

Oppdragsrapport nr. 1 - 2003

Familiens trojanske hester?
En kvalitativ undersøkelse av bruk av digitale medier i norske hjem.

Av
Jo Helle-Valle



SIFO

Statens institutt
for forbruksforskning

Tittel	Antall sider	Dato
Familiens trojanske hester? En kvalitativ undersøkelse av bruk av digitale medier i norske hjem.	52	17.01.2003
Title	Prosjektnummer	Faglig ansvarlig sign.
The family's Trojan horses? A qualitative exploration of uses of digital media in Norwegian homes.	11-2002-23	
Forfatter		
Jo Helle-Valle		
Oppdragsgiver		
NRK, Norsk Tipping, Telenor, SIFO		
Sammendrag		
<p>Dette prosjektet er et kvalitativt studium av bruken av digitale IKT i norske hjem, og er et samarbeid mellom Telenor, NRK, Norsk Tipping og SIFO. Datagrunnlaget består av fire familier som hver har tilbrakt en ettermiddag og kveld på Telenors <i>Fremtidshuset</i> på Fornebu, hvor de ble vist to underholdningsorienterte piloter, laget av NRK og Norsk Tipping, utviklet med tanke på fremtidens digitalfjernsyn. Vi fant en markant ambivalent holdning til bruk av IKT i hjemmet blant familienes voksne medlemmer. Denne holdningen forklares ved at bruk av IKT i hjemmet oppleves på en ene siden som underholdende og positiv, men samtidig som truende mot hjemmets sosialitet fordi bruken oppleves som potensielt ødeleggende for familieverdier (intim sosialitet). At to-inntektsfamilier med barn vanligvis opplever et stort arbeidspress gjør ambivalensen enda sterkere fordi spesielt fjernsynet utgjør en funksjonell form for hvile samtidig som den 'stjeler' tid fra familien. Reaksjonene på pilotene er forståelig i lys av dette rammeverket: Norsk Tippings pilot ble opplevd som svært underholdende, men representerte samtidig en motsats til familieverdier gjennom sitt fokus på pengespill. NRKs pilot, med sin høye grad av interaktivitet og innholdsvalg, ble assosiert med surfing på nett og derfor forstått som en mye mer individualistisk underholdning.</p>		
Summary		
<p>This project is a qualitative study of the uses of digital ICT in Norwegian homes, and springs out of a cooperation between Telenor, NRK, Norsk Tipping and SIFO. Its empirical foundation consists of interviews with four families in Telenor's <i>Future House</i>, where they were shown two pilots (by NRK and Norsk Tipping) developed for future digital TV. We detected a marked ambivalent attitude among the adult members of the families. We explain this attitude as the result of on the one hand a positive attitude to the entertainment they experience with ICT but on the other hand a feeling that the uses represent a threat to family values, particularly to the deal focus on intimate sociality. The everyday living conditions for two-income families with children exacerbates this dilemma because the work-load placed on the adults increases the need for rest – a need that conventional uses of TV seems to fulfill – while the pressure they feel and the time they spend on TV-watching increases their feeling of ICT-use stealing valuable time from the family. The families' reactions on the pilots reflect this ambivalence; Norsk Tipping's pilot is experienced as highly entertaining but run counter to core family values as it is focused on gambling. NRK's pilot, on the other hand, is seen to be promoting individualistic uses due to its high level of interactivity and focus on choice of content.</p>		
Stikkord		
IKT, familie, hushold, digitale medier, underholdning.		
Keywords		
ICT, family, household, digital media, entertainment.		

Familiens trojanske hester?

En kvalitativ undersøkelse av bruk av digitale medier i norske hjem

av

Jo Helle-Valle

2003

STATENS INSTITUTT FOR FORBRUKSFORSKNING

Postboks 4682 Nydalen

0405 Oslo

Forord

Denne oppdragsrapporten springer ut av prosjektbeskrivelsen *Forutsetninger for bruk av opplevelsesorienterte tjenester på det digital nett. Med fokus på brukere, brukersituasjon og hverdagsliv*, med Randi Lavik som prosjektleder. Prosjektet skulle være et selvstendig, lite prosjekt, som samtidig skulle fungere som et forprosjekt for et mye større og mer ambisiøst prosjekt som skulle utvikles på et senere tidspunkt. Prosjektets institusjonelle deltakere var NRK, Norsk Tipping, Telenor og SIFO. SIFOs rolle og interesse ligger i den forskningsmessige siden av prosjektet mens de tre andre har kommersielle grunner for sin deltakelse.

Av praktiske grunner ble prosjektlederansvaret overtatt av Jo Helle-Valle våren 2002.

Prosjektet går i korthet ut på å lage et forskningsprosjekt hvor piloter utviklet av NRK og Norsk Tipping skulle utgjøre det medieinnholdsmessige empiriske grunnlaget for prosjektet. Telenor stilte Fremtidshuset på Fornebu til disposisjon, og SIFO skjøt inn til sammen seks forskermånedsværk. Prosjektets totale budsjett var på NOK 300 000.

Datainnsamlingen ble gjennomført av SIFOs Anita Borch og Jo Helle-Valle. Selve rapporten er skrevet av Helle-Valle, men i et faglig samarbeid med Borch. Dag Slette-meås fra SIFO har bidratt med viktige betraktninger og innspill gjennom hele prosessen. Marianne Jensen og Kristin Thrane fra Telenor FoU har vært til stor nytte for prosjektet både faglig og praktisk.

SIFO ønsker til slutt å takke Norsk Tipping, NRK og Telenor for gode samarbeidsrelasjoner gjennom hele prosessen.

Oslo, januar 2003.

STATENS INSTITUTT FOR FORBRUKSFORSKNING (SIFO)

Innhold

Forord.....	5
Innhold	7
Sammendrag.....	9
1 Introduksjon.....	11
2 Metoder.....	15
2.1 Pilotene.....	15
2.2 Familiene.....	17
2.3 Fokusgruppene.....	18
2.4 Fremtidshuset.....	18
3 Analyser.....	21
3.1 Kultur, moral og kontekst	22
3.2 Hjemmet.....	24
3.3 Hjemmet og bruk av digital IKT	25
3.4 Familienes vurderinger av pilotene.....	31
4 Noen avsluttende refleksjoner om den digitale fremtid	35
Litteratur.....	39
Vedlegg 1: Spørreskjema utdelt til familiene.....	43
Vedlegg 2: Guide for fokusgruppeintervjuer	47

Sammendrag

Dette prosjektet er et kvalitativt studium av bruken av digitale informasjons- og kommunikasjons-teknologier (IKT) i norske hjem, og er et samarbeid mellom Telenor, NRK, Norsk Tipping og SIFO. Datagrunnlaget består av fire familier som hver har tilbrakt en ettermiddag og kveld på Telenors *Fremtidshuset* på Fornebu, hvor de ble vist to underholdningsorienterte piloter, laget av NRK og Norsk Tipping, som er utviklet med tanke på fremtidens digital-fjernsyn. På grunn av det magre datagrunnlaget er prosjektet analytisk rettet mot forståelser av sosiale prosesser og mekanismer knyttet til bruken av IKT i hjemmet. Det begrensede empiriske grunnlaget har også gjort at vi har avgrenset vårt tematiske fokus til i all hovedsak å dreie seg om bruken av fjernsyn og datamaskin.

Vi har tatt utgangspunkt i at brukere av IKT er aktive subjekter som kritisk vurderer og velger bruk av IKT, og at kulturelle verdier og perspektiver er med på å forme disse valgene. Et vesentlig trekk ved denne kulturelle ballasten er at brukerne skiller ut hjemmet som en egen sosial kontekst. Med det menes at det finnes spesielle forestillinger, perspektiver og ikke minst moralske vurderinger knyttet til hjemmet som kulturell kategori. Konteksten former tenkemåter og dermed også familiemedlemmenes virkelighetsoppfatningene – vel og merke innenfor denne konteksten. Dette utgjør en kulturell konstruksjon av hjemmet, som vi kaller ”familie” og som utgjør ett av to aspekter av hjemmet. Det andre, det sosio-økonomiske, kaller vi hushold.

Mot denne bakgrunn har vi så tolket informasjonene vi tilegnet oss fra fokusgruppene. Vi mente å kunne registrere en markant ambivalent holdning til IKT blant de voksne i utvalget vårt. På den ene siden hadde de åpenbart stor glede av å bruke IKT i hjemmet, noe som blant annet viser seg ved at deres forbruk er vesentlig; flere timer hver kveld. Denne gleden er imidlertid ofte koplet til en viss uro eller negativitet. Vårt forslag til forklaring er at IKT-bruk i hjemmet fordrer en domestisering av bruken, noe som innebærer at bruken må samsvare med verdier som er dominante innenfor hjemmekonteksten. Disse verdiene er forankret i en type kjærlighetsbasert sosialitet preget av intime relasjoner mellom familiemedlemmene.

Ambivalensen vi har registrert springer ut av en motsetning mellom ønsket om, og gleden ved, å bli underholdt av IKT, og på den annen side en følelse av at IKT-bruken er med på å undergrave den høyt verdsatte familiesosialiteten. Denne følelsen knyttes både til *for mye* og *feil* bruk av IKT. Disse moralske vurderingene faktisk IKT-bruk måles i forhold til er av tre, nært relaterte, typer og er alle knyttet til de grunnleggende verdiene assosiert med hjemmet. De tre er tidsbruk, innhold og sosialitet. Fundamentalt for familien som kulturell konstruksjon er ideen om den gode familiesosialitet. Familier skapes gjennom det å være sammen; å gjøre ting sammen, og å ha felles fokus. Denne konstruksjonen av familien fordrer både kvalitet og kvantitet i samværet – samværet må ha et innhold som skal reflektere familieverdier (intimitet) og må være av en mengde som bekrefter (både for familiemedlemmene selv og for omverdenen) at familien er en prioritert enhet. Bruken av IKT er potensielt truende for denne evige konstruksjonen av familien fordi den tenderer både mot å splitte opp enheten ved for mye og/eller for individualistisk bruk av IKT og gjennom det innholdet den formidler. Data-maskinbruk er åpenbart individualistisk fra et familieperspektiv fordi spill og surfing i praksis

utlukker at hele familien sammen bruker den, og medieinnholdet er potensielt truende ved at sex, vold og ”meningsløs” tidtrøyte er tilgjengelig. Bruken av fjernsyn er i utgangspunktet mye mer sosialt, men denne teknologien oppleves tidvis av familiens voksne medlemmer som både passiviserende og individualiserende. Disse opplevelsene ved sider av IKT-bruk er ikke minst knyttet til hvor mye tid som blir brukt foran skjermene. *For mye* bruk koples ikke bare til den faktiske tiden som brukes, men like mye til at noen familiemedlemmer bruker mediene mer enn andre, og dermed forringer sosialiteten.

Dette poenget forklarer prosjektrapportens tittel; ”Familiens trojanske hester”. Metaforen er ment å skulle rette oppmerksomhet mot at voksne familiemedlemmer tidvis sitter med en følelse av at IKT i hjemmet er noe som egentlig hører til utenfor ”borgmurene”/hjemmet, som de frivillig har trukket inn i hjemmet, men som viser seg å ha et farlig innhold. Ikke bare i form av et medieinnhold som ikke så lett lar seg kontrollere, men også ved at de gjennom å tilegne seg IKT har sluppet løs vanskelig kontrollerbare krefter som de føler truer den gode familiesosialiteten. Slik sett fremstår ambivalensen hos de voksne som et forhold mellom å oppdra barna i riktig mediebruk, og dermed å innplante i dem riktige verdier i forhold til å være en familie, og ønsket om å unngå konflikter med barna om den samme mediebruken. Men denne følelsen av ambivalens hos de voksne familiemedlemmene blir forsterket av dilemmaer som dreier seg om rivningen mellom moralske forestillinger og egne behov for hvile. I denne sammenhengen er hjemmets økonomiske aspekt (hjemmet som hushold) relevant: dagens to-inntektsfamilier med barn opplever hverdagen som hektisk og til tider utmattende. Behovet for hvile i hverdagen er derfor sterkt. Fjernsynet fungerer funksjonelt i denne sammenhengen ved at den gir en legitim form for hvile – en time-out. Slik sett har den en positiv funksjon, men det at fjernsynet koples til en form for hvile som kan oppleves som å stjele verdifull sosial tid gjør at negative holdninger lett koples til IK-teknologien; den får i en forstand skylden for frustrasjoner som har sine årsaker i helt andre forhold.

Informantenes **holdninger til pilotene** som ble testet må forstås ut fra det analytiske rammeverket skissert over. I korthet var deres holdninger til Norsk Tippings pilot at den var *farlig god*. Den er god fordi den har et høyt underholdningspotensial, den er farlig fordi den utfordrer sentrale familieverdier. Pengespill er en aktivitet som de fleste ikke opplever som forenelig med slike verdier og dette utgjør en utfordring for Norsk Tipping. For at den skal ha suksess som en tjeneste til hjemmet må de evne å domestisere den, noe som enten fordrer at tilbudet må gis en mer perifer plass i hjemmet – for eksempel ved at den brukes på hjemmedatamaskinen i stedet for på fjernsynet slik at bruken blir mer individualistisk, eller at tilbudet på andre måter gjøres forenelig med sentrale familieverdier.

NRKs pilot ble møtt med helt andre reaksjoner. De fleste av respondentene var skuffet over tilbudet. Dette henger delvis sammen med at innholdet i piloten ikke var godt nok (for mange tilbud var ikke reelle), delvis at den ble brukt på en datamaskin (noe som gjorde at brukerne erfarte den som en litt dårlig nettsurf-opplevelse) og delvis at forventningene kanskje var for høye (fordi dette foregikk i Fremtidshuset og de ser for seg en magisk og helt ny teknologisk fremtid). Når informantene fikk justert for de overdrevne forventningene ble holdningene markert mer positive, uten at en kan si at de var entusiastiske.

Prosjektets data består delvis av familiers faktiske mediebruk (nåtid) og delvis den pilotbaserte bruken av (fremtidens) digitale medier i Fremtidshuset. Det vi mener å kunne se er at den kontinuerlige utviklingen av digitale IKT-medier innebærer økt bruk, økte valgmuligheter og økt interaktivitet. I lys av vår analyse er dette funksjonaliteter som fremstår som både positive og negative og som produsentene av IKT og medieinnhold må ta hensyn til. Kort sagt kan en si at jo større interaktivitet den enkelte IK-teknologien tilbyr, og jo flere IKT-objekter hjemmet har, desto større er sjansen for at de voksne familiemedlemmene vil oppleve teknologiene som trusler – økt glede gjennom mer og bedre underholdningstilbud, men samtidig faren for at det blir for mye og for individualisert.

1 Introduksjon

Denne rapportens tema er bruken av digitale medier i hjemmet. Rapporten er basert på et lite prosjekt gjennomført på Telenors *Fremtidshuset* på Fornebu; et ”hjemmelaboratorium” i den forstand at det er laget som om det er en privatbolig og innredet med det siste av digitale teknologier som kan tenkes å bli brukt i fremtidens hjem. Prosjektets datainnsamling ble lagt til dette stedet for å simulere en hjemmesituasjon, men med tilgang til det siste innen digitale medier – ikke minst bredbåndstilknytning som garanterer fullgod medial interaktivitet.

Betydningen av dette rammeverket er koplet til prosjektets målsetting. Vi ønsket å få innblikk i *bruken* av digitale medier i hjemme-konteksten. Denne målsettingen er igjen koplet til prosjektets fokus; forutsetninger for bruk av underholdningstjenester i digitale medier. Samarbeidspartnerne i prosjektet er Telenor, Norsk Tipping, NRK og SIFO. De tre førstnevnte er kommersielle aktører som allerede er sterkt involvert i den økende digitaliseringen av vår mediehverdag. En del av denne involveringen er tuftet på erkjennelsen av at den digitale revolusjon så vidt har begynt og at det er svært vanskelig å forutse detaljene i disse endringsprosessene. Det innebærer igjen at det er mange usikkerhetsmomenter knyttet til kommersiell satsning på feltet. En selvfølgelig faktor i dette usikkerhetsscenariet er forbrukeren; uten å få med seg forbrukerne vil forretningsmessige satsninger ikke lykkes. Deres interesser, og dermed betalingsvilje, bestemmer på hvilke måter en skal posisjonere seg i forhold til nye digitale medier.

Det at forbrukeren er et vesentlig usikkerhetsmoment i den digitale medierevolusjon gjør SIFO relevant i denne studien. Vår kompetanse på forbrukeradferd og forbruksproblematikker gjør at vi kan komme med kvalifiserte meninger om forbrukerens posisjon i dette store bildet. Hvordan reagerer ”forbrukeren”? Hvem er egentlig forbrukeren? Og hvordan skal vi forstå forbrukernes holdninger og praksiser i forhold til bruk av digitale medier?

Våre vitenskapelige antakelser var at hjemmet representerer en egen sfære eller kontekst (noe som vil bli utdypet senere i rapporten), og at for å kunne si noe om i hvilken grad og hvordan digitale medier vil bli tatt i bruk i fremtiden måtte vi studere bruken i den kommunikative konteksten den er ment å skulle brukes i. Nå er ikke alle digitale medier ment å skulle brukes i hjemmene, men vi tok utgangspunkt i det enkle faktum at det aller meste av mediebruk faktisk finner sted i hjemmet, og at det ikke er noen grunn til å anta at dette vil endre seg radikalt med innføringen av digitale medier. Derfor valgte vi å konsentrere oss om hjemmet.

En åpenbar utfordring er selvfølgelig at de digitale mediene vi er mest interessert i bare finnes i begrenset grad på det åpne markedet – og derfor i folks hjem. Hva er så det vi betegner som digitale medier? Rent teknisk er en digital IKT (Informasjon og kommunikasjonsTeknologi) en som sender informasjonsstrømmen ved hjelp av digitale, ikke analoge, signaler. Funksjonelt, og i den sammenhengen vi her diskuterer det, er poenget først og fremst at digitale IKTer åpner for langt større anvendelsesområder. Datamaskinen har vært et foregangsseksempel i så måte. På utrolig kort tid har den utviklet seg til å bli et særdeles kraftig verktøy på stadig flere funksjonsfelt. Og når den samtidig ble koplet til internett, og dermed kunne nå informasjonsnoder ute i verden og koples direkte til andre datamaskiner ga den helt nye og

revolusjonerende muligheter for kommunikasjon. Datamaskiner, PDA, mobiltelefoner, og lignende digitaliserte informasjonsmedier finnes jo selvfølgelig i fullt monn, men det kanskje viktigste mediet – det utviklede digitale TV-brukergrensesnittet – er enda ikke realisert, der hvor interaktiviteten og valgmulighetene er optimalisert. Blant de viktigste funksjonene man ser for seg realisert gjennom digitalt fjernsyn er økende muligheter for interaktiv bruk av mediet (med en fullt utviklet funksjonell returkanal) og derigjennom også tilbud som VOD (Video on Demand – hvor en kan laste ned videofilmer gjennom fjernsynskanaler), en styring av når en kan se programmer (se Dagsrevyen kl. åtte i stedet for syv fordi en først må legge barna), og økte muligheter for å styre innholdet i de enkelte programmene (for eksempel selv velge kamera(vinkel) i en fotballkamp) (se for øvrig BBC 2003). Dette er muligheter som enda ikke er realisert for de aller fleste av oss, og bare i begrenset grad for noen få. Det er i denne sammenhengen at Fremtidshuset blir sentralt: den gir et tilnærmet hjemmemiljø som er spekket med det siste innenfor forskjellig teknologi (se <http://www.fremtidshuset.com/>). Denne settingen gir derfor de praktiske mulighetene for å se og bruke pilotene vi ønsket å teste ut, og samtidig var den en simulering av et hjemmemiljø som er viktig for å skape den kulturelle konteksten vi ønsket å skape.

Forskningsprosjektet som ligger til grunn for denne rapporten er lite. Dets empiriske grunnlag består av bare fire familier som hver ble intervjuet en ettermiddag og kveld (se under *Metoder*). Et så begrenset empirisk grunnlag, kombinert med prosjektets målsetting om å anvende et kvalitativt analytisk perspektiv, innebærer både en tematisk og en analytisk begrensning. Det viste seg at for å få en solid og god forståelse for tenkemåter og holdninger til IKT i hjemmet måtte vi bruke tiden på de typene IKT som fremstod som viktigst – nemlig fjernsyn og datamaskiner. Vi har derfor bare i svært begrenset grad data på bruk av og holdninger til mobiltelefoni, PDA og radio. Dette har vært et strategisk valg fordi det ville vært å spre seg for mye å skulle kunne gå i dybden på de sistnevnte teknologier. Rapporten dreier seg derfor i praksis om familiers holdninger til og bruk av de to første typene av digital teknologi. Den andre typen begrensning vi påla oss selv var analytisk. Det kan virke som om denne rapporten inneholder lite fakta og mye analytisk og til dels teoretisk stoff. Den gir ikke informasjon av typen x% av brukerne er villige til å betale y kroner for tilkøpling til fremtidige digitale tjenester, eller at z% av respondentene har en negativ holdning til pengespill på familiens fjernsyn. Bortsett fra at prosjektet uansett ikke har datagrunnlaget for å kunne komme med slike tall vil vi også påpeke at slike kvantitative rapporter ofte underspiller ”faktaenes” reliabilitet og gir dermed en falsk følelse av sikker kunnskap. Som det helt tydelig fremkom blant våre informanter vil for eksempel en vurdering av betalingsvilligheten for et fremtidig tilbud være svært usikker. Dette kommer ikke bare av at informantene må ta stilling til en hypotetisk situasjon, men de blir ofte også stilt spørsmålene ”ute av kontekst” – en betegnelse som vil bli forståelig når denne rapporten leses.

Det herværende prosjekt har altså benyttet en helt annen forskningsstrategi. Vi har søkt etter det Jon Elster kaller ”mekanismer” – altså ikke kausale lover som gir sikre forklaringer av fysiske hendelser, men en søken etter sammenhenger som tendensielt henger sammen (for eksempel at overarbeidete, slitne personer vil søke etter en mer passiv form for fritid enn personer med overskudd). Ved å kombinere og analysere slike sammenhenger vil en kunne gi en mer innsiktsfull forståelse av sosiale prosesser enn om en hadde konsentrert seg om fakta, noe som igjen vil kunne gi kunnskap som er mer anvendelig enn fakta-orientert kunnskap (Elster 1989). Verdien i denne rapporten ligger altså i at vi påviser og diskuterer slike sosiale mekanismer som har et kunnskapsgeneraliserende potensial i seg; ved å vise til hva en familiekontekst innebærer, hvordan barnefamiliers hverdagsrealitet er, osv. vil det gi en kunnskap om hva slags brukere en som produsent av IKT og medieinnhold står overfor.

Når det er sagt er det også viktig å påpeke at generaliseringspotensialet er begrenset. Argumentene som presenteres i denne rapporten bygger for det første på en prototypisk norskhet; det er (etnisk) norske verdier som fremheves – hvilket selvfølgelig betyr at de ikke har allmenn gyldighet for den norske befolkning. For det andre er ”våre” hjem to-inntektsfamilier

med barn – noe som selvfølgelig ikke gjelder alle hjem. Derfor vil også noen av argumentene ha mindre gyldighet og generaliseringspotensial enn andre. Like fullt er det nettopp i disse mekanismene forklaringsverdien ligger; de utgjør et verktøysett som kan brukes i de sammenhengene en vil forholde seg analytisk til bruken av IKT i hjemmet. Og ved å være bevisst hvilke forutsetninger de forskjellige mekanismene inneholder vil en også kunne ha mulighetene for å se hvor relevante de er i ulike sammenhenger.

Så, som en avslutning på rapportens innledning, litt om våre funn og derfor også om rapportens tittel:

Vi mente å kunne registrere en markant ambivalent holdning til IKT blant de voksne i utvalget vårt. På den ene siden hadde de åpenbart stor glede av å bruke IKT i hjemmet, noe som blant annet viser seg ved at deres forbruk er vesentlig; flere timer hver kveld. Denne gleden er imidlertid koplet til en viss uro eller negativitet knyttet til de samme aktivitetene. Vårt forslag til forklaring er det følgende; hjemmet utgjør en egen sosial og kulturell kontekst i den forstand at familiemedlemmers tenker og handler på måter som er spesifikke for denne konteksten. Dette innebærer at deres forhold til IKT innenfor hjemmets kontekst skiller seg fra deres holdninger til IKT i andre sammenhenger. Først og fremst kjennetegnes IKT-i-hjemmet ved en moralsk holdning som har som mål å integrere bruken av IKT til de verdier som er dominante innenfor hjemmekonteksten. Disse springer ut av en type kjærlighetsbasert sosialitet preget av intime relasjoner mellom familiemedlemmene.

Vår påstand er derfor at ambivalensen vi har registrert springer ut av en motsetning mellom ønsket om, og gleden ved, å bli underholdt av IKT, og på den annen side en følelse av at IKT-bruken er med på å undergrave den høyt verdsatte familiesosialiteten. Denne følelsen knyttes både til *for mye* og *”feil”* bruk av IKT. Jo større interaktivitet den enkelte IK-teknologien tilbyr, og jo flere IKT-objekter hjemmet har, dess større er sjansen for at det blir både for mye bruk og feil bruk – ”for mye” fordi underholdningstilbudet stadig øker og derfor i økende grad trekker familiemedlemmene til skjermene, ”feil” fordi denne bruken ser ut til å bli mer og mer individualisert. Dette fører både til en viss grad av dårlig samvittighet hos de voksne, og til interessemotsetninger og konflikter mellom voksne og barn.

Det som forsterker følelsen av ambivalens hos de voksne familiemedlemmene er at ambivalensen ikke bare springer ut av denne konflikten mellom foreldre som vet best og barn som må oppdras til rette holdninger og verdier, men blir forsterket av at hverdagslivet til barneforeldre (som er den kategorien vi studerte) oppleves som stritt og utmattende. Dette gjør at behovet for hvile i hverdagen er sterkt. Fjernsynet fungerer funksjonelt i denne sammenheng ved at den gir en legitim form for hvile – en time-out. Slik sett har den en positiv funksjon, men det at fjernsynet koples til en form for hvile som kan oppleves som å stjele verdifull sosial tid gjør at negative holdninger lett koples til IK-teknologien; den får i en forstand skylden for frustrasjoner som har sine årsaker i helt andre forhold. Verdt å nevne i den forbindelse er at digitalt fjernsyn kjennetegnes ikke minst ved den økte interaktiviteten. Hvis vår analyse har hold vil det være en nyskaping som forbrukerne ikke nødvendigvis vil oppleve som et fremskritt; det vil bidra til ytterligere individualisering av IKT-bruken i hjemmet, og det vil ikke være funksjonelt i fjernsynets rolle som en leverandør av legitim inaktivitet.

Informantenes holdning til pilotene som ble testet må forstås ut fra det analytiske rammeverket skissert over. I korthet var deres holdninger til Norsk Tippings pilot at den var *farlig god*. Den er god fordi den har et høyt underholdningspotensial, den er farlig fordi den utfordrer sentrale familieverdier. Pengespill er en aktivitet som de fleste ikke opplever som forenelig med slike verdier og dette utgjør en utfordring for Norsk Tipping. For at den skal ha suksess som en tjeneste til hjemmet må de evne å domestisere den, noe som enten fordrer at den må gjøres mer individualistisk – for eksempel ved at den mottas på hjemme-datamaskinen i stedet for på fjernsynet, eller at tilbudet på andre måter gjøres forenelig med gjengse verdier.

NRKs pilot ble møtt med helt andre reaksjoner. De fleste av respondentene var skuffet over tilbudet. Dette henger delvis sammen med at innholdet i piloten ikke var godt nok (for mange tilbud var ikke reelle), delvis at den ble brukt på en datamaskin (noe som gjorde at brukerne erfarte den som en litt dårlig nettsurfe-opplevelse) og delvis at forventningene kanskje var for høye (fordi dette foregikk i Fremtidshuset og de ser for seg en magisk og helt ny teknologisk fremtid). Når informantene fikk justert for de overdrevne forventningene ble holdningene markert mer positive, uten at en kan si at de var entusiastiske.

Disse funnene og mekanismene forklarer bruken av ”trojanske hester” i tittelen. En egenskap ved medier-i-hjemmet, som vi mener er sentral og som i stor grad påvirker bruken av dem, er at de i sin funksjon bringer utenverdenen inn i hjemmet, men på måter som minner om myten om den trojanske hesten. Etter en langvarig krig mot Troja erobret grekerne byen ved å bygge en stor trehest som de fylte med soldater. De lot som de ga opp og seilte vekk. Trojanerne trakk hesten inn i byborgen for å ofre den til Athene. Om natten krøp soldatene ut og brente og ødela byen. Gjennom å bruke denne metaforen ønsker vi å henlede lesernes oppmerksomhet mot den ambivalens mange brukere føler; IKT hentes inn i hjemmet av brukerne fordi de ønsker det og har glede av bruken. Men til tider kan de få følelsen av at det er en trojansk hest de har trukket bragt inn i hjemmet fordi de til tider opplever at de har sluppet den offentlige sfæren inn i den private sfære på måter som kan oppleves som truende og vanskelig håndterbart. Og det som er truende står ikke og hamrer på hjemmets ytterdør, men strømmer inn fra innsiden; fra stuen; rommet som kan sies å huse hjemmets etos – den intime sosialiteten. Disse skjulte soldatene er ikke bare medieinnhold som er vanskelig å håndtere (vold, sex, o.a.), men også at bruken av IKT truer hjemmets sosiale fokus og samhandling; økende antall IK-teknologier og mer innhold fragmenterer og individualiserer familien på måter som oppleves som truende.

2 Metoder

Prosjektets datagrunnlag er fire barnefamilier. Selve datainnsamlingen forgikk ved at vi hadde en og en familie til stede i Fremtidshuset om lag fire timer på ettermiddagen/kvelden fra 27. til og med 30 mai 2002. Først ble de servert mat og drikke, deretter ble de introdusert til Fremtidshuset og prosjektet. De ble vist rundt på stedet og demonstrert de forskjellige teknologiske installasjonene som fantes. Etter dette ble de i korte trekk forklart hva prosjektet gikk ut på. Så satte familien seg ned – enten ved kjøkkenbordet, hvor NKR-piloten ble vist, eller i sofaen i stuen, hvor Norsk Tippings pilot ble vist. Her ble skjemaene som de hadde fylt ut på forhånd gått gjennom (se vedlegg 1). Dette dannet utgangspunktet for fokusgruppeintervjuene. I denne fasen ble familiens holdninger og praksis i forhold til bruk av medier i hjemmet gjort til gjenstand for diskusjon. Hvor mye tid ble brukt av hvilke familiemedlemmer til de forskjellige mediene (radio, TV, PC, mobil og PDA), hvordan ble de brukt (sammen eller alene), hvordan forholdt de forskjellige familiemedlemmene seg til forskjellig bruk, etc.

Etter dette ble familien introdusert til den første piloten. De familiene som var valgt ut av Norsk Tipping så Norsk Tippings pilot først mens de familiene som var rekruttert fra Telenor så NRKs pilot først. Vi gjorde presentasjonene av pilotene korte; vi ga dem den nødvendige bakgrunnskunnskapen som måtte til for å kunne forstå og bruke pilotene, men ikke mer enn det som var nødvendig for ikke å skape for mange føringer på bruken av dem. Vi ønsket at de skulle oppleve pilotene med minst mulig fordommer slik at de selv kunne ”oppdage” dem på egen hånd. Etter at de hadde sett/brukt den første piloten ble deres opplevelser og inntrykk av denne diskutert; om de likte den eller ikke og hvorfor, om de kunne tenke seg å bruke tilbudet i hjemmet, osv. (se vedlegg 2).

Etter en kort pause flyttet familiene seg til neste pilot (til stuen og Norsk Tippings pilot hvis de først hadde sett NRKs på kjøkkenet, eller omvendt) og den samme prosedyren ble gjentatt. Som en avslutning på seansen ble begge pilotene diskutert under ett, og vi var særlig opptatt av å fange opp de erfaringene og refleksjonene de hadde gjort med pilotene og i hvilken grad de samsvarte med forventningene de hadde hatt.

2.1 Pilotene

Prosjektet skulle som nevnt teste ut to piloter i en (tilnærmet) hjemmekontekst. NRKs pilot var bygget på et pilotprosjekt NRK hadde hatt samme vår hvor de tilbød bredbåndsbrukere et interaktivt nyhets- og underholdningstilbud på PC. Første uken var gratis, de påfølgende ukene ble de pålagt en beskjedent avgift (10 kroner pr. uke). NRK-nyhetssendinger ble lagt ut på dette tilbudet før de ble sendt som regulære sendinger, men den største fordelingen var trolig at brukerne selv kunne bestemme når de ville se dem. Som NRK selv presenterer tilbudet i sine nettsider:

”Brukerne kan selv velge hvilke saker de vil se, når de vil se dem og eventuelt hvor mye de vil se av hver reportasje. Dersom en ønsker mer informasjon eller bakgrunns-

stoff, vil det være enkelt å navigere seg frem til det. Men dersom man ønsker å se hele Dagsrevyen direkte eller i opptak, er det også mulig.” Dessuten legges det ”ut saker som ikke blir med i hovedsendingene for radio og TV, og som produseres kun for bredbånds-TV”, blant annet ”utvidet utenriksdekning både i form av bilder og bakgrunnsrapporter fra NRKs korrespondenter” (NRK 2002). Sport var også et fokus i denne piloten. Bl.a. ble det i testperioden mulig å velge mellom flere tippeligakamper som kunne følges direkte av de som hadde meldt seg på tjenesten.

NRK fokuserte selv i sin presentasjon av pilotprosjektet på at bredbånds-TV åpner opp for en helt ny måte å konsumere nyheter på. Valgmulighetene og interaktiviteten blir vektlagt og det ble poengtert at dette er en forsmak på fremtidens Digital-TV.

Piloten vi disponerte fra NRK i vårt prosjekt var en variant av den opprinnelige piloten. Nyhetene som var tilgjengelige var fra april 2002 og det samme gjaldt for sport. I tillegg var det et relativt bredt spekter av underholdningstilbud. Klipp fra *Forandring fryder* og *Åpen Post*, forskjellige spill var tilgjengelig og det var også pekere til undervisnings- og faktakilder. Dessverre var det langt flere pekere i introduksjonsmenyen enn det var innhold. I praksis betød det at det var tre til fire kilder som kunne utforskes av brukerne.

De forskjellige familiemedlemmene ble oppfordret til å bruke piloten; forsøke seg frem og velge selv hva de ville benytte seg av. Dette gjorde de på skift, samtidig som vi oppfordret hele familien til aktivt å delta i utforskningen av mulighetene piloten ga.

Disse begrensningene, og det PC-tilpassede brukergrensesnittet gjorde at mange av familiemedlemmene ble skuffet i forhold til de forventningene de hadde til piloten, og dette påvirket igjen deres første reaksjoner. Men etter at de hadde fordøyd erfaringene og justert for overdrevne forventninger (som helt sikkert hadde å gjøre med at dette fant sted i *Fremtidshuset*, og at dette var et forskningsprosjekt) ble deres responser mer informative og reflekterte.

Norsk Tippings pilot ble vist i Fremtidshusets stue. På en videoprojektorskjerm ble denne demonstrert. ”Demonstrert” er ordet fordi denne piloten forutsatte en større grad av forestillelsesevne enn NRK-piloten. Hele poenget med Norsk Tippings pilotprosjekt er å utvikle muligheter for å kunne spille om penger, interaktivt, via TV-skjermen. Piloten vi fikk til bruk var ikke interaktivt og dermed var det ikke mulig for brukerne å anvende piloten interaktivt.

Piloten til Norsk Tipping er altså en forenklet utgave av det følgende planlagte medieproduktet: En familie som har besluttet å knytte seg til tilbudet fra Norsk Tipping vil få opp en meny designet av Norsk Tipping på skjermen når det vises (direktesendt) sport som det kan spilles på hos Norsk Tipping. Denne menyen er relativt stor; det nederste feltet av skjermbildet er dekket av det. På denne skjermen finner brukeren forskjellig informasjon som er nødvendig for å spille ”on-line”. Hensikten er at en skal kunne satse penger på sportsevenementer som vises direkte på TV, noe som både vil høyne underholdningsverdien av evenementet og dermed også vil øke folks lyst til å spille. Som bruker av dette tilbudet har man en egen konto i Norsk Tipping som vises på fjernsynsbildet og dette vil oppdateres ettersom man vinner eller taper penger. Gjennom on line-teknologien kan en spille ikke bare helt frem til starten på for eksempel fotballkampen, men faktisk også satse penger på hendelser underveis i kampen. I piloten våre ”forsøksfamilier” ble vist er det konkrete spillet en sluttspillkamp i EM i 2000 mellom Frankrike og Spania. En imaginær spiller satser forskjellige pengesummer underveis: ”Han” satser først penger på utfallet av kampen – noe det er muligheter for helt frem til dommeren blåser kampen i gang. Menylinjen viser odds”ene på de forskjellige veddemålene en kan velge mellom. Senere blir det dømt et straffespark og spilleren får om lag 30 sekunder (frem til straffesparket tas) på å vedde på utfallet av straffesparket. Også andre typer veddemål er mulig å gjøre underveis i kampen (for eksempel pauseresultatet).

2.2 Familiene

Fire familier deltok i fokusgruppene. To var valgt ut av Norsk Tipping og to av NRK. Norsk Tipping valgte ut sine ved å sende tilbud til brukerne av internetttilbudet hvor de oppretter konto og kan spille on-line. NRK valgte på lignende måte abonnenter fra NRKs pilotprosjekt. Forutsetningene for alle fire familier var at de skulle være interessert i pengespill og ha tilgang på bredbånd. Disse familiene skal altså representere de som går mer eller mindre foran i å ta i bruk ny IK-teknologi i Norge. Om de hører til det E. Rogers kaller innovatører, tidligbrukere eller tidlig majoritet skal være usagt, men måten familiene er valgt ut på garanterer i alle fall at de ikke tilhører etternølerne (Rogers 1995). Siden utvalget er så lite, og vi prioriterte å få tak i familier med barn som kunne karakteriseres som mer eller mindre innovative innebar det at vi rett og slett har sett bort fra andre differensierende faktorer; bosted, inntekt, osv. At vi derfor likevel har fått familier som på viktige felt er nokså like (blant annet utdanning og inntekt) er neppe bare tilfeldig, men reflekterer nok at innovatørene stort sett tilhører samme sosiale kategori. Men det er igjen på sin plass å poengtere at vi ikke har søkt et representativt utvalg, og generaliserer heller ikke funnene våre ut i populasjoner – vi nøyer oss med å påpeke sosiale mekanismer som er virksomme for disse familiene. Det vil si at noen forhold er nokså allmenne (familiens kulturelle posisjon) mens andre er mer spesifikt relevant for barnefamilier og to-inntektsfamilier.

Siden utvalget er så lite er det nødvendig kort å beskrive de enkelte familiene:

Familie 1 ble rekruttert av NRK, og kan karakteriseres som den mest liberale i sin bruk av IKT i hjemmet, i alle fall i deres selvpresentasjon. De ga uttrykk for at det var få, om noen, grenser for hva og hvor mye barna kunne få se, fordi de hadde selvpålagte grenser. Familien består av mor og far midt i førtiårene og tre barn mellom 15 og 8 år. Kona og det yngste barnet var ikke til stede i Fremtidshuset. Begge foreldrene har høgskole/universitetsutdanning og arbeider full tid. Årsinntekt på ca. 600 000,-. Familien har to fjernsyn, en internetttilknyttet PC og tre mobiltelefoner. De har ADSL hjemme.

Familie 2 ble rekruttert av NRK. Den kan trygt karakteriseres som den mest restriktive familien når det gjelder deres forhold til bruk av IKT. Familien består av mor og far midt i førtiårene og tre barn i alderen 15 til 7 år. Barna var pålagt svært strenge rammer for bruk av fjernsyn og datamaskiner uten at det var laget forhåndsdefinerte regler. Begge foreldrene har høgskole/universitetsutdanning – hun arbeider som lærer, han som forsker, og anslår sin årsinntekt til ca. 600 000,-. De har to fjernsyn og tre PC'er, hvorav to er internettilkoplet. De har ISDN.

Familie 3 ble rekruttert av Norsk Tipping, og var gjennomsnittlig restriktiv i sitt forhold til bruk av IKT i hjemmet. Mor og far er begge i begynnelsen av førtiårene og har to barn på 16 og 13 år. Foreldrene hadde regler for bruk av IKT, men disse var ikke spesielt strenge. Begge foreldrene arbeider som rådgivere og familien tjener ca. 700 000,- i året. De har to fjernsyn og en internettilkoplet PC, dessuten fire mobiltelefoner.

Familie 4 ble rekruttert av Norsk Tipping, og var en blanding av liberal og restriktiv – svært streng på barnas pc-bruk, men få restriksjoner på fjernsynsbruk. Begge foreldrene er i første halvdel av førtiårene og har tre barn; 13, 12 og 6. De voksne har begge lederjobber og tjener om lag 850 000,- til sammen. De har to fjernsyn¹ og to internettilkoplete datamaskiner, og to mobiltelefoner. De har ISDN-linje hjemme.

¹ Det ene av de to fjernsynene ble flyttet ut til sommerhuset deres i sommersesongen.

2.3 Fokusgruppene

Fokusgruppeintervjuer er en vanlig brukt betegnelse på kvalitativt orienterte intervjuer med en spørsmålsstiller (intervjuer, av noen kalt moderator) og en gruppe informanter. For at fokusgruppeintervjuene skal være vellykkede må gruppene oppfylle fire krav; de må ha en eller annen form for felles erfaring; målsettingen med intervjuene må være å få innblikk i gruppe-medlemmenes forståelse av erfaringen som bringer gruppen sammen; forskeren må ha et solid innblikk i problematikken som er fokus for gruppeintervjuet; og en eller annen form for intervjuguide må ligge til grunn for intervjuet (jfr. (Merton, Fiske & Kendall 1990, Tuft 1997). Når dette er sagt må det understrekes at en finner svært store variasjoner med hensyn til både perspektivene forskerne har til hva slags data fokusgrupper kan generere og derfor også hvordan de gjennomføres. For enkelte ligger deres fordel først og fremst i at de er "kostnadseffektive" i den forstand at en kan dekke et større utvalg innenfor gitte rammer. Noen fremhever også at det er en grei måte å kvalitetskontrollere data"ene fordi en gruppe-setting lettere luker ut "løgn".

Vår egen vurdering – utfra prosjektets målsettinger og vår faglige orientering – var at verdien i å utføre fokusgruppeintervjuer først og fremst ligger i at de skaper en sosial setting som er noe mer og annet enn summen av de enkelte; derfor skaper gruppene også en dynamikk som ikke kan fanges opp i dyadiske intervjuer. Som det vil fremgå senere i rapporten er dette en svært viktig faktor siden vi betrakter hjemmet som en sosial kontekst med en egen dynamikk og et eget moralsk rammeverk.

Med fire familier i Fremtidshuset, fordelt på fire ettermiddager/kvelder, så sier det seg selv at datagrunnlaget er snevert. Dette stiller særlige krav til analytiske strategier; graden av representativitet er bortimot umulig å beregne, og også den tolkningsmessige biten er vanskelig. Disse problemene vender vi tilbake til i neste kapittel.

Det snevre datagrunnlaget førte også til en tematisk avgrensning. Prosjektet ble et studium først og fremst av familienes bruk av og holdning til TV, og PC-pilotene vi har brukt som grunnlag for intervjuene er TV og PC-basert. Den relativt sett korte tiden vi hadde til disposisjon gjorde det mest forsvarlig å konsentrere oss om de viktigste mediene, som var fjernsyn og datamaskiner.

2.4 Fremtidshuset

Fremtidshuset blir av Telenor selv presentert på deres hjemmesider på følgende måte:

Fremtidshuset gir oss muligheter til å prøve ut og demonstrere tjenester og anvendelser i "naturlige" omgivelser. Vi skal ha fokus på familien og hjemmet - og boligen som sted for arbeid, læring, kommunikasjon og underholdning.

FoUs forskning på dette området er anvendelsesorientert. Vi arbeider med nye tjenester og løsninger som teknologien åpner for, og nye behov og endrede bruksmønstre som samfunnsutviklingen fører med seg.

Det blir viktig å se helheten i en familie/hjem-situasjon. Dette blir tatt vare på gjennom samarbeid med partnere fra ulike bransjer.

(Telenor 2003)

I ettertid er et viktig spørsmål i hvilken grad Fremtidshuset svarte til forventningene som et "laboratorie-aktig" setting for å skulle simulere hjemmet. Var det med andre ord realistisk

som en hjemmekontekst? Det sier seg selv at det ikke utgjorde et hjem som det (opp)leves i virkeligheten. Dette forsterkes av intervjuesituasjonen; det er fremmede tilstede som legger klare føringer på samhandling og kommunikasjon – som derfor var liten familiemedlemmene imellom sammenlignet med en virkelig hjemmesituasjon. Ikke minst ble konflikter dempet i forhold til i et virkelig hjem. Men like fullt er det vår oppfatning at Fremtidshuset har en funksjon i den forstand at innredningen, og forventningene hos informantene om at det skal være et slags hjem, hjelper dem i å innstille seg mentalt på at dette er en ”som om” situasjon; ”la oss tenke oss at vi er hjemme”. Så selv om de selvfølgelig ikke tror og handler som om de var hjemme så vil det påvirke måten de forholder seg til fokusgruppesituasjonen på – de innstiller seg på at de skal tenke mest mulig som om de var hjemme. Det er særdeles viktig for dette prosjektet siden et tilgrunnliggende premiss for prosjektets analyse er at hjemmet utgjør en kontekst som på grunnleggende måter former folks tenkemåter og holdninger.

3 Analyser

Som det har kommet frem i det foregående kapitlet er dette et lite, og kvalitativt, prosjekt. Det vil si at de begrensede ressursene vi har hatt i dette prosjektet har vært satt inn på å skulle dykke dypt ned i en forståelsesmaterie, ikke avdekke flest mulig fakta. De empiriske data vi har fra prosjektet skal altså ikke brukes som ”bevis” som man kan generalisere på grunnlag av i kraft av mengden av data. En slik forskningsstrategi ville ha krevd helt andre tids- og ressursrammer ettersom et mye større empirisk grunnlagsmateriale måtte ha ligget til grunn. Men det betyr ikke at vårt prosjekt skal forstås i kraft av sine mangler. Vår orientering er mot det hermeneutiske; mot en forståelse av de mekanismer og tankebaner som ligger til grunn for hvordan folk handler, og hvorfor. Ideelt sett ville også en slik forskningsstrategi kreve et mye større datatilfang, både i bredde, men først og fremst i ”dybde”, men likevel mener vi at den type kunnskap som kan genereres ut fra prosjektet er av stor betydning – særlig hvis det senere kan utdypes ved hjelp av mer forskning på samme problemområde og med lignende metoder.

Det som gir det foreliggende prosjektet sitt forklarings- og nyttepotensial er vår fortolkning av rådataene, at vi bruker det i samsvar med andre forskningsresultater som omhandler samme problematikk, og ikke minst at vi kopler våre fortolkninger til teoretiske perspektiver og analytiske vinklinger. Resultatene fra fokusgruppeintervjuene er ikke oppsiktsvekkende på noen måte, men gir mening i lys av visse analytiske rammeverk. Kanskje aller viktigst i så måte er erkjennelsen av at hjemmet, som en konstellasjon av særegne sosioøkonomiske og sosiokulturelle trekk, utgjør en erfaringsramme og et moralsk univers som skiller det fra andre sosiale kontekster. Dette innebærer at respondentenes reaksjoner og holdninger til pilotene og spørsmålene på grunnleggende måter er preget av dette rammeverket, noe som igjen krever en solid redegjørelse for dette sosio-kulturelle rammeverket. Så selv om rapportens hovedmålsetting og -ambisjon ikke er på det teoretiske eller analytiske området fordrer vår analytiske forståelse at vi gir plass til en solid avklaring av de analytiske premissene for forståelsen av våre data. Uten en slik gjennomgang vil våre funn ikke være meningsfulle og tolkningene våre ikke plausible.

Av disse grunnene vil derfor presentasjonen kunne se ut som om vi slutter fra teori til empiri; at vi tolker det vi har observert gjennom et teoretisk filter. Dette er et ikke helt treffende inntrykk. Riktignok kan vi like lite som alle andre forskere produsere verdifri forskning, men vi vil understreke at valget av de teoretiske perspektiver og analytiske rammeverk som vi anvender her i hovedsak har vokst frem som et produkt av våre data, og ikke omvendt.

Det kanskje mest slående helhetsinntrykket fra fokusgruppeintervjuene var at de voksne ga uttrykk for en ambivalens når det gjaldt bruken av digitale medier i hjemmet. Det vil i praksis si bruken av fjernsyn og PC (jfr. forrige kapittel). Denne ambivalensen var noe de ga uttrykk for både i forhold til sine erfaringer hjemme hos seg selv og i forhold til pilotene de ble introdusert til i Fremtidshuset – noe som blir diskutert nærmere senere i rapporten.

Familien bruker mye av sin hjemmetid foran de to mediene. Dette betyr åpenbart at bruken er lystbetont – den dekker behov både hos de voksne og barna. Dette var også tydelig i ting de

sa i intervjusituasjonen. Både direkte i form av at både voksne og barn sa at de ”likte”, ”syntes det var gøy”, og at de ”ble revet med”, men også gjennom at flere fortalte at de ofte ble sittende å se på fjernsyn mer enn de egentlig hadde tenkt seg viser at det er gleder forbundet med fjernsynsbruken.

Men like tydelig var de voksnes tvetydige holdning til dette faktum. På mange måter og i mange sammenhenger tilkjennega de at denne tidsbruken ikke bare var bra. De ga i forskjellige sammenhenger uttrykk for misnøye med sin egen prioritering av tid (et utsagn som viser at de opplever tid som et knapt gode), men særlig tydelig var deres skepsis til at barna deres brukte så mye tid foran TV og PC.² Eller retttere sagt; alle foreldrene ga klart uttrykk for at de satte grenser for hvor mye tid barna fikk lov til å bruke foran disse mediene, og hva slags bruk som var akseptabel. To av familiene kan betegnes som restriktive i barnas bruk av IKT og de ga uttrykk for at slike regler ikke skapte problemer, at barna aksepterte disse restriksjonene uten motstand.³ Men selv i den familien som ga inntrykk av å ha minst restriksjoner og også få konflikter (Familie 1) tilkjennega faren i familien at hovedgrunnen til at han var skeptisk til å anskaffe seg digitalt TV en gang i fremtiden var at han syntes at barna så nok på TV som det var. Det er vanskelig å tolke utsagnet på annen måte enn at det allerede eksisterte uenigheter i familien om tidsbruk og prioriteringer og at en viss grad av konflikt omkring bruk av fjernsyn og datamaskin allerede fantes også i denne familien.

3.1 Kultur, moral og kontekst

Hva består så denne ambivalensen i? Hva er det som gjør at de voksne ser på den formidable tidsbruken familiemedlemmene har som problematisk? På en måte er det vel så opplagt for de fleste av oss at vi i det vanlige ikke reflekterer over det. I dagliglivet nøyer vi oss med å konstatere at det ikke er ”bra” å se for mye på TV og bruke PC”en for mye. Men nettopp fordi det er så intuitivt forståelig er det viktig å stille spørsmålene rundt disse utbredte holdningene eksplisitt siden de trolig reflekterer noe allment og dyptfølt hos mange av oss. Slike felles holdninger kan trygt sies å utgjøre deler av en felles kultur. Og dette er et kjernepunkt i prosjektet. Fordi så mye av utviklingen av IKT er drevet av rene teknologiske *muligheter* har det vært en tendens til å neglisjere brukernes behov – de erkjente så vel som de ubevisste. IKT-produsenter ser ut til å ha en naiv forestilling om at brukerne tar det de får og har råd til, og at forståelsen av folks holdninger til IKT kan sees på som en relasjon mellom en (formålsrasjonell) aktør og et IKT-objekt. Slik er det åpenbart ikke. All bruk skjer i en sosial kontekst, og en forståelse av hvordan folk forholder seg til IKT-produkter – og dermed i hvilken grad de er villige til å tilegne seg dem, og hvor mye og på hvilke måter de bruker dem – forutsetter en forståelse av de sosiale kontekstene bruk eller tenkt bruk inngår i. Bruk av IKT er dermed altså nødvendigvis sosial. Enhver bruk av slike teknologier påvirker og påvirkes altså av våre livsverdener i den forstand at de alltid er deler av sosiale kontekster. Det betyr at kulturelle forestillinger vi med nødvendighet bærer med oss alltid vil utgjøre en vesentlig del av våre oppfatninger om, og bruk av IKT. Disse forestillingene er av mange slag – noen kan sies å være private i den forstand at de er knyttet til psykologiske særegenheter hos hver og en av oss mens andre kan sies å utgjøre deler av en felles kulturarv. Kultur kan i denne sammen-

² En gjennomsnittsnordmann brukte i 2001 156 minutter pr. dag til å se på fjernsyn (SSB 2002). Våre tall, som selvfølgelig var anslått av informantene selv er bare omtrentlige, men det virker ikke som om de brukte mindre fjernsyn enn gjennomsnittet.

³ Det er interessant å merke seg at den familien som var mest restriktiv med hensyn til PC-bruk (maksimum to dager i uken pr. barn) var den hvis voksne medlemmer påstod at hverdagen var mest uproblematisk, mens de som hadde mer uklare eller liberale regler ”innrømmet” at det kunne være konflikter i hverdagen. På den ene siden kan strikte, klare regler for bruk av IKT tyde på at de bare er deler av mer generelle autoritære relasjoner i familien, og at det ofte vil resultere i færre konflikter innen familien, men på den annen side er det ikke urimelig å tenke at konfliktnivået i familiene generelt blir underspilt – og kanskje særlig i familier med mer autoritære relasjoner. Å basere undersøkelsen utelukkende på diskursive data (utsagn) vil naturligvis vanskelig fange opp sider ved respondentenes levde liv som de selv opplever som ubehagelige eller uønskede.

hengen forstås som de felles holdninger som vi har tilegnet oss som medlemmer av et samfunn og som kan sies å utgjøre forutsetningene for at vi kan omgås og kommunisere.⁴

En vesentlig del av det kulturelle er moral; vi arver våre forestillinger om rett og galt og hvordan ting *burde* være. Ambivalensen som ble referert til over er nettopp et uttrykk for dette; innbakt i våre kulturelle forestillinger omkring bruk av IKT i hjemmet ligger en forestilling om at til tross for at bruken er underholdende så har vi forestillinger om at vi – eller i alle fall barna – har en tendens til å bruke det *for* mye.

Siden denne ambivalensen, som er kulturell og nødvendigvis knyttet til det sosiale, er så viktig for brukernes holdninger til IKT i sin alminnelighet, og også de testede pilotene, så blir det viktig å identifisere hva denne ambivalensen bunner i; hvorfor tenker vi at vi har en tendens til å bruke for mye tid på IKT, hvilke verdier er disse moralske vurderingene knyttet til, og hvor allmenne er disse verdiene og denne moralen?

For å forklare det må et annet begrep introduseres; nemlig kontekst. For selv om bruken av kulturbegrepet setter fokus på det vi har til felles, en form for homogenitet, så er det viktig å ikke la et slikt perspektiv lede oss til å tro at vi tenker likt. En ting er at vi finner kulturell variasjon fordi forskjellige samfunnsmedlemmer har ulik kulturell bagasje (hvor mye har en universitetsutdannet 30-åring bosatt på Grünerløkka til felles med en pensjonist på Torshov?), men vel så viktig er det å erkjenne at en og samme person tenker og opplever verden ulikt avhengig av de sosiale kontekstene han/hun inngår i. (En mann eller kvinne i trediv-, førti-årene som er ute på byen en fredagskveld vil forholde seg til alkohol på en annen måte enn hvis han/hun opptrer for eksempel som forelder til en 14 årig sønn.) Sosiale kontekster rammer inn virkeligheten på måter som gjør at de vil prege forståelser og verdivurderinger. Foruten at denne kontekstualiseringen har spesiell betydning for Norsk Tippings pilot gjennom at den bringer inn ”gambling” i en sosial kontekst (familien) hvor dette oppleves som upassende (en bruker som uttrykker stor moralsk skepsis til Norsk Tippings pilot når han/hun er hjemme vil – uten at det oppleves som selvmotsigende – kunne være helljertet begeistret for den samme piloten i en annen sammenheng), så har erkjennelsen av at forståelse, verdivurdering, osv. påvirkes av konteksten de inngår i betydning for all bruk av IKT – og for så vidt handlinger i sin alminnelighet.⁵

⁴ Det finnes et utall definisjoner av ”kultur” og det har ingen hensikt å skulle belemre leseren med en eksersis i slike definisjoner. Det kan være verdt å nevne at det er relativt stor variasjon i hvor inkluderende slike definisjoner er (skal den for eksempel inkludere fysiske objekter og folks praksiser?) og også i hvilke aspekter det legges vekt på (funksjonelle, symbolske, etc.). For denne sammenhengen blir ”kultur” definert på en omtrentlig måte fordi det ikke er vesentlig for den analytiske sammenhengen å gjøre slike distinksjoner. Men for å gi noen referanser til kulturbegrepet kan leseren eventuelt lese (Eriksen 1993, Eriksen 1994, Keesing 1987, Keesing 1990, Klausen 1981, Strauss & Quinn 1997).

⁵ Dette er et teoretisk og analytisk perspektiv med mange implikasjoner og muligheter. Igjen er det viktig å ikke pøse på med teoretiske utlegninger, men noen få punkter som har en viss relevans for denne rapporten bør nevnes for å avklare en del løsthengende tråder og peke på noen sentrale problemområder: Det ene er at introduksjonen av ”kontekst” utelukker det som kan kalles et strukturalistisk perspektiv på kultur. Mens det sistnevnte hevder at det ligger visse, essensielle kulturelle byggestener i en hver utøvelse av kulturell kompetanse vil et kontekstuellt perspektiv innebære at en ikke antar at det er en ”underliggende”, essensiell kulturell kode (Duranti & Goodwin (eds.) 1992, Helle-Valle 1997, Levi-Strauss 1987, Malinowski 1974). Dessuten har et slikt perspektiv konsekvenser for hvordan vi forstår individ og identitet – noe som i høyeste grad er relevant i forhold til brukeres holdninger til IKT: et kontekstuellt perspektiv innebærer at en ikke tar det for gitt at en person har en enhetlig og konsistent identitet; deltakelsen i forskjellige kontekster innebærer at en person kan fremtre (uten at det innebærer noen form for ”bedrag”) som forskjellige personligheter i forskjellige sammenhenger. Våre forestillinger om essensielle personlighetstrekk kan det stilles spørsmålsteget ved og har kanskje mer med vestlig ideologi å gjøre enn realitet. Av slike grunner er det stadig flere forskere som har begynt å snakke om divider heller enn individer (Ewing 1990, Helle-Valle 2003, Strathern 1988). I grove trekk kan en si at begrepet er nært beslektet med Goffmans *frame*, Bourdieus *field* og Wittgensteins *language game*. (Bourdieu 1991, Goffman 1974, Wittgenstein 1968)

3.2 Hjemmet

Vår påstand er altså at hjemmet er en slik kontekst. Den er en kontekst i den forstand at det å fungere som familiemedlem innebærer ikke bare å oppfylle visse rolleforventninger, men at en handler og tenker ut fra gitte kontekstspesifikke kulturelle, og ikke minst også moralske, forutsetninger. I Norge, som i resten av vesten, har hjemmet en ganske spesiell og spesifikk ideologisk og kulturell posisjon, en posisjon som er utviklet over tid og følgelig er formet gjennom en lang historisk prosess. Den fremstår som den signifikante motsatsen til den offentlige sfære. Det er her våre primære relasjoner dannes og dyrkes og individer vil i de fleste øyne alltid fremstå som enten tilhørende et hjem, eller eventuelt *mangle* et hjem. Det er nødvendig å gi noen videre avklaringer for å vise betydningen av hjemmet – både i norsk virkelighet og for rapportens argument:

Det er to aspekter ved hjemmet som er viktige i denne sammenhengen: et sosio-kulturelt som jeg kaller familie, og et sosio-økonomisk som jeg kaller hushold. Familien er den kulturelle konstruksjonen av hjemmet. Som en motsetning til den byråkratiske, individualistiske og ”kalde” offentlige arena fremstår familien som intim, kollektivistisk og inkluderende. Det er arnestedet for den romantiske kjærligheten. Det er viktig å forstå romantisk kjærlighet i denne sammenhengen ikke bare som noe erotisk – det er en ideologi om forholdet mellom individer, og gjelder i like stor grad mellom foreldre og barn som mellom ektefeller. (Beck & Beck-Gernsheim 1995, Giddens 1992, Luhmann 1986, Shorter 1975). Denne ideologiske posisjonen gjør at familien er en svært moralsk kontekst og fremstår som all aktivitets egentlige mål (Sørhaug 1996). Det er i forhold til familieverdier og familiens ve og vel at man begrunner overtidsarbeid, karrierejag og andre former for ambisjoner som finner sted utenfor familie-konteksten. Det er rimelig å anta at denne kulturelle posisjonen bare har blitt viktigere med økende modernitet og globalisering; som tryggheten og intimitetens kontekst blir hjemmet bare viktigere jo større mobiliteten og risikoen utenfor er (Giddens 1990, Silverstone 1994).

Hjemmets andre aspekt – at det er et hushold og dermed en økonomisk enhet – har også betydning for hjemmet som arnested for bruk av IKT. Selv om husholdet ikke lenger er den autonome *produksjonsenheten* i moderne samfunn har den like fullt stor økonomisk betydning (Helle-Valle 2000). For det første er det fremdeles den viktigste forbruksenheten; det er som hushold at de individuelle inntektene disponeres og allokeres og følgelig påvirker familiens moralske rammeverk for hvordan pengene brukes. Det betyr for det første at beslutningene om viktige investeringer/innkjøp i husholdet må, i alle fall ideelt sett, tas i samråd med familien. Det betyr igjen at beslutninger som å kjøpe bredbåndstilknytning, en datamaskin, nytt fjernsyn og lignende IKT, må vurderes i forhold til de verdier og forståelsesrammer som familien representerer. Dette betyr at økonomisk aktivitet i hjemmet alltid er en *moralsk økonomi*, og at forståelsen av tilegnelse av IKT derfor ikke kan forstås ut fra økonomiske modeller alene, snarere må slike forståelser inkludere en erkjennelse av familieverdier. Dette var noe som kom tydelig frem i fokusgruppene. Flere av familiene påpekte at større beslutninger, som anskaffelse av et nytt fjernsyn eller bredbåndstilknytning, måtte foretas av familien (hvilket i praksis tilsa at foreldrene sammen tok beslutningen, men ofte i samråd med barna). I en av familiene fortalte de at familien sammen hadde blitt enige om å kjøpe et nytt fjernsyn mens far, som den som hadde mest greie på slike ting, foretok innkjøpet, men var pålagt et maksimumsbeløp.

For det andre, og viktigere i denne sammenhengen, påvirker husholdsaspektet hjemmesituasjonen på en annen måte. Fordi husholdet er en relativt autonom forbruksenhet betyr det at det er de voksne familiemedlemmenes ansvar å skulle opprettholde hjemmet som et levedyktig hushold. Hvor stor innsats dette krever vil variere ettersom hvilken situasjon husholdet er i. I visse faser (Helle-Valle 2000, Stenning 1962) vil innsatsen som kreves for at husholdet skal være økonomisk levedyktig ikke behøve å være så stor mens i andre faser – spesielt småbarnsfasen – vil dette kreve en vesentlig grad av oppofrelse. I fasen hvor en får barn må

husholdet som oftest oppgraderer hjemmet; de trenger større plass og høyere standard fordi barn har kommet til, de må gå til anskaffelse av en (større) bil, barnehageutgifter kommer på, osv. Dette fordrer at husholdet må ha større inntekter, noe som igjen ofte betyr økt bruk av overtid (se SSB 2002, som viser at fedre med minst ett lite barn er den kategorien som arbeider mest overtid). Samtidig med dette økte presset på husholdets produsenter får de også en "tidsutgift" i form av å skulle bruke tid på barna. I sum innebærer dette at tid, så vel som overskudd, i økende grad blir oppfattet som et knapt gode (Eriksen 2001).

Småbarnsfasen i et hushold representerer altså en kritisk del av husholdssyklusen. Og samfunnsendringer har gjort den enda mer belastende for foreldre. For det første har kostnadsøkningen knyttet til betalt hjelp i hjemmet gjort at færre og færre har råd til å få praktisk avlastning i hjemmet. For det andre har likestilling ført til at stadig fler familier har to inntekter. Dette betyr at arbeid knyttet til husholdet må gjøres i tillegg til lønnet arbeid. For det tredje har kulturelle endringer ført til at barn krever mer tid og oppmerksomhet fra foreldre. Barndommens betydning – som er nært knyttet til familien som eksistensiell sfære – fordrer en stadig større grad av involvering fra foreldrenes side (Frykman & Löfgren 1994).⁶

Samfunnsøkonomisk er det derfor viktig å forstå levedyktigheten av hushold som summen av lønnet og ulønnet arbeid, hvor det ulønnete arbeidet fra et rent økonomisk perspektiv ikke anses som nødvendig og dermed ikke regnes inn, mens det fra et samfunnsvitenskapelig perspektiv fremstår som like nødvendig fordi det er innsats som er påkrevd både fra et samfunnsperspektiv og ikke minst fra et kulturelt og moralsk perspektiv.

Til sammen har disse endringene ført til at foreldre i økende grad føler seg utmattede og utbrente. Kombinert med de høye krav som settes til familielivet gjør det at de stadig går rundt og føler seg utilstrekkelige.

3.3 Hjemmet og bruk av digital IKT

Disse kvalitetene ved hjemmet er vesentlig for forståelsen både av familienes vurdering av faktisk mediebruk i egne hjem, og deres holdninger til pilotene i Fremtidshuset. Ikke minst danner de bakteppet som er nødvendig for å forstå deres ambivalens til bruken av IKT. Ambivalens tyder på at noe på samme tid oppleves som både positivt og negativt.

Når det gjelder de positive sidene så er underholdningsverdien åpenbart viktig. Folk liker rett og slett å se på fjernsyn og bruke datamaskiner, og det henger sammen med at den altoverveiende bruken av dem er fritidsrelatert og lystbetont. Fra våre intervjuer er det tydelig at disse IKTene bare i svært liten grad brukes i et nytteperspektiv. Da er det som oftest mor eller far som bruker det ved å ta jobben med seg hjem. I et par av familiene brukte den ene av foreldrene jevnlig en datamaskin som hjemmearbeidsverktøy. Men karakteristisk nok ble arbeidet i disse tilfellene gjort på maskiner som ingen andre i familien hadde tilgang på og disse maskinene ble i først omgang ikke nevnt når vi gikk gjennom hvor mange maskiner familien hadde. Datamaskinene ble brukt til å spille dataspill (fortrinnsvis barna) og surfe på nettet (alle). Også flere av foreldrene så på dette som positiv aktivitet; de mente at både surfing og en del av spillene barna deres brukte kunne være nyttige og lærerike.

Fjernsynet ble først og fremst brukt til å få med seg nyhetene, se på filmer og forskjellige serier. Allmennkringkastingens mål om å formidle nyttig, samfunnsoppdragende innhold – og

⁶ Statistisk sentralbyrå har påvist at vi stadig får mer fritid, men den er minst blant småbarnsforeldre (SSB 2002). I tillegg bør det bemerkes at slike undersøkelser ikke så lett skiller mellom fritid og egentid. Mye av den tiden som småbarnsforeldre tilbringer med barn kategoriseres som fritid, men den vil ikke nødvendigvis oppleves som restituerende egentid. Når de kulturelle forventningene om nære familierelasjoner fordrer mye samvær med barna betyr det at fra forelderens ståsted kan en del av slik "fritid" oppleves som belastende.

som inntil ikke så alt for mange årene siden var en vesentlig del av fjernsynsbildet – er fraværende i deres egne vurderinger av fjernsynsinholdet. Det de vektlegger er som sagt at medieinnholdet er underholdende. I all hovedsak ble dette opplevd som positive opplevelser. Det som ble fremhevet var at det var ”gøy”, ”avslappende”, ”avvekslende” (og lignende positivt ladete adjektiver) å se på fjernsyn.

Noen trakk også frem at det kunne være ”koselig” å se TV sammen. Særlig fredag og lørdag kveld ble TV ofte brukt som en familiehyggestund. De så programmer som alle likte, spiste og drakk og opplevde det som en ”kosestund” sammen. Denne siste funksjonen viser at fjernsynet kan ha en viktig funksjon ved å strukturere tid og rom på måter som familiemedlemmene opplever som trygge, riktige og gode. Fjernsynet blir sentralt i ritualiseringen av hverdagen (Silverstone 1994). I sin doble funksjon av å være både et objekt og et medium strukturerer det tid og rom på måter som gir orden og mening for familiemedlemmene. Fjernsynets viktige betydning kan blant annet leses direkte ut av dets normale plassering i hjemmet; i stuen. Mens datamaskinen typisk er plassert på et *arbeidsrom* står fjernsynet i stuen – og gjerne sentralt plassert. Å kalle det et husalter blir tendensiøst, men dens positive funksjon av å samle familiemedlemmenes oppmerksomhet omkring et felles fokus – som en så spinner positiv sosialitet rundt – gir klare assosiasjoner. Det samme gjør dens doble funksjon av å være objekt og medium; den er noe konkret og håndfast med en fast og sentral plassering som samtidig formidler noe meningsfullt og (i beste fall) meningsfylende og er derfor kulturelt verdi-full.

Disse positive vurderingene av fjernsynet ser vi altså er knyttet til sentrale familieverdier; nære relasjoner styrkes hvis fjernsynsbruk fører til økt samvær og samhandling mellom familiemedlemmene, intimiteten – de romantiske relasjoner – forsterkes både fordi familiemedlemmene bruker tid sammen og fordi de skaper seg felles referansepunkter som dermed også påvirker andre samhandlingsrelasjoner innad i familien hvor fjernsynet ikke er med.

Det er først og fremst fjernsynet som har disse funksjonene fordi det er den som frem til nå har fungert som et felles referansepunkt for *sosial underholdning*. Den har innholdet som kan fenge samtlige familiemedlemmer og derfor samlet familien om et felles fokus som oppleves som underholdende. Underholdning – som vanligvis blir oppfattet som ”meningsløst”, altså som ikke har noen nytte eller mål ut over seg selv – får i slike familiesituasjoner en slik ekstern mening, en hensikt, fordi den oppleves som å fremme og styrke familiesamholdet. Radioen ser ut til å ha noe av den samme funksjonen fordi den også kan samle familien om et medieinnhold, men det må også poengteres at ingen av familiene som ble intervjuet oppga at de brukte radio på denne måten. Generelt ble den lite brukt og når den ble brukt var det mest som individuell bakgrunnsunderholdning mens de holdt på med andre aktiviteter (for eksempel matlaging på kjøkkenet).⁷ Når det gjelder mobiltelefoni og PDA-bruk ble disse oppfattet – fra et familieperspektiv – som helt ut individuelle teknologier. Mobiltelefonen ble fortrinnsvis brukt i jobbsammenheng og til å sende SMSer til venner og venninner. Og PDAer er for de fleste som en 7. sans.

Datamaskinens positive betydning var litt annerledes enn fjernsynets. Den ble sett på som en usosial teknologi fra et familiesynspunkt. Interaktiviteten (for eksempel på nettsurfing) gjorde at man forholdt seg mye mer aktivt på nettet enn foran fjernsynet, noe som igjen bidro til å individualisere bruken. Man ”leter” i stor grad på nettet og dermed blir den felles underholdningsverdien betydelig mindre. Det betyr ikke at datamaskinen ble sett på som noe negativt i seg selv. Dens nyttepotensiale ble trukket frem, i kraft av at den både kunne brukes til arbeid (i forbindelse med de voksnes jobber og barnas skolearbeid) og som et læringsverktøy. Dessuten trakk noen av foreldrene frem at mange av spillene barna brukte var pedagogiske. I tillegg hadde også spillene den betydningen at den i noen sammenhenger brakte venner sam-

⁷ Når familiemedlemmer ble bedt om å rangere betydningen av forskjellige teknologier ved å ”stemme ut” de minst betydningsfulle forsvant alltid radioen som en av de første.

men; spillene hadde altså en sosial funksjon selv om det ikke var i en familiesammenheng. Den eneste formen for familierelatert samhandling foran datamaskinen som familiene oppga var at søsken spilte spill sammen.

Dette er eksempler på positive former for det Silverstone, Hirsch og Morley (Silverstone, Hirsch & Morley 1992) kaller inkorporering av IKT – at teknologiene tas i bruk og blir anerkjent som legitime deler av hjemmet. Men både fjernsyns- og datamaskinbruken i familiene ble også forbundet med negative følelser – i alle fall fra de voksne medlemmene. Vurderinger som ble brukt av samtlige familier, riktignok med vekslende intensitet, var at de ofte ble for mye brukt, at innholdet (programmer på TV og spill/internett-innhold på datamaskinen) kunne være fordummende og til og med skadelig, at den splittet opp familien, osv.

For at disse utsagnene skal bli forståelige må de knyttes an til hjemmet som en moralsk økonomi; som en økonomisk enhet som tidvis opplever former for underskudd – særlig på tid og energi – og som samtidig er arnestedet for en del moralske verdier som oppleves som viktig og sentrale for et meningsfullt liv. Det kan synes som om de negative utsagnene knyttet til bruk av IKT i hjemmet kan ordnes i tre typer moralske og verdimeslige vurderinger: sosialitet, tidsbruk og medieinnhold.

Et helt essensielt aspekt ved det nordmenn opplever som ”det gode liv” i familien er et nært og intimt samvær. Familiemedlemmene skal være sammen fordi de skal utvikle og opprettholde gode og nære relasjoner seg i mellom – relasjoner som ikke kan summeres opp i dyadiske forhold, men som skal *skape* familien som en enhet som er større enn summen av delene. Dette forutsetter samhandling – altså å gjøre ting sammen – noe som innebærer både å være sammen, men også å ha et felles fokus. Denne grunnleggende verdien knyttet til familien peker samtidig til de to andre moralske aspektene ved familien – tid og kvalitet, eller i forbindelse med IKT: tidsbruk og medieinnhold. For kravet til en god familiesosialitet fordrer det som er populært å kalle for *kvalitetstid*. Det kulturelle innholdet som ble formidlet i kommunikasjon i familien måtte ha den rette ”kvalitet”, og det skulle helst være mye av det.⁸

Medieinnholdet skal ikke ofres mye plass i denne rapporten for det var ikke et tema som ble prioritert i fokusgruppene. Men det forhindret ikke informantene fra å trekke det frem i forskjellige sammenhenger. Rundt diskusjonene omkring barnas bruk av fjernsyn og internett ble det flere ganger trukket frem som et tema. Frykten for pornografi, vold, å bli loppet for penger gjennom tvilsomme tilbud, osv. lå der tydeligvis som et bakteppe for de fleste av foreldrene.⁹ Denne engstelsen utgjør, fra et kulturelt perspektiv, et ofte problematisk behov for å kontrollere grenser; om å opprettholde grensen mellom den ”myke” sosialiteten innenfor hjemmet, og den ”harde”, og ofte ”ville” sosialiteten som tilhører hjemmets omland (Borch 2002). Denne grensehåndteringen er en kontinuerlig affære hvor definisjonen av disse (stort sett usynlige) grensene stadig må markeres og forsterkes. At fjernsynet og datamaskinen til tider kan oppleves som trojanske hester gjør at det blir ekstra problematisk; trusselen står ikke og banker på ytterdøren men infiltrerer hjemmet gjennom medier som familien selv har valgt å anskaffe seg.

Men selv om medieinnholdet ikke var noe sentralt tema hadde den like fullt en viktig innvirkning på bruken – på en måte som peker tilbake på familiens sosialitet. For det faktum at alle familiene hadde tilgang på mange kanaler, og alle hadde minst to fjernsyn, innebar at det fantes reelle valgmuligheter når det gjelder hva det enkelte familiemedlem kunne se. Det at et

⁸ Interessant nok hviler de populære ”bonding-kursene” i det private næringsliv på slike tanker; gjennom at man bruker tid sammen i en kontekst som ikke er arbeid, og lærer å samarbeide gjennom praktiske og sosiale utfordringer, skal båndene mellom kollegaer styrkes, noe som igjen skal komme arbeidsplassen til gode.

⁹ Verdt å nevne her er at den familien som var mest opptatt av å formidle at de var en harmonisk og liberal enhet også kom inn på disse forholdene. Faren i familien påpekte at han selvfølgelig stolte på sine egne barn, men siden det stadig var venner av barna på besøk som deltok i surfing på internett så var det viktig å ha en viss kontroll med hva barna gjorde.

stort programutvalg var tilgjengelig, og at det var flere fjernsyn å se det på, førte til at ulike smaker og preferanser i familien var med på å true det fokuserte samvær. I stedet for at fjernsynet kunne samle familien på ideelle måter ble det ofte til at forskjellige familiemedlemmer satt og så på forskjellige programmer på forskjellige fjernsyn, samt at kanskje et familiemedlem brukte datamaskinen samtidig. Denne mekanismen har altså – trolig utilsiktet for mange – ført til at noe som bare var tenkt som et bedre tilbud om medieinnhold har ført til en fragmentering av familien som sosial enhet. Som moren i en familie sa det; ”Vi blir jo individualister alle sammen og det synes jeg blir helt feil”. Hun refererer videre til noen i nabolaget som visstnok har 6 fjernsyn: ”Barna har hver sin, mor hadde sin, far hadde sin. De tok med seg maten sin og satte seg foran hver sin TV og spiser hver sin middag. Det synes ikke jeg ... Og det merker ungene også.”

Det er helt tydelig at for de fleste voksne så oppleves dette som et problem. Om det er et så reelt problem som de vil ha det til er en annen sak, og noe vårt prosjekt ikke har muligheter til å fange opp (men se Pasquier 2001). Uansett, flere føler tydeligvis at de er fanget i et ”garn” av tidligere beslutninger om anskaffelse av IKT og tilknytning som veldig vanskelig lar seg reversere, ikke minst på grunn av at vane skaper behov og at større barn åpenbart har sitt å si i de fleste familier (noe som har gitt opphavet til betegnelsen forhandlingsfamilier). Et tegn på de følelser som er koplet til dette, og den kulturelle logikken som disse følelsene er knyttet til, er folks holdninger til ”hytta”. Vi diskuterte hyttebruk med to av familiene. I den ene var de klinkende klare på at de ikke ville ha fjernsyn på hytta. Da skulle de være familie og de skulle kose seg sammen uten bruk av IKT. Mor i familien sier at ”Det er et poeng ikke å ha TV der. Vi skal kose oss og gjøre ting sammen.” Det var helt tydelig at hytta representerte prototypen på den ideelle familiesosialitet skulle være; et tett og intimt kollektiv hvor ingen moderne teknologier skulle forstyrre denne verdifulle sosialiteten. Den andre familien hadde skaffet seg fjernsyn på hytta i forbindelse med EM i fotball i 2000. Foreldrene ga et visst uttrykk for anger, de sa at det ble ofte til at hele familien ble sittende foran fjernsynet selv om det ikke var så spennende ting å se på. Dette hadde delvis sin årsak i at hytta var liten og hvis fjernsynet først var slått på så var det ikke så lett å unngå å følge med på programmene dersom en oppholdt seg innendørs, og delvis fordi det ikke var så mye å ta seg til ellers. Så selv om denne familien virket svært lite kontrollerende skyldtes deres praksiser, som de selv uttrykte det, mest sløvheter. ”Vi synes det er galt, men vi gjør ikke noe med det. Vi er litt sløve”. Det er verdt å nevne at det er i den samme familien hvor moren uttrykker – når hun blir spurt om når og hvor mye hun ser på fjernsyn: ”TVen slår seg på ved 7-tiden.” Hun uttrykker her, og også i andre deler av intervjuet, en svært passiv holdning til fjernsynsbruk – hun mener at det ikke er så mye interessant å se på, og synes egentlig ikke det er verdt å se så mye, men likevel forteller hun – uten synlig forlegenhet – at hun ser på fjernsynet fra ”det slår seg på ved 7-tiden” til hun går og legger seg ved elleve, halv-tolvtiden.

Når de voksne klager over tidsbruken refererer dette også til problemer forbundet med både sosialitet og innhold – de moralske sammenhengene er altså sterke. Tiden som ”stjeles” av utstrakt fjernsynsbruk kunne altså brukes til noe bedre – man vurderer i moralske termer kvaliteten på bruken av tid. Denne kvalitetsvurderingen henger igjen sammen med sosialiteten – eller mangelen på sosialitet. For det som trekkes frem når de snakker om å bruke for mye tid på fjernsynet er at man sitter der ”passiv” og alene – fordi man sitter lenger/mer enn andre familiemedlemmer. I en forstand melder en seg ut av kollektivet.¹⁰

¹⁰ Det er her på sin plass å problematisere disse sentrale familieverdiene. Sosialitet trekkes frem som en sentral verdi; samvær med en viss kommunikativ intimitet. Dette er viktig, men bare å trekke frem dette ville være å neglisjere det faktum at vi tross alt lever i en kultur som verdsetter individet og individualismen høyt. Den vestlige individualismen kan sies å være en forutsetning for hele vårt økonomiske system og vår ideologi tuftet på frihet og likhet. Det betyr at også individualisme må ha en plass innenfor familien. Det ser vi også tydelig i at de aller fleste familiemedlemmer engasjerer seg mye utenfor hjemmet; fritidsaktiviteter, organisasjonsarbeid, etc. Dessuten er det tydelig å se i hvordan moderne hjem er organisert; egne rom gir – bokstavelig talt – rom til å dyrke sin individualitet, men vel og merke *innenfor* familiens rammer. Dette er trolig et sentralt spenningsfelt innenfor familien; individualismen skal balanseres med familiesosialiteten på måter som det kontinuerlig må ”forhandles” om. Dette

Dette henger nært sammen med at uønsket bruk av IKT (fra foreldrenes synspunkt) er med på å ødelegge familieritualer – som for eksempel rolige familiemiddager – eller eventuelt etablerer konkurrerende rituelle praksiser som oppleves som mindre positive for familieverdier – for eksempel vennegjeng på besøk som i praksis ekskluderer andre familiemedlemmer. Slik sett kan IKT-bruk konstruere rom og tid på måter som de voksne ikke ønsker. Dette gjelder fjernsynsbruk, men også samvær rundt datamaskinen. I den sammenhengen er det den høye interaktiviteten som skaper lav familiesosialitet, noe som er verdt å merke seg i forhold til fremtidens digital-TV som jo nettopp skal utmerke seg ved høy interaktivitet. Ekstremtilfellet av slik utstrakt, individuell bruk av datamaskin er en 15-årig datter i en av familiene. Hun fortalte at hun ofte brukte opp til 5, 6 timer foran PC'en i løpet av ettermiddagen og kvelden til å chatte med venninner. Som respons på vårt spørsmål om hvorfor hun ikke heller brukte tiden til å være sammen med dem sa hun at det ble hun jo lei av og dessuten var det ofte lettere å kommunisere med dem gjennom chatte-kanaler.

Det som er beskrevet gir en bakgrunn for å forstå ambivalensen foreldrene føler i sammenheng med bruken av IKT i hjemmet. De, og barna deres, opplever gleder ved bruk av IKT, men de føler også at det blir forskjellige former for eksesser – for mye, og for ofte. Derfor har de et blandet forhold til dette; de føler at de må kontrollere og regulere bruken slik at den samsvarer med sentrale familieverdier.

Men dette er ikke hele problematikken. For hadde dette utelukkende dreid seg om foreldrenes grensesetting i forhold til barna ville dette langt på vei kunne forstås som et spørsmål om maktrelasjoner i hjemmet. Makten ligger i utgangspunktet hos foreldrene – både som plikt og rett – og i hjem hvor autoritetsrelasjonene er klare og entydige vil foreldre sette grenser som barna (mer eller mindre motvillig) vil rette seg etter. Riktignok vil motstand fra barna alltid forekomme og derfor vil konflikter oppstå jevnlig omkring bruk av IKT. Men vår påstand er at det er ytterligere en viktig kvalitet ved familier av den typen vi har studert (to inntekter og barn) som øker de voksnes følelse av ambivalens. For ambivalensen springer ikke bare ut av de voksnes avveining mellom å være ettergivende for barnas ønsker og utøve sin autoritet som ansvarlig voksen for å kunne innarbeide sunne vaner og holdninger hos barna. Nei, ambivalensen springer også ut av en rivning mellom egne idealer og egne behov – som igjen er knyttet til hjemmets to aspekter; hushold og familie.

Familiene vi studerte er, som allerede nevnt, i den kritiske fasen i husholdssyklusene hvor det kreves ekstra høy innsats for å gjøre husholdet levedyktig. Dette krever tid og energi som gjør at de voksne ofte føler seg slitne. Her kommer fjernsynet hendig inn: det kan synes som om det fyller et sterkt behov for hvile. Og det viser seg å være svært funksjonelt i så måte. For mens de færreste har tid, eller tar seg tid, til å sove middag – og passiv stillesitting blir sett skjevt på – gir fjernsynet den perfekte anledning til sosialt akseptert hvile. Ved å sitte og se på fjernsyn gjør man tilsynelatende noe, særlig hvis en gjør det sammen med sine barn, men samtidig kan man kople helt ut og rett og slett hvile. Det er dette som gjør fjernsynsbruk til en så passende hvilemodus; man er sosial, man gjør tilsynelatende noe sammen med andre familiemedlemmer (ser på TV), men det kreves ingenting av en som passiv fjernsynsbruker. (Som tankeeksperiment kunne en se for seg hvor underlig en TV-tittende person ville tatt seg ut om

har ført til begreper som "sunn fritid", og "gjør noe fornuftig" og lignende uttrykk som man finner i de fleste foreldre-barn-relasjoner. Dette er uttrykk som favner den nevnte spenningen mellom individualisme og kollektivism, og som fordrer at tid som brukes individuelt, for det første er knapp, og må derfor brukes med omhu, og for det andre må den må være "nyttig" i en eller annen forstand. Det fordrer helst at den må ha en hensikt (gjøre lekser, drive med (helseforebyggende) sport, etc.) og/eller at den må være aktiv fritid. Lite provoserer foreldre mer enn "slappe" ungdommer som bare "kaster bort tiden" foran TV'en. Dette er igjen knyttet til fundamentale vestlige verdier knyttet til individualisme; vi må være aktører; aktive, velgende og skapende og den klassiske fjernsyns-seeren lever ikke opp til disse idealene – i alle fall hvis han eller hun bruker fjernsynet "for mye". Om dette på den annen side innebærer at fremtidens mye mer interaktive fjernsynsbruk ville gjøre at foreldre ville være mer tolerante for bruksmengden hos sine barn er et annet og mer komplisert spørsmål.

fjernsynet var fjernet. Forskjellen for personen selv hadde kanskje ikke vært så stor, men for en observatør ville situasjonen ha blitt helt annerledes: en slik inaktivitet ville trolig blitt sett på med bekymring – ”er det noe galt”, ”er vedkommende syk”, ... I dette perspektivet er fjernsynsbruk en søken etter en legitim form for hvile, en ”time-out” (Sørhaug 1996) i en travelt og hendelsesmettet hverdag.

En slik forståelse av fjernsynet finner resonans bl.a. hos et forskningsprosjekt hos Telenor (Ling & Thrane 2001), og ikke minst i vårt eget materiale finner vi svært mange eksempler på denne mekanismen og disse motivene. For eksempel var dette tydelig uttrykt hos en far som sa at han ofte ”slang seg ned på sofaen” foran fjernsynet som en unnskyldning for ikke å gjøre noe, han brydde seg ikke noe særlig om hva som stod på. Den samme rollen spiller trolig fjernsynet som står på i bakgrunnen (noe tre av familiene nevner at den ofte gjør) – noen ser litt på, andre sitter og leser avisen, andre prater og noen igjen gjør ingen ting. Slik sett blir fjernsynet et viktig rituelt objekt som signaliserer til beboerne at her er et sted for legitim inaktivitet, om ønskelig.

Men dette behovet for inaktivitet må balanseres med de moralske kravene som følger med det å være et voksent medlem av en familie. Vanlig fjernsynsbruk ser ikke ut til oppleves som ”kvalitetstid” og derfor vil mye fjernsynsbruk være koplet til dårlig samvittighet. Og derfor opplever vi at de voksne gir uttrykk for at de, og barna deres, ser for *mye* på fjernsyn. Det er bedre ting å ta seg til, og fjernsynet oppleves som litt avhengighetsdannende nettopp fordi det er så deilig å sitte der og ikke gjøre noe aktivt selv. Det er dette som skaper ambivalensen; det er en indre konflikt mellom ønsket om hvile og avkopling, og barns ønsker om opplevelse, som står i motsetning til moralsk funderte forestillinger om at tiden brukt ikke er vel anvendt; fjernsynsbruken fremmer ikke familiens dyrebare sosialitet. Og fordi familiens verdier og praksiser er så nært knyttet opp til folks eksistensielle mål og perspektiver betyr det at følelsene rundt fjernsynsbruk kan være nokså heftige. Særlig i en av familiene var morens moralske indignasjonen knyttet til bruk av IKT i hjemmet sterk, noe som førte til flere heftige uttalelser, særlig i forbindelse med demonstrasjonen av Norsk Tippings pilot.

Fordi ambivalens skjer i forhold til praktiske valgsituasjoner og i sosiale kontekster vil det som oftest føre til konflikter med andre. Og fordi det aldri vil være mulig å finne endelige løsninger på slike ambivalenser, bare midlertidige kompromisser, vil de derfor oppleves som evig tilbakevendende krangler mellom familiemedlemmer, og samtidig som privat frustrasjon og dårlig samvittighet. Også i denne sammenhengen er den trojanske hesten en passende metafor; foreldre opplever at det som de besluttet å hente inn som et problemfritt supplement til familiens samvær bærer i seg innhold som slippes løs på uventede måter og skaper konflikter som av noen kan oppleves som destruktive.

En siste refleksjon omkring familienes holdninger til bruk av IKT i hjemmet er nødvendig før vi vender oss mot familienes vurderinger av pilotene de ble vist. Et underliggende premiss for argumentene som har vært ført i dette kapitlet har vært at generasjonsforskjellene innen en familie er formende for dens holdninger til bruk av IKT. Familien er den primære sosialiseringsteksten; det er i hjemmet barna skal formes som gode samfunnsmedlemmer. Det er her de skal ”kultiveres” og lære hva som er riktig og godt. Det er naturligvis derfor de voksne blir spesielt moralske i denne konteksten. Denne oppdragelsen av barna fordrer at foreldrene utøver legitim makt delvis gjennom forordninger, og delvis gjennom å skulle gå foran som gode eksempler.

Et annet differensierende prinsipp som virker innenfor hjemmet, og som så langt ikke har vært nevnt, er kjønn. Annen forskning viser at menn og kvinner bruker IKT på forskjellige måter. Vårt snevre datagrunnlag gir oss ikke grunn til å komme med noen klare selvstendige konklusjoner, men et par kommentarer kan knyttes til dette problemfeltet. På den ene siden knyttes den kjønnete forskjellen av bruk til at hjemmet er kvinnens domene mens den offentlige sfære er mannens. Dette fører til at kvinnen ”aldri hviler” når hun er i hjemmet – hun har

alltid ting å gjøre siden dette er hennes arbeidsplass – og dermed bruker fjernsynet mye som en ”bakgrunnsunderholdning”; noe som hun kombinerer med annen aktivitet. Mannen, på den annen side, oppfatter hjemmet som en fritidsarena og kan følgelig konsentrere seg hundre prosent om fjernsynet (eller datamaskinen) når han først bruker den (Morley 1986). Dette er en type argumentasjon som i beste fall har en begrenset gyldighet i dagens Norge – og blant våre informanter. I hvilken grad slike forestillinger råder i to-inntektsfamilier er et empirisk spørsmål, og så langt vi kunne observere kjønn som en variabel i holdningene til IKT var at mannen som oftest ble ansett som IKT-eksperten i familien. Men når det gjaldt mengden bruk og graden av fokus virket det som om det var individuelle disposisjoner som var viktig, ikke kjønn.

3.4 Familiens vurderinger av pilotene

Som nevnt i metodekapittelet er det viktig å ta noen forbehold og foreta en viss kontekstualisering av familiens vurderinger av pilotene som ble vist i Fremtidshuset. Det ene er at pilotene bare var bleke kopier av de tenkte tjenestene og dette bidro uten tvil til en mer negativ holdning blant mange enn det vi hadde forventet. Norsk Tippings pilot var ikke interaktiv i det hele tatt og en måtte forestille seg på vesentlige felt for å få en forståelse av hva det er ment å skulle være. NRKs pilot var til en viss grad interaktiv, men mange av tjenestene som lå i piloten lot seg ikke bruke (noe som førte til det brukerne opplevde som et vesentlig tids-spille), og nyhets- og sportstilbudene på piloten var kraftig utdaterte. Nyheter og sport er begge i høyeste grad ”ferskvare” og helhetsinntrykket ble uten tvil forringet av at de ble servert over to måneder gamle nyheter.

Den andre faktoren som påvirket familiens oppfatning av pilotene var at det foregikk i Fremtidshuset. På den ene siden var nok stasen over å være i et så høyteknologisk hus medvirkende til en viss grad av ”ærefrykt”, men på den annen side gjorde det at forventningene uten tvil var skyhøye. Fremtiden ble opplevd som mye nærmere enn de hadde håpet.

Et annet forhold bør også nevnes i denne sammenhengen – nemlig familiens betalingsvilje. I fokusgruppeintervju-guiden var betalingsvilje et tema. Det vi opplevde var at når vi spurte om dette i generelle termer opplevde respondentene det som svært hypotetisk og derfor var også svarene vi fikk av liten verdi. Felles for alle familiene var at de ikke følte at de kunne si noe sikkert om betalingsvilje før de selv fikk bedre innblikk i hva digital-TV egentlig innebar for dem som familie. Både spørsmålet om hva slags betalingsform de ville foretrekke – økt lisens, ”stykkprisbetaling” eller reklamefinansiering – og hvor mye penger de var villige til å skulle betale for digitalt TV forble hypotetiske for dem. De svarte svært nølende og kunne være kontradiktoriske i sine responser. Derfor har vi valgt å se bort fra dette problemfeltet. Et forhold som trolig forsterker problemet med å skulle si noe viktig om betalingsvilje er knyttet til den tiltagende konvergensen vi finner mellom forskjellige typer IKT; mobiltelefoner blir PDAer, datamaskiner blir fjernsyn, og omvendt. Denne multifunksjonaliteten gjør at det er vanskeligere å avgjøre hva man egentlig betaler for. Hvis digital-TV også blir datamaskin, og en rekke nye tjenester blir knyttet til fjernsynet er det henimot umulig å skulle si noe realistisk om betalingsviljen når en enda ikke vet hva en får og hvilke tjenester som følger med. Og selv i fremtiden, når digital-TV har blitt en realitet, vil denne multifunksjonaliteten påvirke folks evne til å tenke strategisk omkring betalingsmåter og -nivå. Det blir komplekse vurderinger, og sannsynligvis vil det først post factum bli mulig å si hvilke måter folk foretrekker å betale på, og på hvilket økonomisk nivå de vil sette grensen. En mulig konsekvens av disse komplekse vurderingene folk må gjøre på grunn av den økende multifunksjonaliteten er at ens ”begjær”, eller mangel på begjær, etter produktet vil avgjøre hvordan man velger å kalkulere på (når det gjelder hvor mye en vil betale), snarere enn at strategisk, økonomisk kalkulasjon er årsaken til det valget en gjør.

Norsk Tippings pilot fordret som sagt en stor grad av forestillingsevne siden den ikke var interaktiv. Like fullt var den umiddelbare reaksjonen at dette var et svært fengende og godt konsept. Det vil si; den var i ordets egentlige betydning *farlig god*. Denne vurderingen er direkte knyttet til familiens moralske betydning; Samtlige voksne personer i utvalget vårt ga uttrykk for at dette var en veldig fengende ide og nettopp derfor uttrykte de stor skepsis til den. Kjernen i deres vurdering gikk på at den var så fengende at man lett kunne bli revet med. Vår tolkning av de forskjellige utsagnene vi fikk på denne piloten var at tipping i utgangspunktet har noe farlig ved seg siden det dreier seg om penger; mulighetene for å få mange penger fort – og tape mange penger fort. Denne piloten forsterker denne følelsen fordi den er så profesjonelt laget at den enkelte lett kan forestille seg at en kan miste hemningene.

Dette blir så oppfattet som et problem ikke minst fordi det foregår innenfor en hjemmekontekst. Familieverdiene kan, med sitt fokus på intim sosialitet, sies å være uforenelige med penger – og særlig lettjente penger – fordi penger er assosiert med den offentlige sfære og dens ”harde” sosiale kvalitet (Bloch 1989, Helle-Valle & Talle 2000). Slik sett er familien nærmere knyttet til de kristen-protestantiske verdiene knyttet til hardt arbeid og forsakelse enn kapitalistiske idealer om fortjeneste (Weber 1973). Pengespill blir derfor – innenfor en familiekontekst – oppfattet som umoralsk og derfor *farlig god*. Flere av foreldrene i utvalget var helt klare og eksplisitte på dette; de mente at å spille sammen med barna ikke var ”bra”, og at selv om de selvfølgelig var åpne i forhold til barna om at de tippet jevnlig så foretrakk de å gå til kommisjonæren på hjørnet eller eventuelt gjøre det fra en datamaskin. En datamaskin er et mer individuelt medium og det ville gjøre at barna ikke oppfattet pengespill – eller i denne sammenhengen ”gambling” – som et legitimt familieanliggende. Moren i en annen familie ble så provosert av å sitte sammen med familien sin og se på Norsk Tippings pilot at hun etter hvert ble merkbart rød i ansiktet, tok demonstrativt frem og bladde frenetisk i noen ukeblad som lå på bordet, og hadde noen usedvanlig hissige utbrudd mot hele konseptet etter at piloten var ferdigspilt. Kort sagt var hun rasende, og diskusjonen etterpå viste tydelig at hennes reaksjon sprang ut av moralsk indignasjon.

Når det er sagt skal en ikke overdrive dette poenget heller. For det første er det mange norske hjem som ikke inkluderer barn¹¹ og en stor minoritet av husholdningen inneholder faktisk bare en person.¹² Dessuten må det også tas høyde for at det finnes variasjoner i hvor markant slike hegemoniske ideologier faktisk har nedfelt seg i enkeltfamiliene. Og for det tredje er det også viktig å være bevisst på at verdier forandrer seg; det er ikke urimelig å hevde at slike ”tradisjonelle” verdier koplet til hjemmet er i rask endring siden resten av samfunnet endrer seg raskt. Derfor er ikke vår konklusjon at Norsk Tippings konsept ikke har noen fremtid – det vi med styrke hevder er at familien, og spesielt barnefamilier, ikke er den ideelle kontekst for å drive med pengespill, og siden de aller fleste fjernsyn finnes i hjem så betyr det at konseptet sliter med noen ulemper, som man må forholde seg refleksivt til. Utfordringen for Norsk Tipping ligger altså i å domestisere pengespill som medietilbud – altså gjøre det til en del av hjemmets moralske og praktiske realitet. Veien fra utviklingen av produktet til det innarbeides i hjemmene fordrer mer enn bare å få frem underholdningsverdien (som uten tvil er der i fullt monn) – det må i tillegg gjøres moralsk spiselig for foreldre.

Det er verdt å merke seg at to av respondentene mente at displayet som kommer frem nederst på skjermen når det er sportsevenementer som det kan spilles på, og som utgjør kontrollpanelet for spilleren, var alt for dominerende. Som en av dem sa; ”det er som om OK-knappen roper til meg at jeg skal klikke på den”. De mente at det burde være mye mindre og diskret, og at det ikke skulle komme automatisk opp på skjermen når spill var mulig, men burde være noe en aktivt hentet frem. Det er rimelig å tolke disse meningsytringene som uttrykk for den

¹¹ Det er rimelig å anta at et hjem med barn er mer ”morskt” enn et uten fordi et hjem med barn skaper en situasjon av konstant oppdragelse – oppdragelse til å bli moralske mennesker.

¹² Enpersonhusholdningene utgjorde 38 prosent av husholdningene i Norge mot slutten av 2001. Det er en økning fra 34 prosent i 1990. Se <http://www.ssb.no/fobhushold/>.

moralske skepsisen det har vært argumentert for at de føler, og at dette ikke dreier seg om nøytrale brukerfunksjonelle synspunkter.

NRKs pilot ble møtt med andre typer reaksjoner. Generelt var responsen mindre positiv – til dels var den faktisk nokså negativ. Men på den annen side skapte den ingen moralske reaksjoner. Noen var fornøyde, men de aller flestes reaksjon var at dette var alt for ”PC-aktig”, som en formulerte det. Foruten det faktum at piloten faktisk ble avspilt og brukt på en PC (riktignok med videoprojektor til en stor skjerm på veggen) så ligger det i denne formuleringen to ting innbakt. For det første minnet innholdet mye om det en finner når en surfer på internett. Det er en god del spennende, men det er enda mer som ikke appellerer, og en går derfor mange ”bomturer” underveis i bruken av slike medietilbud. Når så de fleste av pekerne i denne piloten viste seg ikke å ha noe innhold gjorde det at mange av brukerne fikk et negativt inntrykk.

Den andre faktoren som gjør at en respondent kaller piloten, i litt negative termer, for ”PC-aktig” så har det å gjøre også med at bruken av denne krever en innsats og et aktivitetsnivå lik det en finner når en bruker datamaskinbruker. Dette har først og fremst å gjøre med den høye graden av interaktivitet – en må stadig gjøre valg, mange av valgene er blindspor, og mye av det en finner frem til er ikke all verden rent underholdningsmessig. I tillegg var de jo blitt bedt om å sitte og bruke piloten sammen, og av samme grunn som familier sjelden sitter samlet foran hjemme-datamaskinen så følte de vel også her at det ikke var noe morsomt eller spennende å sitte og bruke den sammen. Datamaskinbruk er rett og slett for individualistisk til å kunne skape en harmonisk familiebruk. Fordi en familie består av individer med svært ulike forutsetninger og derfor forskjellig smak fører bruken av den til lav grad av familiesosialitet på grunn av den høye graden av interaktivitet. Dette fører til uenighet i valgene som kontinuerlig må tas av brukerne, noe som igjen fordrer at de som eventuelt bruker tilbudet sammen må ha nokså identiske preferanser for at ikke uenigheter og/eller konflikter skal oppstå.

Alle disse forholdene gjorde at respondentene opplevde et misforhold mellom forventninger (fremtidens digitalTV) og at de ble sittende med en lite imponerende pc-basert pilot. Det var tydelig at de ikke kunne eller ville la fantasien hjelpe dem til å lage en bro mellom deres kunnskap om digitalTV og piloten de satt med i hendene. Så selv om de for eksempel selv hadde poengtert at det å kunne se nyhetene halv åtte i stedet for syv var for dem en viktig brukerfordel, eller at en kunne velge ut sportsnyheter som interesserte en for avspilling når en selv ønsket det, så var ikke det noe de selv fremhevet som positive sider ved piloten når vi etterpå snakket om den.

Vår konklusjon er derfor at piloten rett og slett var for uferdig og derfor for dårlig i forhold til det innholdet den var ment å skulle formidle. Dessuten var det en klar ulempe (i forhold til å skulle kunne oppleve en bit av digitalTV-fremtiden) at den ble avspilt på PC – det gjorde at assosiasjonene gikk for mye til egne erfaringer med å surfe på nettet. Når vi derimot snakket med informantene om digitalTV i andre sammenhenger var de i stor grad positive, og de trakk frem fleksibiliteten (valg av når og hva), og til en viss grad interaktiviteten som positive sider.

Samtidig er det rimelig å anta at interaktivitetens fortrinn ikke må overdrives. En kan anta at brukerne vil sette pris på å kunne laste ned filmer de har lyst til å se (Video on Demand), og kunne respondere på forskjellige måter på programmer de ser på (stemmegiving, etc.). Men hvis vår hypotese om at legitim inaktivitet er en viktig side ved foreldres bruk av fjernsyn i hjemmet har noe for seg, så betyr det at digitalTVets største fortrinn definitivt ikke er interaktiviteten; de vil i mange hjemme-sammenhenger helst bare få lov til å sitte passive og motta – ikke være aktive brukere.

4 Noen avsluttende refleksjoner om den digitale fremtid

Vår undersøkelse har vært basert på et lite antall fokusgruppeintervjuer, og den informasjonen vi har fått gjennom dem har ikke vært klare og entydige. Vi har derfor valgt å gjøre en tentativ analyse, en analyse som baserer seg på å fange opp, og elaborere rundt mekanismer vi mener å ha kunne identifisert. Vi har tatt utgangspunkt i at brukere av IKT ikke er passive, formålsrasjonelle og ukritisk underholdningssøkende respondenter, men snarere aktive subjekter som kritisk vurderer og velger bruk av IKT. Vår grunnleggende påstand er at slike kritiske vurderinger og former for bruk er knyttet til grunnleggende kulturelle forestillinger, og at et vesentlig trekk ved denne kulturelle ballasten er at de skiller ut hjemmet som en egen sosial kontekst. Visse forestillinger, perspektiver og ikke minst moralske vurderinger er knyttet til det å være i et hjem. Man tenker rett og slett annerledes i hjemmet enn i andre sosiale kontekster. Videre har vi lagt vekt på at det er to viktige aspekter ved hjemmet; et sosio-økonomisk som vi kaller hushold, og et sosio-kulturelt som vi kaller familie.

Mot denne bakgrunn har vi så tolket informasjonene vi tilegnet oss fra fokusgruppene. Vi mener å kunne se at bruk av IKT kontinuerlig blir vurdert opp i mot familieverdier – som først og fremst er forbundet med intim sosialitet. Viktige berøringspunkter mellom slike familieverdier og bruk av IKT er frykten for en fragmentering og til og med oppløsning av familien (hvilket i praksis vil si en økende individualisering innenfor hjemmet). Økt bruk av IKT kan føre fokus vekk fra familien som enhet; økt medieinnhold kombinert med stadig flere teknologier fører til en sterkere individualisering av bruken; og økt interaktivitet har samme effekten.

Til sammen fører disse erfaringene og vurderingene til en følelse av ambivalens hos de voksne medlemmene av hjemmet. Denne ambivalensen er for det første knyttet til at voksne har en oppdragerrolle i hjemmet overfor sine barn som gjør at de føler at det er deres plikt å skulle innarbeide ”riktige” medievaner hos sine barn. I så måte er ambivalensen knyttet til at deres oppdragerrolle overfor barna skaper konflikter innad i hjemmet og at de opplever at tilstedeværelsen av IKT i hjemmet er skyld i slike konflikter. Men ambivalensen er også knyttet til motsetningene mellom de voksnes moralske holdninger til hva et hjem skal være – og som for mange av dem tilsier mindre IKT-bruk enn tilfellet er – og deres egne behov for underholdning som en legitim form for hvile; hvor nettopp fjernsynet spiller en funksjonell rolle i den sammenhengen.

Disse innsiktene er delvis tilegnet på grunnlag av familienes formidling av egne erfaringer i bruk av IKT i egne hjem, og delvis på grunnlag av pilotene som familiene så. Dette betyr at konklusjonene vi trekker her delvis er ”gammelt nytt” og delvis en prediksjon om fremtidig bruk av digital IKT. Av den grunn er det nødvendig å rydde litt opp i kronologien her. Snakkes det om nåtid eller fremtid? Og om det nå er slik at vi har inkludert nåtiden, betyr det at fortidens bruk av IKT også hadde disse kvalitetene? Vi må derfor rette et historisk blikk på bruken av IKT i norske hjem, slik at vi kan ta stilling til hva som er permanente trekk, hva som er nåtidens diagnose og hva som er fremtidsspådommer. Og fordi det er fjernsynet som

har lang historikk, og som i dag er den mest brukte medieteknologien i norske hjem er det det vi skal konsentrere oss om.

Fjernsynets første virkeår i Norge bar preg av magert underholdningsinnhold og lite tilbud. Det fantes en kanal, denne kanalen sendte langt færre timer, og innholdet var i langt større grad orientert mot nyheter og opplysning enn underholdning. Dette reflekterte den sosialdemokratiske ideen om at fjernsynet var allmennkringkasting og skulle ha en oppdragende og opplysende effekt på befolkningen. Samtidig var teknologien relativt sett svært dyr og dette betød at relativt få husholdninger hadde fjernsyn, og de som hadde det hadde bare ett. Denne realiteten innebar at det ble sett mindre på fjernsyn enn det gjøres nå, og ettersom fjernsynet var nytt, og alternative underholdningstilbud var færre, innebar dette at familien ofte samlet seg foran fjernsynet når det var på. Slik sett innebar anskaffelse av fjernsyn ingen radikal forandring av hjemmets sosialitet eller noen trussel mot familien som kulturell ide.

Etter hvert har antall kanaler økt, medieinnholdet i hver av disse har økt, underholdningstilbud utgjør en større del av medietilbudet, og som et resultat av disse endringene (kombinert med en generell velstandsøkning) har antall fjernsyn pr. husholdning også økt. Samtidig har datamaskinen og andre typer IKT de siste årene gjort sine raske inntok i husholdningene. Til sammen har dette ført til en utbredt følelse av at hjemmet – i dets kulturelle og idealtypiske forstand – blir truet. Som tidligere nevnt fører nye medieteknologier og nye medievaner til økt individualisering og minsket fokus på familien som en enhet. Det finnes i dag så mange flere underholdningsalternativer innenfor hjemmet enn før og det har ført til at samhandling- og sam-fokuset har minsket.

Det er all grunn til å tro at utviklingen av digitale medier, med den økende grad av interaktivitet og fleksibilitet, vil føre dagens tendenser videre, både teknologisk og sosialt. Digital fjernsyn, slik det spås om det i dag, skal jo nettopp gi

- større tilbud – flere kanaler og flere funksjoner (radio, datamaskin, telefon, PDA, osv.)
- større interaktivitet – en fullverdig returkanal gir mye større muligheter for toveis-kommunikasjon, samt at økende konvergens vil gjøre at digital fjernsyn generelt blir mer knyttet til aktive valg
- større brukerfleksibilitet – tidspunktet en vil se et program på kan bestemmes selv og et enda større tilbud av medieinnhold vil være tilgjengelig

Disse faktorene vil uten tvil ha viktige konsekvenser for hjemmet. Spørsmålet er bare hvilke? Sett i et snevert perspektiv – et perspektiv hvor vi antar at familieverdier ligger fast – vil dette sannsynligvis føre til økende dissonanser, både mellom familiemedlemmene og som rivninger i det enkelte familiemedlem.¹³ Men slike iboende motsigelser vil være uholdbare på sikt og derfor tvinge frem endringer på et eller flere områder. En mulighet er at bruken av IKT i hjemmet kanskje vil endres; at den jevne økningen i IKT-bruk vi ser skje i norske hjem vil flate ut eller til og med reduseres. Hvis det skjer må det komme av at familien, som et sosialt og moralsk fellesskap, opprettholdes som en sterk og sentral kulturell verdi. Et argument for et slikt scenario er at familiens kulturelle posisjon bare blir sterkere ettersom globaliserings- og moderniseringsprosesser utvikler seg videre; en flyktig og uforutsigbar offentlig sosialitet øker behovet for en trygg havn å stevne ut fra.

¹³ Blant annet vil økt konvergens, som fører med seg flerfunksjonalitet, gjøre at skillene mellom den mer sosiale (konvensjonelle) fjernsynstittingen og andre mer individualiserte typer av IKT-bruk ikke lenger kan reflekteres i en romlig organisering – ved at sosiale teknologier hører hjemme i sosiale rom og vice versa. Mest iøyenfallende er selvfølgelig fjernsynets sentrale plassering i stuen versus den individualiserende datamaskinens plassering i arbeids- eller lekerom.

Alternativt kan en tenke seg at familien, slik vi kjenner den i dag, forandres på måter som gjør fremtidens økte(?) mediebruk forenelig med familien som kulturell ide. Det er flere måter en kan tenke seg slike endringer kan skje; en redefinering av samværsformer, vektlegging av andre verdier, etc.

Selv om en skal være forsiktig med å spå kan det virke rimelig at vi vil se innfløkte og varierende endringsprosesser knyttet til bruk av IKT i hjemmet, endringsprosesser som trolig vil føre til økende forskjellighet i det norske samfunn. Etnisk bakgrunn kan være viktig (Christensen & Tufte 2001), og trolig vil differensiering skje på grunnlag av klasseposisjoner. Familien som kulturell ide er solid knyttet til middelklasseverdier og -liv, og det er rimelig å tenke seg at den verdibaserte motstanden mot ”for mye” IKT-bruk vil være sterkest i middelklassefamilier – og da særlig slike familier i den fasen hvor de har barn. Samtidig vil vi kanskje se en økning av antallet ikke-prototypiske hjem – altså hjem som er formet rundt en kjernefamilie – og hvor de typiske familieverdiene ikke står like sterkt.

Uansett hva endringene vil bestå i vil IKT, gjennom sin viktige rolle i hjemmene, være med på å skape nye former for sosialitet både i og utenfor hjemmene. Om disse endringene vil følge sporene som er skissert i denne rapporten er et spørsmål som ikke kan besvares før om noen år, men det vi er sikre på at vi har bidratt med i denne rapporten er å peke på en del sosiale og kulturelle mekanismer som ikke bare er virksomme i dagens samfunn, men som vil fortsette å være det i overskuelig fremtid fordi de er knyttet til dypt forankrede verdier i det norske samfunn. At vi i vårt ønske om å gi et klart bilde av disse mekanismene og verdien har fokusert i overdreven grad på noen faktorer og tonet ned andre relevante faktorer er ikke til å unngå. Det er uunngåelig, men faktisk også et mål; i et prosjekt som omhandler så komplekse og sammensatte problemstillinger på et så snevert datagrunnlag (og som generelt er lite studert) så må kompleksiteten vike for ønsket om å presentere et klart – men tentativt – bilde av feltet. Sagt med andre ord; vi pretenderer ikke å komme med sannheten her; dette er en mulig virkelighetsbeskrivelse som vi håper kan være et fruktbart verktøy for videre utvikling av forståelsene av fremtidens bruk av digitale informasjons- og kommunikasjonsteknologier i norske hjem.

Litteratur

- BBC. 2003. *Sony offers vision of "reborn TV"*. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/2644589.stm>
- Beck, Ulrik & Elisabeth Beck-Gernsheim 1995. *The Normal Chaos of Love*. Cambridge: Polity Press.
- Bloch, Maurice 1989. The Symbolism of Money in Imerina, i Parry, Jonathan & Maurice Bloch (red.) *Money and the Morality of Exchange*, 165-190. Cambridge: Cambridge University Press.
- Borch, Anita 2002. Taming wild Products. Some theoretical and methodological challenges in empirical research of adoption and use of new, digital ICT products.
- Bourdieu, Pierre 1991. *Language and Symbolic Power*. Cambridge: Polity Press.
- Christensen, Ole & Birgitte Tufte 2001. *Familier i forandring - hverdag og medier i danske familier*. København: Akademisk forlag.
- Duranti, Alessandro & Charles Goodwin (eds.) 1992. *Rethinking Context: Language as an Interactive Phenomenon*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Elster, Jon 1989. *Nuts and Bolts for the Social Sciences*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Eriksen, Thomas Hylland 1993. *Små steder - store spørsmål. Innføring i sosialantropologi*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Eriksen, Thomas Hylland 1994. *Kulturelle veikryss. Essays om kreolisering*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Eriksen, Thomas Hylland 2001. *Øyeblikkets tyranni: rask og langsom tid i informasjonssamfunnet*. Oslo: Aschehoug.
- Ewing, Katherine P. 1990. The Illusion of Wholeness: Culture, Self, and the Experience of Inconsistency. *Ethos* 18:251-278.
- Frykman, Jonas & Orvar Löfgren 1994. *Det Kultiverte Mennesket*. Oslo: Pax.
- Giddens, Anthony 1990. *The Consequences of Modernity*. Cambridge: Polity Press.
- Giddens, Anthony 1992. *The Transformation of Intimacy. Sexuality, Love & Eroticism in Modern Society*. Cambridge: Polity Press.
- Goffman, Erving 1974. *Frame Analysis*. New York: Harper Torchbooks.
- Helle-Valle, Jo 1997. *Change and Diversity in a Kgalagadi Village, Botswana*. Oslo: SUM, University of Oslo.

- Helle-Valle, Jo 2000. Fra modernisering til globalisering, i Nielsen, Finn S. & Olaf H. Smedal (red.) *Mellom Himmel og Jord. Tradisjoner, teorier og tendenser i sosialantropologien*, 345-386. Bergen: Fagbokforlaget.
- Helle-Valle, Jo 2003. Understanding Sexuality in Africa: Diversity and contextualised dividuality, i Arnfred, Signe (red.) *Thinking Sexualities in Contexts of Gender*. Uppsala?:
- Helle-Valle, Jo & Aud Talle 2000. Moral, marked og penger: komparative refleksjoner over kvinner og sex i to afrikanske lokaliteter. *Norsk Antropologisk Tidsskrift* 11(3):182-197.
- Keesing, Roger 1987. Anthropology as Interpretive Quest. *Current Anthropology* 28(2):161-176.
- Keesing, Roger 1990. Theories of Culture Revisited. *Canberra Anthropology* 13(2).
- Klausen, Arne Martin 1981. *Antropologiens Historie*. Oslo: Gyldendal.
- Levi-Strauss, Claude 1987. *Introduction to the work of Marcel Mauss*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Ling, Rich & Kristin Thrane 2001. "I don't watch TV to like learn anything": The leisure use of TV and the Internet. Oslo: Telenor FoU.
- Luhmann, Niklas 1986. *Love as passion. The codification of intimacy*. Cambridge: Polity Press.
- Malinowski, Bronislaw 1974. The Problem of Meaning in Primitive Languages. Supplement 1, i Ogden, C. K. & I. A. Richards (red.) *The Meaning of Meaning. A Study of the Influence of Language upon Thought and of the Science of Symbolism. (With supplementary essays by B. Malinowski and F. G. Crookshank.)*, 296-336. New York: Harcourt, Brace & World.
- Merton, Robert, Majorie Fiske & Patricia Kendall 1990. *The Focused Interview. A Manual of Problems and Procedures*. New York: The Free Press.
- Morley, David 1986. *Family Television: Cultural Power and Domestic Leisure*. London: Comedia Publishing.
- NRK. 2002. *NRK med bredbånds-TV*. http://nrk.no/informasjon/om_nrk/1778421.html.
- Pasquier, Dominique 2001. Media at home: Domestic Interactions and Regulation, i Livingstone, Sonia & Moira Bovill (red.) *Children and Their Changing Media Environment*. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- Rogers, Everett M. 1995. *Diffusion of innovations*. New York: Free Press.
- Shorter, Edward 1975. *The Making of the Modern Family*. New York: Basic Books.
- Silverstone, Roger 1994. *Television and Everyday Life*. London: Taylor & Francis Books.
- Silverstone, Roger, Eric Hirsch & David Morley 1992. Information and communication technologies and the moral economy of the household, i Silverstone, Roger & David Hirsch (red.) *Consuming Technologies. Media and information in domestic spaces*, 15-31. London: Routledge.
- SSB, Statistisk sentralbyrå 2002. Til alle døgnets tider. Tidsbruk 1971 - 2000. Statistisk sentralbyrå.
- SSB. 2002. *Norsk Mediebarometer*. Oslo: Statistisk Sentralbyrå.
- Stenning, Derrick J. 1962. Household Viability Among the Pastoral Fulani, i Goody, J. (red.) *The Developmental Cycle of Domestic Groups*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Strathern, Marilyn 1988. *The Gender of the Gift: Problems with Women and Problems with Society in Melanesia*. Berkeley: University of California Press.
- Strauss, Claudia & Naomi Quinn 1997. *A Cognitive Theory of Cultural Meaning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sørhaug, Tian 1996. *Fornuftens Fantasier. Antropologiske Essays om Moderne Livsformer*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Telenor. 2003. *Fremtidens hjem*. <http://www.telenor.no/fou/prosjekter/fh/index.shtml>
- Tufte, Per Arne 1997. Helse- og miljømerking av produkter. En studie av forbrukernes oppfatninger om produktmerking med miljøvarefakta. Arbeidsrapport nr. 6. Lysaker: SIFO.
- Weber, Max 1973. *Den protestantiske etikk og kapitalismens ånd*. Oslo: Gyldendal.
- Wittgenstein, Ludwig 1968. *Philosophical Investigations*. Oxford: Basil Blackwell.

Vedlegg 1: Spørreskjema utdelt til familiene

1. *Antall familiemedlemmer?* (notér):

2. *Den enkeltes alder?* (notér):

Mor:

Far:

Barn 1:

Barn 2:

Andre:

3. *Bostedsadresse* (notér):

4. *Boligtype?* (kryss av):

Enebolig:

Leilighet:

5. *Mors og fars utdanning?* (kryss av i tabellen):

	Grunnskole	Videregående skole	Høyskole/ universitet	Annet: (notér antall år)
Mor				
Far				

6. *Mor og fars yrke* (notér):

Mor:

Far:

7. *Brutto husholdsinntekt?* (notér cirkabeløp):

8. *Husholdets hovedforsørger?* (kryss av):

Mor:

Far:

Begge:

9. *Hvor mange av følgende medier har husholdet tilgang til **hjemme**?* (notér antall)

Tv:

Radio:

Internett:

Mobiltelefon:

SMS:

PDA:

Annet (notér):

10. *Hvilke medier bruker det enkelte familiemedlem minimum én gang pr. uke?* (kryss av i tabellen):

	Tv	Radio	Internett	Mobiltf.	SMS	PDA	Annet
Mor							
Far							
Barn 1							
Barn 2							

11. *I hvilket rom (stuen, kjøkkenet, barnerom etc.) er følgende medier plassert i hjemmet?* (notér):

Tv:

Radio:

Pc/Internett:

Annet:

12. *Hvilke medier bruker den enkelte andre steder enn hjemme?* (kryss av):

	Tv	Radio	Pc/Internett	Annet
Mor				
Far				
Barn 1				
Barn 2				

13. *Har den enkelte tilgang til bredbåndsløsninger med kapasitet over 500 kbit/s hjemme, på jobb/skole eller andre steder? (kryss av i hjemmet):*

	Hjemme	På jobb/skole	Andre steder
Mor			
Far			
Barn 1			
Barn 2			

14. *Vurderer **mor** egen kompetanse som bruker av Internett, mobiltelefon, SMS, PDA eller andre digitale medier som høy, tilstrekkelig eller mangelfull?*

	Internett	Mobiltelef.	SMS	PDA	Andre:
Høy					
Tilstrekkelig					
Mangelfull					
Vet ikke					

15. *Vurderer **far** egen kompetanse som bruker av Internett, mobiltelefon, SMS, PDA eller andre digitale medier som høy, tilstrekkelig eller mangelfull?*

	Internett	Mobiltelef.	SMS	PDA	Andre:
Høy					
Tilstrekkelig					
Mangelfull					
Vet ikke					

16. Vurderer **barn 1** egen kompetanse som bruker av Internett, mobiltelefon, SMS, PDA eller andre digitale medier som høy, tilstrekkelig eller mangelfull?

	Internett	Mobiltlf.	SMS	PDA	Andre:
Høy					
Tilstrekkelig					
Mangelfull					
Vet ikke					

17. Vurderer **barn 2** egen kompetanse som bruker av Internett, mobiltelefon, SMS, PDA eller andre digitale medier som høy, tilstrekkelig eller mangelfull?

	Internett	Mobiltlf.	SMS	PDA	Andre:
Høy					
Tilstrekkelig					
Mangelfull					
Vet ikke					

Takk og vel møtt!

Vedlegg 2: Guide for fokusgruppeintervjuer

Fase 1: Introduksjon.

Presentasjon av samtlige tilstedeværende. Forteller om hensikten med studiet: hvordan ny, underholdningsorientert teknologi fungerer i familiekonteksten. Understreke at deltakerne er garantert full anonymitet!

Telenor gir en rask innføring om Fremtidshuset, dets formål og funksjoner.

SIFO introduserer forstudien.

Fase 2: før pilot-intervjuer.

Spørsmålene under er ment som en veiledning/huskeliste. Målet er å skape en mest mulig ”dialogisk” situasjon, dvs. at vi forsøker i størst mulig grad å etterligne en ”normal” samtale hvor vi responderer til deres svar – i stedet for at vi punktvis og rigid kommer med ett og ett spørsmål. Derfor er det punktvis, nummererte oppsettet ikke ment å skulle reflektere en strukturering av samtalene, men kun å skulle gi fremstillingen her et mer ryddig preg.

Første Hovedbolk: Familiens befatning med diverse medier:

1. Hvis vi tar utgangspunkt i de mediene dere bruker *hjemme*:
 - a. Jeg ser av spørreskjemaet hvilke medier dere har tilgang til hjemme og i hvilke rom de er plassert. Hvorfor har dere valgt å plassere [gitt medier] akkurat her?
 - b. Hvilke medier bruker dere mest tid på? (ranger)
 - c. Hvem i husholdet bruker mest tid på de ulike mediene?
 - d. Noen medier er mer betydningsfull enn andre. Tenk dere at dere måtte kutte ut mediene én etter én. Hvilke medier ville hver enkelt av dere kuttet ut først og sist?
 - e. Hva bruker hver enkelt av dere de ulike mediene til?
 - i. Søke informasjon
 - ii. Lese nyheter
 - iii. Kommunisere med andre
 - iv. Underholdning
 1. Spill
 - f. Hva bruker hver enkelt av dere mest tid på?

- g. Hvilke bruksområder ville hver enkelt av dere kuttet ut først? Deretter? Hvorfor?
 - h. Er det noen medier dere bruker felles og andre dere bruker mer individuelt? Hvilke? Hvorfor?
 - i. I hvilke rom bruker dere fellesmediene?
 - j. I hvilke rom bruker hver enkelt av dere de mer individuelle mediene?
2. Jeg ser av spørreskjemaet at dere har tilgang til bredbåndsløsninger på jobb, skole, hjemme eller andre steder?
Hvis tilgang:
- i. Når fikk dere tilgang?
 - ii. Hvorfor?
 - iii. Hvor mange kbit/s har tilgangen?
 - iv. Har bruken og opplevelsen av digitale medier til hver enkelt av dere endret seg etter at dere fikk tilgang til bredbåndsløsninger? Hvordan?
3. Hvordan vil hver enkelt av dere beskrive deres bruk av underholdningstjenester NRK tv, NRK radio og NRK.no?
- a. Hva slags programmer eller tjenester bruker dere?
 - b. Hvilke programmer eller tjenester bruker dere mest?
 - c. Følger dere med denne type tjenester hos andre leverandører av underholdningstjenester på tv, radio eller internett?
 - i. Hvordan vil der beskrive NRKs tjeneste i forhold til disse?
 - 1. Hvilke foretrekker dere? Hvorfor?
 - d. Har dere sett noen av programmene i interiørserien Forandring Fryder tidligere?
 - i. Hvorfor/hvorfor ikke?
 - 1. Er dere interessert i interiørdesign?
 - 2. Kjøper/abonnerer dere på interiørmagasiner?
 - 3. Hvem har bestemt innredningen i de ulike rommene i hjemmet?
 - 4. Hvem innreder/pusser opp hva?
 - 5. Hvem står for innkjøpene?
 - 6. Hvem står for betalingen?
 - ii. Hvis har sett:
 - 1. Hvor mange programmer, cirka?
 - 2. Hvordan opplevde dere serien/programmene?
4. (Kort definisjon av sports- og lykkespill). Hvordan vil hver enkelt av dere beskrive deres erfaring med og kompetanse med denne type pengespill på Norsk Tipping?
- a. Hvilke spill?
 - b. Hvor ofte spilles spillene?
 - c. Hvor mye tid vil dere anslå at dere bruker på disse spillene i uken, måneden eller året?
 - d. For hvor mye vil dere anslå at det spilles for i uken, måneden eller året?
 - e. Spiller dere spill fra andre enn Norsk Tipping?
 - i. Hvilke?
 - ii. Hvor ofte?
 - iii. For hvor mye vil dere anslå at det spilles for på disse spillene i uken, måneden eller året?
 - iv. Hvordan vil dere beskrive Norsk Tipping sine spill i forhold til de andres?
 - 1. Hvilke foretrekker dere? Hvorfor?

Andre Hovedbolk: Familiens forventninger og holdninger til nye media:

Hvis ikke har bredbånd:

- v. Har du/dere tenkt å skaffe bredbånd?
 - vi. *Hvis ja:*
 - 1. Når?
 - 2. Hvorfor?
 - a. Forventer du/dere at bruken og opplevelsen av digitale medier vil endre seg etter at dere får tilgang til bredbåndsløsninger? Hvordan?
 - 3. Hvilke løsninger?
 - 4. Hvor mange kbit/s vil tilgangen ha?
 - vii. *Hvis nei:*
 - 1. Hvorfor ikke?
 - a. Forventer du/dere at bruken og opplevelsen av digitale medier hadde endret seg dersom dere fikk tilgang til bredbåndsløsninger?
5. Har dere noen tanker om hvordan fremtidens digital tv vil være?
- a. Nye muligheter og begrensinger?
 - b. Hvilke tjenester vil tilbys? Brukervennlighet? Opplevelse?
 - c. Hvilke konsekvenser vil digital tv få for den enkelte av dere og familien som helhet?
 - i. Positivt?
 - ii. Negativt?
6. Har du/dere planer om å skaffe dere digital tv?
- a. Ville du/dere vært villige til å betale for å få tilgang til innholdtjenester på digital tv?
 - i. Hvorfor/hvorfor ikke?
 - b. Kan du/dere eventuelt anslå hvor mye du/dere eventuelt ville ha betalt per måned?
 - c. Hvordan ville du/dere eventuelt foretrukket å betale for tjenestene?
 - i. Lisens
 - 1. Hvem ville betalt for lisensen?
 - ii. Betale for hver enkelt tjeneste som benyttes
 - 1. Hvem ville ha betalt de enkelte tjenestene?
 - iii. Gratis, mot å bli eksponert for reklame
7. Hvordan forventer du/dere at underholdningstjenester vil bli presentert på digital tv? (type tjenester, lay-out, brukervennlighet)
- a. Hvordan skiller disse tjenestene seg ut fra underholdsserier/programmer på dagens tv?
 - i. Ny muligheter og begrensinger?
 - ii. Opplevelser?
 - b. Hvordan skiller de seg ut fra underholdningstjenester på internett?
 - i. Ny muligheter og begrensinger?
 - ii. Opplevelser?
 - c. Konsekvenser for den enkelte og familien som helhet?
8. Hvordan forventer du/dere at sportspill vil bli presentert på digital tv? (type tjenester, lay out, brukervennlighet)
- a. Hvordan skiller disse seg ut fra sportspill på dagens tv?

- i. Muligheter og begrensinger?
 - ii. Opplevelser?
- b. Hvordan skiller de seg ut fra sportspill på internett?
 - i. Muligheter og begrensninger?
 - ii. Opplevelser?
- c. Konsekvenser for den enkelte og familien som helhet?

[Fase 3 og 4: kjøring av pilotene]

Fase 5: Etter pilot-intervjuer

”Dere har nå fått testet to prøveeksemplarer av hvordan henholdsvis Forandring Fryder og sportspill kan presenteres på digital tv. Vi skal snakke om hva dere synes om den enkelte tjeneste én etter én, men først ønsker jeg at dere si noe om totalinntrykket dere sitter igjen med etter dette.”

Første bolk: Erfaringer og funksjonalitet

1. Hva er det generelle inntrykket dere sitter igjen med etter å ha testet disse tjenestene?
 - a. Positivt?
 - b. Negativt?

”Vi går nå inn på hver enkelt av pilotene. Vi starter med Norsk Tippings pilot og fortsetter så med NRKs pilot”.

2. Hvordan opplevde du/dere presentasjonen av Norsk Tipping-piloten [kommer etter spørsmålene om NRK-piloten for to av familiene]? (type tjenester, lay out, brukervennlighet)
 - a. Positive overraskelser/mer eller bedre enn forventet?
 - b. Negative overraskelser/mindre eller dårligere enn forventet?
 - i. Hva kunne vært gjort annerledes?
 - c. Ønsker du å ha denne typen tjeneste i hjemmet?
 - i. Hvorfor/hvorfor ikke?
3. Hvordan opplevde du/dere presentasjonen av NRK-piloten? (type tjenester, lay-out, brukervennlighet)
 - a. Positive overraskelser/mer eller bedre enn forventet?
 - b. Negative overraskelser/mindre eller dårligere enn forventet?
 - i. Hva kunne vært gjort annerledes?
 - c. Foretrekker du/dere at nyheter og sport presenteres i samme tjeneste eller hver for seg?
 - d. Ville du/dere ha betalt for denne type tjenester?
 - i. Hvorfor/hvorfor ikke?
 - ii. Kan du/dere eventuelt anslå hvor mye du/dere eventuelt ville ha betalt per måned?
 - iii. Hvordan ville du/dere eventuelt foretrukket å betale for tjenesten?
 1. Lisens
 2. Betale for hver gang man benytter den enkelte tjeneste
 3. Gratis, mot å bli eksponert for reklame
 - iv. Hvem i husholdet hadde stått for betalingen?

Andre bolk: Familiedynamikk

4. Før dere testet disse pilotene hadde du/dere noen oppfatninger om hvilke konsekvenser digital tv kan få for den enkelte av dere og familien som helhet. Har dette endret seg etter at dere har testet pilotene?
 - a. Positivt?
 - b. Negativt?

5. Vil medievanene endres? Hvordan? (tidsbruk)
 - a. Tid brukt på medier kontra tid bruk på andre aktiviteter i hverdagen?
 - b. Tid brukt på digitale tv kontra tid bruk på andre medier?
 - c. Tid brukt på hhv. underholdningstjenester og sportsspill?

6. Dere reagerte [slik] på NRK-piloten **Forandring Fryder**.
 - a. Hvorfor reagerte dere slik?
 - b. Er dette typiske reaksjoner når dere ser/bruker underholdning på tv eller internett til vanlig?
 - i. Hvordan reagerer dere til vanlig på andre familiemedlemmers bruk av denne type tjeneste?
 1. Positive reaksjoner? Hvorfor (oppdragende, samlende, ...)?
 2. Negative reaksjoner? Hvorfor (splitter familien, krangler om kanalvalg, ...)?
 - c. Hvordan skiller denne situasjonen seg fra hjemmesituasjonen?
 - d. Vil du/dere foretrekke å benytte underholdningstjenester på digital tv i enerom eller fellesrom?
 - i. Hvilket rom?
 - ii. Hvorfor?
 - e. Hvilke konsekvenser kan underholdningstjenester på digital tv det få for den enkelte og familien som helhet?
 - f. Hva kunne eventuelt vært gjort annerledes?

7. Under piloten reagerte dere [slik] på hverandres bruk av **sportspill**.
 - a. Hvorfor reagerte dere slik?
 - b. Er dette typiske reaksjoner når en eller flere av dere bruker denne type tjeneste via tradisjonelle kanaler?
 - i. Hvordan reagerer dere til vanlig på andre familiemedlemmers bruk av denne type tjeneste?
 1. Positive reaksjoner? Hvorfor (oppdragende, samlende, ...)?
 2. Negative reaksjoner? Hvorfor (splitter familien, krangler om kanalvalg, ...)?
 - c. Hvordan skiller denne situasjonen seg fra hjemmesituasjonen?
 - d. Vil du/dere foretrekke å benytte sportsspill på digital tv i enerom eller fellesrom?
 - i. Hvilket rom?
 - ii. Hvorfor?
 - e. Hvilke konsekvenser kan sportsspill på digital tv få for den enkelte og familien som helhet?
 - i. Vil det øke pengebruken
 - ii. Vil det skape konflikter mellom familiemedlemmene i bruk av TV?
 - iii. Kan det gjøre spill til mer av en familieaktivitet?
 - f. Hva kunne eventuelt vært gjort annerledes?

9. Generelt spørsmål: Vil familierelasjonene endres?
 - a. Positivt?
 - b. Negativt?
 - i. Hva kan eventuelt gjøres annerledes?

Tredje bolk: Forventninger etter å ha prøvd pilotene

10. Har erfaringene med disse pilotene gjort deg mer eller mindre motivert til å skaffe digital tv (+ eventuelt bredbånd) enn før?
 - a. Hvorfor/hvorfor ikke?

Fjerde bolk: Fremtidshuset og testing av sosiale forhold

11. Dere har sagt at denne testsituasjonen skiller seg ut fra de situasjoner dere vanligvis konsumerer underholdningstjenester og sportspill:
 - a. Tror dere at testsituasjonen har virket inn på deres bruk, opplevelser og reaksjoner på hverandre?
 - i. Hvordan?
 - ii. Hvordan skape en så reell testsituasjon som mulig?
 1. Tror dere at bruken, opplevelsene og reaksjonene på hverandre ville vært annerledes dersom dere hadde testet pilotene:
 - a. hjemme i egen stue?
 - b. der dere pleier å konsumere denne type tjenester i dag?
 - c. Der dere eventuelt ville foretrekke å konsumere tjenestene på digital tv?
 - iii. Hvordan skape en så reell testsituasjonen som mulig i Fremtidshuset?