idrett de siste tretti årene, er tallgrunnlaget bakover i tid mindre sikkert. Tallene fra Ungdata på 2010-tallet viser imidlertid stabilitet også på dette området. Andelen på ungdomstrinnet som i løpet av siste måned deltok på minst én organisert fritidsaktivitet utenom idrett, har ligget på mellom 61 og 64 prosent i hele perioden fra 2012 til 2019. Det ser dermed ikke ut til at økt skjermtid har skjedd på bekostning av denne typen strukturerte, aktivitetsbaserte og ofte voksenstyrte fritidsaktiviteter.

Figur 1 illustrerer samtidig noe av kompleksiteten i dette, og kan også bidra til å forklare det som kan virke som et mulig paradoks. Det viser seg at de minst aktive ungdommene finnes i to nokså ulike ungdomsgrupper: blant dem som bruker lite tid på digitale aktiviteter, og blant storforbrukerne av digitale aktiviteter. Motsatt er de som oftest trener og som oftest driver med organiserte fritidsaktiviteter, de som bruker middels tid på skjermbaserte aktiviteter. Heller ikke studien fra Norges idrettshøgskole, som tok i bruk objektive målinger av fysisk aktivitet, fant noen klare indikasjoner på at skjermtid gikk på bekostning av tid brukt til moderat og hard fysisk aktivitet (Steene-Johannessen et al., 2019).



Figur 1. Prosentandel som for tiden er med i organiserte fritidsaktiviteter, vært aktive i idrettslag eller trent ukentlig blant ungdom som bruker ulik mengde tid foran en skjerm i løpet av en vanlig dag. Elever på ungdomstrinnet. Ungdata 2018-2020.

Det at ungdommene som befinner seg i ytterkantene (altså de som bruker minst og mest tid foran en skjerm), er de som driver minst med trening og andre organiserte aktiviteter, understreker hvordan digitale fritidsaktiviteter i dag er å regne som et normalfenomen. De som bruker svært lite tid på slike aktiviteter, skiller seg fra de øvrige når det gjelder trening og organisert fritid, omtrent på nivå med gruppa som bruker mest tid foran en skjerm

Tettere bånd i familien

Vi har sett at ungdom i dag tilbringer mindre tid fysisk sammen med venner ute og hjemme. Som referert innledningsvis er løsrivelsesmetaforen og betydningen av jevnaldrende sentral for forståelser av ungdomstiden, både i forskning og i dagligtale. Forventningen er at relasjonen til andre på samme alder er det viktigste for tenåringen (Frønes, 1994), og at utprøving av nye roller på vei til voksenlivet er noe som foregår utenfor familien og foreldrenes kontroll. Hvis ungdom er sjeldnere sammen med jevnaldrende ute og hjemme, hva så med familielivet og relasjonen til foreldrene? Finner vi spor av endring også her i perioden fra 1990-tallet og fram til i dag?

Selv om de aller fleste barn og unge i Norge vokser opp i en familie, har betydningen av å bo sammen i en familie forandret seg. Ungdom på 1990-tallet vokste opp med skilsmisserater som var høyere enn det ungdomsgenerasjonene både før dem og etter dem opplevde (Mamelund et al., 1997; Zahl-Olsen, 2018). Blant dem som var unge på 2010-tallet, var mer enn halvparten født av samboende foreldre (Perelli-Harris et al., 2012), og i 2020 bor mer enn 1300 norske barn med to foreldre av samme kjønn (Bufdir, 2021). Det store flertallet av dagens ungdomsgenerasjon har opplevd fedre som har tatt pappapermisjon (SSB, 2019), og de har vært mesteparten av dagen i barnehage, i kontrast til de som var unge tidlig på 1990-tallet (SSB, 2021c). Samlet sett beskriver dette endringer og økt variasjon i oppvekstrammene, fenomener som skjøt fart på 1970-tallet, og som ga ytterligere heterogenitet til hva det vil si å ha en familie

eller «gjøre» familieliv (Morgan, 1996) i perioden fra 1990-tallet og fram til i dag.

Også NOVAs ungdomsundersøkelser fra de siste tre tiårene har påvist endringer i familielivet. Fra 1992 og framover kan vi ane at det har skjedd noe med ungdommers forhold til sine foreldre. Tabell 3 tyder på en økning i hvor mye tid de bruker sammen med foreldrene. Ungdommene er blitt mer hjemmekjære. Mens halvparten hadde vært alene hjemme, eller sammen med mor, far eller søsken hele kvelden minst to ganger siste uke på begynnelsen av 1990-tallet, gjaldt det samme nesten tre av fire på slutten av 2010-tallet. Vi ser også at norske tenåringer langt sjeldnere enn tidligere stikker seg unna og er hjemmefra en hel natt uten at foreldrene vet hvor de er, eller hvem de er sammen med. På begynnelsen av de tre tiårene hadde 25 prosent vært borte en hel natt uten at foreldrene visste det. I undersøkelsene på slutten av 2010-tallet var andelen sunket til 14 prosent.

Tabell 3. Indikatorer på relasjoner mellom ungdom og foreldre. Prosent

	1992	2002	2010	2018-2020
Vært hjemme alene, eller sammen med mor, far eller søsken hele kvelden (minst to ganger siste uke)	51	54	63	73
Gjort noe sammen med mor eller far (minst to ganger siste uke)	45	34		61 (*)
Vært borte en hel natt uten at foreldrene visste det (andel siste år)	25	24	20	14

Note: Tallene fra perioden 1992-2010 er basert på data fra Ung i Norge. Tallene i den høyre kolonnen er basert på Ungdata gjennomført i nesten alle norske kommuner i 2018-2020. (*) Data basert på Ungdata-undersøkelser gjennomført i et utvalg av norske kommuner. Tallene er basert på svar fra ungdom i alderen 13-18 år (8. trinn til Vg2).

Disse endringene i ungdommers handlingsmønstre forteller ikke alt om hvordan forholdet mellom generasjonene har endret seg. På den ene siden kan vi fortolke økningen i hjemmetid som et uttrykk for at den nye teknologien gjør det mulig å oppleve mye jevnalderssamvær, underholdning og identitetsutforskning gjennom digitale medier. Mange av de digitale aktivitetene ungdom bruker tid på hjemme, er ikke familieaktiviteter. Det er noe de holder på med alene eller sammen med venner. Men at ungdommene oftere gjør noe sammen med foreldrene og forteller dem hvor de er,

peker kanskje tydeligere mot en ny kvalitet i relasjonen. Gjennom flere undersøkelser på 2010-tallet har Ungdata vist at så mange som 85 prosent av norske tenåringer er fornøyd med foreldrene sine (Bakken, 2020). De aller fleste er svært fornøyd, og nesten alle opplever at foreldrene har god oversikt over fritiden deres. Foreldrene vet stort sett hvor ungdommene er og hva de driver med, og kjenner de fleste av vennene deres.

Endringer i regelbrudd og erfaringer med rusmidler

I likhet med det å markere avstand til foreldrene, har også normbrudd i ungdomstiden blitt forstått som en viktig del av det å vokse opp og utforske selvstendighet. For eksempel regnes det å prøve ut alkohol i tenårene før man er gammel nok, i mange ungdomsmiljøer som normalatferd – og som et ledd i å teste ut voksne roller. Kunnskap om normbrudd blant ungdom har vi både gjennom den statistikken som politiet fører, og gjennom selvrapportering i ungdomsundersøkelsene. Fra tidligere vet vi at de færreste ungdommer er involvert i alvorlig kriminalitet, men at relativt mange er involvert i mildere norm- eller lovbrudd. Spørsmålet er om ungdom i dag sjeldnere deltar i handlinger på kanten av det aksepterte, fordi en hel digital verden av underholdning, opplevelser og utfordringer kan nås fra ungdomsrommet.

En mer «veltilpasset» ungdomsgenerasjon?

Ser vi de tre siste tiårene under ett, er utviklingen tydelig i ungdomsundersøkelsene: Langt færre enn før oppgir at de bryter lover og regler. I 1992 rapporterte for eksempel 49 prosent av norske tenåringer at de hadde skulket skolen i løpet av det siste året (Tabell 4). På slutten av 2010-tallet svarer 31 prosent det samme. Andelen som har drevet med hærverk, vært med på innbrudd eller sneket seg inn på bussen eller andre steder man skal betale for seg, har også gått betydelig ned. Røyking er nærmest blitt helt ut, og det å drikke seg beruset på alkohol har gått kraftig ned, særlig i de yngre aldersgruppene (Pape et al., 2018).

Tabell 4. Problematferd og rusmiddelbruk. Prosent siste år

Problematferd	1992	2002	2010	2018-2020
Skulket skolen	49	49	39	31
Gjort hæverker	12	15	9	9
Lurt deg fra å betale kino, buss etc.	38	35	31	28
Trusler om vold	-	16	-	13
Slått uten å få synlige merker	-	24	-	16
Fått sår eller skade på grunn av vold uten at det var behov for legebehandling	-	12	-	8

Problematferd	1992	2002	2010	2014-2016
Vært i kontakt med politiet pga. noe ulovlig du har gjort	9	11	7	6
Brutt deg inn for å stjele noe	5	4	2	1
Vært i slåsskamp hvor du har brukt våpen (for eksempel kniv)	3	4	2	1

Rusmiddelbruk	1992	2002	2010	2018-2020
Røyker daglig	17	16	5	2
Har vært beruset	43	51	37	29
Har brukt cannabis	4	10	5	8

Note: Tallene fra perioden 1992-2010 er basert på data fra Ung i Norge. Tallene i den høyre kolonnen er basert på Ungdata gjennomført i nesten alle norske kommuner over en treårsperiode i siste halvdel av 2010-tallet. Tallene er basert på svar fra ungdom i alderen 13-18 år (8. trinn til Vg2).

De store sveipene skjuler en del variasjon. Ser vi nærmere på tallene i Tabell 4, har ikke utviklingen foregått lineært. På 1990-tallet økte bruken av alkohol og andre rusmidler markant, og det var en mindre økning i selvrapportert ungdomskriminalitet (se også Pape & Falck, 2003). Politiets kriminalstatistikk viser tilsvarende mønstre som selvrapporteringsstudiene, med økt registrert ungdomskriminalitet på 1990-tallet (Falck, 2003) og en kraftig nedgang på 2000- og 2010-tallet (SSB, 2021b). Toppunktet i kriminalitetskurvene finner vi i første del av 2000-tallet. I løpet av 2002 ble syv prosent av samtlige 18- og 19-åringer registrert for lovbrudd. I 2019 er tallet nær halvert, til fire prosent (SSB, 2021b).

Skiftet i retning av lavere rusmiddelbruk og færre normbrudd skjedde altså først og fremst etter årtusensskiftet – fra det vi tidligere omtalte som fase to, der de fleste fikk mobiltelefon, og der ungdomsrommene etter hvert ble fylt med teknologi som kunne knyttes opp mot internett. Samtidig har ungdomsundersøkelser og statistikk fra politiet vist at det i løpet

av perioden 2015–20 har skjedd en utflating, og etter hvert en økning, i flere av disse kurvene. Gjennom Ungdata ser vi at andelen som var involvert i regelbrudd, har økt noe fra rundt 2015. Det samme gjelder bruken av cannabis, særlig for de eldre aldersgruppene (Bakken, 2020). Tallene tyder på at det igjen har foregått et trendskifte fra omtrent midten av 2010-tallet, et trendskifte som først og fremst gjelder guttene og ikke jentene (Bakken, 2018).

Beskrivelsene så langt gir grunn til å spørre om de teknologiske endringene har vært en direkte foranledning for at ungdommer tilbringer mer tid hjemme enn tidligere, noe som igjen kan være med på å forebygge at de ruser seg eller bryter lover og regler i det offentlige rom. Argumentet er både enkelt og intuitivt: Tilgangen til internett og digitale tjenester har gjort at ungdom fra årtusenskiftet og framover kan ha utstrakt kontakt med andre ungdommer direkte fra gutte- og jenterommet, noe som ikke lot seg gjøre i offline-perioden på 1990-tallet. I løpet av de siste tretti årene har det vi kan kalle for «alenefritid», overtatt mye av det uformelle samværet med andre ungdommer – enten det handlet om å spille fotball på løkka, henge rundt den lokale snackbaren eller ha bestevennen sin på besøk. Ungdommer er ikke nødvendigvis mindre sammen med hverandre enn før, men de er sosiale på andre måter.

Nye muligheter for rusmiddelbruk og kriminalitet?

For generasjonene som vokser opp i dag, utgjør det digitale rommet en betydelig og naturlig del av hverdagen, og det griper inn i de fleste aspekter av livet. Det har blitt en integrert del av det sosialisering- og identitetsprosjektet ungdomstiden er. Skillet mellom det digitale og det fysiske er i mange henseender opphevet. Relasjoner og gjøremål som finnes fysisk, utspiller seg også i de digitale rommene, samtidig som det som skjer digitalt, inspirerer livet utenfor – og vice versa. For ungdom i dag smelter det digitale og det fysiske sammen, og dermed vil det digitale livet for de fleste ikke representere noe «annet». Det går ikke nødvendigvis på bekostning av å opprettholde vennskap, få nye venner, drive med organiserte aktiviteter eller bryte grenser i fritiden. Samtidig kan vi ikke se bort

fra at digitale medier har muliggjort at unge både begår og blir utsatt for grenseoverskridelser og kriminelle handlinger på digitale flater, og at en del normbrudd flyttes til andre kanaler (Frøyland et al., 2021).

Kan nedgangen i erfaringer med rusmidler og de tradisjonelle normbruddene etter årtusenskiftet likevel forklares med at anledningene i mindre grad byr seg, fordi mer av fritiden foregår i digitale rom som innbyr til litt andre sosiale aktiviteter? En hel verden av opplevelser og utfordringer kan nås fra ungdomsrommet, og omfanget av underholdning kan virke uendelig. Har ungdom i dag også mindre behov for å oppsøke opplevelser på kanten av det aksepterte?

Så langt finnes det få studier som har sett på koblingen mellom ungdommers digitale fritidsmønstre og deltakelse i normbrudd over tid. Et unntak er Frøyland og kollegaer, som har sett på mulige forklaringer til *økningen* i vold blant ungdom i siste halvdel av 2010-tallet (Frøyland et al., 2020). Basert på data fra Oslo fant de at en økning i slåssing fra 2015 til 2018 hang sammen med en økning i hvor mange som var ute sammen med venner på fritiden, men også med hasjbruk samt hvor mye tid ungdommene brukte på mobilen.

Betydningen av mobilbruk er særlig interessant. Frøyland et al. (2020) tolker dette som et resultat av utviklingen i smarttelefon- og 4G-teknologi de siste årene. Mot slutten av 2010-tallet var det ikke lenger slik at ungdom måtte være hjemme for å være pålogget og holde seg oppdatert på sosiale medier. I likhet med gatehjørnet er det digitale rommet også et sted der ungdom kan være utenfor de voksnes kontroll, og som byr på en del andre muligheter for «risky encounters» (Livingstone, 2011). Det er heller ikke nødvendigvis noe klart skille mellom de to. I tråd med en slik tolkning har også andre studier pekt på hvordan sosiale medier flettes inn i ungdoms fysiske erfaringer med vold, bruk og salg av ulovlige rusmidler, forherligelse av kriminelle gjenger og lignende (Sandberg & Ugelvik, 2017; Sætre et al., 2018).

Digital teknologi og ungdomsliv i kontekst

Den teknologiske utviklingen og de endringene denne har skapt i hverdagslivet, er uten tvil en viktig del av historien om norsk ungdom de siste

tre tiårene. Vi vil likevel argumentere mot å tenke for enkelt på sammenhengen mellom teknologi og endringer i ungdoms fritidsmønster, familieliv og forekomst av norm- og regelbrudd (jf. Buckingham & Willett, 2013). Slike endringer kan ikke forstås uten at man samtidig setter dem inn i en større kontekst av samfunnsmessige og kulturelle forandringer som også påvirker ungdoms hverdagsliv.

På ungdomsforskningsfeltet har det de siste tiårene pågått flere mer overordnede debatter om hvordan ungdomstiden gradvis har endret seg i takt med samfunnsutviklingen. En av disse handler om timingen og lengden av overgangen til voksenlivet (Arnett, 2000, 2007; Côté, 2014; Twenge & Park, 2019). En annen debatt er orientert mot endringer i familielivet, i graden av oppfølging, likeverd, nærhet og intimitet mellom foreldre og ungdom (se f.eks. Stefansen & Aarseth, 2011; Vasbø & Hegna, 2021; Øia & Vestel, 2014). Som en slags teoretisk overbygning preger også – som nevnt innledningsvis – mer allmenne teorier om individualisering de fleste fortolkninger av ungdomsliv og tilhørende endringer (se f.eks. Illeris et al., 2009). Med utgangspunkt i disse debattene spør vi: Er det så enkelt at teknologiske endringer alene har gitt ny form til ungdommers aktiviteter og samvær med jevnaldrende? Eller er det slik at den større konteksten rundt de unge er endret på en måte som gjør at vår forståelse av ungdomstiden bør justeres?

Å vokse opp langsommere

Ett perspektiv som har blitt foreslått av flere forskere de siste årene, er at dagens ungdom vokser opp langsommere enn før, og at ungdomstiden har forskjøvet seg. Jeffrey Arnett (2000) har lansert begrepet *emerging adulthood*, som beskriver hvordan unge i dag bruker lengre tid på veien inn i en ansvarlig voksenrolle. Mens de fleste tidligere etablerte seg ganske raskt i jobb, med partner og barn etter tenårene, kan perioden fra slutten av tenårene og utover i tjuårene nå forstås som en egen livsfase preget av utforskning på mange områder og uten klare forventninger til ansvar.

Den amerikanske psykologen Jean Twenge (2017) har med utgangspunkt i amerikanske tenåringsdata også konkludert med at det nå tar

lengre tid før ungdommer deltar i handlinger forbundet med voksenhet: De er sjeldnere enn før utenfor huset på egen hånd, og har i større grad med seg foreldrene sine når de handler klær og gjør andre ting. Færre er på date, og debutalderen for både sex og rusmiddelbruk har gått opp. Færre enn før tar lappen i tenårene, og ungdommene har fått mer fritid – som et resultat av at de jobber mindre og at de gjør mindre lekser. Færre tenåringer tjener altså egne penger, men det er også blitt færre som får penger hjemme gjennom husarbeid. Flere får derimot penger ved å spørre foreldrene sine når de trenger det, noe som ifølge Twenge gjør ungdommer mindre selvstendige.

Poenget til Twenge er at tempoet i overgangene kan variere fra én generasjon til den neste. Det å prøve ut «voksne» aktiviteter anses som markører på utviklingstempo, og ungdommer har behov for avstand fra foreldrene for å kunne delta i slike aktiviteter. At de unge er tettere på foreldrene enn før, samtidig som færre deltar i aktiviteter som forbindes med voksenhet, tolkes som et uttrykk for at de vokser opp langsommere. Argumentet er at en langsom overgangsstrategi oppstår i situasjoner som gir mulighet for å utsette tilfredsstillende av umiddelbare behov, mens det å utsettes for økonomisk harde og uforutsigbare omgivelser i oppveksten tvinger ungdom til å bli raskere voksne. Det at ungdom begynner senere med «voksne» handlinger, er derfor forbundet med særlig gunstige oppvekstvilkår økonomisk og sosialt, der liten sykdomsrisiko, lengre forventet levealder, trygg økonomi og små barnekull gir foreldrene mer tid og ressurser til å investere i hvert barn. Det antas også at senere overganger henger sammen med forlenget skolegang. Fordi det forventes at ungdommer og unge voksne skal være i opplæring lengre, forlenges unges utviklingsperiode og avhengigheten av foreldrene.

Slik kan vi foreslå Twenges (2017) teori som et alternativ til forklaringen om at unges manglende mønster av tidlig seksualdebut, festing og drikking kunne forklares av at den nye teknologien holdt dem hjemme. At norske ungdomsfamilier har opplevd en dobling i kjøpekraft (SSB, 2021a) på de tre tiårene som denne boka tar for seg, underbygger at Twenges perspektiv også kan være en del av den overordnede historien i Norge.

Twenge og kollegaer (2019) tar et utviklingspsykologisk utgangspunkt. Ungdomstiden forstås som en særlig sårbar fase, der den enkelte i samspill med omgivelsene skal mestre en rekke overganger på best mulig måte. I tillegg til fysisk modning handler det om å prøve ut voksne roller og markere uavhengighet. I fortellingen deres forstås digitale rom i liten grad som *potensial* – eller som en mulig arena for utprøving og kollektive opprør. Derimot utelukker de ikke at den nye digitale virkeligheten bidrar med endring i form av nye typer *risiko* i ungdommers individuelle overganger (Twenge, 2017; Twenge & Park, 2019). Bekymringen handler da både om det som har vært kalt *risky encounters*, og om fraværet av ansikt-til-ansikt-interaksjon generelt. Twenge og kollegaer (2019) viser for eksempel til studier som konkluderer med at fysisk samhandling beskytter mot ensomhet, og spekulerer i om økningen i digitale aktiviteter har bidratt til den økningen i depressive symptomer som er blitt dokumentert blant ungdom i flere land de siste tiårene.

Det er dessuten liten tvil om at digitale medier, i tillegg til å fylle en rekke andre funksjoner, også muliggjør at barn og unge begår og utsettes for krenkelsers og kriminelle handlinger. Slik sett må vårt blikk på utforskning av voksenhet og grenseoverskridende handlinger i ungdomstiden også inkludere den digitale arenaen. Selv om teknologien ikke kan forstås som direkte årsak, spiller den en rolle gjennom strukturer, verdsett og reguleringer (og eventuelt fravær av slike) som er innbakt i de teknologiske løsningene (Frøyland et al., 2021; Salter, 2017). Ved at disse legger til rette for bestemte interaksjonsformer eller appellerer til spesifikke brukergrupper, kan de åpne for digital mobbing eller seksuelle overgrep.

Ny nærhet mellom foreldre og ungdom

At ungdom på mange måter er blitt mer veltilpasset enn tidligere ungdomsgenerasjoner og er tettere på foreldrene sine, rokker ved forståelsen av ungdomstiden som en fase for utprøving og løsrivelse. Twenges løsning er å beholde idéen om behov for avstand og løsrivelse på individnivå, men samtidig argumentere for at denne typen utprøving inntreffer senere i livsløpet enn tidligere.

En alternativ fortolkning er at det er våre forventninger til ungdomstiden som bør endres. Ifølge Øia og Vestel (2014) fikk beskrivelsen av ungdom som en opprørsk problemkategori særlig gjennomslag i en bestemt historisk epoke fra 1960-tallet og noen tiår framover. I takt med at samfunnet har utviklet seg, må imidlertid også bildet av ungdom som opprørsk og i konflikt med foreldrene vike til fordel for en mer «positiv» ungdomsforståelse og en dialogisk relasjon mellom ungdom og voksne (Øia & Vestel, 2014).

Særlig fra 1990-tallet og framover har samfunnsteoretikere beskrevet endringer i hva det vil si å være forelder, endringer som kan ha bidratt til ny nærhet i relasjonen mellom de unge og foreldrene deres. Demokratiseringen av familien og nye former for intimitet mellom generasjonene ble beskrevet av Giddens (1992). Giddens hevdet at mens familier tidligere ble holdt sammen av institusjonelle rammer (for eksempel ekteskapet og normer mot skilsmisse), ble etter hvert familieliv og relasjoner mellom ungdom og deres foreldre i økende grad begrunnet gjennom emosjonelle bånd, nærhet, gjensidighet og individuell tilknytning. Han kalte dette *pure relationships*, og påpekte at denne typen relasjoner krevde en annen type likeverdig kommunikasjon mellom barn og foreldre enn slik det hadde vært tidligere. Ungdommers autonomi fikk større betydning, mens foreldrenes autoritet mistet kraft og måtte stadig reforhandles (Giddens, 1992).

Framveksten av det intensiverte foreldreskapet på 2000-tallet – som blant annet kjennetegnes av emosjonell nærhet (Stefansen & Aarseth, 2011), tettere oppfølging og engasjement i barnas fritidsaktiviteter (Stefansen et al., 2017) – beskrives ofte som speilet av større åpenhet og tillit fra de unges side. For dagens ungdommer er gjensidig åpenhet selve definisjonen på en nær, og dermed trygg, relasjon til foreldrene – enten foreldrene bor sammen med dem eller har varierende grad av samvær (Vasbø & Hegna, 2021). På samme tid er relasjonen til foreldrene i økende grad blitt basert på gjensidig respekt og individualiserte, felles interesser. Vasbø og Hegna (2021) beskriver hvordan ungdom legger foreldrenes interesser og ulike styrker og svakheter til grunn for felles aktiviteter og den støtte de søker fra dem.

Åpenhet og nærhet mellom generasjonene kan redusere de unges behov for å skjule for foreldrene hvor de er, og hva de gjør. Dermed er

det ikke nødvendigvis bare den digitale teknologien som har bidratt til at de er hjemme og tettere på foreldrene. Utviklingen er muliggjort av et nytt, demokratisert og mer tillitsbasert forhold mellom ungdommer og deres foreldre, som henger sammen med at også foreldregenerasjonen er endret. Også i den forbindelse kan den nye teknologien spille en rolle. For en del ungdommer og foreldre er det digitale rommet en arena for å dyrke felles interesser og for å oppnå emosjonell nærhet. Digitale rom gir utvilsomt et *potensial* for fellesskap, informasjonsutveksling og opplevelser på tvers av generasjoner.

I den grad relasjonen mellom ungdom og foreldre i dag preges av «vennskapet» som ideal, kan dette bidra til at konflikter og motsetninger hjemme blir mindre legitimt. Britiske studier av ungdommers forhold til sine foreldre på 1990-tallet (Brannen et al., 1994) viste at britiske foreldre var opptatt av å ha en nær og likeverdig relasjon til sine barn, der åpenhet og betroelser bidro til denne nærheten. Den samme studien viste derimot at ungdommene selv så på foreldrenes invitasjoner til nærhet med en stor dose skepsis, og gjennomskuet dette som en strategi for skjult kontroll (Brannen et al., 1994; Solomon et al., 2002). Her er det et poeng at teknologien også gir foreldrene noen nye muligheter til å følge med på og kontrollere hva barna driver med, både på sosiale medier og via mobiltelefonen.

Utover relasjonen innad i familiene gir digitale rom uten tvil også et potensial for utvikling av sub- og motkulturer blant grupper av ungdom som går på tvers av verdier i voksensamfunnet. Dette illustreres av studier som viser at sosiale medier flettes inn i ungdommers erfaringer med rusmidler, vold og kriminelle gjenger, referert til tidligere (Sandberg & Ugelvik, 2017; Sætre et al., 2018). I tillegg kommer de digitale mediene som arena for kollektiv motstand til syne i fortellinger om hvordan unge utgjør en del av ekstreme politiske miljøer (både på høyresiden og i radikal islam) på internett (Pedersen et al., 2018; Vestel, 2016). Selv om vi vet en del også om disse sidene ved teknologiens rolle i ungdomstiden, er de vanskeligere å følge ved hjelp av spørreskjema-data over tid. Siden det digitale landskapet stadig er i endring, står vi i fare for å miste av syne motstand og normbrudd som tar nye digitale former.

Nye former for selvstendighet

Hva kjennetegner egentlig overgangene til voksenlivet i dag, hvis det i mindre grad kan beskrives som å løsrive seg og å markere avstand til foreldrene? Er det andre typer selvstendigjøringsprosjekter som kreves? Flere har argumentert for at skolegang og utdanning i dag former de unges overganger på en mer altoppslukende måte enn tidligere (f.eks. Illeris et al., 2009). Det å lykkes med utdanning krever evne til planlegging og målrettethet. Selvstendighet i skolearbeidet tillegges stadig større vekt (Smette & Hegna, denne boka, se også NOU 2015:8; Smette et al., 2017). Samtidig skal de unge følge sine individuelle interesser og ta selvstendige utdannings- og yrkesvalg, riktignok innenfor ganske snevre rammer (Hegna & Smette, 2016; Illeris et al., 2009).

Selvstendigheten som forventes i skolearbeidet, er imidlertid av en litt annen type enn den tradisjonelle utviklingspsykologiens forståelse av løsrivelse eller atskillelse fra foreldrene. Skolens forventning til selvstendighet ligner mer på evnen til selvstyring (Beyers et al., 2003; Smette et al., 2017; Smette & Hegna i denne boka). Oppmerksomheten rettes dermed mer mot det man skal oppnå, enn mot det man skal løsrive seg fra.

Basert på denne innsikten trekker ungdomsforskerne Smette, Stefansen og Strandbu (2017) opp et interessant skille mellom to ulike typer forventning om selvstendighet som rettes mot dagens ungdom. Den *lille* selvstendigheten handler om å kunne organisere livet sitt – strukturere, planlegge og gjennomføre det man setter seg fore. Basert på intervjuer med ungdom og foreldre viser Smette og kollegaer at foreldrene ofte er til stor hjelp og støtte i denne prosessen. De hjelper til med daglige gjøremål og med tips og råd som er nyttige for å strukturere hverdagen. Det at ungdom forstår at de selv har et ansvar, tolkes som kjernen i den lille selvstendigheten. Samtidig er poenget at det å bli selvstendig på denne måten ofte innebærer mye støtte og hjelp fra foreldrene.

Den klassiske forståelsen av selvstendighet – som løsrivelse fra foreldrene – ligner kanskje mer på det som de kaller den *store* selvstendigheten. Her handler det om å utvikle sin egen identitet – finne ut hvem man er og hva man vil, og å finne sin egen stemme relativt til andres meninger. Også i denne sammenheng er et viktig poeng i argumentasjonen til

Smette og kollegaer at dagens foreldre ser ut til å ha en sentral rolle. Å lykkes med å finne ut hvem man er og hvor man vil, handler for dagens unge ikke nødvendigvis om å ta avstand fra foreldrene. Det betyr ikke at de jevnaldrende nødvendigvis har en mindre sentral rolle i utprøvingen av hvem man er og vil være, men også når ungdom skal håndtere samspillet med de jevnaldrende, er foreldrene viktige støttespillere.

Verken for den lille eller den store selvstendigheten er det altså noen nødvendig motsetning i det å være tett bundet til foreldrene (Smette et al., 2017). I lys av en slik argumentasjon betyr det å vokse opp noe ganske annet enn å ta avstand fra foreldrene, skape seg et frirom og bryte normer. Det handler snarere om å mestre samfunnets krav. Finne sin egen handlekraft for å innfri daglige oppgaver, men også om å finne styrke til å forhandle om og skape seg en egen vei. I denne konteksten fungerer løsrivelsesmetaforen dårlig.

Livingstones (2011) vektlegging av teknologiens potensial for identitetsutforskning er særlig relevant i denne sammenhengen. Digitale rom utgjør, på linje med andre arenaer i ungdoms liv, et rom for utforskning av hvem man er og hvor man skal i livet. Her er samspillet med de jevnaldrende uten tvil sentralt – på godt og vondt. Samtidig er bruken av ulike digitale rom, normer for kommunikasjon og det å kunne strukturere sin egen tidsbruk på nett noe som dagens ungdom skal lære å ta ansvar for på veien til voksenlivet. Studier tyder på at norske foreldre gir barna sine spillerom til å utforske det digitale rommet på egen hånd, samtidig som de viser engasjement og er opptatt av å snakke med dem om bruk av digital teknologi (Smahel et al., 2020). Det digitale rommet kan også være en arena for å utvikle selvstendighet gjennom å prøve og feile. Ikke nødvendigvis på tvers av foreldrenes ønsker, men med foreldrene som medspillere.

Avslutning

I dette kapittelet har vi diskutert hvordan ny teknologi på godt og vondt hører hjemme i ungdoms hverdag, i deres sosiale relasjoner til venner og foreldre, og i deres livsprosjekter fram mot økt selvstendighet. Å være ung i dag er på mange måter annerledes enn det var for ti, tjuer og tretti

år siden. De digitale endringene er kanskje de aller tydeligste. Men forandringene rommer også familielivet – gjennom økonomi, boligstørrelse, urbanisering og nye familieformer og foreldrepraksiser. Og ikke minst handler endringene om utdanningssystemets rolle i de unges liv. Spørsmålet er både hvilke avtrykk slike endringer gir i ungdoms liv, og hvordan disse bør fortolkes.

Løsrivelsesmetaforen tar utgangspunkt i et utviklingspsykologisk perspektiv, der det å markere avstand til foreldre samt prøve ut «voksne» aktiviteter forstås som overgangsmarkører. Vil en hverdag der det digitale livet tar stadig mer av de unges tid, gi mindre rom og behov for den typen aktiviteter som tidligere var med å definere ungdomstiden? Hva gjør det i så fall med generasjonene som vokser opp – mister de viktig lærdom på veien til voksenlivet? Eller er det slik at denne typen overgangsmarkører inntreffer senere i livsløpet, på andre måter og på andre arenaer?

En annen tolkning, som også peker på større samfunnsendringer, er at ungdomstiden i mindre grad enn tidligere defineres gjennom avstand til foreldrene – og at dette også omfatter de unges digitale liv. Derfor er behovet for normbrudd og opprør mindre. Det å bli selvstendig i dag handler om helt andre utviklingsoppgaver som skal løses. Hvis det å bli voksen i økende grad dreier seg om å kunne strukturere daglige oppgaver og å finne sin egen vei – ikke i motsetning til, men i samspill med foreldrene – er den nye teknologiske virkeligheten en del av det som skal mestres og utforskes. Samtidig vet vi at barn og unges digitale aktiviteter i mange familier også er en arena for konflikt og forhandlinger. Barn og unge som gruppe har ikke nødvendigvis samme syn på risiko eller verdien av aktivitetene i det digitale rommet som de voksne. Ungdommer og voksne er derfor kanskje heller ikke enige om hvordan denne arenaen skal «mestres». Dermed kan det digitale rommet også forstås som en ny arena for gamle brytninger mellom generasjonene.

Har så de teknologiske endringene alene ført til så grunnleggende endringer at vi må tenke nytt om hva ungdomstiden er? Vi gir ikke noe endelig empirisk svar i dette kapitlet, men vil likevel – med utgangspunkt i diskusjonen ovenfor – foreslå at svaret er nei. Teknologien får først mening i ungdoms liv i samspill med andre og større samfunnsendringer. Selv om alle aldersgrupper opplever at stadig mer av livet

utspiller seg digitalt, vil grunnleggende trekk ved ungdomsfasen og ungdom som gruppe i samfunnet fortsatt bestå. I løpet av tre tiår har teknologien blitt en stadig mer integrert del av de unges hverdagsliv. Påvirkningen skjer i dialog med ungdommene som tar i bruk teknologien, og må forstås sammen med relasjoner, aktiviteter og erfaringer generelt, og i lys av større sosiale og kulturelle endringer i samfunnet (Buckingham & Willett, 2013).

Likevel, dette utelater ikke at teknologien kan spille en rolle i å strukturere og legge føringer for risiko og muligheter i ungdomstiden og for hvordan overganger utspiller seg i praksis. Et viktig spørsmål som vi i liten grad har diskutert her, er de kommersielle aktørenes rolle og ansvar (f.eks. Salter, 2017). I dag overlater vi i stor grad til kommersielle aktører å legge de strukturelle rammene på en viktig arena i barn og unges liv. Teknologien og dens utforming er ikke nøytral, men reflekterer noen spesifikke verdier og interesser som på linje med andre strukturer i samfunnet er med på å forme livet vårt.

Litteratur

- Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood. A theory of development from the late teens through the twenties. *American Psychologist*, 55(5), 469–480. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.5.469>
- Arnett, J. J. (2007). Emerging adulthood: What is it, and what is it good for? *Child development perspectives*, 1(2), 68–73. <https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2007.00016.x>
- Bakken, A. (2018). *Ung i Oslo 2018* (NOVA Rapport 6/18). NOVA. <https://hdl.handle.net/20.500.12199/5133>
- Bakken, A. (2019). *Ungdata. Nasjonale resultater 2019* (NOVA Rapport 9/19). NOVA. <https://hdl.handle.net/20.500.12199/2252>
- Bakken, A. (2020). *Ungdata. Nasjonale resultater 2020* (NOVA Rapport 16/20). NOVA. <https://hdl.handle.net/20.500.12199/6415>
- Brannen, J., Dodd, K. & Oakley, A. (1994). *Young people, health and family life*. McGraw-Hill Education
- Buckingham, D. & Willett, R. (Red.) (2013). *Digital generations: Children, young people, and the new media*. Routledge.
- Bufdir (2021). *Familie, foreldreskap og barn*. https://bufdir.no/Statistikk_og_analyse/lhbtiq/Barn_oppvekst_og_familie/

- Cohen, C. J. & Kahne, J. (2011). *Participatory politics. New media and youth political action*. Youth and Participatory Politics Research Network.
- Côté, J. E. (2014). The dangerous myth of emerging adulthood: An evidence-based critique of a flawed developmental theory. *Applied Developmental Science*, 18(4), 177–188. <https://doi.org/10.1080/10888691.2014.954451>
- DiMaggio, P. & Hargittai, E. (2001). *From the «digital divide» to «digital inequality»: Studying Internet use as penetration increases*. Woodrow Wilson School of Public and International Affairs, Center for Arts and Cultural Policy Studies.
- Drotner, K. (2000). Difference and diversity: Trends in young Danes' media uses. *Media, Culture & Society*, 22(2), 149–166. <https://doi.org/10.1177/016344300022002002>
- Drotner, K. (2020). Children's digital content creation: Towards a processual understanding of media production among Danish children. *Journal of Children and Media*, 14(2), 221–236. <https://doi.org/10.1080/17482798.2019.1701056>
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. Norton.
- Erstad, O. & Sefton-Green, J. (Red.) (2013). *Identity, community, and learning lives in the digital age*. Cambridge University Press.
- Falck, S. (2003). Ungdomskriminalitet i Norge på 1990-tallet. *Tidsskrift for ungdomsforskning*, 3(1), 79–88.
- Frønes, I. (1994). *De likeverdige. Om sosialisering og de jevnaldrendes betydning*. Universitetsforlaget.
- Frønes, I. (1998). Digital barndom. I I. Frønes & M. Haldar (Red.), *Digital barndom*. Adnotam Gyldendal
- Frøyland, L. R., Bakken, A. & von Soest, T. (2020). Physical fighting and leisure activities among Norwegian adolescents — investigating co-occurring changes from 2015 to 2018. *Journal of Youth and Adolescence*, 49(2), 2298–2310. <https://doi.org/10.1007/s10964-020-01252-8>
- Frøyland, L. R., Hansen, M., Sletten, M. A., Torgersen, L. & von Soest, T. (2010). *Uskyldig moro? Pengespill og dataspill blant norske ungdommer* (NOVA Rapport 18/10). NOVA.
- Frøyland, L. R., Solstad, G. M., Andersen, P. L., Tveito, S. B., Folstad, S. H. & Skilbrei, M.-L. (2021). *Seksuelle overgrep mot barn og unge via digitale medier. En kunnskapsoppsummering* (NOVA Rapport 3/21). NOVA. <https://hdl.handle.net/11250/2755418>
- Fuchs, C. (2012). Social media, riots, and revolutions. *Capital & Class*, 36(3), 383–391. <https://doi.org/10.1177/0309816812453613>
- Giddens, A. (1992). *The transformation of intimacy: Sexuality, love and eroticism in modern societies*. Polity Press.
- Gilje, Ø. & Silseth, K. (2017). Mobiltelefonens lange vei fra fritid til skole. I O. Erstad & I. Smette (Red.), *Ungdomsskole og ungdomsliv. Læring i skole, hjem og fritid* (s. 55–73). Cappelen Damm Akademisk.

- Gudmundsson, G. (2000). Youth research at crossroads: Sociological and interdisciplinary youth research in the Nordic countries. *Journal of Youth Studies*, 3(2), 127–145. <https://doi.org/10.1080/713684370>
- Heggen, K. (2004). *Risiko og forhandlinger. Ungdomssosiolgiske emner*. Abstrakt forlag.
- Hegna, K. & Smette, I. (2016). Parental influence in educational decisions: Young people's perspectives. *British Journal of Sociology of Education*, 1–14. <https://doi.org/10.1080/01425692.2016.1245130>
- Holloway, S. L. & Valentine, G. (2003). *Cyberkids: Children in the information age*. Routledge Falmer.
- Illeris, K., Katznelson, N., Nielsen, J. C., Simonsen, B. & Sørensen, N. U. (2009). *Ungdomsliv: Mellem individualisering og standardisering*. Samfundslitteratur.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture*. New York University Press.
- Jones, L. M., Mitchell, K. J. & Finkelhor, D. (2013). Online harassment in context: Trends from three youth internet safety surveys (2000, 2005, 2010). *Psychology of Violence*, 3(1), 53–69. <https://doi.org/10.1037/a0030309>
- Ling, R. & Vaage, O. (2000). Internett og mobiltelefon – ikke lenger bare for de få. *Samfunnsspeilet*(6), 29–37.
- Livingstone, S. (2011). Internet, children and youth. I M. Consalvo & C. Ess (Red.), *The handbook of Internet studies* (s. 348–368). Blackwell Publishing Ltd.
- Mamelund, S. E., Brunborg, H. & Noack, T. (1997). *Skilsmisser i Norge 1886–1995 for kalenderår og ekteskapskohorter*. SSB.
- Marcia, J. E. (1966). Development and validation of ego identity status. *Journal of Personal Social Psychology*, (3), 551–558.
- Mead, G. H. (1934). *Mind, self and society*. University of Chicago Press.
- Mead, M. (1969). The generation gap. *Science*, 165(3876), 135–135.
- Morgan, D. (1996). *Family connections: An introduction to family studies*. Polity Press.
- Nadim, M. & Fladmoe, A. (2021). Silencing women? Gender and online harassment. *Social Science Computer Review*, 39(2), 245–258. <https://doi.org/10.1177/0894439319865518>
- NIF. (2018). *Nøkkeltall. Rapport 2017*. Norges idrettsforbund.
- Pape, H. & Falck, S. (2003). Ungdomskriminalitet. Et fenomen i endring? *Tidsskrift for ungdomsforskning*, 3(2), 99–111.
- Pape, H., Rossow, I. & Brunborg, G. S. (2018). Adolescents drink less: How, who and why? A review of the recent research literature. *Drug and Alcohol Review*, 37(S1), 98–114.
- Pedersen, W., Vestel, V. & Bakken, A. (2018). At risk for radicalization and jihadism? A population-based study of Norwegian adolescents. *Cooperation and Conflict*, 53(1), 61–83. <https://doi.org/10.1177/0010836717716721>

- Perelli-Harris, B., Kreyenfeld, M., Sigle-Rushton, W., Keizer, R., Lappegård, T., Jasilioniene, A., Berghammer, C. & Di Giulio, P. (2012). Changes in union status during the transition to parenthood in eleven European countries, 1970s to early 2000s. *Population Studies*, 66(2), 167–182. <https://doi.org/10.1080/00324728.2012.673004>
- Salter, M. (2017). *Crime, justice and social media. New directions in critical criminology*. Routledge.
- Sandberg, S. & Ugelvik, T. (2017). Why do offenders tape their crimes? Crime and punishment in the age of the selfie. *British Journal of Criminology*, 57(5), 1023–1040. <https://doi.org/10.1093/bjc/azw056>
- Seippel, Ø., Strandbu, Å. & Sletten, M. A. (2011). *Ungdom og trening. Endring over tid og sosiale skillelinjer* (NOVA Rapport 3/11). NOVA. <https://hdl.handle.net/20.500.12199/5029>
- Silseth, K., Wiig, C. & Erstad, O. (2017). Elevers hverdagserfaringer og kunnskaper som ressurser for læring. I O. Erstad & I. Smette (Red.), *Ungdomsskole og ungdomsliv. Læring i skole, hjem og fritid* (s. 37–54). Cappelen Damm Akademisk.
- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S. & Hasebrink, U. (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries*. EU Kids Online.
- Smette, I., Stefansen, K. & Strandbu, Å. (2017). Den lille og den store selvstendigheten – ungdoms fortellinger om å lære selvstendighet. I O. Erstad & I. Smette (Red.), *Ungdomsskole og ungdomsliv: Læring i skole, hjem og fritid* (s. 136–150). Cappelen Damm Akademisk.
- Solomon, Y., Warin, J., Lewis, C. & Langford, W. (2002). Intimate talk between parents and their teenage children: Democratic openness or covert control? *Sociology*, 36(4), 965–983. <https://doi.org/10.1177/003803850203600409>
- SSB. (2019). Fedrekvoten fortsetter å fenge. <https://www.ssb.no/befolkning/artikler-og-publikasjoner/fedrekvoten-forsetter-a-fenge>
- SSB. (2021a). 06944: *Inntekt for husholdninger, etter husholdningstype [Datasett]*. <https://www.ssb.no/statbank/table/06944/>
- SSB. (2021b). 09410: *Siktelser mot personer, etter lovbruddsgruppe, type lovbrudd og alder [Datasett]*. <https://www.ssb.no/statbank/table/09410/>
- SSB. (2021c). Fakta om barnehager. <https://www.ssb.no/utdanning/faktaside/barnehager>
- Steene-Johannessen, J., Anderssen, S. A., Bratteteig, M., Dalhaug, E. M., Andersen, I. D., Andersen, O. K., Kolle, E., Ekelund, U. & Dalene, K. E. (2019). *Nasjonalt overvåkingsystem for fysisk aktivitet og fysisk form. Kartlegging av fysisk aktivitet, sedat tid og fysisk form blant barn og unge 2018 (ungKan3)*. Norges idrettshøgskole.

- Stefansen, K. & Aarseth, H. (2011). Enriching intimacy: The role of the emotional in the 'resourcing' of middle-class children. *British Journal of Sociology of Education*, 32(3), 389–405. <https://doi.org/10.1080/01425692.2011.559340>
- Sætre, M., Hofseth, C. & Kjenn, B. L. (2018). *Trender i kriminalitet 2018–2021*. Stab for virksomhetsstyring, Oslo politidistrikt.
- Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy – and completely unprepared for adulthood*. Atria Books.
- Twenge, J. M. & Park, H. (2019). The decline in adult activities among U.S. adolescents, 1976–2016. *Child Development*, 90(2), 638–654. <https://doi.org/10.1111/cdev.12930>
- Vaage, O. F. (1996). *Norsk mediebarometer 1996*. SSB.
- Vaage, O. F. (2014). *Norsk mediebarometer 2013*. SSB.
- Vasbø, K. & Hegna, K. (2021). *Feeling close, disclosing feelings – practices of intimacy in youth-parent relations across three generations*. Upublisert manus.
- Vestel, V. (2016). *I gråsonen. Ungdom og politisk ekstremisme i det nye Norge*. Universitetsforlaget.
- Vygotsky, L. S. (1934). *Thought and language*. MIT Press.
- Wold, B., Torsheim, T., Samdal, O. & Hetland, J. (2005). Sosial ulikhet og trender i subjektiv helse og livsstil blant norsk ungdom i perioden 1985–2001. *Tidsskrift for ungdomsforskning*, 5(1), 111–124.
- Zahl-Olsen, R. (2018). Går annethvert ekteskap i oppløsning? *Fokus på familien*, 46(1), 53–73.
- Øfsti, M. (2019). Den norske videobutikken: 1979–2017. *Nordlit*, 41(mars), 87–107.
- Øia, T. & Vestel, V. (2014). Generasjonskløfta som forsvant. Et ungdomsbilde i endring. *Tidsskrift for ungdomsforskning*, 14(1), 99–133.