

MASTEROPPGAVE

Masterstudium i digital læringsdesign

Juli 2021

**En kvalitativ undersøkelse om bruk av digital teknologi på
fritiden**

Elin Birgitte Walstad

OSLOMET

OsloMet – storbyuniversitetet

Fakultet for lærerutdanning og internasjonale studier

Institutt for grunnskole- og faglærerutdanning

Abstract

Issue: How are different digital technologies used in families with children?

Background: Our society is constantly changing due to technological advances all over the world. This affects our children, and parents must relate to choices about upbringing and setting boundaries in a new way.

Purpose: The background for this master`s themis is therefore to gain a better understandingo of what families with children use digital technology today and why these choices have been made.

Method: The study uses quality method with inductive approach. How semi- structured interview is the collectionmethod. To arrive at the main contentof the interviews, I have used Braun&Clark 6 step approach to thematic analysis.

Theoretical grounding: The thesis uses Actor Network Theory (ANT). ANT is suitable for mapping networks, processes and interactions between both the human and the non-human in environments around us.

Results: Three main topics were identified:1). a. Children use most of their digital tecnologies for fun b.Parenst often use all their tecnologies to both job, fun, organication and information. 2). a. Children respect there parents bounderies.b. Parents have clear digital boundaries for there children. 3. a) Children do not use traditional social networks yet, but they have some connection with friends and family by videochat, phonecalls and Messenger. b. Parents use sosial media in a restrictive way. Phonecalls, Messenger, mail and videochat keep them in touch with friends and family. TV is the most important social gathering place for the family.

Conclucion: Children today possess a relatively large number of digital technologies. These are used primarily for entertainment activities. The parents may seem to be more versatile in their use and apply the digital technologies to several of their daily tasks in everyday life. Parents and children have different bargaining grounds related to limiting the use of digital technologies, and neither the children nor the adults are particularly concerned with the use of social media.

Sammendrag

Problemstilling: «Hvordan blir ulike digitale teknologier brukt i barnefamilier?»

Bakgrunn: Samfunnet vårt er i stadig endring på grunn av tekniske fremskritt over hele verden. Dette påvirker våre barn, og foreldre må forholde seg til valg om oppdragelse og om å sette grenser på en ny måte.

Hensikt: Bakgrunnen for denne mastergraden er derfor å få en bedre forståelse av hvordan barnefamilier bruker digital teknologi i dag og hvorfor disse valgene er tatt.

Metode: Studien bruker kvalitativ metode med induktiv tilnærming. Hvor semi-strukturert intervju er brukt som datainnsamlingsmetode. For å komme frem til hovedinnholdet i intervjuene, har jeg brukt Braun&Clark 6 trinn tilnærming til tematisk analyse.

Teoretisk forankring: Avhandlingen bruker Actor Network Theory (ANT). ANT er egnet for kartlegging av nettverk, prosesser og interaksjoner mellom både mennesket og det ikke-menneskelige i miljøer rundt oss.

Resultat: Tre hovedtemaer ble identifisert: 1). Barn bruker de fleste av sine digitale teknologier for moro skyld b. Foreldre bruker ofte sine digitale teknologier til både jobb, moro, organisering og informasjonsinnhenting. 2). a. Barn respekterer foreldres grenser. b. Foreldre har klare digitale grenser for barna. 3. a) Barn bruker ikke tradisjonelle sosiale nettverk ennå, men de har en viss forbindelse med venner og familie via videochat, telefonsamtaler og Messenger. b. Foreldre bruker sosiale medier på en restriktiv måte. Telefonsamtaler, Messenger, post og videochat holder dem i kontakt med venner og familie. TV er det viktigste sosiale samlingsstedet for familien.

Konklusjon: Barn har i dag et relativt stort antall digitale teknologier. Disse brukes hovedsakelig til underholdningsaktiviteter. Foreldrene kan synes å være mer allsidige i sin bruk og bruker den digitale teknologien til flere av sine daglige oppgaver i hverdagen. Foreldre og barn har ulike forhandlingsgrunner knyttet til å begrense bruken av digital teknologi, og verken barna eller de voksne er spesielt opptatt av bruk av sosiale medier.

Forord

Det å skrive en masteroppgave har vært en innholdsrik reise i ett nytt landskap. Jeg skal ikke legge under en stol at det har vært krevende og vanskelig, men også lærerikt.

Jeg ønsker å rette en stor takk til mine informanter for at dere har gitt meg innsyn i dere hverdag. Jeg har også hatt viktige støttespillere underveis fra DigiGen som har inkludert meg i deres arbeidshverdag og delt av deres kunnskap.

En stor takk til mine veiledere Mikkel B. Rustad og Louise Mifsud for tålmodig å vise meg retning ved å komme med kloke ord, innspill og rettelser underveis. Det har betydd enormt mye for meg. Tusen takk!

Ikke minst må jeg mest av alt takke familien hjemme. Bård, Anine & Marius som forståelsesfullt har gitt med til utallige timer med lesing av faglitteratur, for deretter å skrive ulike innleveringsoppgaver. Hvor dette siste halvåret med arbeid med Masteroppgaven har tatt ekstra mye tid og krefter som jeg vet har gått ut over dere. Tusen takk!

Vestfossen, juli 2021

Elin B Walstad

Innhold

1	Bakgrunn for valg av oppgaven	3
1.1	DigiGen	3
1.2	Avgrensning og problemstilling	4
1.3	Oppgavens oppbygning	5
2	Nåværende forskning	6
2.1	Litteraturgjennomgang	6
2.1.1	Oppdragelse og familietid i en digital verden	6
2.1.2	Digitale teknologier	8
2.1.3	Sosiale relasjoner	10
2.1.4	Grensesetting	11
2.1.5	Oppsummering nåværende forskning	13
3	Teoretisk rammeverk	16
3.1	Sosiomaterialitet og Aktør- nettverksteori	16
3.2	Generelle begrepsavklaringer og forståelse av begreper i ANT	18
4	Metode	23
4.1	Metodevalg og metodisk tilnærming	23
4.2	Induktiv og deduktiv tilnærming	23
4.3	Kvalitativt forskningsintervju	24
4.4	Egen forskerrolle	25
4.4.1	Utvalg av informanter og gjennomføring av arbeidet	27
4.4.2	Forberedelse og introduksjon	29
4.4.3	Individuelt bruk av digitale verktøy	30
4.4.4	Digital verktøy - bruk blant familiemedlemmer	31
4.4.5	Konflikt/argumenter blant familiemedlemmer	31
4.4.6	Å forhandle om bruk av digitale verktøy	31
4.4.7	Potensielle endringer i familielivet	32
4.5	Gyldighet og validitet	32
4.6	Transkriberingsprosessen	33
4.7	Studien i lys av ANT	34
5	Analyse av datamaterialet	38
5.1	Analysemetode	38
6	Presentasjon av funn	42

6.1 Empiriske funn - barn.....	42
6.1.1 Digital teknologi.....	43
6.1.2 Forhandlinger	45
6.1.3 Sosial- digital teknologi	48
6.2 Empiriske funn – foresatte	50
6.2.1 Digital teknologi.....	50
6.2.2 Forhandlinger	52
6.2.3 Sosial- digital teknologi	55
6.3 Sammenfatning av funn	56
7 Diskusjon av funn.....	60
7.1 ANT- Hvilke digitale teknologier besitter barn og foresatte i en familie, og hvordan bruker de det?.....	60
7.2 ANT- Forhandlinger: Hvordan forhandler barn og foresatte om bruk av digital teknologi?.....	64
7.3 Sosial - digital teknologi: Hvordan forholder foresatte seg til sosial- digital teknologi i dag?	67
.....	67
8 Konklusjon	69
9 Videre forskning.....	71
6.1	80

Figur 1: Bilde av Showcards

Figur 2: Illustrasjon med eksempel på ANT- nettverk.

Figur 3: Illustrasjon av ANT- nettverk. Digitale teknologier og applikasjoner.

Figur 4: Illustrasjon av ANT- nettverk. Forhandlingsgrunnlag barn/foresatte.

Figur 5: Illustrasjon av ANT- nettverk. Sosiale- digitale arenaer.

Tabell 1. Oversikt over informanter

Vedlegg 1: Konkretiseringsmateriell

Vedlegg 2: Memoark

Vedlegg 3: NSD godkjenning

Vedlegg 4: Intervjuguide

Vedlegg 5: Liste over informantenes digitale teknologier og applikasjoner

Vedlegg 6: Samtykkeskjema

1 Bakgrunn for valg av oppgaven

Foreldreskap i dagens digitale samfunn kan være utfordrende for mange. Digitale teknologier har fått kommet for å bli og endrer blant annet måten barn og foresatte leker, lærer, jobber og er sosiale på. I boka *Parenting for a Digital Future* (Livingstone & Blum – Ross, 2020) viser den at foreldre på den ene siden opplever av å stå på ustø grunn, uten å ha konkrete holdepunkter for hvordan oppdragelse, grensesetting og ikke minst hvordan man selv skal håndtere digitaliseringen i samfunnet vårt på. På den andre siden applauder foreldre den digitale teknologien og ser store fordeler ved bruk av den, både for seg selv og for barna sine (Livingstone & Blum – Ross, 2020).

Barna selv kan se ut til å elske den digitale teknologien, og har som Svein Sando skriver i artikkelen *Barns bruk av IKT- et etisk sideblikk på teknologiens velsignelser og forbannelser* (2010), erobret denne verdenen.

Hva de foresatte aksepterer av bruk, har økonomi til, interesse for eller ser nytten av kan være forskjellig og derfor har mange et ulikt antall digitale teknologier hjemme og en ulik aksept for bruk. Selv om forskningen viser en stadig økende tendens av digitalt bruk blant de fleste (SSB, 2021), håndterer antakelig familier denne situasjonen forskjellig ut fra egen bakgrunn, og påvirkningene fra samfunnet rundt oss.

Dette «rommet» som oppstår omkring hva foreldrene uttrykker omkring sin egen foreldrerolle, knyttet til det som er skrevet over av Livingstone & Blum- Ross (2020). Kontra det Sando (2010) skriver om i forskningsartikkelen nevnt over har vekket min interesse. Hvilke digitale teknologier som er til stede i dag og hvilke aktanter har fått en tydeligere rolle enn andre? Og hva er med å identifisere dagens digitale familier? Disse spørsmålene ønsker jeg å finne svar på og er bakgrunnen for valget av denne oppgaven.

1.1 DigiGen

I trå med min interesse fikk jeg anledning til å forske sammen med DigiGen. Dette er et forskningsprosjekt ved OsloMet som undersøker hvordan digitalisering og teknologiutvikling påvirker barn og unges liv. DigiGen bruker begrepet «Den digitale generasjonen» og refererer dette til å være barn som aldri har opplevd en verden uten hverken smarttelefoner, internett og sosiale medier. DigiGen foregår i åtte europeiske land i perioden 2019- 2022.

I prosjektet fokuserer DigiGen på hva som er positivt med digitalisering og ny teknologi og hva som eventuelt oppleves som negativt. Fokusområdet til forskningen er utdanning, familieliv, fritid og sosial deltakelse hvor det overordnede målet er å bidra til oppnåelse av FN's bærekraftsmål (DigiGen, 2020). Jeg ble inkludert i arbeidspakke 3 som først og fremst handler om hva som skjer på fritiden i form av digitale aktiviteter, vennerelasjoner på nett og annen sosial deltakelse via digitale medier knyttet opp mot aldersgruppen 8-10 år.

Ved å delta på forskningsmøter, gjennomføre intervjuer sammen med de norske forskerne og være med å oppleve og lære hvordan forskere jobber, har dette gitt grunnlaget for denne masteroppgaven. Siden DigiGen-forskningen er knyttet til et større prosjekt er det kun deler av forskningen som vil implementeres i min masteroppgave.

1.2 Avgrensning og problemstilling

Formålet med denne oppgaven begrenser seg til å handle om digitale erfaringer med teknologi hjemme. Tre undertemaer med forskningsspørsmål vil bidra til å belyse perspektiver der barna og foreldrenes ulike holdninger, erfaringer og praksiser som kommer frem. På denne måten vil avgrensningen kunne hjelpe til med å gi et innblikk i hvilke normer, digitale teknologier og kulturer for oppdragelse som er til stede i dag, samt hvordan ulike familier forholder seg til dette. Avgrensning er videre begrenset til å inkludere barn mellom 8- 10 år og foresatte i denne aldersgruppen. På bakgrunn av avgrensningen og undertemaene mener jeg å ha forutsetning for å kunne svare på hva som er med på å identifisere dagens digitale familier med følgende problemstillingen:

«Hvordan blir ulike digitale teknologier brukt i barnefamilier?»

1.3 Oppgavens oppbygning

Denne masteroppgaven består av 8 deler:

Kap 1: Bakgrunn for valg av oppgaven.

Kap 2: Nåværende forskning.

Kap 3. Teoretisk rammeverk.

Kap 4: Metode.

Kap 5: Analyse av datamaterialet.

Kap 6: Presentasjon av funn.

Kap 7: Diskusjon av funn.

Kap 8: Konklusjon.

Kap 9: Videre forskning.

I første kapittel presenteres bakgrunn for valg av oppgaven, hva DigiGen er, samt avgrensning av oppgaven og problemstillingen. I andre del presenteres bakteppet for forskningen som er gjennomgått og som legger grunnlaget for hva denne masteroppgaven bygges opp omkring. I kapittel tre forklares det teoretiske rammeverket Sosiomaterialitet og Aktør – Nettverksteori, som senere legger grunnlaget for analysen i oppgaven og de ulike begreper som er nødvendige forklares også i denne delen. I fjerde kapittel vil oppgavens metodedesign bli gjennomgått, for deretter i femte del å starte analysen av datamaterialet. I del seks blir de funnene presentert, for deretter å bli diskutert i kapittel syv. Til sist foreligger oppgavens konklusjon og forslag til videre forskning.

2 Nåværende forskning

I denne litteraturgjennomgangen presenteres først hvilken måte litteraturen er innhentet på og hva slags forskning som er med videre i utvalget. Deretter belyses den litteratur som kan være med å fremme «status que» for temaet i denne masteroppgaven, og vise ulike perspektiver på roller foresatte har overfor sine barn i dagens digitale hverdag omkring blant annet bruk, holdninger og grensesetting. Deretter vil litteraturgjennomgangen belyse ulike perspektiver på barns liv i en digital verden.

Resultatene av litteraturgjennomgangen vil legge grunnlaget for det videre forskningsarbeidet med denne masteroppgaven.

2.1 Litteraturgjennomgang

Gjennomgangen tar utgangspunkt i både internasjonal og norsk litteratur de ti siste årene. Søket har i utgangspunktet gått bredt ut i forhold til alderstrinn og årstall, selv om studiet skal forske på aldersgruppen 8 - 10 år. Forklaringen knyttet til dette valget handler om å finne nok relevant forskningsmateriale som senere forankres i denne oppgavens undertemaer og problemstilling.

Innhenting av kunnskap har startet i flere databaser som EBSCOhost, Google Scholar og Eric. Søkeordene som ble valgt var childhood + digital + family. Mange av resultatene i søkene var basert på digital tilstand i skolen og i barnehagen. Dette er valgt bort og konsentrasjonen i denne masteroppgaven er basert på fritid og hjemmesituasjon. I databasene ble begrensningene videre satt til å gjelde fagfelleverderte og fulltekst på engelsk og norsk, de siste 10 årene. Jeg kom ut med et treff på ca. 200 artikler som jeg vurderte som aktuelle, og har tatt med de jeg anser som mest sentrale for på å belyse ulike sider av hvordan en familie bruker digitale teknologier. Litteraturgjennomgangen er delt inn i underkapitlene: Oppdragelse og familietid, digitale teknologier, sosiale relasjoner og grensesetting.

2.1 1 Oppdragelse og familietid i en digital verden

I de siste årene har vi stått ovenfor store sosiale og kulturelle skifter knyttet til teknologiske fremskritt, noe som har forandret hvordan vi er sammen med hverandre, lærer, søker informasjon og slapper av. Spesielt har mobile teknologier gjort en stor endring i hverdagen vår (Baruch F & Erstad, 2018).

Foreldre må hele tiden balansere sin egen oppfatning av hva oppveksten og oppdragelsen til deres barn skal være, samtidig som barna i høy grad ønsker å leke eller bli underholdt på de ulike digitale enhetene i husholdningen (Livingstone & Blum - Ross, 2020). På hvilken måte ulikheten mellom barnas ønske og de foresattes holdninger, aksept og regler er med å skape utfordringer på hjemmebane vil antakelig være ulikt. Baruch & Erstad (2018) hevder at vi nå er inne i et fremvoksende paradigme, hvor selve oppdragelsen kan ses på som om at den får, eller har fått en ny konstruksjon (Baruch F & Erstad, 2018). Artikkelen Bottom-Up Technology Transmission Within Families: Exploring How Youths Influence Their Parents' Digital Media Use With Dyadic Data (2014) skriver at foreldre ikke kan reprodusere sin egen oppvekst lengre, slik generasjoner før har gjort (Correa, 2014). Slik jeg forstår det kan dette oppleves som en pekefinger mot at foreldre ikke bør gjenta sin egen oppdragelsesform ukritisk og verdsette den høyere, enn eventuelt å endre perspektiv og anerkjenne digitale teknologier på lik linje som sine egne leketøy eller aktiviteter fra barndommen.

Internt i en familie har tiden en familie er sammen på endret seg, da utbredelsen av de digitale aktivitetene økt seg de siste årene (Mullan & Chatzitheochari, 2019). I artikkelen Changing Times Together? A Time-Diary Analysis of Family Time in the Digital Age in the United Kingdom (2019) deler de inn den digitale familietiden i to, hvor den ene beskrives som sammen- sammen tid og den andre som alene- sammen tid. Forskjellen på disse to er at i sammen – sammen - tiden handler det om hva familien gjør fysisk i nærhet til hverandre sammen (Mullan & Chatzitheochari, 2019). Dette kan forstås som f. eks å spille et spill eller å se på TV sammen, i motsetning til alene – sammen som betyr å f. eks å sitte i samme hus, men i hvert sitt rom. Denne forskningen viser at det har vært en markant økning i det som er definert som alene- sammen – tiden og kan knyttes til de ulike bærbare enhetene som f. eks mobiltelefonen (Mullan & Chatzitheochari, 2019) Konklusjonen i studien sier at effekten av mobile enheter har endret praksisen og hverdagen i en familie fra å endre familietid til å dreie seg om å være sammen – sammen, til å nå være alene sammen i mye høyere grad (Mullan & Chatzitheochari, 2019).

Foreldre er i dag i mange sammenhenger bevisst på at kjernefamilien skal være sammen (Livingstone & Blum – Ross, 2020), men dette kan for mange dreie seg om familietid helt uten digital teknologi, eller eventuelt sosialt sammen som en familie foran TV (Livingstone &

Blum - Ross, 2020). Kreative oppgaver som å lage musikk, bilder eller videoer er en aktivitet som mange familier prioriterer, men spesielt viser forskning at familier fra arbeiderklassen gjør mer av disse aktivitetene, enn familier fra andre klassesjikt (Livingstone & Blum - Ross, 2020). I noen familier er det vanlig at både barna og de voksne spiller digitale spill, enten sammen rundt en enhet eller alene på hver sin spillmaskin. Forskningen viser at dersom noen voksne i familien spiller sammen med barna, er det ofte far som er deltaker i dette (Livingstone & Blum - Ross, 2020).

Ved å se for seg ulike familier og knytte egne erfaringer til forskningen er måltider for mange et viktig sosialt samlingssted i løpet av en dag. I artikkelen *Commensality and the Social Use of Technology during Mealtime* (2016) er det ifølge (Ferdous, Ploderer, Davis, Vetere, & O'Hara, 2016) lite forsket på bruk av digital teknologi ved matbordet og de hevder at vi vet lite om rutiner som gjelder i hverdagen hos familier ved bruk av digital teknologi nettopp her (Ferdous et al., 2016). Noen opplever teknologi ved matbordet negativt og synes det som forstyrrende og ødeleggende for samtaler og samhold med iPad, TV eller mobiltelefon til stede, for andre oppleves det som den kan være til støtte i samtaler og diskusjoner, hvor man trenger å hente opp informasjon om temaer man snakker om. Denne forskningsartikkelen fra 2016 konkluderer med at de tidligere moralske grunnholdningene er endret og det er i høyere grad er aksept nå enn tidligere med teknologier rundt matbordet (Ferdous et al., 2016).

2.1. 2 Digitale teknologier

Moderne hjem er fylt med digital teknologi, og barn opplever og bruker dette i mange sammenhenger nesten helt siden fødselen av (Brito, Dias, & Oliveira, 2018). Barn og medier (2020) viser at over halvparten av barn mellom 9 - 18 har egne digitale teknologier som iPad og spillkonsoller (Medietilsynet, 2020). Samtidig som også over 90 % av de norske barna over 9 år har egen mobiltelefon, bruker også over 65% av 9-åringene sosiale medier. I denne sammenheng er Youtube, Snapchat, Tik Tok og Instagram mest vanlig (Medietilsynet, 2020). Derimot er det ikke like vanlig med digitale klokker man kan ringe med, og PC har barna både alene eller de deler det med andre i familien på dette aldersnivået (Medietilsynet, 2020). I artikkelen *Digital childhood: electronic media and technology use among infants, toddlers, and preschoolers* (2007) er det forsket på amerikanske barn mellom 3 – 6 års bruk av digitale medier, hvor resultatene viser at 75% av barna ser på TV hver dag og at mer enn 1/ 3 har TV

på soverommet. Grunnen til dette er forklart til å handle om å frigjøre andre TV`er i huset, slik at andre familiemedlemmer kan se egne programmer (Vandewater, Rideout, Wartella, Huang, Lee & Shim, 2007).

Det er allikevel ulikt hvor mange digitale verktøy familier har hjemme. På den ene siden kan det være familier som er topp utstyrt med moderne teknologi, har flere enheter og for eksempel mange spill og barna kan ha lov å bruke enhetene uten særlig grensesetting, hvor foreldrene har en avslappet holdning til teknologien og tenker det er en gave som skaper muligheter for fremtiden (Livingstone & Blum - Ross, 2020). Noen hjem har også det som kalles «Smarte hjem» hvor alt fra oppvarming, lys og dørlåser, spilletider, handlelister osv. styres via en app på mobiltelefonen eller på iPaden. På den andre siden finnes det skeptikere som ikke ønsker eller har mulighet til å være like digitale som andre. Slike familier vil da kunne sette grenser for digitalt bruk både hos seg selv og sine barn (Livingstone & Blum - Ross, 2020). De forskjellige måtene å tilnærme seg bruk av digital teknologi på kan ha mange ulike grunner, men konsekvens kan være at det skaper en ubalanse i digitale ferdigheter iblant barn i et lokalmiljø eller skole da holdningene og mulighetene omkring bruk er ulik, i ulike familier (Livingstone, Blum-Ross, Pavlick, & Ólafsson, 2018).

Ifølge trenden kan det forventes å bli enda mer nye digitale teknologier i hjemmene (Brito, Dias, & Oliveira, 2018), en av grunnene til dette er forklart i artikkelen *Yong children, digital media and smart toys: How perceptions shape adoption and domestication* (2018) hvor utvikling i og rundt konseptet «Internet of Things» vil kunne være en sterk bidragsyter (Brito et al., 2018). Dette er definert som leker som er internettstyrt via WIFI eller Bluetooth, og også at det er en innebygd sensorer for interaksjon som f. eks lyd, bevegelse eller språk som reagerer på stimuli fra barnet (Brito et al., 2018). Slike leker ankommer ofte hjem som er digitalt kunnskapsrike hevdes det, og at foreldrene i denne sammenheng er opptatt av om leken har en merverdi for læring og utvikling av ferdigheter (Brito et al., 2018).

Ifølge *Technologies and children up to 8 years old: what changes in one year?* (Brito & Dias, 2019) har teknologiens rolle utviklet seg fra barna var små ved å dreie seg om å være et leketøy og en underholdningskilde, til i skolealder å dreie seg om å bruke teknologien til å innhente kunnskap og lære (Brito & Dias, 2019). På denne måten vil barn ha med seg et

utgangspunkt inn i skolegangen som i større eller mindre grad stammer fra bruk av digital teknologi knyttet til lek, men som allikevel vil gi et pedagogisk potensial hos barna i etterkant (Brito & Dias, 2019).

2.1. 3 Sosiale relasjoner

Det er i hovedsak jenter som er mest på sosiale medier og gutter spiller i høyere grad digitale spill (Medietilsynet, 2020). Barns bruk av sosiale medier og dataspill har økt de siste årene og har blitt en viktig plattform hvor mange av barns relasjoner blir opprettholdt (Wilson, 2016). I artikkelen *Digital technologies, children and young people's relationships and self-care* (2016) hevdes det videre at dette også er en viktig arena hvor barn eksperimenterer med sosiale identiteter og hvor egne følelser bearbeides. På denne måten har de sosiale mediene og dataspill blitt et viktig sted og er en viktig del av menneskers omsorg for eget selv (Wilson, 2016). Artikkelen fokuserer også på hvilken betydning digitale teknologier har for barn, og viser at mindre velstående unge har en større følelsesmessig tilknytning til sine digitale enheter, og at foreldrene ofrer seg økonomisk for å kjøpe varer med en stor symbolsk kraft for å motvirke negativ stigmatisering i et miljø (Wilson, 2016).

I 2016 kom medietilsynet med studien *Små barns digitale univers* (2016), denne belyser en noe annen vinkling på bruk av digitale teknologi. Konsentrasjonen var omkring barn mellom 0 - 8 år hvor blandt annet ti 2. klassinger og deres familier selv snakker om egne digitale erfaringer (Lethnes & Sando, 2016). Forskningen er først og fremst en kvalitativ studie som har dykket ned i hvordan norske familier forstår og bruker de digitale mediene i hverdagen. Det er ikke den voksne som svarer for barnet i et spørreskjema, men intervjuer er i direkte kontakt med barnet selv, noe som vil kunne gi en verdifull førstehåndsinformasjon. I tillegg kartlegger den en dynamikk, oppfatninger og holdninger hos informantene. Studien viser i tillegg hvilke teknologier som er tilgjengelig i familien, hvor bildekort blir brukt for å få barn til å rangere hvilke aktiviteter de setter mest pris på, samt alt fra svømming til dans og spillkonsoller. Rapporten har likheter med DigiGen sitt forskningsprosjekt, som også er grunnlaget i denne forskningsoppgaven. Hovedfunnene viser at alle familiene hadde TV, nettbrett eller spillkonsoller hjemme. Ca. 50% hadde smarttelefoner tilgjengelig for barna, og det var nettbrett som var mest populært av de digitale teknologiene (Lethnes & Sando, 2016).

Av nyere forskning som ble funnet i litteratursøkene presenterer Life in 'likes'- Children`s Commissioner (2018) fra Storbritannia forskning som omhandler barns sosiale liv på nett fra 8- 12 år. I denne forskningen er det barna selv som uttaler seg, og noen av disse barna viser bekymringer rundt innholdet i sosiale medier, men også i forhold til samhold og vennskap på nett (Commissioner, 2018) Forskningen sier også at bruk av sosiale medier forandrer seg stort i denne alderen, hvor de eldste har et større nettverk og er mer opptatt av spesielt kjendiser og aktuelle populære ting som skjer på nett (Commissioner, 2018). Sitert under viser utdraget at det kan være et behov for mer forskning i denne aldergruppen knyttet til sosiale medier: «The research provides the missing piece to the story, exploring the social medialives of children before they reach the teenage years» (Children`s Commissioner, 2018).

2.1. 4 Grensesetting

Forhandlinger om bruk av skjermtid, sees på av mange som den største digitale utfordringen i familier. Det er på den annen side også nevnt mange fordeler foresatte opplever ovenfor barna med bruk av digital teknologi (Livingstone & Blum – Ross, 2020). For eksempel nevnes det at samarbeidet mellom skole - hjem er blitt enklere de siste årene, både fordi beskjeder og lekser foregår digitalt. Dette samarbeidet har flere ulike plattformer både hvor læreren deltar, men også via grupper på sosiale medier for de foresatte på skolen (Livingstone & Blum - Ross, 2020). Det har også kommet frem en ny infrastruktur omkring informasjonsflyt ved fritidsaktiviteter. Det kan derfor være at foreldrerolle nå har blitt enklere. Ikke minst også i den sammenheng at hjemmekontor har gitt foreldre større frihet til å navigere seg gjennom dagen med mindre stress (Livingstone & Blum - Ross, 2020). Som en konsekvens av den økende digitale bruken, hvor både barn og foresattes rutiner hjemme i familielivet i høy grad er inkludert, antyder flere og flere bekymring rundt hva effekten av skjermbruk kan ha for barns sosio- emosjonelle utvikling (Danet, 2020).

I følge Parental Concerns about their School-aged Children`s Use of Digital Devices (2020) er det til tross for denne bekymringen lite forsket på barns bruk av digitale enheter i alderen 6 – 12 år (Danet, 2020). I denne undersøkelsen har nesten hundre og femti foreldre deltatt anonymt og over halvparten er bekymret for om barns bruk av skjerm blant annet kan ødelegge for deres kognitive utvikling, slik som forsinkelser i utvikling, nedsatt oppmerksomhet, redusert følelsesmessig regulering. I tillegg er foreldrene bekymret for om

barnas skjermtid går på bekostning av andre aktiviteter, og om innholdet de ser på kan være upassende (Danet, 2020).

I artikkelen *European children and their carer`s understanding of use and safety issues relating to convergent mobile media* (2014) en av faktorene omkring hvor vidt et barn skal få mobiltelefon eller iPad om de er ansvarlige nok (Haddon & Vincent, 2014). Ifølge Haddon & Vincent er årsaker til et eventuelt valg knyttet til både kostnader, at barna potensielt kan miste mobilen/ iPaden og at den kan bli stjålet (Haddon & Vincent, 2014). Også etter eventuelt anskaffelsen av en mobiltelefon eller en iPad fortsetter de økonomiske bekymringer om kjøp av apper og kostnader omkring bruk av ulike apper hos barna. Foreldre råder derfor barna ofte til å bruke gratis apper med musikk og spill, og dersom noe koster penger må barna betale det selv (Haddon & Vincent, 2014). Andre begrensninger som å slå av nettet, eller være bevisst på å sende meldinger via telefonnettet og ikke internett er tilpasninger barna blir bevisst på ifølge denne forskningen (Haddon & Vincent, 2014) Spesielt er dette aktuelt for de barna som allerede har erfart å få utgifter fordi telefonen har oppdatert seg eller koblet seg til mobildata imens de har vært ute av huset. Disse erfaringene har gjort barna mer forsiktige rapporteres det om og at dette også begrenser både tidsbruk og hvor de kobler seg på mobildata med telefonen (Haddon & Vincent, 2014).

Griet: I try to turn it off (3G) most of the time, otherwise it would cost a lot of money. If I want to go on Facebook or Snapchat, I turn it on. But immediantely afterwards I turn it off again. (girl 12 - 13, Belgium) (Haddon & Vincent, 2014).

Ifølge forskning via *Net Children Go Mobil* (2014) sier også at foresatte er bekymret og årvåkne både før og etter barna eier enheten. De er årvåkne overfor bruk og anskaffelse i et økonomiske perspektiv, men de er også bekymret for at barna blir mindre sosiale, mindre fysiske, at det tar tid fra skolearbeid og ikke minst at skjermen forstyrrer øynene, og at det tar fra barna søvn (Livingstone, Haddon, Vincent, Masscheroni, & Ólafsson, 2014). Ut fra dette setter foreldre i hovedsak grenser for den totale tidsbruken på enhetene (Livingstone et al., 2014), derimot er det lite fokus på risiko i selve innholdet i appene, som reklame påvirkning, seksuelt innhold eller mobbing. Det er heller ikke temaer som positive ringvirkninger av digitalt bruk som venner på sosiale medier, underholdning og læring noe av tilbakemeldingene fra denne forskningen, men forskningen sier at nye enheter som kommer til

i en husholdning ikke «dytter» bort andre enheter, men finner en plass iblant medieøkologien i husholdningen. Dermed får «gamle» enheter mindre bruk, men de kastes ikke (Livingstone et al., 2014).

Media and Mobile Device Use, fra 2019 er en kvalitativ studie som forsker på blant annet hvordan barn mekling omkring bruk av digitale medier. Studien setter søkelys på å finne praksiser omkring hvordan familien forholder seg til bruk av smarttelefoner og iPad, og hvordan barna og de foresatte sette grenser for digitalt bruk i familien. Utvalget besto av 21 småbarn (12 - 24 måneder gammel), 31 barn i førskolealder (3 -5 år) og 23 barn i skolealder (10 - 13 år) og deres familier. Av analysen kommer det frem fem temaer som forteller hvordan familier bedriver grensesetting og som belyser ulike sider foresatte og barna erfarer hjemme i en hverdag. 1. Teknologifokusert foreldremekling med oppstart- avslutning, 2. Meklingen er drevet av barna. 3. Søsken er med i meklingen, 4. Foreldre- barn forhandlinger om mediebruken 5. Parallelt familiebruk av medier (Domoff et al., 2019). Videre viser artikkelen Technologies and children up to 8 years old: what changes in one year? at barn som har tilgang til digital teknologi, med tilstrekkelig mekling har et bedre familiemiljø (Brito & Dias, 2019).

Det vi vet er at også norske barn bruker digital teknologi øker mer og mer (SSB, 2020), og dermed kan vi anta at barn har mange flere digitale erfaringer nå enn forskningen som er gjort 10 - 15 år tilbake.

2.1. 5 Oppsummering nåværende forskning

Litteraturgjennomgangen viser til ulik tilnærming til temaet barn, familie og digital teknologi gjennom underkapitlene: Oppdragelse og familietid, digitale teknologier, sosiale relasjoner og grensesetting, og har gitt meg noen ideer om hvordan jeg kan jobbe videre med min masteroppgave. Utgangspunktet i forskningen er ulik. Dette fordi noe av litteraturen er internasjonal, noen av studiene er norske, samt at det er ulikt metodevalg og alderstrinn i studiene. Likevel vil den overordnet kunne være med å kartlegge hva som er viktige områder for å kunne svare på problemstillingen i denne masteroppgaven, «Hvordan blir ulike digitale teknologier brukt i barnefamilier?», og hvor undertemaene i litteraturgjennomgangen belyser sider som er relevante å forske mere på.

I denne litteraturgjennomgangen har det kommet frem at bruk av digital teknologi øker med alderen og at det har vært en enorm digital og teknologisk utvikling gjennom de siste ti årene (Baruch F & Erstad, 2018) og (SSB, 2021). Foreldre står på mange måter ovenfor en helt annen hverdag enn de selv har hatt, uten det mer eller mindre digitaliserte samfunnet. Dette kan gi utfordringer, hvor oppdragelsen kan være annerledes enn de selv vokste opp med og kan i noen sammenhenger føre til en konflikt i familien (Baruch F & Erstad, 2018). Av temaer innen bruk av digital teknologi hjemme, kommer det frem flere interessante retninger som vil kunne trekkes inn i det videre arbeidet med denne masteroppgaven. Over halvparten av barna mellom 9 – 18 år har egne digitale teknologier som iPad, mobiltelefon eller spillkonsoller (Medietilsynet, 2020). I tillegg viser artikkelen Digital childhood: electronic media and technology use among infants, toddlers, and preschoolers (2007) at over 1/3 av barn mellom 3 – 6 år har egen TV på rommet (Vandewater et al., 2007).

I forskningen fra Media and Mobile Device Use (2019) viser det seg blant annet at foreldre er årvåkne overfor anskaffelse og bruk av digital teknologi og at barn selv ofte setter tidsgrenser (Domoff et al., 2019). Videre sier Ferdous et al (2016) at det er for lite forsket på bruk av digital teknologi ved matbordet og at det kan se ut til at det stadig er mer akseptert med digitale enheter tilknyttet mat (Ferdous et al., 2016). Dette vil være et aktuelt undertema å trekke inn i min forskning.

Av litteraturgjennomgangen kom det blant annet også frem at det er i hovedsak jenter som er mest på sosiale medier og at gutter spiller mer digitale spill (Medietilsynet, 2020). Samtidig er det nevnt at bruk av sosiale medier i alderen 8 - 12 år er et felt det bør forskes mer på (Childrens Commissioner, 2018). I tillegg ble det i gjennomgangen vist til at barns bruk av sosiale medier og dataspill har økt de siste årene (Wilson, 2016). Det hevdes også at dette er en viktig arena hvor barn eksperimenterer med sosiale identiteter og hvor egne følelser bearbeides (Wilson, 2016). På denne måten har de sosiale mediene og dataspill blitt et viktig sted og er en viktig del av menneskers omsorg for eget selv (Wilson, 2016). For å dekke opp for en aldersgruppe det nevnes mer behov for forskning på, ønsker jeg å knytte min oppgave til aldersgruppen et sted mellom 8 -12 år. Det er ingen av rapportene gjengitt her som har vist til foresattes egenbruk av digital teknologi, i sammenheng med hvordan barna opplever dette

hjemme selv. Dette kunne vært interessant å se nærmere på ved det videre forskningsarbeidet i denne masteroppgaven.

I tråd med forandringene omkring bruk av digitale teknologier, antall digitale enheter og hva barn er opptatt av, er det aktuelt å finne ut noe omkring dagens situasjon knyttet til forhandlinger og grensesetting. Spesielt med tanke på å belyse både foresatte og barnas forståelse og bruk av teknologiene i hjemmets egen medieøkologi og hvordan dette preger en familie. Intervju med barn er en tilnærming med direkte kontakt med informantene et ønske for mitt prosjekt. Dette anser jeg som viktig da jeg skal arbeide med mennesker og deres meninger omkring et konkret tema. En relevant metode for å kunne oppnå slik forbindelse vil være å benytte kvalitativ forskning og forskningsintervju.

I det videre arbeidet med denne masteroppgaven har jeg kommet frem til forskningsspørsmål knyttet til temaer fra litteraturgjennomgangen. Det kan være spennende å forske videre på hvilke digitale teknologier barn og foresatte bruker i dag, dette fordi tidligere forskning har vist at endring av bruk innen digital teknologi går fort og det kan være interessant å se hva denne forskningsoppgaven kan komme frem til. Hvilke forhandlinger og grensesettinger som er vanlig og grunner for hvorfor barna eller de foresatte har akkurat disse grensene er et tema som har interessert meg. I tillegg ville det være spennende å se hvordan barn og foresatte i dag bruker sosial- digital teknologi, (forståelsen av begreper blir forklart under kap. 3.2).

Spørsmålene under og vil være et utgangspunkt for å styre det videre forskningsarbeidet i denne masteroppgaven og er som følger:

1. Hvilke digitale teknologier besitter barn og foresatte i en familie?
2. Hvordan forhandler barn og foresatte om bruk av digital teknologi?
3. Hvordan forholder barn og foresatte seg til sosial/digital teknologi?

3 Teoretisk rammeverk

I denne masteroppgaven er hovedanliggende å forske på «Hvordan ulike digitale teknologier blir brukt i barnefamilier?». I dette kapitlet vil jeg gjøre rede for det teoretiske rammeverket som er valgt for oppgaven og hvorfor dette er gjort. Jeg vil også klargjøre for hvilke begreper som er relevante for senere å belyse denne studien i dette bestemte rammeverket.

3.1 Sosiomaterialitet og Aktør- nettverksteori

For forskere som tar sosiomaterialitet som sitt teoretiske rammeverk er utgangspunktet for teorien en forståelse av at det sosiale er et resultat av interaksjonen mellom både mennesker og ikke-mennesker (Latour, 2005). Dette kan for eksempel både være skapt fra minner man har, intensjoner man har, teknologier, møbler man eier osv. Disse interaksjonene som skapes, former og formes av hverandre i et samspill som oppstår (Moura & Bispo, 2020).

Generelt i barnefamilie viser kartlegging fra Statistisk sentralbyrå (2020) at de fleste familier har mange ulike digitale teknologier i dag, og den teknologiske bruken er som sagt tidligere stadig høyere enn før (SSB, 2020). Chang & West (2006) bruker begrepet digitalt økosystem om teknologiene vi besitter og har rundt oss, og forklarer at dette med at alle mennesker påvirkes av interaksjon med hverandre og i selve teknologien som blir brukt (Chang & West, 2006). I tråd med Chang og West sitt begrep digitalt økosystem, kan det med andre ord være noe alle familier som har digital teknologi er en del av. Dette kan igjen knyttes opp mot det Moura & Bispo (2020) mener er en egenskap ved sosiomateriell tilnærming, hvor man benytter sosiomaterialitet til å forstå det sosiale og det organisatoriske i et praksisbasert perspektiv (Moura & Bispo, 2020). Vi er ifølge Fenwick & Edwards (2011) i en verden der stadig nye teknologier blir brukt over alt i samfunnet og derfor vil interaksjon, nettverk og de sosiomaterielle praksisene endre seg med tiden hevder de. De bruker videre begrepene om at praksiser blir konfigurert og re-konfigurert (Fenwick & Edwards, 2011).

Aktør- og nettverksteori (heretter forkortet til ANT) er en teori som ligger under paraplyen sosiomaterialitet sammen med blant annet CHAT (Cultural Historical Activity) og TAM (Technology Acceptance Model). I ANT er det aktøren som påvirker nettverket (Latour, 2005). Teorien forsøker å koble forståelse til vitenskap og teknologi sammen (Fenwick &

Edwards, 2010). ANT bruker blant annet begreper som «Translation» og «Negotiation» omkring prosesser som innehar en slik endring. Dette vil forklares nærmere senere i oppgaven og legger grunnlaget for den avsluttende analysen i denne masteroppgaven.

Latour (2005) hevder en materiell ting er ingenting uten mennesket og samhandlingen mellom disse to. Fra hans perspektiv kan vi forestille oss at en artefakt er ingenting om den bare ligger på et bord. Det må være en handling eller en interaksjon, hvor artefaktene får en rolle for hvert enkelt menneske (Latour, 2005). Det kan være som et verktøy for å lære noe, spise noe eller bare for å slappe av eller det kan også være et verktøy for trygghet for å nå andre, slik for eksempel en telefon kan være. Latour (2005) beskriver videre sosiomaterialitet som kunst og forklarer den som autonom, det vil si at den er selvstyrende i forhold til at den har en egenverdi. Vi kan tenke oss at vi ikke ville brutt opp et kunstverk i deler, men vi ser det som en helhet og forstår eller tolker det ut fra denne helheten. På samme måte vil materielle artefakter være det, hevder han (Latour, 2005). Om dette overføres til digitale teknologier som en artefakt, vil iPad, PC eller en mobiltelefon osv. også være autonome og i den forstand ha ulike roller for det enkelte familiemedlem, men ifølge Latour (2005) kreves en handling til for å aktivere denne betydningen (Latour, 2005).

Hvordan og hvorfor ulike digitale teknologier blir brukt i barnefamilier kan bli usynlige, sett i forhold til at vi glemmer at det er materielle produkter som overtar for tidligere menneskelige analoge aktiviteter, spesielt med tanke på digitaliseringen de siste årene. Teknologi overtar både for lek, jobb, oppdragelse av barn, hvordan danne relasjoner og hvordan studere og lære (Nardi, 2015). Altså kan betydningen av interaksjonen være ulik for hvert medlem i en familie.

Ved å ta i bruk en sosiomateriell tilnærming kan den bidra til å avsløre endringer i dynamikk både i hverdag i familier og skole. Fenwick (2021) beskriver dette som at samhandlingene mellom artefaktene og mennesket vil kunne gi kunnskap om praksiser, og at de ulike erfaringene mennesker innbefatter med de ulike materialiteter kan komme til uttrykk. Både den formelle og uformelle læringen som skjer, på en arbeidsplass, på en skole, hjemme, individuell eller kollektivt (Fenwick, 2010). I denne masteroppgaven er det nettopp dette

studien går ut på, og hvor ønsket er å finne ut mer omkring hvilke praksiser, aktiviteter, relasjoner, erfaringer og holdninger informantene har til i digital teknologi hjemme i dag.

Det er viktig å vite at ANT i tidligere forskning har fått kritikk, dette fordi den inkluderer det ikke-menneskelige på samme nivå som med det menneskelige i sin forskning. Critical Actor-Network Theory anklager ANT fordi den likestiller teknologi med sosiale interaksjoner utført av mennesker. De mener ANT går mot sunn fornuft og sier at teknologi ikke er rasjonelt og sosialt i relasjon med mennesker (Latour, 2005). På sin side forsvarer ANT seg og mener dette nettopp er styrken i denne teorien, fordi den muliggjør å kartlegge bånd styrt av interaksjonen og styrken i påvirkningene i det ikke-menneskelige også har på menneskene (Latour, 2005).

I denne oppgaven kan ANT egne seg, da den kan gi anledning til å spore hvilke digitale teknologier som er i bruk i barnefamilier i dag og gi indikasjon på hvilke bestemte artefakter, interaksjoner og betydningene ulike teknologiene har på de ulike familiemedlemmene.

3.2 Generelle begrepsavklaringer og forståelse av begreper i ANT

I oppgaven videre er det begreper som setter grenser og rammer inn det videre arbeidet. Noen av begrepene beskrevet under er generelle, men de fleste er knyttet opp mot forståelse av ANT. Begrepene er nødvendig å bruke for å kunne forklare og veilede i fremgangsmåtene i forskningen, og gi forståelse til det videre arbeidet i analysen av denne oppgaven. Det er av og til unaturlig å bruke engelske begreper, derfor er ordene derfor oversatt til norsk. Andre steder har det vært vanskelig å finne gode oversettelser, derfor brukes det engelske ordet.

Digitale teknologier: I denne oppgaven ligger betydningen av ordet til alle ulike digitale artefakter, samt applikasjoner barn og foresatte bruker i hverdagen.

Sosial - digital teknologi: Dette uttrykket er brukt på denne måten fordi jeg ønsker at den skal fortelle om sosiale- digitale relasjoner på to måter. Før det første brukes begrepet tenkt til å kunne beskrive de fysiske nærværende sosiale handlingene som skjer i familien og med

venner, for eksempel foran en TV. For det andre er det tenkt til å inkludere den digitale kontakten som skjer mellom mennesker hvor de fysisk ikke er nær hverandre, slik som for eksempel ved bruk av sosiale medier og mobiltelefon.

Actor/ aktør/aktant: Både mennesket og de materielle artefaktene er en *actor/aktør/aktant* i det overstående nettverket (Latour, 2005). I seg selv er f. eks en digital artefakt kun en PC eller en iPad, men artefaktene vil trenge et menneske for å kunne ta den i bruk. Hvordan mennesket gjør dette, vil være ulikt ut fra tid sted og alder (Latour, 2005). *Actor/aktør/aktant* deles inn i mikro- og makronivå avhengig av betydningen den har (Law, 1992).

Det interessante er i denne teorien er prosessene som ligger imellom aktørene i det aktuelle nettverket. Hvor en aktør for eksempel kan være både en person eller en ikke- menneskelig ting som spiller en bestemt rolle. Slik som for eksempel at en lærer kan bety ulikt for ulike elever, da han av og til må være streng mot noen elever og andre elever aldri vil måtte oppleve denne læreren streng. På en annen side kan en ikke- menneskelig aktør som en PC også være aktør for ulike roller eller valg. Ved at den for eksempel kan ha installert internett, kontra ikke ha nettilgang, og dette vil gi ulike muligheter. En aktør kan ha ulik rolle og ulik betydning i sitt nettverk. En aktant vil da kunne være de bestemte elevene aktøren læreren har, eller for eksempel hva internett er dersom det er inkludert til aktøren PC.

Network/Nettverk: I ANT kan det tydeliggjøres et mønster som kommer frem av bruk av de ulike materialitetene og menneskene, altså kalt nettverk. I ANT er det både menneskelige og ikke-menneskelige aktører hvor det interessante er det som ligger imellom og skaper en effekt i nettverket (Lafton, 2015). Nettverket kan strekke seg utover i omfang fra aktør A-B-C, men ANT kjennetegnes typisk ved at det er et ikke-strukturert system, men alt er i relasjon til hverandre (Fenwick & Edwards, 2010). Hva man forsker på vil sette grensene for nettverkets størrelse, men også for hva nettverket inneholder. Ifølge Lafton vil størrelsen og innholdet i nettverket være påvirket av det aktuelle situasjonsbildet og hva en forsker klarer å få ut av informasjon om den gitte situasjonen (Lafton, 2015). Et eksempel på dette kan være en lærers nettverk med alle elevene, foreldrene, kollegaer, digitale teknologier i klasserommet, bøker,

tavle osv. I denne masteroppgaven vil nettverket knyttes til sammenhengene en familie har til de ulike digitale teknologiene, og dette vil avgrense nettverkets størrelse.

Artefakt: Artefakter betegnes i denne oppgaven som alle ulike digitale «hardware»-teknologier, f. eks TV, iPad, PC osv. I tråd med hva Nardi (2015) beskriver teknologier til å kunne være, kan da også en artefakt bety ulikt for ulike mennesker (Nardi, 2015). F. eks kan en TV for noen være et sosialt holdepunkt for en familie som forsterker den sosiale tilhørigheten og tryggheten, for andre familier er det kun et sted man sitter alene og slapper av. Eller på den annen side, slik Fenwick forklarer samhandlinger mellom teknologi og mennesket, kan man tenke seg at en telefon er en artefakt som kan representere trygghet og har en hensikt om at vi skal kunne nå andre når man trenger det. På en slik måte har en hver artefakt en betydning om ikke annet som et symbol for noe (Fenwick, 2010). Artefaktene blir en viktig del av oss via praksisene vi tilegner og bruker den til og danner digitale nettverk. Det kan være forutbestemt av en produsent eller vi kan tilegne en ting en praksis selv (Fenwick, 2010).

Inscription/Inskripsjon: Alle artefakter har et bruksområde eller en hensikt ut fra sin utforming eller materiale. I ANT kalles dette inskripsjon. Dette kan være en svak eller sterk inskripsjon (Latour, 2005). Ved en svak inskripsjon er det større usikkerhet i forhold til hva artefakten brukes til, kontra en sterk inskripsjon hvor bruksområdet er tydelig (Latour, 2005). I denne oppgaven kan begrepet knyttes til f. eks en mobiltelefon hvor det ikke tvil om hva meningen eller bruken er med denne teknologien. For eksempel har et spill på PC eller iPad som man ikke forstår meningen eller nytten med ha en svak inskripsjon. En PC kan ha klare inskripsjoner på noen av mulighetene hvor brukergrensesnittet er tydelig, likevel er det ofte at man ikke lærer seg alle tilgjengeligheter og kan bli overrasket over egenskaper programvaren innehar etter hvert. Naturlige mønster for bruk vil oppstå ved sterk inskripsjon, ved svak inskripsjon kan det hende artefaktene brukes til annet eller på andre måter enn det var tenkt til (Latour, 2005).

Agency/hensikt/vilje: På norsk vil dette ordet kunne oversettes til å være en hensikt eller en vilje. Alt og alle som er inkludert i et nettverk vil kunne påvirkes av hverandre i større eller

mindre grad. Dette kan være påvirkning med en hensikt/vilje eller en påvirkning uten en hensikt/vilje, altså bevisst eller ubevisst påvirkning. Fenwick beskriver *agency* som limet som holder eller begrenser relasjonene og sier følgende; «Hensikten eller viljen artefakten har på brukeren vil man kunne anta er med på å påvirke hvilke artefakter som finnes i en husholdning eller ikke» (Fenwick, 2010).

Translation/oversettelse: Dette er oversettelsen hvor en aktør bruker og tar i bruk det en artefakt har til hensikt eller det aktøren omformulerer artefakten til å være aktuell for. Habib, Johannesen og Øgrim (2014) forklarer at det ikke alltid er like lett for mennesker som ikke er sluttbrukere selv å forstå de aktuelle mulighetene som befinner seg i en digital teknologi (Habib, Johannesen, & Øgrim, 2014). For eksempel kan man tenke seg en idrettsutøver bruke en smartklokke til å ta tiden med og eventuelt sjekke pulsen med, men på den annen side velger bort personen bort eller forstår ikke hensikten å bruke GPS for å spore treningsturer. Ifølge Law (1992) er noen materialer mer brukervennlige enn andre og relasjonene er i høyere grad varige. Derav bygges også et mer opprettholdende nettverk og strategiene i overføringene, og overføres lettere til andre artefakter eller systemer (Law, 1992; Law & Ruppert, 2013).

Teknologier har i ANT integrert scripter i seg (Latour, 2005). Dette er nivåer av tilnæringsmåter til teknologien, altså det ikke-menneskelige. Nivåene er tredelt og beskriver det som skjer før under og etter bruk. Scripter styrer hva som kan gjøres og ikke gjøres, med den aktuelle teknologien (Michael, 2016).

Negotiation/forhandlinger: Begrepet forhandlinger forstås i denne oppgaven på to måter. Den ene måten er en allmenn forståelse, begrenset til de økonomiske, tidsmessige, aldersgrenser, innhold og annet som foresatte og barn forholder seg til og setter grenser for ved bruk av digital teknologi (Latour, 2005).

Den andre måten er selve oversettelsesprosessen som gjøres i forhold til valg av en bestemt menneskelig eller ikke-menneskelig aktør. De strategier og indre prosessene som styrer og korrigerer frem mot det vi kjenner en aktørs form som forklares som forhandlinger i ANT (Latour, 2005). Et eksempel på dette er første gang man blir introdusert for ny teknologi kan

teknologien utfordre ved at den oppleves som lite intuitiv og vanskelig. I slik sammenheng oppstår det forhandlinger mellom de to aktørene. Etter hvert som vi forstår mer og mer om nytten av den bestemte teknologien, vil den få et styrket maktforhold. Med andre ord blir den mer forståelig for oss, og dermed mer nyttig.

Enrollment/ utskifting: Dette begrepet kan forklares som en rekruttering. Når nye enheter etablerer seg og får ta en suksessfull plass i nettverket, bruker ANT begrepet «Enrolling», dvs at gamle produkter blir byttet ut med nye (Michael, 2016). I denne oppgaven kan man tenke seg at barn på tidlig 2000-tallet bruke Nintendo DS som håndholdt spillemaskin. Nå er disse byttet ut mot nye moderne digitale medier som f. eks Nintendo Wii. Barna allierer seg med noe nytt eller annet ut fra sitt eget behov eller ønske om endring.

Blackboxing/ bakenforliggende: I et samfunn er det en del bakenforliggende etablerte systemer man i det daglige ikke tenker over at er til stede (Fenwick, Edwards, & Sawchuk, 2011). Dette kan være motor på en bil, algoritmer i digitale systemer, elektrisitet osv. Disse systemene går normalt av seg selv, uten at organiseringen eller prosessene er synlig og trenger å forhandles med (Michael, 2016).

I denne delen har jeg forklart generelle begreper jeg bruker i denne masteroppgaven, men også spesifikke begreper knyttet til ANT. Begrepene setter grenser og rammer inn det videre arbeidet og er som sagt nødvendige å bruke for å kunne forklare og veilede i fremgangsmåtene i forskningen og analysen senere.

4 Metode

I denne masteroppgaven forsker jeg på hvordan ulike teknologier blir brukt i barnefamilier. I første del av kapitlet forklares valg av metode og hvorfor kvalitativ innfallsvinkel vil være fordelaktig i en slik studie. Deretter vil jeg presentere den metodiske tilnærmingen i prosjektet med utvalg av informanter, intervjuguide og hvordan studiet er gjennomført. Videre beskrives hvilke etiske hensyn som bør ivaretas, validitet og reliabilitet i arbeidet, samt analyse og prosessen i dette metodiske arbeidet.

Problemstillingen i oppgaven er: «Hvordan blir ulike teknologier brukt i barnefamilier?»

4.1 Metodevalg og metodisk tilnærming

I denne oppgaven er temaet å se og forstå mer om hvordan barn og voksne i familier bruker digital teknologi alene, seg imellom, til skolearbeid, men ikke på skolen, i fritid og i kontakt med familie og andre venner. Jeg har valgt å utelate det som skjer direkte på skolen både for å begrense oppgaven, men også for å forstå mer om hva barn spesielt har av erfaringer og kunnskap med på det respektive alderstrinnet 8-10 år. Sekundært kan igjen dette vises som en pekepinn mot hva en skole kan forvente av ulikt erfaringsgrunnlag omkring digitale teknologier. Jeg ønsker ikke å sammenligne, men å se sammenhenger og hente ut et «snapbilde» og kaste lys over mer av dagens digitale teknologiske familieliv. Utgangspunktet for forskningen er en induktiv, dette ligger til grunn for den kvalitative forskningen som er valgt som forskningsmetode i denne masteroppgaven.

4.2 Induktiv og deduktiv tilnærming

Utgangspunktet i en undersøkelse kan være induktiv eller deduktiv. Induktiv tilnærming følger allerede åpne konstruerte og spesifikke spørsmål fra en virkelighet vi lever i. For deretter å se etter en fellesnevner i de ulike svarene i intervjuene (Alvesson, 2008). Ved deduktiv tilnærming følger forskeren en hypotese som senere testes om den er falsifiserbar (Alvesson, 2008).

Ved å undersøke hvordan ulike digitale teknologier blir brukt i dag, ble induktiv tilnærming innfallsvinkelen for denne oppgaven. Valget ble tatt fordi jeg søker svar i en retning jeg ikke vet hvor ender i forhold til utvikling av bruk innen digital teknologi. Jeg skal ikke teste en

allerede stående hypotese, men se hvordan virkeligheten er i dag er innenfor et konkret tema. Etter litteraturgjennomgangen ble derfor tre forskningsspørsmål formulert, noe som adresserer veien til å kunne svare på problemstillingen på best mulig måte i denne oppgaven.

Forskningsspørsmålene er:

1. Hvilke digitale teknologier besitter barn og foresatte i en familie?
2. Hvordan forhandler barn og foresatte om bruk av digital teknologi?
3. Hvordan forholder barn og foresatte seg til sosial- digital teknologi?

Problemstillingen er: «Hvordan blir ulike digitale teknologier brukt i barnefamilier?»

4.3 Kvalitativt forskningsintervju

Kvalitativ metode med forskningsintervju er valgt som metodisk tilnærming i denne oppgaven da den innehar kvaliteter videre utdypet nedenfor.

I dette prosjektet er hensikten å få kunnskap om bruk av digital teknologi i barnefamilier. Barna selv skal fortelle fra sin livsverden og de foresatte fra sin. Som Kvale skriver «Hvis du vil vite hvordan folk betrakter verden og livet sitt, hvorfor ikke tale med dem?» (Kvale, 2008, s. 17). Å snakke med barna og de foresatte vil være en naturlig måte å finne frem til en virkelighet i denne masteroppgaven. På denne måten kan man kunne få et innblikk i og en dypere forståelse for av hva aldersgruppen representerer i dag, samt hvordan det er å være foreldre til barna i dagens digitale hverdag. Intervju er likeledes også ifølge Kvale (2008) en god måte å komme i kontakt med personer og gi mulighet for å forstå, det vil kunne gi innsikt i holdninger, tanker og opplevelser (Kvale, 2008). Denne tilnæringsmåten er kjent fra Fenomenologi som vil gi en diskursiv redegjørelse og er opptatt av informantens opplevelse omkring hva han eller hun har opplevd, noe som er viktig i denne sammenhengen. På den annen side krever denne metoden en god hukommelse fra informanten, dersom intervjudataene skal bli fyldige nok til å ha en god relevans i forskningsarbeidet. I tillegg vil metoden kreve et godt håndverksmessig utført arbeid av intervjuer (Kvale & Birkmann, 2009).

Ved å intervju av barn kan det være andre utfordringer enn ved å intervju voksne. Barn er kognitivt og språklig på et annet nivå, men kan også ha andre utfordringer med konsentrasjon og oppmerksomhet enn hos voksne. Arksey og Knight (1999) er opptatt av at barn vil kunne

oppleve situasjoner og spørsmål annerledes enn det voksne gjør(gjengitt fra Cohen, Manion, & Morrison, 2007,s. 374). De kan ha andre interesser og har ikke alltid samme begrepsforståelse, utviklet humor eller forståelse for bland annet ironi. For å imøtekomme og eventuelt forklare og konkretisere innhold vil et intervju med barn være lettere, enn om de skal skrive eller lese inn erfaringene sine (Cohen et al., 2007). Dette kan ha sammenheng med skolefaglige prestasjoner som lese og skriveferdigheter, noe som også vil kunne komme i veien for selve forståelsen og hensikten med intervjuet.

I en intervjusituasjon er det viktig å skape trygghet. En slik situasjon er i utgangspunktet unaturlig og en makt-ubalanse mellom den som styrer intervjuet og informanten. (Kvale, 2008). Man skal også være klar over at det kreves et samtykke av foresatte dersom barnet er under 15 år (NSD). I tillegg er det viktig at barnet selv føler at de har lyst til å bli med på intervjuet og forstår hva dette innebærer. Informasjon, samtykkeskjemaer og taushetsplikt bør gjennomgås på forhånd og underskrives både for barna og de foresatte i tråd med etiske retningslinjer (Kvale, 2008). (Se vedlegg 6 for samtykkeskjemaer for denne oppgaven). Hvordan denne masteroppgaven ble gjennomført blir beskrevet i neste delkapittel.

For å skape en tilnærming til en mest mulig naturlig situasjon vil et semistrukturert intervju kunne være med på å kunne snakke friere, tilpasse seg underveis og ikke miste viktig informasjon som kommer naturlig. Intevjuguiden vil hjelpe til med å holde overblikk over situasjonen og at man på forhånd kan forberede seg (P. M. Nardi, 2014). På denne måte være mer fleksibel å håndtere det ustrukturerte og uforutsette man kan komme ovenfor (Alvesson, 2008). Ved at forskeren er trygg, vil det lettere skapes et godt utgangspunkt for en god samtale og pålitelighet i svarene. I tillegg bør man ifølge Cohen et. al (2007) tenke over rommet man velger og hvor i rommet man sitter, samt klesvalg denne dagen (Cohen et al., 2007).

4.4 Egen forskerrolle

Menneskelige faktorer har stor betydning i forskningsprosjekter, både i datainnsamling og analyse og i etterkant (Malterud, 2011). Rådata fra intervju eller andre forskningsmetoder skal bearbeides og bygges opp, og deretter forme et resultat som skal presenteres. Min forståelse

av materialet er igjen preget av mine erfaringer fra både privatliv og yrkesliv. Som lærer over mange år og mor til egne barn har jeg selv forholdt meg til digital teknologi, bruk, grensesetting og læring over mange år.

Mitt menneskesyn er med å påvirke hvordan jeg møter og tilpasser meg informanter, hvor et humanistisk menneskesyn ligger til grunn. Derfra er utgangspunktet mitt at mennesker er gode, fornuftige og med fri vilje. Jeg ønsker å sidestille mennesker, hvor ingen er over eller under andre, på tross av personlige ressurser som økonomiske forutsetninger, utdanning eller personlighet. Alle mennesker er etter dette menneskesynet like med samme fundamentale rettigheter (Hareide, 2011).

I møte med barn er det lett for meg å gå inn i en lærerrolle. En slik rolle kan i mange sammenhenger være veiledende og hjelpe barnet til å forstå og sette ord på sine tanker. Det ble viktig å holde tilbake denne delen av meg selv for ikke å ødelegge for barnas autentiske svar og påvirke de i form av mine meninger.

Kvale påpeker at en god forsker skal være styrende (Kvale, 2008). Dette var jeg også opptatt av i min rolle som forsker, men jeg var også både bevist på å være imøtekommende og skape trygghet. Det viktig at barna ikke opplever dette som noe press, men som noe spennende de deltar i. Retningslinjer for god forskning viser til spesielt tre hensyn å ta ved forskning på andre mennesker. Disse er informert samtykke, konfidensielt og konsekvenser (Kvale, 2008).

I denne oppgaven er det fire barn som er intervjuet. For at de skulle forstå at de var med på noe viktig, ble de kalt eksperter. De ble i tråd med Norsk senter for forskningsdata sine retningslinjer, informert og forklart at dette var konfidensielt. Virkelige navn blir videre ikke gjengitt i transkripsjonene og lydfilene ble lagret hos TSD (Tjenester for sensitive data). Barna signerte sine kontrakter på samme måte som det ble foretatt med de foresatte, i tråd med NSD sine regler og regler for barn under 15 år (NSD).

Jeg var hele tiden opptatt av å få gode grundige svar, da jeg også visste at dette var forskningsmateriale som skulle brukes av DigiGen. Det overasket meg likevel at min lærerrolle kom så tydelig frem. Jeg har reflektert over om jeg kunne bli for styrende og har vært oppmerksom på dette, samt at jeg ubevisst «drar» svarene ut av barnet som er forankret i mitt eget tankesett. Dette kan være en fallgrube og på denne måten forleder jeg forskningen i feil retning, noe jeg ikke ønsker. Som Kvale (2008) skriver er det derfor viktig å gjøre arbeidet så smidig som mulig. Ethiske vurderinger må gjøres fortløpende, men også tenkes igjennom på forhånd (Kvale, 2008). Min erfaring er at det er viktig å ta seg tid til pauser, la spesielt barna få lov å gjøre andre ting eller snakke om andre ting uten at de føler seg presset. Det er viktig å skape et trygt rom ved å være interessert i barna, men også de voksne.

Jeg er takknemlig for familiene som stilte opp og tar ansvar for å presentere dataene så riktig som mulig og med deres anonymitet. Mitt forskningsarbeid er godkjent av Norsk senter for forskningsdata via DigiGen (Se vedlegg 3)

4. 4. 1 Utvalg av informanter og gjennomføring av arbeidet

Hvilke barn som ble valgt ut til å delta i dette prosjektet er basert på hvilke foresatte som har svart via sosiale medier. Utvalget av foresatte har et høyt utdanningsnivå og er bosatt på Østlandet og Vestlandet. Å få tak i informanter har vært noe vanskelig, og med liten spredning i demografi og sosial bakgrunn må forskeren være bevisst hvilken påvirkning dette kan ha på resultatet. Av de informantene som meldte seg, som da også var tilknyttet DigiGen sitt forskningsprosjekt, har jeg videre tatt et strategisk utvalg iblant de barna som er mellom 8-10 år og deres foresatte.

Tabell 1: Oversikt over utvalg av informanter:

Informant	Intervju i antall minutter	Alder	Kjønn/ relasjon	Hvor i landet er intervjuene fra	På hvilken måte
1. Lars	28:02	8 år	Gutt	Østlandet	Hjemme
2. Per	28:28	8 år	Gutt	Vestlandet	Zoom
3. Line	31:50	9 år	Jente	Vestlandet	Zoom
4. Mia	24:28	9 år	Jente	Østlandet	Hjemme
5. Foresatt til Per	39:08		Mor	Vestlandet	Zoom
6. Foresatt til Mia	51:40		Far	Østlandet	Hjemme

Alle intervjuene var tenkt gjennomført individuelt hjemme hos familier med en gruppe på fire forskere. Dette for å skape trygghet i kjente omgivelser, spesielt for barna. Pga.

koronasituasjonen fikk vi dette gjennomført i kun to av de fire familiene. Resten ble foretatt over videosamtale.

Kvalitative intervjuer som gjennomføres ansikt til ansikt beskrives som «Gullstandarden» (Johnson, Scheitle, & Ecklund, 2019). Ifølge Johnson et.al (2019) gir relasjoner i virkeligheten en større innsikt i informantenes liv og beriker intervjuet i høyere grad (Johanson et. al, 2019). Mimikk og gestikuleringer bli noe dårligere i videosamtaler og tekniske utfordringer kan ødelegge kvaliteten i intervjuet. «Turn- taking» er et uttrykk som forteller noe om utfordringer videosamtaler har i forhold til timing og pauser i samtalen. Avbrudd og unaturlig struktur i en samtale kan ødelegge for god sosial interaksjon (Johnson et al., 2019).

I intervjuer med barn vil det naturlig nok kreve mer av forskeren for å holde konsentrasjon omkring temaet i intervjuet, samtidig som barnet opplever trygghet og frivillighet med tanke

på å delta. Noen barn trenger mer pauser enn andre, både i form av uformell prat og aktiviteter. For å komme i «posisjon» og skape trygghet spilte jeg Uno med barna jeg besøkte. Dette ble vanskelig via videosamtale så der ble det kun småprat om hverdagen og skole.

Med tanke på å dokumentere innholdet i intervjuet brukte jeg både lydopptak på telefon og iPad på hjemmebesøkene. I videosamtalene brukte jeg ikke selve videobildet i analysen, men kun lyden fra innspillingen. Videobildet ble brukt til å skape relasjon ansikt til ansikt mellom forsker og informant i sanntid. I følge Kvale (2008) er kun bruk av lyd en dekontekstualisert versjon av intervjuet, da verken omgivelser, ansiktsuttrykk og kroppsspråk blir tatt hensyn til (Kvale, 2008). Cohen et. al (2007) understreker også dette og sier at ved å bruke video aktiviseres forskeren til å også å kommentere det ikke verbale (Cohen et al., 2007), dette har jeg altså ikke gjort. I dette forskingsarbeidet er det kun koder fra transkriberingsnøkkelen som vil kunne fortelle noe om i forholdene i intervjuet. Med likt grunnlag for både intervjuene i hjemmet og via videosamtale.

Intevjuguiden som ble brukt i dette forskningsintervjuet er knyttet opp mot DigiGen sitt forskningsprosjekt og har seks deler (Vedlegg 4). Den skal på best mulig måte sikre likt utgangspunkt og gjennomføring av intervjuer i alle de åtte landene som deltar. Dette var spesielt viktig for at landene senere skal ha best mulig sammenligningsgrunnlag i det videre arbeidet.

4. 4. 2 Forberedelse og introduksjon

I denne delen foreligger alle bakenforliggende forberedelser og oppstart av intervjuet. Det var forventet kommunikasjon innen innholdsområdene kommunikasjon, fritid, organisering av dagliglivet, informasjonssøk og sosiale medier/selvpresentasjon. Dette uavhengig av direkte spørsmål ble fra intervjuer. I følge Nardi (2014) skal viktig informasjon komme naturlig, dersom ikke ble vi nødt til å spørre selv og få det utypet på en naturlig måte slik et semistrukturert intervju legger til rette for (Nardi, 2014). I tillegg var prosjektet interessert i temaer innen potensial for konflikter og grensesetting. Temaer i denne retningen var personvern, økonomi, tidsbruk på digitale medier hos seg selv eller hos andre. Hvordan de forholder seg til selvpresentasjon på nett, f. eks i sosiale medier eller andre steder. Et sittepunkt forskerne måtte være forberedt på til intervjuet var bevissthet rundt foresatte eller barnets opplevelse av endring av bruk av digital teknologi over tid i familielivet.

For å imøtekomme disse overstående temaene og intervjusituasjonen på best mulig måte forberedte jeg meg ved å ha en pilot familie, slik at jeg var mer klar på hvordan jeg skulle forholde meg til svarene som kom og når jeg eventuelt hadde behov for utdypende svar.

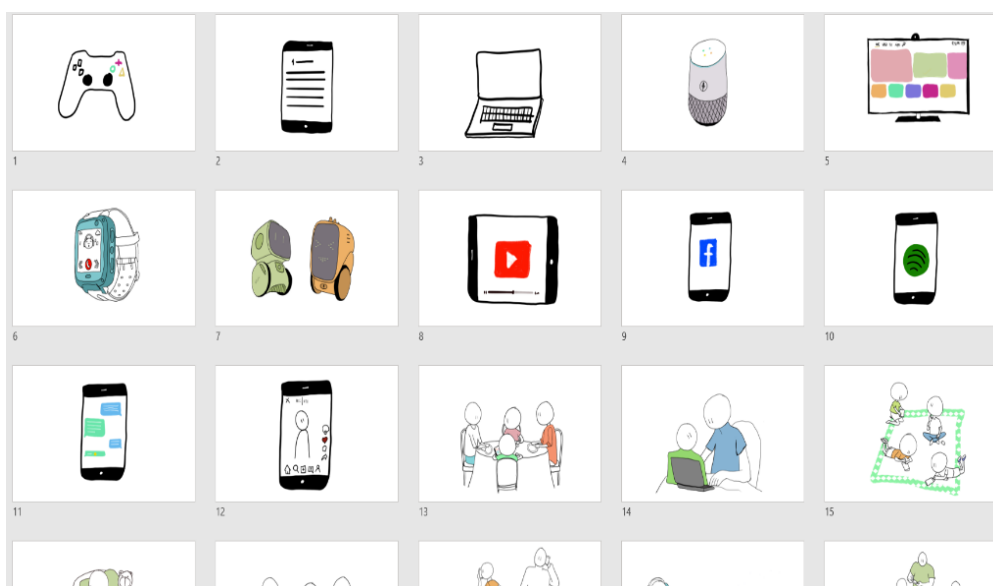
I introduksjonen var som nevnt tidligere viktig med en gjennomgang av formaliteter. Hvor forventninger og prosedyrer blir beskrevet. Det ble lagt vekt på ekspertstatusen til barna. Det var viktig å vise frem teknisk utstyr, få underskrift av samtykke og deretter la barnet eller foresatte presentere seg selv.

Det var i mine arbeidsark/intervjuguide fra DigiGen lagt til start-setninger som kunne være egnet å bruke dersom man som intervjuer hadde behov for oppstartshjelp i og under intervjuet. Slik som «Kan du fortelle meg mer om» og «Husker du en situasjon da...? Kan du fortelle meg hva som skjedde?», «Og hva skjedde da?», «Hvordan synes du om dette?» osv. Vi ble i tillegg frarådet å bruke hvorfor-spørsmål, spesielt med tanke på barna. Dette for å unngå følelsen av å bli vurdert kritisk og frarøve de å snakke om egne tanker og følelser. Dette er blant annet i tråd med det Kvale tidligere nevner som viktig i forhold til makt- ubalanse forholdet som kan oppstå i en intervjusituasjon (Kvale, 2008).

4. 4. 3 Individuelt bruk av digitale verktøy

I andre del av intevjuguiden starter selve intervjuet. Fokus i denne delen omhandler individuelt bruk av digitale verktøy. Dette med tanke på hvilke verktøy og apper barna eller foresatte bruker, hva de bruker de til og hvor ofte de bruker det. Konkretiseringsbilder eller showcards av ulike digitale teknologier har vært til hjelp med å holde en viss struktur i arbeidet og for å gi tydelig forståelse for hva jeg intervjuet dreier som om (Se figur 1).

Dette var til stor fordel både for meg, barna og de foresatte da det tydeliggjorde noen abstrakte begreper som f. eks «digitale dingser, gadgets, tekniske duppeditter og digitale greier» omkring navn på ulike digitale teknologier. Det er vanskelig å finne et gode ord som favner alle disse begrepene på norsk. Åpningsspørsmål var allerede konstruert i intevjuguiden for å forsikre oss om at alle temaene i forskningsprosjektet ble berørt.



Figur 1 Utdrag av showcard som ble brukt som konkretiseringsmateriell under intervjuene.

4. 4. 4 Digital verktøy - bruk blant familiemedlemmer

I tredje del fokuserte intervjuet på bruk av digitale verktøy blant familiemedlemmer. Med andre ord hvilke apper og teknologier familien bruker, til hva, hvordan, hvor ofte og hvor. Videre om disse digitale verktøy oppleves som positivt og om det eventuelt letter en hverdag i familien. Ikke minst om det er noe som er utfordrende og om det er noe respondenten ikke liker med digitale verktøy.

4. 4. 5 Konflikt/argumenter blant familiemedlemmer

I fjerde del er temaet eventuelle konflikter eller argumenter som oppstår iblant familiemedlemmene ved bruk av digitale verktøy. Oppstår det krangler, og hva handler dette eventuelt om? Hva er løsningene og hvilke følelser har den enkelte omkring en slik situasjon?

4.4.6 Å forhandle om bruk av digitale verktøy

I femte del settes søkelys på forhandling om bruk av digitale verktøy i familien. Finnes det bestemte regler eller ikke og finnes det unntak? Er det ulike regler blant søsken, eller er det ulike regler ved ulike digitale verktøy? Hvem har laget reglene og hvor viktig er reglene osv.? Ikke minst er det spennende å få vite om regler endrer seg over tid.

4.4.7 Potensielle endringer i familielivet

I sjette del spør vi om mulige endringer i familielivet ved bruk av digital teknologi, og hva det ville gjort med familien om det ikke fantes internett. Hvordan mennesker forholder seg til det digitale hverdagslivet er ulikt. I denne delen ønsker vi svar på synspunkter omkring noe er problematisk med digitale verktøy eller om det letter hverdagen deres.

I avslutningen av intervjuet er det åpent for eventuelle andre kommentarer eller tanker rundt temaet. Det er viktig å la informanten få nok tid til å avslutte selv og at intervjuer sørger for at det blir en positiv avslutning og selvfølgelig takke for deltakelsen.

4.5 Gyldighet og validitet

Valg av metode, utvalg av informanter, samt at prøvetakeren er objektiv er sentralt i arbeidet (Dalland, 2017). Det er viktig at den som intervjuer har tilstrekkelig kunnskaps omkring emnet og har en profesjonell informert tilnærming til intervjuarbeidet, slik at ikke intervjuobjektet føler seg underlegen eller truet og begrenser seg selv i svarene (Cohen et al., 2007). Det er dokumentert av Simons (1982) og Lewis (1992) at barn har en tendens til å bli tause om de er utrygge, noe som vil begrense pålitelighetene av dataene (gjengitt etter Cohen et al., 2007, s. 362). Som lærer over mange år opplevde jeg det som en fordel at jeg har mye erfaring med barn. Jeg skaper raskt gode relasjoner og kommer lett i en god posisjon med barn og har mye erfaring med å veilede barn videre i tankerekker, få de på sporet igjen etter digresjoner og holde en «rød trå» i samtalen. Dette var med å gi intervjuer som hadde mye informasjon til analysen senere.

I intervjuene med de foresatte var de mer selvstendige og hadde tydeligere meninger omkring temaene i intervjuet, allikevel er også voksne forskjellige og må møtes på ulik måte. Til sammenligning har jeg mye erfaring fra utviklingssamtaler og foreldremøter som jeg opplevde gav fordeler i som var nyttige å bruke i intervjuene og tilnæringsmåtene med de voksne.

Etiske hensyn må bli ivaretatt, og gode relevante spørsmål må blir formulert, uten ledende formuleringer. I tillegg er det viktig med riktig bruk av tid til den praktiske gjennomføringen,

slik at en naturlig atmosfære er ivaretatt og at respondenten får tid nok til å svare gjennomtenkt på spørsmålene. Med disse hensynene til stede vil det legge et godt grunnlag for best mulig pålitelighet i svarene til respondenten. Kvale påpeker at «validitet bestemmes ofte ved at man stiller spørsmålet: Måler du det du tror du måler?» (Kvale, 2008).

For på best mulig måte å forsikre meg om at jeg i denne oppgaven faktisk måler det jeg skal, er intervjuguiden med gode reflekterte spørsmål viktig, samtidig som det skal være ro og trygghet nok hos informantene til å svare det de tenker. Til spørsmålene er det konstruert konkretiseringsmaterieell fra DigiGen (Se vedlegg 1) som er støtte til spørsmålene, slik at det er større forutsetning for at informantene forstår. Det er også foretatt lydopptak for å kunne styrke validiteten ved at jeg ikke må huske eller notere ned noe underveis, men derimot kunne jeg konsentrere meg om situasjonen. Bruk av ord, tonefall, pauser osv. vil jeg kunne jobbe videre med i lydopptakene i etterkant, samt utfylling av memoark rett etter intervjuet kan hjelpe til med å huske detaljer (Se vedlegg 2). Mer om praktisk gjennomføring og intervjuguide blir presentert i eget kapittel senere.

4.6 Transkriberingsprosessen

Som Kvale (2008) oppgir, er transkribering selve arbeidet med oversetting av det muntlige språket til det skriftlige. Han har laget en metafor av transkripsjon ved å sammenligne det med et topografiske kart som en abstraksjon av et ekte landskap, hvor noe er utelukket, imens utvalgte trekk er oppmerket (Kvale, 2008). Transkripsjonene i denne oppgaven er transkribert omtrent ordrett fra intervjuene. Jeg opplevde transkriberingen som en tidkrevende prosess, men samtidig fikk jeg kjennskap til innholdet i intervjuene. Slik også Hammerley (2010) skriver er ikke transkripsjonsarbeidet bare en skriftlig oppgave, men også en viktig del av oppbygningen på forskningen som foretas (Hammersley, 2010). Kvale bygger opp om dette ved å si at dette vil være en del av prosessen frem mot analysen og det videre arbeidet (Kvale, 2008). Jeg erfarte selv det Kvale (2008) skriver om at mange av overskriftene ble laget i transkriberingsprosessen. Selv om transkribering er en tidkrevende prosess har den en fordel fremfor eksempelvis feltnotater, hvor man ikke kan sette seg inn i svarene på lik linje da et transkribert lydopptak har større forutsetning for å være objektive og mer detaljerte.

En utfordring med transkribering er tidsbruk og nøyaktighet i transkriberingsarbeidet. Her stilles det et høyt krav til ærlighet, da det er viktig at all riktig informasjon kommer frem i analysen (Nardi, 2014). Ikke minst opplevde jeg selv i denne prosessen at det er en fare for å miste mening i innhold i oversettelsen fra det informantene uttaler, til å finne riktig mening i teksten, selv om den skrives av ordrett. Ulike tegn, eller symboler, er inkludert i transkripsjonen for å unngå dette på beste måte, men likevel er det tonefall, gestikuleringer og ansiktsuttrykk og energinivå i samtalen er vanskelig å gjenspeile og kan gå tapt i oversettelsen.

4.7 Studien i lys av ANT

Aktør nettverksteori er rammeverket som binder denne oppgaven sammen. I hovedsak kommer det til uttrykk i analysedelen, men den har allerede startet fra det tidspunktet sorteringen og innsamlingen av dataene begynner. I forskningsprosjekter kan det oppstå metodologiske utfordringer med tanke på min forståelse av de ulike begrepene. Latour (2005) er opptatt av øyeblikksbildet og begrepene er med på å beskrive det jeg ser, ikke ser og fortolker ut fra dette rammeverket, men dersom min egen rolle, systematisering av materialet, organisering og fortolkning ikke er god nok, vil validiteten i forskningen bli dårligere (Malterud, 2011). I ANT er det aktøren som er kjernen, eller senteret for hvor konsentrasjonen bør ligge. Det kan også være mange aktører inkludert i et og samme nettverk, men de vil ha ulik rolle eller betydning ovenfor hverandre. Betydningen eller tilknytningen de har, kan ha ulik styrke. Det unike med ANT er at både mennesker og ikke mennesker er likestilt, dermed kan man få et øyeblikksbilde av hvilke tilknytninger og betydninger også digital teknologi har på barn og foresatte i en familie.

Problemstillingen i denne oppgaven er «Hvordan blir ulike digitale teknologier brukt i barnefamilier?». En familie kan sees på som bånd som stadig er i bevegelse i forhold til interaksjon og oppbygning av familieidentitet. Bruk av digital teknologi vil være en naturlig del av dynamikken i det samfunnet vi lever i nå. Men hvilken digitale medier som er i bruk i familien sammen i en aktivitet og hvilke digitale teknologier som brukes passivt i familier endrer seg over tid, beskrevet som *enrollment* (Latour, 2005).

Det viktige i denne oppgaven er å se hva som foreligger akkurat nå og prøve å skape av situasjonen. Gjennom begrepene i ANT vil en kunne tydeliggjøre betydningen av de ulike teknologiene i nettverket som her først og fremst er innad i en familie og selve effekten aktørene har på hverandre i nettopp dette nettverket.

I en familie skjer det mye på lik tid. Forhandlingene som forekommer mellom mennesker og digitale artefakter vil være til stede i større eller mindre grad. Begrepene i ANT kan hjelpe en forsker med å se samspillet og effekten artefaktene har på mennesket og på familien sammen. En forsker skal finne de aktivitetene eller artefaktene som bygger nettverket, for deretter beskrive hvordan omgivelsene og menneskene formes gjennom nettverket (Latour, 2005).

Tidligere forskning viser at barn i Nord-Europa bruker digitale verktøy mer enn i eller i europeiske land (Smahel et al., 2020). Barn har i større grad tilgang til internett nå - enn tidligere, dette kan henge sammen med bruk av smarttelefoner både sosialt og til ulike aktiviteter over alt i hverdagslivet. EU Kids Online, 2020 anbefaler at livet online ikke skal adskilles med livet i den fysiske verden, men at vi tenker oss at verden og forholdet til andre mennesker blir formidlet via internett som i en hel verden og ikke separat fra hverandre (Smahel et al., 2020). ANT eger seg i den at den tillater alle aktører og aktanter å være med i nettverket. På denne måten vil man som forsker kunne inkludere de nye digitale teknologiene og ekskludere andre for lettere å se en utvikling over tid. Noe som er viktig for denne masteroppgaven da problemstillingen ønsker å få svar på hvordan de ulike digitale teknologier blir brukt, og hvor ett av forskningsspørsmålene er knyttet til hvilke digitale teknologier barn og foresatte besitter i en familie.

Hvilken app eller digital teknologi et familiemedlem tar i bruk i hver situasjon avhenger av inskripsjonen og hensikten med det. Om det er nye passive måter å samhandle på som kommer i tillegg til det allerede etablerte som f. eks å lytte til musikk eller se på TV eller om det er nye aktive spill- aktiviteter som gaming, treningsaktiviteter eller kreative oppgaver som er populære nå, vil være interessant å finne ut av.

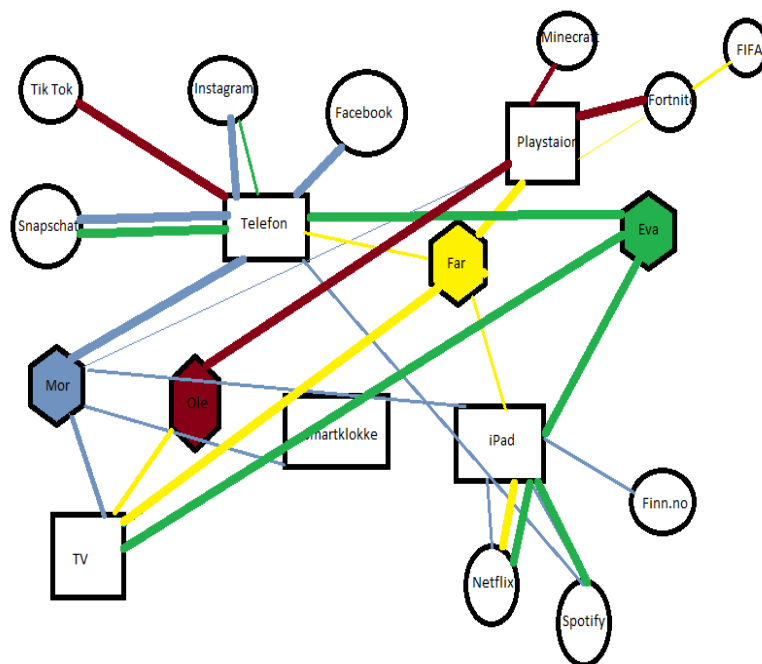
Et barn, eller foreldre som har lært hva nettopp denne nye eller gamle artefakten egner seg til, vil bygge den inn eller la den utebli fra *nettverket* sitt. Man kan tenke seg at en app med bowling på Smart-TV, vil kunne endre familiedynamikken og samholdet mellom familiemedlemmene positivt. Til motsetning vil et spill som kun appellerer til eldstemann eller yngstemann i familien kunne endre familiedynamikken negativt, da det kan oppstå frustrasjon over tidsbruk, aldersgrenser, støy eller annet. Den bestemte teknologien eller applikasjonen kan etablerer seg ulikt internt i et familienettverk. Dette vil kunne visualiseres i et ANT nettverkskart for å understreke betydningen og tilstedeværelsen av de ulike av artefaktene.

Det eneste vi vet er at det stadig er endringer og at det tradisjonelt skapes nye trender med tida og at blant annet «gaming» sammen i familier styrker bånd i mellom familiemedlemmene (Wang, Taylor, & Sun, 2018). Mange spørsmål om digitalt bruk kan vi blant annet få svar på via Medietilsynets Barn og Medier-undersøkelser i Norge, men også via større internasjonale undersøkelser som EU Online Kids. Slik som om at barn bruker telefoner tidligere nå, er de på sosiale medier tidligere enn før (Medietilsynet, 2020), og at nye apper er på vei inn på og blir populære blant barna, og at andre kjente apper på vei ut. Vi vet også at barn og voksne gjør nye ting sammen digitalt i familien, eller med venner (Smahel et al., 2020). ANT kan i tillegg til å kartlegge hva som finnes av teknologi i et hjem, også kartlegge styrken i båndet mellom det menneskelige og ikke-menneskelige (Latour, 2005).

Hovedpoenget med ANT er å følge en aktør og se hva som skjer mellom denne og neste aktør. Om hvordan de er koblet sammen i nettverk og hvorfor de er koblet sammen i det mønsteret det er. Forbindelsene kan representere ulikt ut fra assosiasjoner koblingene har. Dette kan være ulike følelser, kunnskap, rutiner, identitet, undertrykkelse, sykdom, penger osv. Law har beskrevet ANT som «sociology of translation» (Law, 2004) Det etablerte hos den enkelte person viser en virkelighet som en forsker er på jakt etter å se, for deretter å belyse den i sitt forskningsmateriale.

I illustrasjonen under visers min forståelse av hvordan et ANT-nettverk kan brukes. Relasjonen til de ulike aktørene er illustrert ved å vise ulik tykkelse på linjene imellom. Her

har hver aktør fått hver sin farge. Tykkelsen på linja er bestemt ut fra uttrykk i intervjuene som kan knyttes til begrepene i ANT. Denne måten konkretiserer forholdet en teknologi og en person har til denne bestemte aktøren. Illustrasjonen kan også vise at f. eks Eva ikke har noen digitale relasjoner med sin mor, far og bror annet enn TV synlig i dette nettverket. Hun har sterk tilknytning til mobiltelefon og Snapchat, samt iPad med Netflix, Spotify og Finn.no som aktører.



Figur 2 Illustrasjonen viser et eksempel på ANT nettverk med aktører og aktanter tilknyttet til hverandre.

5 Analyse av datamaterialet

Analysen er veien fra rådata til et resultat. Det er viktig at leseren gis mulighet til å følge med, slik at det oppnås en forståelse for prosessen (Cohen et al., 2007). For å komme frem til de ulike temaene og starte fortolkningene av hovedinnholdet har de transkriberte intervjuene gjennomgått en tekstkondensering fra koder til kodegrupper via tematisk analyse (Malterud, 2011). Analysen blir først presentert med den aktuelle analysemodellen i første avsnitt, deretter vil funn fra intervjuene til barna og de foresatt presenteres. Til sist refereres en sammenfatning av funnene før resultatene drøftes i neste kapittel.

5. 1 Analysemetode

For å komme frem til hovedinnhold i intervjuene har jeg brukt Braun & Clarke 6 trinns tilnærming til tematisk analyse (Braun & Clarke, 2012). Tematisk analyse hjelper til, slik at det kan konstrueres et system for å identifisere, organisere og få innsikt i materialet. Slik at man lettere kan lese et mønster og lage temaer ut fra datamaterialet som er produsert (Braun & Clark, 2012).

Trinn 1: Bli kjent med dataene

Trinn 2: Lag innledende koder

Trinn 3: Let etter temaer

Trinn 4: Gjennomgå mulige temaer

Trinn 5: Definer og lag navn på tema

Trinn 6: Lag rapporten

Denne metoden er ifølge Braun & Clark (2012) anvendelig fordi den både er fleksibel og tilgjengelig og skaper en inngang til forskningsmaterialet som på mange måter kan virke både mystisk, vagt og vanskelig å ta tak i (Braun & Clarke, 2012).

Trinn 1 inngår å høre på lydopptakene, samt å prøve å se sammenhenger i svarene og knytte de opp mot forskningsspørsmålene (Braun & Clarke, 2012). Dette var for min del en noe rotete fase hvor skisser og små notater på post-it lapper var en del av prosessen. Det var om å

gjøre å få en viss oversikt over materialet og se noen hovedlinjer ved å ha et aktivt, kritisk blikk på innholdet.

I trinn to blir intervjuene, via transkriberingen, i høyere grad formet til et foreløpig resultat. Braun & Clarke deler måten å hente ut informasjon på i tre deler, både deskriptiv, semantisk og via tolkninger bak språket (Braun & Clark, 2012). Jeg har brukt alle tre for å sortere innholdet underveis. De meningene, ytringene og tolkningene jeg anser som mest relevante blir så komprimert inn i kortere utdrag som skal gjenspeile hovedinnholdet av intervjuet og temaene som kommer frem.

Begrepene jeg benytter i organiseringen av min analyse er hentet fra Aktør- og nettverksteori og er; artefakt, nettverk, aktør, inskripsjon, agens, *translation*, forhandlinger, *enrollment* og *blackboxing*. Forståelsen og oversettelser av begrepene er beskrevet under kapitlet begrepsavklaringer i teoridelen. Ulike uttalelser fra intervjuene via transkripsjonene som kunne knyttes til det bestemte begrepet ble sortert og listet opp. Et eksempel på utdrag fra informant Lars som kan knyttes til begrepet artefakt er f.eks:

Intervjuer: Ja, ... men du. Hør her nå... Her er det mye rart sikkert som du kjenner igjen? Det er sånne mange ting som vi kanskje har hjemme, eller kanskje har prøvd hos andre? #00:01:06# #00:01:16-3#

Lars: Det der har jeg på hytta #00:01:17-2#

Intervjuer: Hva er det for noe? #00:01:17-2#

Lars:mmmmmmmmja....playstation control? #00:01:20-#

Intervjuer. Ja, det er det ja...så du har playstation på hytta, ja?#00:01:23-5#

Lars: Ja, ikke her. #00:01:24-2#

Intervjuer: Nei#00:01:24-2#

Playstation knyttes fra dette utdraget til begrepet artefakt.

Trinn tre kalles «let etter temaer». Selv om intervjuguident er presentert med ulike overskrifter som beskriver fokusområder i intervjuet, vil disse nå byttes ut med temaer som dekker innholdet fra intervjuene frem mot svar på problemstillingen.

I min gjennomgang av dette trinnet, ble det tydelig at noen av begrepene (kodene) fra ANT hadde fyldigere innhold enn de andre, og at noen av begrepene også forble uutfyllt. Som Braun & Clark (2012) skriver er naturlig nok også disse tomme feltene like viktig for en senere analyse, da de kan i samme grad kan gi informasjon som er viktig for forskningsarbeidet (Braun & Clark, 2012). Enkelte andre begreper var fyldig besvart, men overlappet hverandre med samme uttalelser. I slutfasen av dette trinnet ble derfor noen begreper slått sammen.

I løpet av trinn tre fremkommer det tydeligere tre temaer som kan svare på problemstillingen om «Hvordan ulike digitale teknologier blir brukt i barnefamilier?».

Tema 1: Digital teknologi

Tema 2: Forhandlinger

Tema 3: Sosial - og digital teknologi

I trinn fire foretas det en kvalitetssjekk av transkriberingen på nytt, og en gjennomgang av de potensielle temaer som er valgt. Som Braun & Clark (2012) beskriver skal man her sjekke om man har funnet et tema, ikke bare en kode. Temaene digital teknologi, forhandlinger og sosial - digital teknologi var tydelige temaer som kom frem etter litteraturgjennomgangen, og dekker det meste av innholdet i transkripsjonene. Hva som eventuelt er kvaliteten av nettopp disse temaene, og om det er viktig for mitt datasett, er en annen refleksjon i denne delen. Slik jeg ser det, er temaene essensielle for innholdet informantene har kommet frem med og viktig i det helhetlige arbeidet videre. Om hvilken tilknytning temaene har til hverandre, og på hvilken måte de inkluderer og ekskluderer hverandre, tenker jeg at de sammenfatter på en god måte og har forutsetning for å kunne gi svar til problemstillingen i oppgaven. Intervjuene kan i tillegg i flere sammenhenger være godt beskrivende, noe som kan berike innholdet omkring temaene.

I trinn 5 vil det være viktig å være trygg på at temaene inkluderer det som er hovedinnholdet i intervjuene og at de overlapper hverandre uten å repetere innholdet (Braun & Clarke, 2012). Da jeg var trygg på dette valgte jeg i tråd med Braun & Clark (2012) å bruke de allerede definerte navnene på temaene fra trinn 4, for deretter å lage spørsmål som kan hjelpe meg med å bygge bro mellom temaene og hjelpe til med å lage en sammenheng i skrivearbeidet til forskningsprosjektet.

Arbeidet nå inngår i å finne viktig materiale til analysearbeidet senere. Denne fasen er viktig for å finne kjernen i utsagnene i intervjuene og hvorfor disse er viktig (Braun & Clark, 2012). Den tematiske analysen vil gi beskrivelser og fortolkninger som legger grunnlaget for å gi mening til sammenheng i forskningen. Sitatene som er benyttet er med for å dokumentere at min tolkning er gjort med utgangspunkt i informantenes utsagn. I noen sammenhenger er sitatene tatt med for å vise ulikheter hos informantene, i andre sammenhenger er de tatt med for å vise hva som felles av oppfatninger, sitatene vil bli presentert vekselvis i gjennomgangen av funnene.

Trinn 6 er siste del av Braun & Clarke's trinnmodell og er selve rapporten som skal skrives. Denne gjøres rede for i neste kapittel og vil gi en overbevisende og tydelig oppsummering av analysen med argumenter og henvisninger til støttende litteratur (Braun & Clarke, 2012).

I neste del presenteres de tre hovedkategoriene og underkategorier med funn. Jeg ser det som hensiktsmessig å følge temaene og de tilhørende spørsmålene punktvis beskrevet som i trinn 5, da dette vil gi en struktur der leseren får mulighet til å følge en historie fra hvilke digitale teknologier de ulike informantene innebærer, til hvordan barnet eller de foresatte eventuelt forhandler omkring teknologiene og hva dette eventuelt innebærer. Ved siden av er det interessant å se på bruk av sosial/digital teknologi for aldersgruppen 8-10 år i sammenheng med hva de foresatte selv gjør og tenker omkring dette. De funn jeg anser som hensiktsmessig siteres med utdrag fra transkripsjonene. Jeg har valgt å presentere mange, da jeg mener dette gir gode beskrivelser omkring viktige områder i de ulike kategoriseringene. I tillegg viser det en autentisk stemme som gir et innblikk i intervjusituasjonen og møtet med de respektive informantene.

6 Presentasjon av funn

I denne delen vises det til funn som er gjort ut fra de ulike datainnsamlingene. Først vil kapitlet starte med avsnitt hvor barnas intervjuer beskrives, deretter presenteres funn fra de foresatte. Det er intervjuet fire barn og to foresatte i denne masteroppgaven.

I gjennomgangen av transkripsjonene startet analysen med ulike valg av koder tilknyttet begrepene i ANT, som deretter ble formet til temaer. Det fremkom tre forskjellige kodegrupper fra dette arbeidet. Som igjen er tilknyttet forskningsspørsmålene for oppgaven.

1. Digital teknologi – Hvilke digitale teknologier besitter barn og foresatte i en familie, og hvordan bruker de det?
2. Forhandlinger – Hvordan forhandler barn og foresatte i en familie om bruk av digital teknologi?
3. Sosial-digital teknologi – Hvordan forholder barn og foresatte seg til sosial – digital teknologi i dag?

Kapitlet er organisert etter inndelingen over, hvor barnas presentasjoner gjengis først, deretter de foresatte, til sist vil det foreligge en sammenfatning av hovedfunn.

I presentasjonene vil de sitatene som er valgt tydeliggjøre hovedpoenget i teksten og underbygge de tolkningene som gjøres av materialet (Malterud, 2011). Tolkninger er en sentral del av kvalitativ forskning (Malterud, 2011) og vil være viktig for å finne mønstre i de ulike funnene som er gjort. Disse funnene som vil legge grunnlaget for neste del, hvor tolkningene drøftes og knyttes opp mot de ulike teoretiske perspektiver i ANT.

6.1 Empiriske funn - barn

Det har deltatt 4 barn i denne forskningen. Empiriske funn som tydeliggjør tolkningene av funn er presentert og vil drøftes i neste del.

6.1.1 Digital teknologi

Hvilke digitale teknologier besitter barn i en familie, og hvordan bruker de det? Denne kodegruppen omhandler hvilke digital teknologi barna har erfaring med og hvordan de velger å bruke denne teknologien. Den vil også kunne si noe om hvilke teknologier de eventuelt bruker mest og hvordan disse er tatt i bruk. En oppsummering av hvilke digitale teknologier og applikasjoner barna bruker er oppsummert i vedlegg 5.

Datautdrag fra informant 1, Lars (8 år).

I intervjuet kan Lars fortelle at han har mange ulike teknologier (Se vedlegg 5), blant annet Playstation på hytta. Han sier det er ekstra gøy når han kommer på dit for «Ja, jeg har mange spill». Ut fra det informanten beskriver har han mye erfaring med digital teknologi både hjemme og på skolen. Å spille spill gjør han stort sett offline og mye på mobiltelefonen, men han bruker digital teknologi hver dag etter skolen. I tillegg spiller han av og til sammen med pappa, på pappa sin PC. Han forteller at pappa sier at han er veldig flink, til og med flinkere enn han. Under intervjuet kommer det frem at mor har spilt dataspill tidligere i livet, men at Lars har en bror som ikke er så glad for å være på skjerm som faren og han selv. Da må mor finne på andre ting med lillebroren. Ved å ha foreldre som selv har spilt og som fortsatt spiller dataspill, kan dette være medvirkende årsak til også tilgang til mange ulike teknologier i familien og åpenhet for bruk av teknologi hver dag på fritiden. Lars bruker mobiltelefonen aller mest til Spotify og Youtube, og når jeg spør om hva som er favoritt appen, sier han «Ja, veldig, veldig» til å se på Youtube. Selv om Lars har mange ulike teknologier er det som sagt mobiltelefonen han bruker mest, dette kan ha med dens mobilitet å gjøre. For han er digital teknologi oversatt til å være med på å bidra til å kunne bli underholdt og slappe av og sier selv; «Det gjør jeg, det er ikke sjeldent» om at han slapper av med en skjerm.

iPad bruker han kun til lekser, og bytter til mobil når skolearbeidet er gjort. Teknologiene har for Lars klare bruksområder der iPad har en helt annen rolle enn de andre teknologiene. Denne avgrensningen er så tydelig, hvor iPad ser ut til å være representant for skole og jobbing, mens de andre teknologiene han har er til underholdning og avslapning. Det skal også sies at dette var en gutt som synes skole var litt vanskelig og hadde en del uro i kroppen. Hvorvidt en slik tydelig avgrensning av bruksområder til teknologi kan ha sammenheng med

hva skole representerer for han er imidlertid viktig å ha kunnskap omkring. Han bekrefter at han liker å spille når han slapper av.

Datautdrag fra informant 2, Per (8 år).

Av egen digital teknologi forteller Per at han har noe, men ikke så mye som andre har. Han har ikke egen PC, men låner mamma sin ved hjemmeskole. Før fikk han låne iPad av pappaen sin. Det er noe uklart hvorfor han ikke får låne den nå, men tidligere spilte han Brawl Stars, Minecraft og Roblox. Han er glad i å høre på musikk og lydbok på Sonos, og det gjør han nesten hver dag. Per har ikke egen mobiltelefon og sier selv, «Jeg har ikke engang telefon». I ordlyden under intervjuet opplevdes det som om dette var et savn og at han følte et utenforskap overfor sine venner. Han visste ikke helt hva de snakket om på skolen og ønsket seg veldig en telefon for å være med på det de andre gjorde. Mor har sagt at han eventuelt bare får en telefon til å ringe med, men ikke til å spille på, altså ingen smarttelefon. Senere i intervjuet tar han opp dette igjen og sier:

Per: Nei, jeg har ikke ennå min egen telefon. Eller egen iPad.

Intervjuer: Nei, men ønsker du deg noe sånt, kanskje?

Per: Jeg har ikke mitt eget telefonnummer.

Det er tydelig at mobiltelefon er viktigere enn alle andre teknologier og et savn hos Per.

Datautdrag fra informant 3, Line (9 år).

I intervjuet forteller jenta at hun har egen telefon som hun fikk da hun var åtte år. Hun bruker telefonen mest når hun skal slappe av og kose seg, men hun har også Playstation og Nintendo Switch. Hun bruker iPad og Chromebook som hun har fått av skolen til kun skolearbeid, «Men aldri i helgene». Når jeg spør om hun har sett de digitale robotene før, svarer hun «Ja, jeg har egentlig flere digitale roboter inne på rommet mitt». Hun forteller at noen har hjul og at noen har bein og forklarer videre om hvordan hun har lekt med dem:

Ææm, egentlig så prøver jeg masse kult. Som for eksempel en gang så fant jeg en

liten sånn, æm, liten sånn på en måte. Som jeg sparka som fotball, så prøvde jeg

liksom å styre vekk en to robot, så de liksom spilte fotball mot hverandre (Line 9 år).

Hun liker å høre på musikk og forteller at hun er mer glad i Chromebook enn iPad og sier at hun kan «sjekke på program, for eksempel tegneprogram og maleprogram. Jeg liker veldig godt å tegne og male, sånn jeg kan gjøre mer på Chromebook».

Line har mange digitale teknologier hjemme og erfaring med det meste jeg viser henne av teknologier og apper på bildene jeg har. Hun virker til å ha et naturlig forhold til teknologiene og bruker det til underholdning, men også skolearbeid.

Datautdrag fra informant 4, Mia (9 år).

Mia har ikke egen mobiltelefon, men familien har Nintendo Switch som hun spiller på sammen med lillebroren sin. Hun var godt kjent med streaming fra Apple-TV og ser på ulike kanaler der. Familien har en felles iPad med Spotify, men hun har også en skole-iPad som hun bruker til Youtube og lekser. Hun hadde også fått PC av pappaen sin, der hører hun også på musikk, tegner og skriver.

Da hun får låne telefon av mamma eller pappa sier hun: «Da får jeg mest lov å spille da», men hun forteller videre at «Hmmm....av og til. Da det var hjemmeskole da....fikk jeg lov til å ringe vennene mine, eller moren demmes da. Også snakka jeg med dem».

6.1.2 Forhandlinger

Hvordan forhandler barn og foresatte om bruk av digital teknologi?

Denne kodegruppen omhandler hvilke forhandlinger eller grensesettinger barn har eller opplever ved bruk av teknologien hjemme.

Datautdrag fra informant 1, Lars (8 år).

Lars virker til å være vant med å forholde seg til grenser, spesielt omkring aldersgrenser og innhold i det han ser på. Når jeg spør om mamma og pappa er strenge på grensesetting og om det er diskusjoner hjemme, da svarer han «Nei, ja, kanskje det» og i tillegg sier han plutselig

«Jeg kan love deg at jeg ikke er på feil aldersgrense» og viser at han har tydelig respekt for aldersgrensene som er satt. Når jeg spør om mobilen hans er med til matbordet, svarer han: «Hvis vi ikke legger dem fra oss, da blir mamma ordentlig sint».

Lars fikk tidlig mobiltelefon og nevner at han allerede har hatt det i flere år. Denne gutten har forholdsvis frie tøyler i forhold til tidsbruk, å spille offline-spill og fysisk sted i huset han kan spille. Han er aller helst i senga si alene, men bruker også stua og andre steder i huset. Han er ikke opptatt av å ringe med telefonen og den er heller ikke med på skolen som en trygghet for å nå foreldre på skoleveien, da legger han den igjen hjemme. Lars og familien er glad i å spille Pokemon, da kan han slå på 4G og han sier at «da får vi frisk luft».

Lars har lov til å bruke skjerm før han gjør lekser og opplever liten kontroll av grensesetting i hjemmet. Han nevner derimot at han ikke får lov til å ha Fortnite, men det er fordi han kan snakke med folk han ikke kjenner. Det nevnes ingenting om voldelighet i spillet eller anbefalt aldersgrense på 12 år.

Datautdrag fra informant 2, Per (8 år).

Når jeg spør gutten om hvor ofte han tenker at han spiller, sier han: «Jeg spiller bare på lørdag og søndag». Da får han lov til å spille to timer av gangen. Da jeg spør om foresattes bruk av telefon rundt middagsbordet, sier han at «Pappaen min gjør det noen ganger, ja, ja litt ofte da». Tidlige har vi hørt at gutten ønsker seg mobiltelefon mer enn noe annet, men at han eventuelt skal få en eldre modell som kun er til å ringe med. Han forteller at han kan høre på lydbok eller musikk når han kjeder seg.

Datautdrag fra informant 3, Line (9 år).

Line sier hun ikke får lov til å være på Youtube uten tilsyn og har heller ikke fått Tik Tok som mange av hennes jevnaldrende har. «Jeg får ikke lov til å ha Tik Tok på grunn av det var en mann som skøyt seg selv i hodet», sier hun. Jenta er også redd for å oppleve slikt og setter grenser for seg selv. Hun sier hun heller ikke ville hatt denne appen om hun fikk lov, og er

også skeptisk til Youtube fordi hun er redd for å oppleve skumle ting. Da jeg viser ikonet til Youtube sier hun:

Line: Egentlig har jeg og det, men jeg får ikke lov til å se på det uten at mamma og pappa er med.

Intervjuer: Nei mm, så de setter grenser for deg i forhold til hva du får lov til?

Line: Mm.

Intervjuer: Du kan ikke gjøre akkurat som du vil? Visst du er på Youtube, hva ser du på da? Hva liker du?

Line: ...Visst jeg er på Youtube, egentlig så er jeg bare på Youtube med mamma og pappa, siden det er bare da jeg får lov.

Intervjuer: Mmm.

Line: Men da ser jeg...sånn, em, sånne folk som greier ting.

Videre forteller hun at hun var en av de første som fikk telefon i klassen sin, men har begrensninger på kun tre kontakter i abonnementet sitt. Dersom hun skal ha tak i venner må hun benytte Facetime, forteller hun. Line har foresatte som setter grenser for innholdet i digitalt bruk, men ikke like mye ved tidsbruk. Det er fritt når det gjelder å se på TV om morgenen og i helgene. Om det sier hun: «Ja, det får jeg lov til». Hun er aldri på digitale medier ved matbordet og svarer: «Jeg sitter aldri og ser på tv'n eller iPaden eller telefonen imens vi spiser».

Datautdrag fra informant 4, Mia (9 år).

Mia forteller at hun har mange grenser hjemme. Hun opplever at det er grenser i form av at hun må gjøre lekser før hun kan slå på tv.

Får egentlig, vanligvis ikke lov til det. Vanligvis pleier jeg å gjøre lekser først. Jeg må bruke iPaden min for å finne ut hva jeg skal gjøre da. Da får jeg lov til å leke, men det er ikke alltid jeg får lov til å se på TV da. Nå er det jo desember, da ser vi på julekalenderen på TV. Det blir litt hver dag (Mia 9 år).

Det er grensesetting for spilling av Nintendo i ukedagene: «Det er mest i helgene. Da får vi mest godteri og får se på ting. Også får vi spille på Nintendo, men ikke i ukedagene. Siden det blir litt for mye skjerm», sier hun.

Hun oppfatter at foreldrene har lov til å være på telefonen under måltider. «... spesielt meldinger, såne viktige fra jobben». Hun er opptatt av at det er bra at foreldrene har grenser for henne, ellers mener hun det ville gått helt galt:

Jeg hadde jo vært lenge oppe og så hadde jeg sett litt mer på TV`n. Men til slutt hadde jeg sikkert angret meg, fordi jeg hadde jo. -Å nei, nå har jeg glemt leksene mine. Hva skal jeg gjøre? Ja, det er greit at mamma og pappa hjelper meg. Så jeg ikke går helt over styr (Mia 9 år).

6.1.3 Sosial- digital teknologi

Hvordan forholder barn seg til sosial - digital teknologi i dag?

Denne kodegruppen omhandler hvordan barn forholder seg til bruk av sosial - digital teknologi. Både med tanke på ulike tradisjonelle sosiale medier, men også ved kontakt med venner via videochat, mobiltelefon og digitale spillenheter.

Datautdrag fra informant 1, Lars (8 år).

Når hele familien skal kose seg sammen ser de på TV, selv om broren ikke er så glad i det. Da jeg spør om familiemedlemmene «multitasker» og gjør litt forskjellige ting under filmen som å se på mobil, eller iPad, svarer han: «Nei, det skjer ikke» og tilføyer, «jopp, nei, det skjer bare aldri». Lars spiller på Nintendo Switch eller er på telefonen når han er sammen med venner, og sier i intervjuet: «Jeg tror vi spiller og tar med telefonene. Eller så spiller vi bare på Nintendo Switchen». Han har ingen erfaring med sosiale medier som Facebook eller Tik Tok og er heller ikke opptatt av å ringe venner på telefonen. Det kunne se ut til at mobiltelefonen kun ble brukt til underholdning. Det skal allikevel tas i betraktning at dette var en gutt jeg opplevde som noe ukonsentrert og litt opptatt av andre ting under intervjuet. Det kan derfor

hende situasjonen også har en annen side. Da foreldre gjerne gir barna sine mobiltelefoner av andre grunner bare til å spille på.

Datautdrag fra informant 2, Per (8 år).

Bruk av digital teknologi er i denne familien i høy grad styrt og bestemt av foresatte, både i innhold og tid. Likevel har Per kunnskap og erfaring med noe digital - sosial kontakt fordi familien bruker Facetime ganske ofte til å ringe familie i utlandet. Videre nevner han at de av og til ser på TV sammen og sier: «Ja, det har vi gjort», «en gang så vi Helan og Halvan», «Ja, og Mr. Bean. Når det var nyttårsaften». Han nevner også at han ikke får fulgt med på julekalenderen, dersom han ikke er hjemme på kvelden. Da jeg spør om han har erfaring med å spille spill eller se på film med andre, eller at det er flere venner som sitter foran en skjerm sammen. Da svarer han at:

Det har jeg bare gjort en gang i livet mitt. Ja, det var når jeg spilte med en venn av meg. Også spurte jeg om han kunne bli med hjem, også satt vi og spilte sammen litt. Det var hyggelig, bare at, det blei litt, jeg hadde bare en ting å spille på. Vi spilte på pappaen min sin iPad (Per 8 år).

Om familien bruker digital teknologi sammen, sier han: «Ææ, jeg tror det aldri har skjedd, det heller. Hele familien min har på en måte, mer. Hele familien har ikke spilt».

Datautdrag fra informant 3, Line (9 år).

Line pleier å sende meldinger til venner på mobilen eller så lager hun avtaler med dem på Facetime. Hun sier at hun sjelden ser på TV med lillebroren sin alene, men i så fall med hele familien. «Mm, egentlig ser jeg aldri på TV bare med Nils, men jeg ser egentlig, visst jeg ser på TV ser jeg filmer med mamma og pappa og Nils». Hun nevner også at familien har et treningsspill på Nintendo Switch som heter Ring Fit: «Æ ja, vi har et spill som heter Ring Fit. Det spiller vi sammen, men det er det eneste vi spiller sammen».

Datautdrag fra informant 4, Mia (9 år).

«Vi leker mest sammen da, men eller så er vi sammen på skjerm». Hun setter pris på å være sammen og se på TV med familien. «Ja, det er jo litt deilig å slappe av og være sammen på sofaen og se på noe». Hun nevner ikke noe digitalt sammen med resten av kjernefamilien, men bruker videochat med familie i utlandet. Mia har ikke egen telefon eller tilgang til sosiale medier.

6.2 Empiriske funn – foresatte

Det har deltatt 2 foresatte i denne forskningen. Empiriske funn som tydeliggjør tolkningene av funnene er presentert og vil drøftes i neste del.

6.2.1 Digital teknologi

Hvilke digitale teknologier besitter foresatte i en familie, og hvordan bruker de det. Denne kodegruppen omhandler hvilke digitale teknologier foresatte har erfaring med og hvordan de bruker disse. Den vil også kunne si noe om hvilke teknologier de eventuelt bruker mest og hvordan disse er tatt i bruk. I tillegg vil de foresatte kunne fortelle om hvilken foreldrerolle de har tatt i oppdragelse av barn i en digital samtid.

Datautdrag fra mor til Per, informant 5.

Moren til Per har selv smarttelefon og iPad. Smarttelefonen bruker hun til det meste, blant annet å høre på lydbøker, lese aviser, se film, vippse penger, finne informasjon og sier «Egentlig alt. Skremmende nok!.. Bussbilletter. Ja, litt sånn». Hun sier videre at hun har en Facebook-konto, men bruker den ikke aktivt. Hun leter også på Google etter spill til barna eller så bruker hun nettsiden Barnevakten.no for å finne passende spill. Familien har TV som hun antok var en selvfølge at alle har og sier «Gjelder det og?». På jobb er hun avhengig av PC og bruker den hver dag. Hun sier selv hun bruker teknologier til det meste både på fritiden og på jobb. Da hun får spørsmål om hun synes digital teknologi er positivt, svarer hun:

Ja, det gjør jeg absolutt. Livet blir jo mye mer lettvent. Bussbilletter, matbestillinger, deler informasjon. For ungene synes jeg vi kan gå og se tyske filmer og høre på tyske bøker. At vi har tilgang på et annet språk eller en annen verden hjemmefra. Spesielt når man ikke kan reise. Det er absolutt fordeler. Avis, du har ikke alle de papirene. Du har tilgang til all informasjonen du kan tenke deg. Mange fordeler der.

Hun ser mange ulike fordeler med de ulike teknologiene og hver for seg har de sin egen agens. Da hun får det motsatte spørsmålet om det er noe negativt med digital teknologi, svarer hun:

Negativt tenker jeg at man fortsatt har for lite erfaring kanskje. Spesielt med de ungene tenker jeg, at de kommer bort til ting som ikke er for deres alder. Som for eksempel Youtube. De skriver inn noe ting så kommer de bort i noe som kan skremme de også går det så fort. Det går så fort at de allerede har sett noe eller hørt noe som jeg ikke synes de burde høre, som selvmord eller spiseforstyrrelser eller disse tingene. Så er det så mye. Det er litt sånn informasjon overflow. Det finnes så mange apper, så mange spill. Å finne en god en som ungene liker, som deres venner liker. Det tenker jeg er utfordrende. Og senere med sosiale medier, vet jeg lite om det. Ingen Instagram-konto, ingen Tik Tok. Så det tror jeg blir vanskelig når han største for første gang får mobiltelefonen sin. Hvordan kan vi hjelpe han og bruke den på forsvarlig måte (Mor til Per).

Mor viser en beskyttende holdning ovenfor barna sine med bruk av digital teknologi. Hun holder igjen og er noe bekymret for påvirkningen dette har på barna, men er klar over at det er grenser for hvor lenge hun kan holde igjen, spesielt til Per som er eldst.

Datautdrag far til Mia, informant 6.

Far bruker digital teknologi i høy grad. Spesielt bruker han mobiltelefonen både til fritid og jobb, han nevner også at han bruker datamaskinen utrolig mye. Privat er han noe aktiv på sosiale medier med familie i utlandet, i tillegg liker han å se nyheter fra hjemlandet sitt på TV. Han forteller videre at han ser mest på Netflix, sjelden vanlig TV.

Han styrer flere teknologier hjemme i huset med telefonen. Både lyd, lys og varme, og sier; «Så bruker vi apper til lys og strøm og bilen. Vi varmer bilen hver dag før vi kjører. Jeg bruker app for alt nå egentlig. Når vaskedama kommer så trykker vi bare på en knapp for å lukke opp døra. Vi trenger ikke å gi ho en kode». Far er veldig positiv til digitalisering og ser flere fordeler ved det, både for han selv og barna. Slik som at det er mindre å bære på, man vet hvor man har papirer og det er lett å sende beskjeder mellom mennesker. Teknologien har overtatt mange av de tidligere manuelle oppgavene i huset, til og med husarbeid og styring av lys og oppvarming og huslås via app.

Hjemme har de også kjøpt en prosjektor til å vise film med, den opplever han som praktisk i forhold til at skjermen kan deles og at man kan vise to ting på en gang «Ja, vi kjøpte en veldig bra HD-prosjektor for å se på film. Så det er en knapp på fjernkontrollen som heter-split, så da deler skjermen seg. Det er veldig praktisk (Far til Mia).

I foreldrerollen virker far bevisst og har klare tanker for bruk av teknologien de har i hjemmet. Han verdsetter lek ute, idrett og venner i høyere grad uten teknologi, fremfor med lek med teknologi.

6.2.2 Forhandlinger

Hvordan forhandler barn og foresatte om bruk av digital teknologi?

I intervjuet er forhandlinger oversatt til grensesetting omkring bruk av digital teknologi med barna sine og eventuelt tanker de har omkring sitt eget bruk. I ANT vil betydningen forstås som agensen artefaktene har og påvirker de forskjellige aktørene. Denne fortolkningen forklares senere i analysedelen.

Datautdrag fra mor til Per.

Foresatte har veldig ulik holdning til digital grensesetting hjemme. Far synes det er kjekt med dataspill og hun er streng. Hjemme bruker barna digitale verktøy mest til spilling, se på video, eller TV, men de har strenge regler. Aldri i ukedager og kun 2 timer på lørdag og søndag etter frokost.

Sønnen på 8 år har ønsket seg telefon siden 1. klasse, men skal kanskje få det i 5. klasse, «men det blir ingen smarttelefon». Hun imøtekommer på ingen måter sønnens ønsker, i hovedsak for å beskytte han. Hun tenker selv at hun skåner sønnen for å få negative opplevelser på nett, samtidig som hun selv er avhengig av å bruke digital teknologi mye.

Hun forteller imidlertid allikevel overrasket over hva barna kan og forteller at når hun fortalte sønnen at dette intervjuet skulle foregå på Zoom, da visste -Per med en gang hvor man skulle skru på mikrofonen, selv om han aldri hadde vært på Zoom tidligere. Hun synes videre det er vanskelig med eget bruk og grensesetting for barna fordi som hun sier. «De fleste er jo veldig begeistret for alle de digitale tingene, det tenker jeg og visst man da av og til er litt skeptisk, da er det litt vanskelig. Også at man begrenser skjermtid». Hun er også skeptisk til skoler som innfører iPad allerede fra 1. klassen. Hun mener barn lærer seg teknologien senere uansett og om barn får iPad i skoletida.

Selve grensesettingen ovenfor barna føler mor går greit, fordi barna opponerer ikke eller utfordrer henne i liten grad i de grensene hun setter, men allikevel er det vanskelig å finne gode pedagogiske spill som faller i smak hos barna, eller at det koster penger sier hun. Hun sier videre at hun «opplever det som ubehagelig» med reklamen og synes det er vanskelig å forklare barna innholdet i det. Egentlig ønsker hun bare at barna ikke skal like spillene og ville gjøre noe annet «Så håper de blir trøtt og vil gjøre noe annet». Barnevakten. no, oppleves som en trygg arena og hente tips om spill fra. Der andre voksne har spilt spillet og vet aldersgrenser, samt ser fordeler og ulemper med spillet. Hun er generelt mot Fortnite, men er klar over at det er barn i sønnens klasse som får spille dette. På foreldremøtet har hun prøvd å snakke med de andre foreldrene om grensesetting, men synes ikke hun får så mye forståelse og tenker det kan ha en sammenheng med at de er eldre enn mange andre foreldre og spiller

heller ikke selv. «Sønnen min kan gjerne spille hos dem, men hvis det er Fortnite synes jeg det ikke er greit».

Mor uttrykker at hun gruer seg og regner med at det vil bli enda større utfordringer med sosiale medier når barna blir eldre, men også farer som mobbing på nett og at man aldri har fri. Hun er bekymret for at det er ting vi ikke vet som f. eks overvåkning. Med smartklokker kan vi jo se hvor barna er, og vi kan nå de over alt. «Det er kanskje litt trist at det er sånn». Hun er også bekymret for at det digitale tar over for håndverk og aktivitet, og at barna mister interesse for det vi hadde før. Videre er hun bekymret for at vi ikke vet nok om forskning på barn og babyer på skjerm. Mor gruer seg for når barna blir større. «For da må vi og sette oss inn i nye ting og finne ut av det og sier: «Det kan bli en utfordring». Ved matbordet er det absolutt ikke lov med digital teknologi i denne familien og foreldrene har da telefonen på lydløs.

Datautdrag far til Mia, informant 6.

Det er klare grenser i familien for barnas digitale bruk. Foreldrene har oppsyn når barna er på Netflix og Tik Tok. Familien er på Tik Tok kun for å holde kontakt med kusiner og fetter som bor andre steder i verden. Barna har ikke egen telefon, men skal få det når de blir 10 år. Mia og lillebroren kan høre på musikk så mye de vil og musikken finner de frem på Youtube- kids på iPaden. Barna ser stort sett kun på TV i helgene. De har en fast regel om at barna kan se på TV fra fredag kl. 16 til søndag kl. 16.

Det vi gjør, at i helgen får de for 2 timer, så to timer pause, så kan de gå på igjen 2 timer også videre. Det er ikke hele helgen. Det er begrenset også. Men vi ser at det ikke er noe konflikt der. Det går veldig fint egentlig (Far til Mia).

Far opplever at barna fortsatt er flinke til å leke med både hverandre, Playmo og Lego. Som foreldrene har de lite konflikter seg imellom i forhold til grensesetting.

Vi har hatt sånne regler nesten 10 år. Vi har ikke endret noe. Jeg vil si at -Sara (mor) bestemmer og jeg bestemmer. Vi snakker veldig sjeldent sammen før vi bestemmer noe. Og vice versa. Så visst en har sagt nei, så lønner det seg ikke å spør den andre (Far til Mia).

6.2.3 Sosial- digital teknologi

Hvordan forholder foresatte seg til sosial- digital teknologi i dag?

Datautdrag fra mor til Per, informant 5.

Siden mor ikke er norsk, holder hun mye kontakt med familien sin via videofunksjonen på iPad eller telefonen. Hun sier ikke hvilken applikasjon hun bruker til det, men med venner er det telefonkontakt, eller meldinger. Hun sier selv at hun er flinkere enn foreldrene sine på PC, og at hun nok må innse at neste generasjon alltid vil ligge litt lengre fram. Hun bruker ikke sosiale medier aktivt selv, men har en konto på Facebook.

Barna har ikke tilgang på sosiale medier, men er med å bruke videochat med familien når de ringer hverandre.

Datautdrag fra far til Mia, informant 6.

«Vi har familie overalt i verden. Så det er en bra måte å dele bilder og kommunisere med hverandre. Så det er stort sett sånn jeg bruker Facebook og WhatsApp og ja alle di appene».

Ved spørsmål om digital teknologi har vært positivt for familien svarer far at «Det har påvirket oss mye i dag. Men også på en bra måte fordi vi klarer å kommunisere mye lettere egentlig. Det går veldig mye fortere». Om det er noe som er negativt med digital teknologi, nevner han videre at han synes noen han har lett for å eksponere seg selv og familien sin. Som for eksempel at venner som er syke eller ute på reise legger det ut på sosiale medier.

Vi har fortsatt mange naboer som hver gang de er på hotell eller ta fly, tar bilder av alt. Jeg skulle aldri ha skrevet hvor jeg reiser og når jeg reiser til alle sammen. Jeg synes det er litt for mye info. Men jeg så på Facebook en person jeg kjente som hadde kreft som vi måtte hjelpe. Det er ting som er litt spesielt synes jeg (Far til Mia).

6.3 Sammenfatning av funn

Sammenfatningen er bygget opp omkring de beskrivelsene og forklaringene barna og de foresatte har presentert i intervjuene. Hovedpoenget var å finne svar på problemstillingen «Hvordan blir ulike digitale teknologier brukt i barnefamilier?». Funnene ble delt inn i tre deler, sortert etter kodegrupper hvor fellestrekk og tydelige ulikheter blir presentert etter funn hos barna, deretter funn hos de foresatte. Dette er gjort på denne måten for på best mulig måte kunne svare på problemstillingen i denne masteroppgaven, samt holde en god struktur slik at leseren kan se de nødvendige sammenhengene.

1). Digital teknologi – Hvilke digitale teknologier og applikasjoner besitter barn i en familie, og hvordan bruker de det?

Hvilke digitale teknologier/ applikasjoner de ulike barna familiene bruker er listet opp i vedlegg 5.

Av de fire barna som har deltatt i forskningen i denne oppgaven har det gruppert seg to retninger. Lars og Line viser bredere erfaring enn informant Per og Mia. Lars og Line har skole-PC/iPad og bruker i også mere tid på de ulike enhetene. I tillegg har både Lars og Line mobiltelefonen som er viktig for de begge i hverdagen hjemme. De bruker mobiltelefon først og fremst til å konsumere/ slappe av. Disse to barna har også digitale roboter de leker med, noe ingen av de andre har kjennskap til. Per og Mia virker til å ha mindre kjennskap og kunnskap om digitale teknologier og applikasjoner. Per har ikke skole-PC eller iPad og ingen av de har mobiltelefon, men både Per og Mia ønsker seg dette veldig, mer enn noe annen teknologi.

Alle barna virket opptatt av å lytte til musikk, og eventuelt lydbok via internett. Dette velger både Lars, Per, Line og Mia når de skal slappe av, og ingen av de har regler for hvor mye de kan bruke applikasjoner som Sonos, Spotify eller Storytel. Jentene er også opptatt av å gjøre andre aktiviteter på skjermen som ikke omhandler spill. De liker spesielt godt å være på tegne og male program.

Ingen av informantene sier de bruker sosiale medier, kun informant 3 har brukt Tik Tok under oppsyn av voksne, men alle barna snakker mest om Youtube som en applikasjon som de slapper av med og som de bruker mye når de har lov.

Som et fellestrekk bruker barna i dette prosjektet digital teknologi hjemme til fritid og avslapningsaktiviteter. De er alle glade i å lytte til lydbøker og musikk ved en av teknologiene de har tilgjengelig. Teknologier kan se ut som i mindre grad er i bruk til kunnskapsinnhenting, informasjon og sosiale medier. Foreløpig har ingen brukt sosiale medier. Ulikheter kommer frem ved at to av barna (Lars og Line) som har egen mobiltelefon og egne roboter, de kan også nevne flere applikasjoner og det kan se ut som familiene deres har et større utvalg av teknologier hjemme.

1). Digital teknologi: Hvilke digitale teknologier besitter foresatte i en familie, og hvordan bruker de det?

Hvilke digitale teknologier og applikasjoner de foresatte bruker er ikke listet opp, slik som for barna. I hovedsak er det mobiltelefon, PC og iPad som er de aktuelle enhetene, og et stort ulikt antall applikasjoner. I hovedsak nevner begge de foresatte mobiltelefonen som en absolutt nødvendighet hvor de bruker den til avslapning for å sjekke sosiale medier, se nyheter eller bare «scrolle», men den brukes også mye til kommunikasjon med andre, organisering og informasjonsinnhenting.

Far til Mia kan fortelle at familien bor et Smarthus hvor huslås, varme, lys, kommunikasjon med bilen osv. er styrt fra en applikasjon på mobiltelefonen.

2). Forhandlinger – Hvordan forhandler barn i en familie om bruk av digital teknologi?

Alle de fire informantene hadde absolutt grenser for bruk av digital teknologi, men på ulik måte. De viste seg at alle barna hadde et tydelig forhold til å holde seg innenfor aldersgrenser på spill, filmer og sosiale medier.

Det var svært ulikt når og hvor barna fikk bruke de ulike digitale teknologiene. Lars og Line fikk spille og se på TV alle ukedager, men Lars fikk også tillatelse til å spille eller se TV, eller Youtube før han hadde gjort lekser. Per og Mia fikk ikke se på Tv i ukedager, men noe i helgene, men da maks to timer av gangen før en pause. Det var klare regler for alle fire barna hvor de ikke får lov å ha med digital teknologi til måltider, allikevel sier alle de fire barna at de foresatte ofte gjorde dette selv.

Funnene i kodegruppe 2 viser at barna som selv er opptatt av grenser og velger å holde seg til grensesettingen. De virker ikke til å forhandle om mer tid eller nye spill, men Per og Mia som enda ikke har mobiltelefon virker til å ha ønske om å få mobiltelefon som et aktuelt tema ovenfor sine foresatte.

2). Forhandlinger: Hvordan forhandler barn og foresatte om bruk av digital teknologi?

Begge foreldrene har tydelige gjennomtenkte tanker omkring grensesetting for barna sine. De har satt grenser for når barna skal få mobiltelefon, tidsbruk på de ulike enhetene og aldersgrenser på de ulike plattformene. Informant 5- foresatt til Per viste også bekymring omkring negative påvirkninger barna kan bli utsatt for i f. eks reklame.

3). Sosial- digital teknologi – Hvordan forholder barn seg til sosial – digital teknologi i dag?

Funnene i denne kodegruppen viser at ingen av barna har sosiale medier selv enda, de vet også lite om navn på bildene jeg viser fra konkretiseringsmaterialet om Facebook, Snap Chat og Instagram. Det er imidlertid TV som er barna og familiens sosiale samlingspunkt. For å komme i kontakt med andre via digital teknologi bruker Lars og Line telefonen, men det er kun få kontakter som er knyttet opp i abonnementet. Line bruker gjerne videochat i tillegg dersom hun skal ha tak i venner. Videochat er også godt kjent for Per og Mia, da de bruker dette mye til å holde kontakt med familie i utlandet. Lars og Line bruker også digital teknologi til å være sammen med venner og familie via aktivitetsapper som Pokemon Go og treningspillet Ring Fit, men informant Lars er også mye sammen med faren sin og gamer.

Tradisjonelle sosiale medier er totalt fraværende hos disse fire informantene. TV er stedet barna er mest sosiale digitalt med resten familien. Foruten noen aktiviteter og spill med

foreldrene. Videochat har en viktig rolle for barna, både for å holde kontakt med familie i utlandet, men også for å kontakte venner.

3). Sosial- digital teknologi: Hvordan forholder foresatte seg til sosial- digital teknologi i dag?

Begge de foresatte har kontakt med familie fra utlandet via videokonferanse verktøy. De har også blant annet sosiale medier som Facebook selv, men er ikke veldig aktive brukere selv. De bruker TV som sin sosiale arena når familien skal gjøre noe digitalt sammen. Slik det kommer frem i intervjuene spiller ingen av de foresatte digitale spill, eller er i andre sosiale forum på nett, annet enn Facebook. Det er mobiltelefonen som er kommunikasjonsmiddelet som brukes mest og som er viktig for å nå andre og være sosiale i hverdagen. iPad bruker de til å slappe av med alene f. eks på en sofa.

7 Diskusjon av funn

Hensikten med denne oppgaven er å forstå mer om «Hvordan blir ulike digitale teknologier blir brukt i barnefamilier i dag?», med hovedfokus på barn mellom 8 – 10 år og deres foresatte. Forskningsspørsmålene er utgangspunktet for den tredelte drøftingen, hvor både barna og de foresatte sees under ett nettverk. Drøftingsdelen er organisert som følger:

- 1). Hvilke digitale teknologier besitter barn og foresatte i en familie, og hvordan bruker de det?
- 2). Hvordan forholder barn og foresatte seg til sosial- digital teknologi i dag?
- 3). Hvordan forhandler barn og foresatte om bruk av digital teknologi?

Resultatet blir drøftet med utgangspunkt i problemstillingen, funn fra empirien og de teoretiske perspektivene i ANT.

7.1 ANT- Hvilke digitale teknologier besitter barn og foresatte i en familie, og hvordan bruker de det?

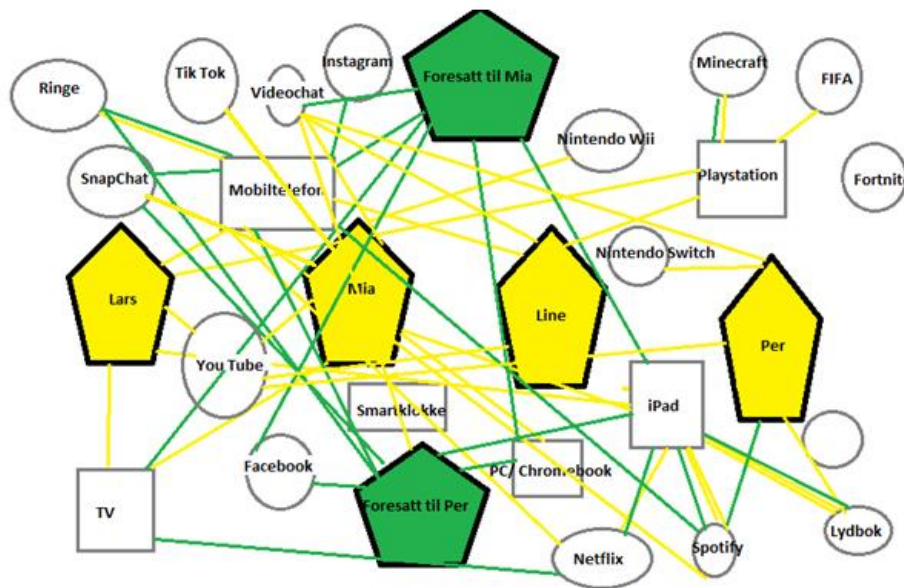
Gjennom de seks intervjuene i denne oppgaven er det notert ned en oversikt over hvilke digitale teknologiers som blir brukt hjemme av barna (Se vedlegg 5). De foresattes er ikke inkludert i oversikten, da dette ville blitt et enormt antall digitale teknologier og applikasjoner å liste opp. Nettverkskartet vist i figur 3 fremstiller en oversikt over foreldrenes mest brukte enheter og applikasjoner og er basert på hva som er oppgitt under intervjuene.

Fra ANT perspektiv vil de digitale teknologiene inngå i enhver families digitale nettverk, eller kun det enkelte individ sitt eget nettverk. Dette fordi ANT inkluderer det ikke- menneskelige på lik linje som det menneskelige (Latour, 2005) og verdsetter «alt» på lik linje. Et nettverk kan utstrekke seg og er et ikke-strukturert system (Latour, 2005), og på denne måten kan et nettverk bygges på og bli større, slik forskningen viser at bruk av IKT i husholdningen har gjort over mange år (SSB, 2020).

I metodedelen er et eksempel på min forståelse av ANT- nettverk illustrert (Se figur 2) ved at en hel familie er satt inn i et nettverk for hvilke digitale teknologier som er til stede, og hvilken betydning disse har for hver enkelt av aktørene- dvs. informantene, og de digitale teknologier og applikasjoner som aktanter. I denne delen er barna og de foresatte satt sammen i ett nettverk (Se figur 3).

Illustrasjonen viser det digitale nettverket for denne oppgavens forskning. Den grønne fargen illustrer aktøren- foreldrene, med tilsvarende grønne linjer til aktantene i deres digitale nettverk. På samme måte er barna som aktører farget med gult, og deres tilhørende aktanter linjert opp med gult. Linjene er her valgt til å ha lik tykkelse hvor relasjonen, agensen oversettelsen vil bli forklart i sammenheng med ANT senere i kapitlet.

En slik illustrasjonen over hvilke digitale teknologier barn og foresatte besitter i dag er i høy grad overforenklet. Informasjon som blir belyst i et intervju på 30-45 minutter, med de variabler som kan oppstå i en intervjusituasjon kan ikke fortelle alt. Slik jeg forstår ANT kan jeg allikevel ut fra nettverkskartet se hvilke aktører og aktanter som har sterk tilknytning for barna og de foresatte ved å se hvor mange relasjoner (linjer) den bestemte fargen treffer neste aktant med. Summen av treff mot en aktant, vil kunne fortelle om nettopp denne digitale teknologien eller applikasjonen brukes mer eller mindre av barn eller foreldrene i denne forskningsoppgaven. Dette vil kunne være med å svare på problemstillingen «Hvordan blir ulike digitale teknologier brukt i barnefamilier?».



Figur 3 ANT- nettverket viser et forenklet bilde av hvilke digitale teknologier familier besitter og hvordan de bruker det.

Ved å se på ANT- nettverket til de foresatte, viser det at de har både mobiltelefon, iPad og PC som aktuelle ikke- menneskelige aktører, men i motsetning til barna viser de lite bruk av spillemaskiner og Youtube. Hvilke aktanter som er med i utvidelsen av nettverket til foreldrene ser ut til å være noe bruk av sosiale medier, TV, Netflix, Spotify og lydbok, i tillegg er videochat en viktig aktant.

Ut fra informasjonen i intervjuene ble det tydelig at mobiltelefonen hadde sterk inskripsjon. Den er oversatt til å egne seg både til bruk for avslapning, jobb, kommunikasjon via mail, meldinger osv og at den «alltid» var i lomma. PC var i høyere grad oversatt til å relateres til jobb, imens iPad var gjerne en aktør oversatt til å slappe av, med omtrent de samme appene som på mobilen. For de foresatte kan det se ut til at hverdagen hjemme med digital teknologi preges av en blanding av bruk mellom underholdningsaktiviteter på nett og jobbrelatert arbeid på nett, hvor den absolutte hovedtyngden veier mot arbeid, organisering og informasjonsinnhenting. Årsaken til hvorfor overgangene mellom jobb og fritid kan se ut til å vaskes ut, kan ha sammenheng med inskripsjonen til spesielt mobiltelefonene.

Etter arbeidstid ser det ut som om de foresatte bytter ut enheten. I ANT kan dette beskrives som *enrollment* noe som gjerne bytter en PC med en iPad ved å skille på jobb og fritid, men

samtidig har de mobilen i lomma, og sier den er med på alt og at de bruker den til alt. Det kan se ut til at behovet for den fysiske avgrensningen og forståelsen av agensen til den digitale teknologien betyr mye, men at mobiltelefonen blir et slags mellomledd mellom både fritid og jobb pga dens sterke inskripsjon.

Til motsetning ser det ut til at barna *oversetter* de digitale teknologier mest til å være underholdning, avslapning og kos hjemme. Selv om barna også skiller på bruk av digital teknologi hjemme ved å *skifte ut* en enhet fra Chromebook eller iPad da de er ferdig med skolearbeidet. Dette kan ha en sammenheng med hvilke regler skolen har satt for hjemmebruk, men allikevel kan det være agensen Chromebook eller iPad har for det enkelte barnet som tydelig da ikke forbinder den bestemte enheten. Dette kan også ha en sammenheng med at barna opplever teknologien som en svakere *inskrripsjon* og at barna ikke *forhandler* med artefakten for å lære seg mulighetene som også finnes i den, da de allikevel har andre digitale teknologier med sterkere *inskrripsjon*.

Ved å se på ANT- nettverket til barna kan det se ut som de har flest relasjoner i retning iPad, Youtube, Netflix, Spotify og lydbok. Hvordan barna i denne oppgaven bruker disse teknologiene har gjennom intervjuene talt i hovedsak i en retning. Youtube og Netflix er en applikasjon for film, filmklipp og serier, og representerer slik jeg ser det aktører for underholdning, og har *agens* for hvile og avslapning. Spotify og lydbok kan også mest sannsynlig inngå under samme kategori, da dette omhandler å lytte til musikk eller lytte til bøker, gjerne dag på en iPad som familien har felles.

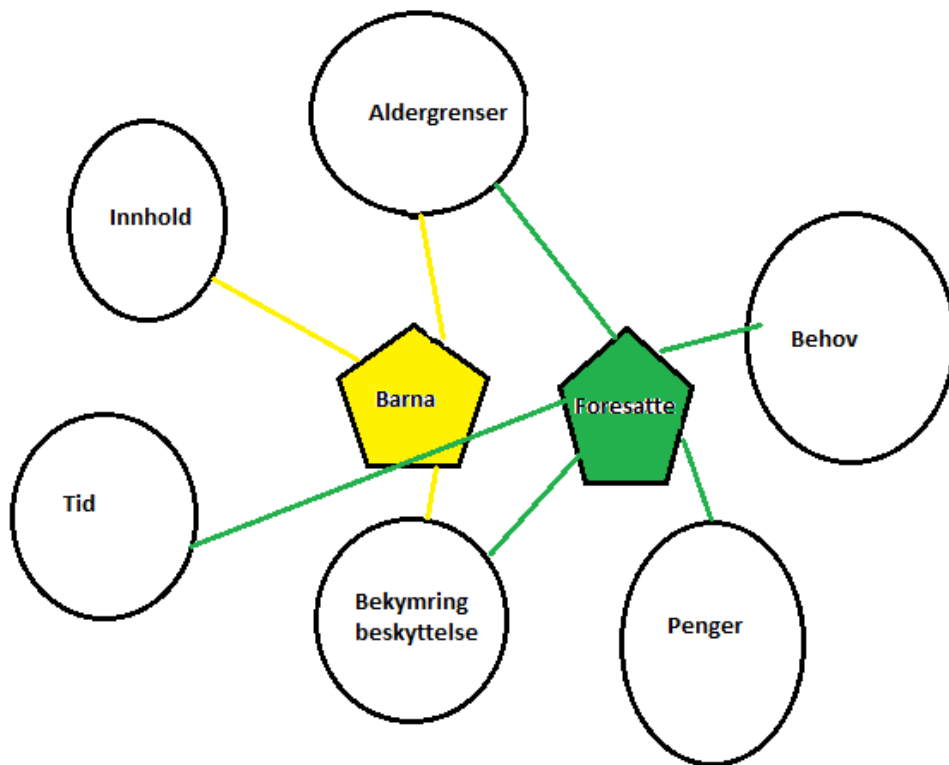
I denne oppgaven forteller barna at mobiltelefon er det klare førstevalget, dersom de enda ikke eier en. Imidlertid vil antakelig barna kunne se både anvendeligheten mobiltelefonen har for de foresatte og for venner som har fått dette verktøyet, og dermed ønske dette overført til seg selv. Slik det kan forstås kan mobiltelefonen være «broa» mellom bruk av digital teknologi på fritiden/ skole/ jobb pga *sterk inskrripsjon* er dens brukervennlig.

Knyttet til min forståelse og ANT nettverket ser det ut til at barna på en side har en mer begrenset tilgang til digital teknologi, og at det blir for det meste brukt til underholdning og

avslapning, samtidig som at de forholder seg til foreldre som omgås digital teknologi i en meget høy grad i sin hverdag. Dette gir hovedsvaret på problemstillingen «Hvordan blir ulike digitale teknologier brukt i barnefamilier?».

I ANT påvirkes ikke bare det ikke- menneskelige oss, men også det menneskelige på lik linje. Denne ulikheten mellom hvordan barn forholder seg til teknologien hjemme, kontra slik det ser ut til at voksne gjør i mange sammenhenger krever etter mitt skjønn en forståelse og ydmykhet for voksnes adferd hjemme. Fordi teknologien ser ut til å være til stede i «alle» hverdagslige aktiviteter, der foresatte har mange flere ulike digitale teknologier som styrer deres hverdag, kontra hva barna har selv. For barn vil det kunne være uoversiktlig å vite hva foreldrene bruker teknologien til på et gitt tidspunkt, da det kan være vanskelig å se om foreldrene jobber, underholdes, organiserer aktiviteter, bedriver med informasjonsinnhenting osv. Da foreldrene ikke skiller teknologiene fra hverandre i samme grad som barna gjør det ved å bytte ut den enkelte enhet, men bruker mobiltelefonen til mange av de ulike gjøremålene i hverdagen.

7.2 ANT- Forhandlinger: Hvordan forhandler barn og foresatte om bruk av digital teknologi?



Figur 4 ANT- Nettverket viser ulike forhandlingsgrunnlag barn og foresatte er opptatt av i familiene i denne oppgaven.

Forhandlinger omkring bruk av digitale teknologier vil i ANT perspektiv kunne foreligge under begrepet *Blackboxing*, og vil for mange kunne være med å bestemme hvordan teknologiene blir brukt. Nettverket over viser aktuelle aktanter for forhandlinger. Hvor barna fortsatt har fått fargen gul og de foresatte er markert med grønt.

For å finne et grundig svar på «Hvordan blir ulike digitale teknologier brukt i barnefamilier?», er det nyttig å se sammenhenger med hvordan barn og foresatte forhandler internt i et hjem. Foreldrene kan gjerne ha andre hensyn å ta enn barna forstår, og nettverkskartet viser også en ulikhet på barn og voksnes perspektiver.

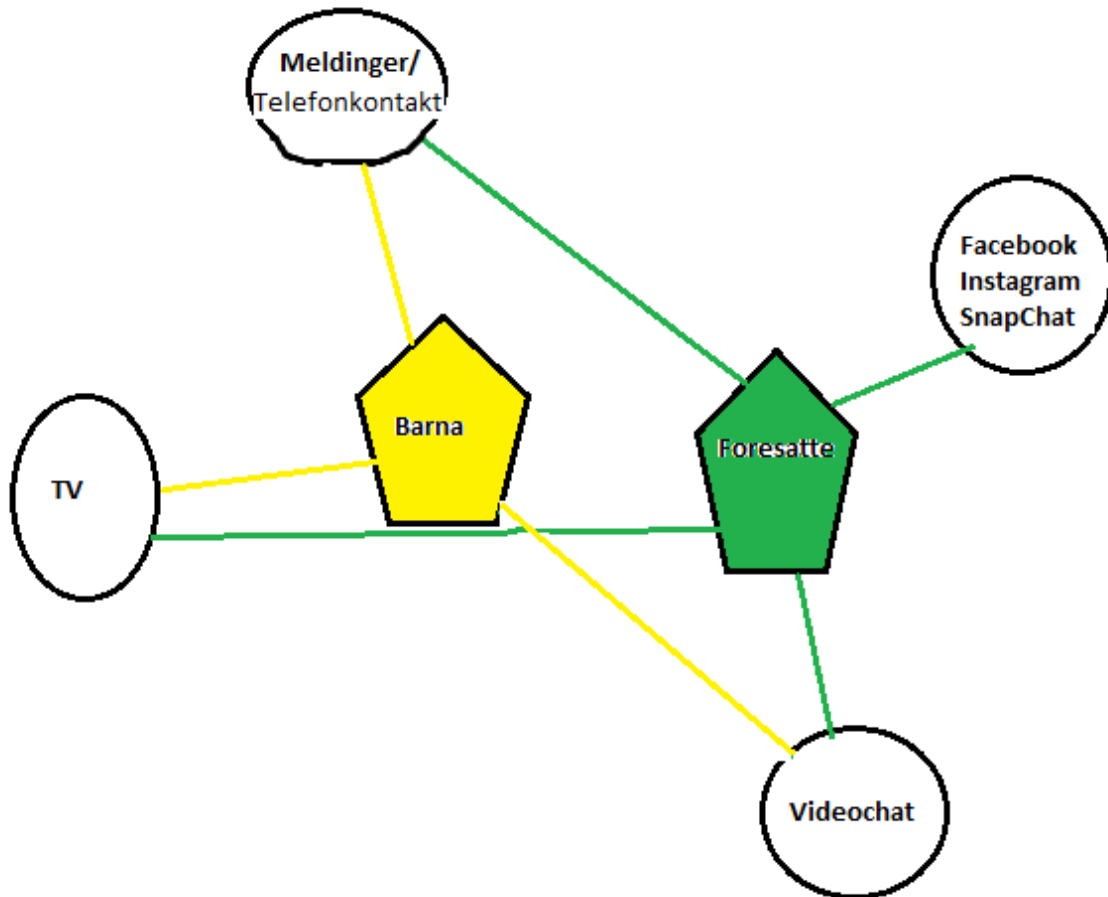
Barna ser ut til å være opptatt av innhold, aldersgrenser, samt at bekymring og beskyttelse er et aktuelt tema. Funn fra de foresatte viser aktanter som aldersgrenser, behov, penger, bekymring og beskyttelse, samt at tiden er grunnlag for forhandlinger. Barna viser i liten grad tanker omkring kostnader og grunnlaget for selve behovet for en ny enhet er ulikt, og kan sees på som en forskjell mellom barna og de voksnes forhandlingsgrunnlag.

Det kan se ut til at foreldrene er opptatt av om barnet har behov for en enhet til å underholdes på og setter i ANT perspektiv grenser for *enrollment* med enda en digital teknologi, da det ser ut til at familien allerede har flere muligheter til å bruke ulike andre digitale enheter.

Far til Mia forteller at hun antakelig skal få egen mobiltelefon når hun blir 10 år og Per skal antakelig også få telefon snart, men ikke en smarttelefon. Både Mia og Per forhandler med foreldrene sine om dette, da dette er et stort ønske for begge to. Per initierer også et utenforskap med venner uten mobiltelefon. I denne sammenheng kan det være at foreldrene ikke ser behovet på samme måte som Per, da han i tillegg til spill og underholdning ønsker å være mer sosial og ser et behov for mobiltelefon knyttet til relasjoner med venner, og ikke kun på grunnlag av hva foreldrene kanskje tenker omkring mobilens *agens*. Kriteriet de setter ved å ikke gi en smarttelefon, men en vanlig gammeldags mobiltelefon kan opprettholde utenforskapet han antyder ved at han fortsatt ikke kan gjøre det vennene gjør på fritiden med Pokemon Go, Youtube-videoer, meldinger eller videochat annet en ved tilmålt tid i helgene.

De andre aktantene i nettverket er mindre tydelige og det ser ut til at barna og foreldrene har dette som et mindre aktuelt tema, hvor barna er flinke til å forholde seg til grensesettingene som er satt for aldersgrenser. Det kan også se ut til at barna selv er noe bekymret for det uforutsette og at ved dette begrenser de den digitale bruken i hverdagen også selv. Det er lite informasjon omkring bruk av penger til abonnement, spill eller apper.

7.3 Sosial - digital teknologi: Hvordan forholder foresatte seg til sosial- digital teknologi i dag?



Figur 5 ANT- nettverket viser ulike sosiale- digitale arenaer som barn og foresatte har erfaringer med hjemme.

Et totalt bilde av ANT- nettverket til barna viser i hovedsak spillorienterte applikasjoner, film eller andre underholdningsplattformer. Det er i liten grad bruk av sosiale medier Det er kun Mia som treffer aktører for bruk av sosiale medier ved Snapchat og Tik Tok, men hun er der kun sammen med foresatte.

Å være sosialt digital kan også være noe som skjer via meldinger og telefonkontakt. Dette er begrenset til å inkludere Line og Lars, men både Line, Mia og Per brukte videochat for å holde kontakt med familie og venner, da også på iPad. Derimot er foreldrene mer aktive brukere av tradisjonelle sosiale medier, men viser allikevel en moderat holdning til bruk. Far

til Mia virker bevisst på hva han legger ut i offentlige rom, og synes det er rart når andre legger ut om sykdom og ferieturer på Facebook. Mor til Per sier hun har en Facebook- konto, men bruker den ikke.

Alle informantene virker til å oppleve positive sider ved bruk av digitale- sosiale teknologier. Selv om barna ikke deltar i det på online- digitale plattformer ennå. På denne måten når de venner og familie, samt familie fra andre steder i verden. Det kan se ut som om sosial bruk av teknologi hjelper til med å opprettholde kontakt og relasjoner. Barna blir gjerne tatt med inn i videosamtaler med familien, men kun ei av jentene kontaktet venner selv via videochat, i stedet for å ringe dem. Hjemme i familier er det mest vanlig å se på TV sammen når de skal slappe av og være sosiale sammen – sammen.

8 Konklusjon

Hensikten med denne oppgaven er å forstå mer om «Hvordan blir ulike digitale teknologier brukt i barnefamilier i dag?». Ved å ha brukt en sosiomateriell tilnæringsform sammen med kvalitativ metode har ulike dynamikker i hverdagen hos fire familier fremkommet på ulike måter. Samhandlingene mellom artefaktene er beskrevet ut fra ANT og har vist at foreldre og barn i denne undersøkelsen bruker digital teknologi ulikt.

Med utgangspunkt i de tre forskningsspørsmålene. 1). Digital teknologi: Hvilke digitale teknologier besitter foresatte i en familie, og hvordan bruker de det? 2). Forhandlinger: Hvordan forhandler barn og foresatte om bruk av digital teknologi? og 3). Sosial - digital teknologi: Hvordan forholder foresatte seg til sosial- digital teknologi i dag? Er problemstillingen under forsøkt besvart.

Problemstillingen er: «**Hvordan blir ulike digitale teknologier brukt i barnefamilier i dag?**», og har ikke et ensidig enkelt svar. Allikevel vil en sammenfatning av de tre overstående forskningsspørsmålene kunne si noe. Slik jeg ser det er det en stor forskjell på hvordan barn og foresatte bruker digital teknologi hjemme. Dette ved at de foresatte har den digitale teknologien med seg i alle slags hverdagslige og jobbmessige gjøremål. De har slik oppgaven kommer frem til ingen steder teknologien legges vekk, og kan virke allestedsnærværende i alle deler av familielivet uten særlige grenser for eget bruk.

Barna bruker digital teknologi først og fremst til underholdning, men det er ikke uvanlig å ha regler for når de får lov å være digitale i løpet av en uke. Barna selv er også opptatt av aldergrenser og innhold i spill og sosiale medier. Barna virker svært lojale ovenfor foreldrenes holdninger og grenser og virker ikke til å utfordre dette i særlig grad i aldersgruppen for denne forskningsoppgaven, 8 – 10 år.

I første del gav analysen funn som gir indikasjon på at barn i dag besitter mange ulike digitale teknologier blant annet både mobiltelefoner, spillkonsoller, roboter, iPad og Pc. Funnene indikerer at de som eier en PC bruker den i hovedsak til skolearbeid og ser ut til å en klar agens i den retningen. De andre teknologiene barn innebefatter har en klar agens for underholdning og digitale aktiviteter. Av funnene vises også at mobiltelefon som en viktig digital teknologi for barna, men at kun to av de fire informantene foreløpig fått tilgang til dette. Begge barna bruker mobiltelefonen til underholdningsaktiviteter, men også noe til å

komme i kontakt med venner eller familie. Barna som enda ikke har mobiltelefon, viser et sterkt ønske om å få dette.

Foresatte sier selv at de bruker digital teknologi til «alt». I denne gruppen er det vanskeligere å skille mellom agensen til hver aktør, da foresatte i høyere grad bruker de ulike teknologiene til flere ting. Da både jobb, informasjonsinnhenting og underholdning osv. kan foregå på alle enheter. I undersøkelsen er det i hovedsak PC, iPad og mobiltelefon som er de mest aktuelle digitale teknologiene. PC hadde klarere indikasjon som jobbrelatert, men mobiltelefon viser en høyere brukervennlighet og er inkludert i de fleste hverdagslige digitale gjøremål hjemme.

I del to av dette kapitlet drøftes forhandlinger ved bruk av digital teknologi. Dette fordi forhandlinger setter grenser for hvordan teknologier blir brukt i barnefamiliene jeg har forsket på. Funnene viser at barna er mest opptatt av aldersgrenser omkring spill, men har også satt noen egne begrensninger for bruk, fordi de er bekymret for å oppleve negative hendelser. Foresatte har et noe større spekter av grunner for grensesettingen, spesielt utpeker det seg området som i ANT er forklart som blackboxing. Dette inkluderer blant annet beskyttelse for negativ påvirkning, kostnader og barns behov for teknologien.

I siste del av kapitlet drøftes funn fra bruk av sosiale- digitale teknologier. I hovedsak viser funnene at ingen av barna bruker de tradisjonelle sosiale mediene som Facebook, Instagram eller Snapchat. Allikevel er de noe digitalt sosiale ved å være godt kjent med videochat med familie og venner. Kontakt via meldinger og telefonoppringning viste de mindre interesse for.

Foresatte hadde et mindre aktivt forhold til de tradisjonelle digitale sosiale mediene, selv om de hadde en egen brukerkonto. Også de brukte videochat med familie og venner, men hadde i tillegg en stor tilknytning til mobiltelefonen som de stadig ringte med, sendte meldinger med, brukte til mail, hentet inn informasjon og organiserte hverdagen med.

9 Videre forskning

En del av funnene fra denne masteroppgaven samsvarer med tidligere forskning. Det er allikevel tre punkter som kunne være interessant å forske videre på ved en senere anledning.

- I oppgaven kommer det frem at TV er et felles samlingspunkt for familien, men i tillegg er det også en familie som trener via «Ring Fit». Slike treningsprogrammer til bruk hjemme har antakeligvis fått et oppsving med Koronapandemien og ville være spennende å se om er en treningsmåte som etablerer seg også etter pandemien.
- Andre temaer som kunne være interessant i den videre forskningen er å få mer kunnskap om familier som har foresatte som selv liker å spille digitale spill. Dette med tanke på grensesetting og hvordan de forholder seg til sitt eget barns bruk av digital teknologi.
- Et siste tema som kunne være aktuelt å jobbe videre med, er konsekvensene barn som ikke har mobiltelefon står ovenfor. Dette med tanke på utenforskap, sosialtilhørighet, knytte relasjoner og digital kompetanse.

Kilder







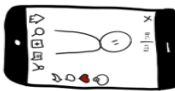
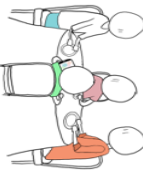

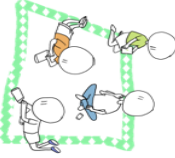

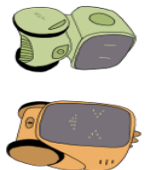


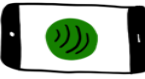



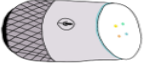

- Alvesson, M. (2008). *Tolkning och reflektion : vetenskapsfilosofi och kvalitativ metod* (2. uppl. ed.). [Lund]: Studentlitteratur.
- Baruch F, A., & Erstad, O. (2018). Upbringing in a Digital World: Opportunities and Possibilities. *Technology, Knowledge and Learning*, 23(3), 377-390. doi:10.1007/s10758-018-9386-8
- Braun, V., & Clarke, V. (2012). *APA Handbook of Research Methods Psychology*. (H.Cooper Ed. Vol. 2): American Psychological Association.
- Brito, R., & Dias, P. (2019). Technologies and children up to 8 years old: what changes in one year? *Observatorio (OBS*)*, 13(2), 68-86.
- Brito, R., Dias, P., & Oliveira, G. (2018). Young children, digital media and smart toys: How perceptions shape adoption and domestication. *British Journal of Educational Technology*, 49(5), 807-820. doi:10.1111/bjet.12655
- Chang, E., & West, M. (2006). Digital Ecosystems a next generation of the collaborative environment Retrieved from <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.1038.4163&rep=rep1&typ e=pdf>
- Cohen, I., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research methods in education* (6th ed. ed.). London: Routledge.
- Commissioner, C. (2018). *Lives in likes, Childrens Commissioner report into social media use among 8- 12n year olds*. Retrieved from <https://www.childrenscommissioner.gov.uk/report/life-in-likes/>
- Correa, T. (2014). Bottom-Up Technology Transmission Within Families: Exploring How Youths Influence Their Parents' Digital Media Use With Dyadic Data. *Journal of communication*, 64(1), 103-124. doi:10.1111/jcom.12067
- Dalland, O. (2017). *Metode og oppgaveskriving* Oslo: Gyldendal Akademisk.
- Danet, M. (2020). Parental Concerns about their School-aged Children's Use of Digital Devices. *Journal of Child & Family Studies*, 29(10), 2890-2904. doi:10.1007/s10826-020-01760-y
- DigiGen. (2020). *Children's ICT use and its impact on family life*

- Literature review*. Working paper. Responsible organisation: Austrian Institute for Family Studies, University of Vienna. Retrieved from https://www.oif.ac.at/fileadmin/user_upload/p_oif/Working_Paper/Children_s ICT use and its impact on family life - literature review - DigiGen working paper series No. 1.pdf
- Domoff, S. E., Radesky, J. S., Harrison, K., Riley, H., Lumeng, J. C., & Miller, A. L. (2019). A Naturalistic Study of Child and Family Screen Media and Mobile Device Use. *Journal of Child and Family Studies*, 28(2), 401-410. doi:10.1007/s10826-018-1275-1
- Fenwick, T. (2010). Re-thinking the “thing”: Sociomaterial approaches to understanding and researching learning in work. *The journal of workplace learning*, 22(1/2), 104-116. doi:10.1108/13665621011012898
- Fenwick, T., & Edwards, R. (2010). *Actor-Network Theory in Education*. London, UNITED KINGDOM: Taylor & Francis Group.
- Fenwick, T., & Edwards, R. (2011). Introduction: Reclaiming and Renewing Actor Network Theory for Educational Research. *Educational philosophy and theory*, 43(S1), 1-14. doi:10.1111/j.1469-5812.2010.00667.x
- Fenwick, T., Edwards, R., & Sawchuk, P. (2011). *Emerging Approaches to Educational Research : Tracing the Socio-Material*. Florence, UNITED STATES: Taylor & Francis Group.
- Ferdous, H., Ploderer, B., Davis, H., Vetere, F., & O'Hara, K. (2016). Commensality and the Social Use of Technology during Family Mealtime. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)*, 23(6), 1-26. doi:10.1145/2994146
- Habib, L., Johannesen, M., & Øgrim, L. (2014). Experiences and Challenges of International Students in Technology-Rich Learning Environments. *Journal of Educational Technology & Society*, 17(2), 196-206. Retrieved from <http://www.jstor.org.ezproxy.oslomet.no/stable/jeductechsoci.17.2.196>
- Haddon, L., & Vincent, J. (2014). *European children and their carers' understanding of use, risks and safety issues relating to convergent mobile media*. Retrieved from Milano:
- Hammersley, M. (2010). Reproducing or constructing? Some questions about transcription in social research. *Qualitative Research*, 10(5), 553-569. doi:10.1177/1468794110375230
- Hareide, D. (2011). *Hva er humanisme*. Oslo: Universitetsforlaget.

- Johnson, D. R., Scheitle, C. P., & Ecklund, E. H. (2019). Beyond the In-Person Interview? How Interview Quality Varies Across In-person, Telephone, and Skype Interviews. *Social Science Computer Review*, 0(0), 0894439319893612. doi:10.1177/0894439319893612
- Kvale, S. (2008). *Det kvalitative forskningsintervju* (Vol. 11). Oslo: Gyldendal Akademisk.
- Kvale, S., & Birkmann, S. (2009). *Det kvalitative forskningsintervju*. Oslo: Gyldendal akademiske
- Lafton, T. (2015). Digital literacy practices and pedagogical moments: Human and non-human intertwining in early childhood education. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 16(2), 142-152. doi:10.1177/1463949115585657
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social : an introduction to actor-network-theory*.
- Law, J. (1992). Notes on the theory of the actor-network: Ordering, strategy, and heterogeneity. *Systems Practice*, 5(4), 379-393. doi:10.1007/BF01059830
- Law, J. (2004). *After method : mess in social science research*. London: Routledge.
- Law, J., & Ruppert, E. (2013). THE SOCIAL LIFE OF METHODS: Devices. *Journal of cultural economy*, 6(3), 229-240. doi:10.1080/17530350.2013.812042
- Lethnes, M. A., & Sando, S. (2016). *Småbarn og digitale medier 2016*. Retrieved from <https://medietilsynet.no/om/aktuelt-2016/ny-undersokelse-smabarn-og-digitale-medier-2016/>
- Livingstone, Blum-Ross, A., Pavlick, J., & Ólafsson, K. (2018). *In the digital home, how do parents support their children and who supports them?* Retrieved from <http://blogs.lse.ac.uk/parenting4digitalfuture/>
- Livingstone, Haddon, L., Vincent, J., Masscheroni, G., & Ólafsson, K. (2014). *Net Children Go Mobile: The UK report*. Retrieved from London https://www.basw.co.uk/system/files/resources/basw_112434-2_0.pdf
- Malterud, K. (2011). *Kvalitative metoder i medisinsk forskning- en innføring* (Vol. 3): Universitetsforlaget.
- Medietilsynet. (2020). *Barn og medier*. Retrieved from 11.februar: https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2020/200211-barn-og-medier-2020-delrapport-1_-februar.pdf
- Michael, M. (2016). *Actor-Network Theory : Trials, Trails and Translations*. London, UNITED KINGDOM: SAGE Publications.

- Moura, E. O. d., & Bispo, M. d. S. (2020). Sociomateriality: Theories, methodology, and practice. *Canadian Journal of Administrative Sciences / Revue Canadienne des Sciences de l'Administration*, 37(3), 350-365. doi:<https://doi.org/10.1002/cjas.1548>
- Mullan, K., & Chatzitheochari, S. (2019). Changing Times Together? A Time-Diary Analysis of Family Time in the Digital Age in the United Kingdom. *Journal of Marriage & Family*, 81(4), 795-811. doi:10.1111/jomf.12564
- Nardi. (2015). Virtuality. *Annual review of anthropology*, 44(1), 15-31. doi:10.1146/annurev-anthro-102214-014226
- Nardi, P. M. (2014). *Doing survey research : a guide to quantitative methods* (3rd ed.; 3rd ed. ed.). London, [England] ; New York, New York :: London, [England] ; New York, New York :: Routledge.
- NSD. Norsk senter for forskningsdata. Retrieved from <https://nsd.no/>
- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Olafsson, K., . . . Hasebrink, U. (2020). EU Kids Online 2020. Survey results from 19 countries. In: EU Kids Online.
- SSB. (2020). Norsk mediebarometer. *Statistisk sentralbyrå*. Retrieved from <https://www.ssb.no/kultur-og-fritid/statistikker/medie>
- SSB. (2021). Internett og mobil. Retrieved from <https://www.ssb.no/teknologi-og-innovasjon/faktaside/internett-og-mobil>
- Vandewater, E. A., Rideout, V. J., Wartella, E. A., Huang, X., Lee, J. H., & Shim, M. (2007). Digital childhood: electronic media and technology use among infants, toddlers, and preschoolers. *Pediatrics*, 119(5), e1006-1015. doi:10.1542/peds.2006-1804
- Wang, B., Taylor, L., & Sun, Q. (2018). Families that play together stay together: Investigating family bonding through video games. *New media & society*, 20(11), 4074-4094. doi:10.1177/1461444818767667
- Wilson, S. (2016). Digital technologies, children and young people's relationships and self-care. *Children's geographies*, 14(3), 282-294. doi:10.1080/14733285.2015.1040726

Vedlegg 1: Konkretiseringsmaterieill

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
				
				
				
				

Vedlegg 3:

Bekreftelse på godkjenning fra NSD, juni 2021

DigiGen_WP3. Technological Transformations and Families

Referanse

662234

Vedlegg 4:

Intervju Retningslinje

Instruksjon:

- Hvis intervjuet er vanskelig å starte, kan du starte med et spill, tegning eller lesing
- Retningslinjen skal håndteres fleksibelt når det gjelder ordlyd og også sekvens. Følg respondentenes tenkning og juster spørsmålene dine til det språket de bruker
- Selv om respondenten bare gir et kort svar, kan du stille oppfølgings spørsmål for å utforske videre!
- Vær oppmerksom på endringer i digital verktøy-bruk under og sannsynligvis etter at våren 2020 løses ned og still spørsmål før og etter om nødvendigt.

1. Introduksjon

- Introduksjon av intervjueren
- Forklar innstillingen, forventningene og prosedyrene / reglene
- Legg vekt på deltakerens ekspertstatus (ikke noe riktig og galt svar, barn er eksperter, vi som voksne vil lære av dem)
- Vis teknisk utstyr
- Åpne spørsmål
- Understrøket for samtykke
- La barnet presentere seg med navn og noe de liker å gjøre.

Førløse til setninger:

Kan du fortelle meg mer om ...
 "Husker du en situasjon da...? Kan du fortelle meg hva som skjedde?"
 "Og hva skjedde da?"
 "Hvordan syntes du om dette?"
 I Ungår hvorfor-spørsmål, spesiet for barn!

Tilleggsmateriale: Smykkeform, Lydopptaker

- Vil forenere at disse spørsmålene blir tatt opp uavhengig av respondentene. Hvis ikke, kan du spørre*
- *Utdobbsområde: kommunikasjon, fritid, organisering av daglivet, informasjonsstak, sosiale medier / selvpresentasjon*
 - *Forenert potensial for konflikter: personem, shopping, tid, (selv-) presentasjon online*
 - *Be om mulig også om endringer over tid angående digital verktøy-bruk i forhold til familietvet.*

2. (Individuell) digital verktøy-bruk:

hvilke verktøy og app, hvordan, til hva, hvor ofte, hvor
 a. Skjermkards med forskjellige digitale teknologier vil bli lagt på bordet for å øklare forskningsinteressen
 b. Spør: "Hv kan du se mange forskjellige digitale verktøy som et eksempel. Bruker du noen digitale verktøy selv?"
 c. "Kan du fortelle meg hvilke verktøy du bruker?"
 d. "Hva bruker du dem til? Hvilke applikasjoner bruker du?"
 e. "Hvor ofte bruker du dem?"
 f. "Hvor bruker du den?"
 g. "Hvordan påvirker tiden for hjemmeskole / da barnehager ble strengt brukt av digitale verktøy?" "Hva måtte du gjøre for skolen [bare for eldre aldersgrupper]? Fortell meg litt mer om dette."



Tilleggsmateriale: Skjermkards

3. Digital verktøy-bruk av familietlemmer:

- hvilke verktøy og hvilke app, hvordan, til hva, hvor ofte, hvor
- o "Hva mener du er positivt med digitale verktøy for familietvet? Hvor eller hvordan letter digitale verktøy ting i familien?"
 - o "Hva anser du som utfordrende, eller hva liker du ikke med digitale verktøy?"

Tilleggsmateriale: Skjermkards

Tilleggsmateriale: Scener

Bruksvisning

- *Tegneserier / scener kan brukes i hjelpe barn er sjenerer for å snakke om konflikt*

4. Konflikt / argument blant familietlemmer om digital verktøy-bruk

- "Kvanger du med foreldrene dine om digital verktøy-bruk?"
- "Hva handler det om? Hva sier foreldrene dine? Hva føler du om det? Hvordan vil du håndtere dette? ..."
- *Ulike typer verktøy må også vurderes i andre spørsmål, f.eks. regler for "Alexa" skiller seg fra regler for smart-TV eller smorttelevon*

5. Å forhandle om digital verktøy-bruk i familien:

- regler, utvikling av regler, strengt og unntak, skjøn
- "Har du noen regler angående brukt av digitale verktøy i familien din?" "Er disse reglene forskjellige etter type verktøy?"
 - "Hvordan kom du til disse reglene? Hvordan utviklet de seg? Hvem laget dem?"
 - "Hvor konsekvent er disse reglene? Er det noen unntak fra disse reglene?"
 - "For hvem gjelder reglene? Er det regler for alle familietlemmer? Er det regler som bare gjelder noen familietlemmer (barn)?"
 - "Hvor viktig anser du disse reglene? Virker reglene? Hvorfor har dere det reglene?"
 - "Endret reglene seg over tid?"

6. Potensielle endringer i familietvet

- "Hva om det ikke var noe...?" (skru av internett en dag)
- "Hva anser du som positivt? Hvor eller hvordan letter digitale verktøy ting?"
- "Hva er synspunkter på digitale verktøy? Hva anser du som problematisk, eller hva liker du ikke?"
- "Hvis det var bursdagen din i morgen, hva vil du ha i gave?"
- *Skrive en positiv avslutning på intervjuet*
- *Gi muligheten til å stille spørsmål til intervjueren*
- *Takk deltakeren for verdifulle innspill!*

Vedlegg 5:

Oppsummering av Digitale teknologier og applikasjoner hos informantene

Informant				Digitale teknologier	Applikasjoner
1. Lars				Skole- iPad Mobiltelefon TV Robot Nintendo Switch Playstaion	Spotify Div apper på TV Roblox SuperMario FIFA Minecraft Youtube PokemonGo
2. Per				Nintendo Wii Sonos iPad (pappa sin) TV	App for lydbok Bro- Star Minecraft Roblox Videochat med fam. Youtube
3. Line				Mobiltelefon Playstation Nintendo Switch iPad Chromebook (skole) Flere roboter TV	Spotify Youtube med foresatte Tik Tok med foresatte Tegne/ Maleprogram Ring Fit
4. Mia				Nintendo Switch TV iPad (felles for hele fam). PC	Div apper på TV Spotify Youtube Tegne/ maleprogram
5. Foresatt til Per				PC (jobb) Mobiltelefon (jobb, fritid) iPad (fritid)	Nevner applikasjoner for alt mulig. Hun er helt avhengig av digital teknologi for å få hverdagen til å gå.
6. Foresatt til Mia				PC (jobb) Mobiltelefon (jobb, fritid) iPad (fritid)	Nevner applikasjoner for alt mulig. Hun er helt avhengig av digital teknologi for å få hverdagen til å gå.

6.1

Vedlegg 6: Samtykkeskjema for å delta I forskningsprosjektet DigiGen

Vil du delta i forskningsprosjektet

DigiGen – Teknologi og familier

Dette er et spørsmål til deg om du vil være med i et forskningsprosjekt der formålet er å forstå hvordan digitale verktøy, som for eksempel telefon, nettbrett og pc, påvirker livet ditt og din familie. I dette brevet gir vi deg informasjon om målene for prosjektet og hva det vil si for deg å være med.

Hva handler studien om?

I forskningsprosjektet DigiGen ønsker vi å finne ut av få hvordan digitale verktøy påvirker forskjellige familier. Det er du som er ekspertten, og vi ønsker derfor å snakke med deg om hvordan du bruker digitale enheter i hverdagen.

Det er lærerutdanningen på OsloMet som skal gjennomføre prosjektet.

Hva innebærer det for deg å delta?



En forsker fra OsloMet vil stille deg noen spørsmål om hvordan du bruker telefon, nettbrett, pc og lignende enheter.



Intervjuet tar ca. 30 minutter, og vi møtes hjemme hos deg eller et annet sted du velger.



Sammen med en gruppe barn vil du snakke med en forsker om bruk av telefon, nettbrett, pc og lignende enheter.



Samtalen tar ca. 45 minutter, og vi møtes i barnehagen eller på skolen deres. Foreldrene dine/dine foresatte kan få tilgang til spørsmålene i forkant av intervjuet, hvis de ønsker det.

Som en del av prosjektet har vi utviklet Nettskjema-bilde appen. Nettskjema-bilde appen skal brukes til å sende stillbilder og/eller tekst som viser eksempler på ditt barns "digitale liv". Det er du selv som bestemmer hva som skal deles. Nettskjema-bilde appen vil bli brukt som for å samle inn kommunikasjonslogg, i form av bilder og/eller tekst, som du fyller ut selv.

Samtalen blir tatt opp med lydopptaker eller video.



Alle samtalene tas opp med lydopptaker eller video. Dette er for at forskerne skal kunne høre gjennom intervjuet i etterkant. Opptakene blir oppbevart på en sikker server. Det innebærer at det bare er forskerne fra OsloMet som kan se på dem og høre på dem. Når prosjektperioden er ferdig blir alle opptak slettet.

Forskere vil skrive rapporter og artikler om det de finner ut



Etter å ha gjennomført intervjuer med totalt x barn og y foresatte vil forskerne skrive rapporter og artikler om det vi finner ut. Alle data blir anonymisert, og vi vil ikke beskrive dere slik at andre kan kjenne dere igjen.

Må jeg være med?

- Det er frivillig å delta i prosjektet, så du kan svare ja eller nei. Snakk med foreldrene dine om dette. De har også fått brev om studien.
- Hvis du velger å delta, kan du når som helst trekke deg uten å oppgi noen grunn. Alle opptak av deg vil da bli slettet.
- Alle lydopptak blir oppbevart på en sikker server, så det er bare forskerne som kan høre dem og ingen andre får vite hva du har sagt.
- Når vi skriver om det du sier i rapporten vår så vil vi ikke bruke ditt navn, og ingen som leser den vil kjenne deg igjen.

Hvor kan jeg finne ut mer?

Hvis du lurer på noe om studien, eller vil gi beskjed om at du ikke vil være med lenger, ta kontakt med:

- OsloMet ved prosjektleder Halla Bjørk Holmarsdottir på telefon +47 454 31 420 eller epost halla@oslomet.no

Med vennlig hilsen

Halla Bjørk Holmarsdottir

Prosjektansvarlig OsloMet

Samtykkeerklæring

Jeg har mottatt og forstått informasjonen om prosjektet DigiGen, og har fått anledning til å stille spørsmål. Jeg samtykker til:

- å delta i intervju
- å bruke Nettskjema-bilde appen
- å delta i gruppeintervju sammen med 4-5 andre barn fra skolen.

Jeg samtykker til at mine opplysninger behandles frem til prosjektet er avsluttet

(Ditt navn)

(Din underskrift og dato)

Vedlegg 7:

Transkriberingsnøkkel

Symbol:	Meaning:
#	Unintelligible (cannot understand)
"word	Transcribed words are <u>uncertain</u>
Wor-	Cut of word
...	Pause (not timed)
@	Laugh
Capital	Capitalise for beginning of a new discourse/ <u>sentence</u>
<VOX>	Voice of another
<MISC>	Various notations for manner of speaking (excited..)
LINE	One new line for each unit (discourse/sentence)
#Halla	Real name
-Eskil	Name change to preserve anonymity
I:	interviewer
B:	person answering the questions.