

Digitale Legepladser og Forældres Opfattelse

- Hvor udbredt er det at have tablets i børnefamilier?



IT University
of Copenhagen

Forfattere:

Alexander Holst Thomasen - alht@itu.dk

Anton Flyvholm - afly@itu.dk

Nikolaj Busk Henningsen - nihen@itu.dk

Bacheloropgave - IT Universitetet i København - Foråret 2015
Bachelor of Science i Digitale Medier og Design

Abstract

Lately there has been a lot of focus in the media concerning young children and their tablet usage and how this technology might have consequences for the children. We found this debate highly interesting, and wanted to research and test the statements put forward in the debate.

We have based this research paper on the following research question:

How widespread is tablets amongst families with children?

- What is parents' stand on tablets?
- How do parents manage the tablet usage?
- What kind of effects does the tablet usage have on the child and family?

To investigate this problem statement we started by conducting a survey to get an initial understanding of our problem area. This was followed by a series of interviews with mothers who had children in kindergarten. The interview opened up for an investigation of the following topics: Play, addiction, effects of tablet usage, and views of parents. We found that almost every family had a tablet, and most of the mothers, applied parental mediation strategies to mitigate the negative effects the tablet usage had on the children. Furthermore the parents rarely engaged in the children's tablet usage, because they perceived it as being the children's alone time.

The report concludes that the parents do not utilise the full potential of the tablet and they could instead use the tablet to create a closer and playful relationship with their children. The paper further suggests further research in this area and specifically on the long term effects of tablets in childhood.

Keywords: Tablets, children, toddlers, play, tablet effects, parental mediation theory, parents' considerations.

Indholdsfortegnelse

Abstract.....	1
Introduktion.....	4
Research Question	5
Metode.....	5
Grounded Theory	5
Kort struktureret interview	7
Resultater	8
Interview.....	9
Planlægning.....	10
Udførelse	12
Anvendelse	13
Generelle resultater fra Interviewet	14
Kodning af interviewet	15
Teori og Analyse.....	18
Forældres perspektiv.....	18
Leg.....	19
Teori	19
Analyse.....	22
Parental Mediation Theory	25
Teori	25
Analyse.....	28
Afhængighed	31
Teori	31
Analyse.....	34

Tablets effekt på børn	37
Teori	37
Analyse.....	38
Diskussion.....	39
God og dårlig brug af tablets	39
Afhængighed, effekt og fordele.	43
Metodediskussion	44
Konklusion.....	46
Further Research	47
Litteraturliste.....	49
Bøger - Primær.....	49
Bøger - Sekundær.....	50
Videnskabelige Artikler - Primær.....	50
Videnskabelige Artikler - Sekundær.....	51
Hjemmesider	51
Bilags-liste.....	53

Introduktion

Tablets er blevet en fast del af vores hverdag, siden Apple gjorde den populær med den første iPad i 2010. Som vi med tiden har lært denne teknologi at kende, bruger vi den mere og mere, og den breder sig til nye målgrupper. En af disse målgrupper er mindre børn. Mindre børn har haft svært ved at interagere med interaktiv digital teknologi, før tabletten kom til. Computere er for besværlige at bruge for et barn, da interaktionsmulighederne er meget komplekse. Her har tabletten revolutioneret mindre børns forbrug, ved at introducere et medie som er intuitivt og nemt at bruge.

Men med nye teknologier kommer også nye bekymringer. På det seneste har medier som tv og aviser, advaret om børns forbrug af tablets. Det er advarsler som "vi er ved at opfostre en generation af autister" (Jespersen, 2015) og at brugen af tablets fjerner nærværet mellem forældre og barn (Schmidt, 2015). Samtidig er der modreaktioner til denne fjendtliggørelse af tabletten som argumenterer for at tablets giver børnene nye måder at være sociale på (Nilsson, 2015) og at problemet ikke ligger i tabletten men i den måde familien bruger tablets på (Munk, 2015). Men hvor udbredt er tabletten i børnefamilier, og hvordan bliver den brugt? Hvilke overvejelser har forældrene omkring deres brug af tabletten og de mulige effekter af denne brug?

Netop denne debat har vakt vores interesse, som it studerende. Vores motivation udspringer fra en video på en akademisk inspireret computerspilsdebatkanal på Youtube kaldet 'Extra Credits', hvor de opfordrer forældre til at lade være med at se på elektroniske spil negativt, men i stedet engagere i spillene og udforske disse verdener sammen med deres børn (Extra Credits, 2013).

Vi har en antagelse om, at tablets i børnefamilier bliver brugt mest som en form for pacificering, og at forældrene ikke aktivt deltager i deres børns tabletforbrug. Denne antagelse søger vi at besvare ved følgende spørgsmål:

Research Question

Hvor udbredt er det at have tablets i børnefamilier?

1. Hvordan forholder forældre sig til tablets?
2. Hvordan styrer forældrene tabletforbruget?
3. Hvilke effekter har tabletforbruget for barnet og familien?

Metode

Grounded Theory

Vi har i denne opgave tænkt os at gøre brug af den kvalitative forskningstradition ved blandt andet at bruge interviews til empiriindsamling. For at guide vores undersøgelse bruger vi grounded theory.

Grounded theory udspringer af en post-positivistisk paradigme, men er af nyere forskere blevet koblet til et konstruktivistisk syn (Hall et. al., 2013). Det konstruktivistiske paradigme siger at virkeligheden har mange forskellige konstruktioner og er konstrueret på baggrund af politiske, sociale og kulturelle kontekster. Mennesker konstruerer dermed virkeligheden som derefter bliver beskrevet og fortolket (Hall et. al., 2013).

Grounded theory har to grundlæggende principper. Første princip omhandler forandring, og siger at fænomener ikke skal ses som statiske, men derimod ændrer sig og derfor er det vigtigt at man i sin metode indbygger "change, through process" (Corbin & Strauss, 1990, s. 5). Det andet princip har med determinisme at gøre og siger at aktører selv kan bestemme deres skæbne ved at foretage valg i specifikke situationer (Corbin & Strauss, 1990). Grounded theory prøver dermed at undersøge bestemte forhold, hvordan folk reagerer på disse og hvilke konsekvenser det får for dem.

”Grounded theory focuses on human interaction and social process to explain phenomena” (Hall et al. 2013, s. 21). Data som bliver brugt i grounded theory samles gennem kvalitative metoder, såsom interview, som beskriver mennesker og deres sociale interaktioner og ud af empirien trækker man koncepter (Corbin & Strauss, 1990). I vores undersøgelse bruger vi grounded theory til at trække temaer og koncepter ud af, hvad forældrene siger i løbet af vores interview. Disse koncepter vil senere blive analyseret ved brug af relevant teori. Corbin & Strauss (1990) fastslår at det er vigtigt at man begynder analysen af sine data fra det første datasæt er samlet ind, og denne analyse skal bruges i udviklingen af de senere interviews. Vi bruger først et struktureret interview til at få et indblik i vores målgruppes tanker og dette bruges senere i udarbejdelsen af vores semi-structured interview.

Corbin og Strauss (1990) fremsætter 11 punkter for, hvordan man bruger grounded theory, hvor vi her vil fremhæve nogle af dem. Punkt 2 handler om, at objektet af analysen er koncepter og ikke den rå data. Man skal derfor som forsker tematisere hvad interviewpersonen siger. Dette skal så indeles og sammenlignes med hvad andre interviewpersoner siger. Disse koncepter siger noget om et fænomen. Punkt 3 omhandler derefter at koncepter, som ligner andre koncepter, skal kategoriseres sammen, hvis de beskriver det samme fænomen. Kategorierne ”provide the means by which a theory can be integrated”(Corbin & Strauss, 1990 s. 7), hvilket betyder at man skal kombinere de kategorier, som man finder, med teorien. Udover disse to punkter taler Corbin & Strauss (1990) om at man som forsker skal lede efter mønstre og derefter variationer i disse mønstre. Dette kan være når en persons adfærd afviger fra deres normale mønstre og omstændighederne omkring denne afvigelse. Derudover skal man teste de hypoteser, som man identificerer ud fra koncepterne og relationerne imellem koncepterne findes. Denne test skal gentages igennem hele undersøgelsen i forskellige situationer, indtil man enten kan afvise dem eller påvise at de er rigtige i de situationer man har testet dem i (Corbin & Strauss, 1990).

Vi har valgt at bruge grounded theory til at guide vores undersøgelse, fordi den fokuserer på interaktionen mellem aktører og i vores tilfælde forældre, børn og tablets.

Kort struktureret interview

Formålet med at vi laver et struktureret interview er at skabe data, der kan danne basis til det følgende semistrukturerede interview. Ydermere benytter vi muligheden for at anskaffe deltagere til interviewet, via en udveksling af kontaktoplysninger i slutningen af det strukturerede interview. Det struktureret interview er altså et indledende element, der har til hensigt at præcisere den videre undersøgelse af emnet.

Målgruppen vi undersøger er forældre til børn, der går i børnehave (2-6 år). Fra begyndelsen har det ikke været hensigten at undersøgelsen skulle være repræsentativ, da den alene bruges til inspiration og indledende analyse. Udvælgelsen af respondenter er en convenience sampling idet ingen af de børnehaver vi prøvede at komme i kontakt med svarede tilbage på skriftlig henvendelse (Bilag 1). Det var dog kun muligt at få svar fra børnehaver, hvor vi på forhånd havde personlige kontakter. Spørgeskemaet er besvaret af forældre i to forskellige børnehaver på henholdsvis Amager og i Valby, og denne stikprøve er højst sandsynligt ikke repræsentativ for populationen. Vi foretog undersøgelsen i de to nævnte børnehaver i perioden marts-april 2015, med 33 respondenter, hvor forældre blev adspurgt om de ville medvirke i et kort interview i forlængelse af at de hentede deres børn.

Det strukturerede interview er lavet via værktøjet Google Analysis, som tillader online distribution og besvarelse, og dermed er særdeles god til at lave online spørgeskemaundersøgelser. Vi valgte dog at udføre undersøgelsen som et strukturerede interview, hvilket er anderledes fra den regulære spørgeskemaundersøgelse, ved at man personligt guider respondenterne gennem et spørgeskema. Det strukturerede interview er valgt for at højne responsraten og have muligheden for at udforske interessante svar (Bryman, 2012).

Vi har skabt spørgsmålene ud fra Brymans "rules for designing questions" (2012, s. 254-259) og stræbt efter blandt andet at lave spørgsmål, der ikke er tvetydige og uden værdiladede ord. Specielt har vi forsøgt at undgå at provokere forældrene til at gå i forsvarsposition, da vi har en forventning om at forældrene i så fald vil forsøge at fremstå som gode forældre.

I det strukturerede interview (Bilag 2) gør vi hovedsageligt brug af lukkede spørgsmål (valgmuligheder der er givet på forhånd) for at gøre databehandlingen lettere og undersøgelsen hurtigere at udføre (Bryman, 2012). Spørgsmål, som f.eks. har svarmuligheder "andet" er blevet kodet for at kunne bruges i behandlingen.

Resultater

Undersøgelsesområdet for vores strukturerede interview var at få et indblik i tabletforbruget hos familierne. Vi fik 33 svar og af de svar, er vi frem til at næsten alle forældrenes børn bruger en tablet eller mobiltelefon (Bilag 3). Fordelingen mellem drengebørn og pigebørn er på 15 drenge og 9 piger (9 køn er ikke blevet noteret) hvor størstedelen af børnene var i alderen 4-5 år. Samtidig var fordelingen mellem forældrenes køn ligeligt fordelt med 12 kvinder og 11 mænd (10 køn er ikke blevet noteret).

Børnene bruger hovedsageligt tabletten til at spille på (94%), at se film på (79%) og til at tegne med (58%). Børnene har et gennemsnitligt tabletforbrug på syv timer om ugen, men svarene varierer meget hvor én har sagt 30 min. ugentligt og en anden har sagt syv timer om dagen. Dog viser det sig at mænd generelt vurderer, at deres børn gennemsnitligt bruger 3½ time mere om ugen, end hvad kvinderne vurderer. Dette kan skyldes, at kvinderne pynter på historien, ikke lægger meget mærke til det eller bare at børnene i de familier som de repræsenterer ikke spiller lige så meget. Børnene bruger den hovedsageligt om eftermiddagen (44%), i weekenderne (22%) om morgenen (16%) eller kategoriseret som sporadisk (19%).

Når barnet bruger tabletten, er det som regel kun apps, som forældrene har installeret (kun to forældre kontrollerer ikke) og forældrene deltager 'nogle gange' vist ved at 40% svarer 4 på en skala fra 1 til 7 hvor 1 er 'slet ikke' og 7 er 'altid'. Når forældrene tager tabletten væk fra børnene oplever størstedelen af de 'aldrig har problemer' (31%), 'sjældent har problemer' (19%) eller 'en gang imellem har problemer' (28%). Kun 25% af forældrene synes at de 'ofte' eller 'altid har problemer'.

Selvom vi har tilstræbt os på at lave klare spørgsmål, fandt vi ved udførelsen af undersøgelsen ud af at et af vores spørgsmål inkluderede en indholdsmæssig tvetydighed, som ikke var blevet opfanget i pilot testene. Det var spørgsmålet om forældrene kontrollerede hvilke apps der blev installeret på tabletten som var problemet (Bilag 2). Selvom det ser ud som om, spørgsmålet kun har et spørgsmål, dækker det både over det at forældrene aktivt vælger hvilke apps som børnene bruger (som var det vi gerne ville vide) men samtidig dækker det også over forældre, der bare skal hjælpe barnet med at installere den nye applikation. Vi er her røget ind under noget administrativt, idet tabletten skal bruge et kodeord for at installere noget. Derved har stort set alle svaret 'ja' på dette spørgsmål, og gør derfor resultatet delvist ubrugeligt, men det giver et indtryk af børnenes færdigheder.

Interview

For at danne et ordentligt indblik i vores målgruppe, valgte vi at udføre semistrukturerede- og kvalitative individuelle interviews. Kvale (2007) beskriver semistrukturerede interviews på følgende måde:

“The semi-structured life-world interview seeks to obtain descriptions of the life-world of the interviewee with respect to interpreting the meaning of the described phenomenon; it will have a sequence of themes to be covered, as well as some suggested questions. Yet at the same time there is openness to changes of sequence and forms of questions in order to follow up the specific answers given and the stories told by the subjects” (Kvale, 2007, s. 75).

Grunden til at netop denne empiriindsamlingsmetode er så anvendelig, i vores tilfælde, er at den giver interviewereren en mulighed for at gå i dybden med individuelle refleksioner og tanker som måtte opstå under interviewet. Endvidere giver det den interviewede mulighed for at åbne sig op og uddybe mere, end vedkommende kan gennem andre indsamlingsmetoder, såsom fokusgrupper eller strukturerede interviews.

Planlægning

Interviewene var som nævnt ment som semistrukturerede interviews. Til det formål skabte vi derfor en interviewguide, der havde til henblik at facilitere åbne spørgsmål, og på den måde skabe plads til opfølgende spørgsmål fra interviewerens.

Kvale (2007) beskriver, hvordan man planlægger et interview. Her starter man først ud med at tematisere sit interview med hensyn til 'hvorfor', 'hvad' og 'hvordan'. 'Hvorfor' omhandler formålet med studiet, 'hvad' beskriver det, at man skal undersøge emnet på forhånd for at få en forforståelse for emnet og til sidst 'hvordan' som dækker over, hvordan man foretager interviewet, og hvilke teknikker der er brug for. Formålet med vores interview er at få indblik i forældrenes overvejelser omkring tablets i børneopdragelsen, og hvordan den bliver brugt. Vi undersøgte derefter lidt omkring emnet, blandt andet gennem tv-udsendelser, eksperter, og videnskabelige artikler og læste om hvordan man udfører interview i Kuniavsky (2003) og Kvale (2007).

Kvale beskriver, hvordan en interviewguide skal opdeles i emner som refererer til undersøgelsens teoretiske koncepter (2007). I vores interviewguide er der fire temaer (Bilag 5). Det første tema indeholder demografiske og nemme spørgsmål, og har den ekstra effekt at den kan bruges som warm-up for at bryde isen mellem interviewerens og respondentens. Udover 'opvarmning', er interviewguiden inddelt i tre temaer, 'viden omkring børns spil', 'overvejelser' og 'udvikling'.

I temaet 'viden omkring børns spil', prøver vi at finde ud af hvor meget interviewpersonen ved om deres barns tablet forbrug. Dette har til mål at se, hvor meget forældrene følger med, og har overblik over, hvad der foregår når barnet bruger tabletten. Derudover søger temaet også at finde ud, af om forældrene og børnene snakker sammen om, hvad der sker i spillet.

Det næste tema, 'overvejelser', søger derefter at få interviewpersonen til at reflektere over hvilke overvejelser, som hun har foretaget sig omkring det at bruge tabletten i børneopdragelsen. Her starter det med simple spørgsmål som 'hvor lang tid spiller barnet?' (Bilag 5) og går derefter over i dybere spørgsmål som 'hvad føler du at dit barn får ud af at bruge tabletten?' (Bilag 5).

Sidste tema, 'udvikling', omhandler konsekvenserne af brugen af tablets og om forældrene har haft refleksioner om disse. Vi spørger ind til, om forældrene deltager i debatten, som udspiller sig i medierne, og om de diskuterer det med andre forældre. Dette tema søger også at få forældrene til at stille spørgsmålstejn ved deres tidligere svar ved at sætte dem i kontekst. Her er vi klar over, at det kan virke ledende at henvise til en debat som siger at tablets kan skade børnene, men vi synes at det er et vigtigt spørgsmål, da det netop sætter de tidligere svar i et specielt lys for at se hvordan forældrene reagerer i forhold til det.

Til sidst i interviewet stiller vi opklarende spørgsmål til interviewet, og her er det især notetageren, som kan komme med spørgsmål, som er opstået under notetagningen. Derefter spørger vi interviewpersonen om hun har nogle kommentarer eller vil sige noget hun synes der mangler at blive sagt. Vi håber her at interviewpersonen vil komme med nye svar til allerede stillede spørgsmål som følge af den refleksion, der foregår, når man bliver interviewet (Kvale, 2007).

Alle spørgsmålene er udarbejdet efter guidelines fra Kuniavsky (2003) og Kvale (2007) og søger, fordi det er et semistrukturerede interview, at skabe en dialog og være åben. Derefter er det interviewerens opgave at spørge videre ind til og udforske forældrenes svar f.eks. gennem hvorfor-spørgsmål eller ved at omformulere svaret til et spørgsmål.

Når man udvælger antallet af interviewpersoner, kommer Kvale (2007) med tommelfingerreglen, at der skal være nok personer til, at man kan sige noget ud fra dataen. På den anden side skal man heller ikke have for mange, da man i så fald ikke kan fordybe sig i dataen. Derudover afhænger det også af, hvad man vil sige noget om. Hvis man søger at generalisere ens resultater til hele befolkningen, skal man bruge flere personer, end hvis man blot vil sige noget om en meget lille målgruppe. Desuden er en god regel, at man ikke skal foretage flere interviews, når man ikke opnår ny viden ved yderligere interviews (Kvale, 2007). I vores tilfælde afholder vi fem interviews af ca. 30 minutters varighed. Vi har valgt fem interviews, da vi ikke søger at generalisere, men derimod at danne et indblik i, hvad der foregår i vores respondenters hverdag. På denne måde supplerer vi vores interview med det allerede foretaget strukturerede interview,

hvor vi har flere respondenter og dermed kan triangulere (bruge flere metoder til at undersøge ens målgruppe) og sammenligne resultaterne af de to metoder (Bryman, 2012).

I udvælgelsen har vi prøvet at få et repræsentativt udsnit af vores målgruppe. Det vil sige at vi udvælger respondenter fra vores strukturerede interview som har indvilliget i at deltage i et dybdegående interview. Dem vælger vi på baggrund af deres svar, så vi får forskellige interviewpersoner. F.eks. vælger vi én, hvis barn kun spiller meget lidt, og en anden, hvis barn spiller meget, samt forskellig aldersgrupper. Dette kunne dog ikke lade sig gøre i praksis, da de ideelle respondenter vi kontaktede ikke svarede tilbage på vores henvendelser. Vi måtte derfor anvende dem der svarede tilbage og interviewe dem. Vi har derfor ikke kunnet gennemføre en udvælgelse af interviewpersoner og kan derfor ikke være sikker på at vores stikprøve er repræsentativ for målgruppen.

Udførelse

Udførelsen af interviewene var forskellige alt efter hvordan respondenterne kunne træffes. Vi sørgede for at give interviewpersonerne mulighed for at vælge, hvor det passede dem bedst at interviewet blev holdt:

“The setting of the interview stage should encourage the interviewees to describe their points of view on their lived lives and worlds” (Kvale, 2007 s.80).

For at sørge for dette var vi åbne for, hvor interviewet skulle afholdes herne så interviewpersonen kunne føle sig tryk og ikke skulle kæmpe med for mange nye indtryk. To af de interviewede foretrak at det blev holdt hjemme hos dem. Et blev foretaget på ITU. Et blev foretaget hjemme hos et af gruppemedlemmerne, En blev interviewet gennem Skype på computeren. Det sidste kan skabe dårlig kommunikation, da der ikke er nogen visuel forbindelse og man kan ikke aflæse interviewpersonens kropssprog. Derudover passede det interviewpersonen bedst hvis hendes mand startede interviewet da børnene skulle puttes og vi måtte derfor acceptere dette selvom det ikke var en optimal måde at foretage et interview på.

Selve udførelsen af interviewene blev foretaget af to gruppemedlemmer, som ikke var bekendte af respondenten. Under interviewet var rollerne fordelt således at et gruppemedlem var interviewer, og det andet gruppemedlem stod for at optage og tage noter. Dette udelukkede ikke at gruppemedlemmet som tog noter, fra at stille de opfølgende spørgsmål som var blevet oversat af interviewer. Under de interviews vi afholdte, var der sørget for kaffe, vand og snacks. Dette havde vi valgt for at skabe en hyggelig atmosfære og dermed få interviewpersonerne til at falde til rette så de var mere åbne overfor at svare mere dybdegående på vores spørgsmål (Kvale, 2007).

Inden vi påbegyndte et interview forklarede vi, og som Kvale (2007) kalder det, 'briefede' vi interviewpersonen om undersøgelsen. Her forklarer vi hvad vi undersøger, fortæller at personen vil fremstå anonymt i opgaven og spørger om lov til at optage det på lyd til den senere databearbejdelse. Dette kan ses i starten af interviewguiden og sørger for at interviewer husker at sige det hele og informere interviewpersonen korrekt (Bilag 5). Dette resulterer i at vi får 'informed consent' fra interviewpersonerne (Kuniavsky, 2003). Efter interviewet fik interviewpersonen en lille gave som tak for hjælpen og fik tilbudt at få en kopi af opgaven.

I flere tilfælde begyndte interviewpersonen at slappe mere af efter lydoptageren var slukket og følte sig fri til at snakke mere i en knap så formel situation. Dette nævner Kvale (2007) og fremhæver at interviewpersonen "may then bring up topics they did not feel safe raising with the tape recorder on" (Kvale, 2007 p. 81). Sådanne samtaler sørgede vi for at notetageren skrev ned, da vi ikke optog dette på lyd. Dette kom især frem da en person fortalte at hun nok havde pyntet lidt på hendes svar især med hensyn til hvor meget hendes barn reelt brugte en tablet, hvilket gør denne del af interviewet endnu vigtigere.

Anvendelse

For at skabe et overblik over vores data anvendte vi meningskondensering jf. Kvale & Brinkmann (2008).

"Meningskondensering indebærer, at de meninger, interviewpersonerne udtrykker, gives en kortere formulering." (Kvale & Brinkmann, 2008, s. 227).

På denne måde blev det lettere at overskue de udtrykte holdninger som vores respondenter fremstillede. Meningskondenseringen hjalp endvidere til at se, hvor de forskellige respondenter divergerede fra de andre, og hvor der var konsensus blandt respondenterne. Meningskondensering er ganske velegnet til det formål at skabe overblik over data, det har dog sine begrænsninger eftersom at det er fortolkninger af de direkte fremsatte holdninger.

Steder hvor respondenterne udtrykte betydningsfulde udsagn, brugte vi de direkte citater for at undgå forvirring og skævvridning.

Generelle resultater fra Interviewet

Inden vi begynder at behandle vores data har vi fundet nogle generelle resultater fra vores interview (Bilag 6.2; 7.2; 8.2; 9.2; 10.2). Vi har interviewet fem mødre som alle har drengebørn. Derudover har vi interviewet en far da moren var optaget det første kvarter af interviewet. Børnene er mellem 2 og 4 år gamle hvoraf der et par tvillinger. Interviewpersonerne har forskellige baggrunde både med hensyn til erhverv men også med hensyn til erfaring med computer og computerspil. Af erhverv kan blandt andet nævnes farmaceut, pædagogstuderende og idrætskonsulent. Forældrene har kun spillet lidt computerspil mens de var unge eller slet intet og har forskellige holdninger som f.eks. at computerspil er ligegyldigt tidsfordriv mens en anden synes at det er ok. Ingen er derfor storforbrugere af det.

Forældrene har få regler omkring tablet forbrug. Dette forklarer de med at børnene ikke har et bekymrende forbrug og de deltager derfor heller ikke i debatten i medierne da de ikke mener at det passer på deres børn. To af forældrene har dog oplevet problemer med tabletten i form af afhængighed eller at den inspirerede til voldelig adfærd.

Den bliver primært brugt om eftermiddagen da det er her forældrene ikke selv har tid til at aktivere børnene men forældrene værdsætter den analoge leg højere. Dette kan være at hænge i trappen eller læse en bog.

For at strukturere og komme dybere ned i dataen vil vi herefter behandle den og kode den.

Kodning af interviewet

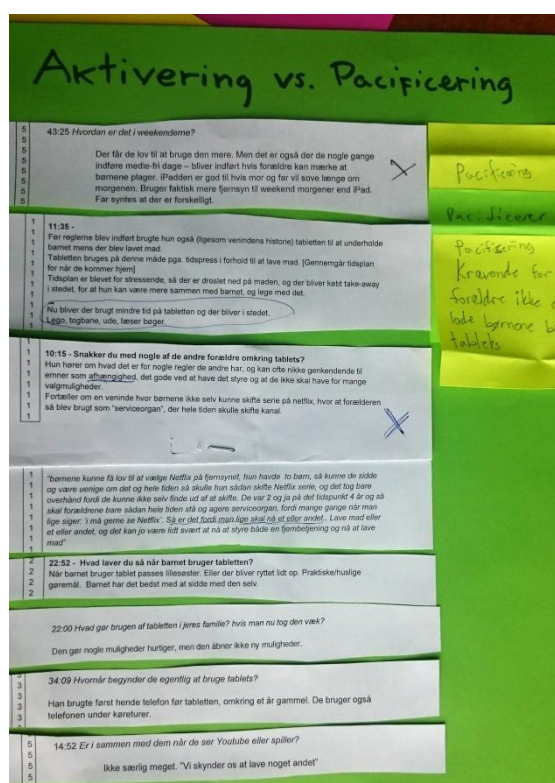
For at behandle interviewene med forældrene har vi først meningskondenseret dataen for at få et overblik, og derefter har vi brugt denne i en kodning for at finde interessante pointer og temaer der kan fokusere opgaven i retning af vores data.

Vi har brugt Kvaales (2007) analyse af data samt Corbin & Strauss (1990) som inspirationskilde til kodningen og vores fremgangsmåde er som følger:

Først printede vi det meningskondenserede interview ud og læste det. Derefter klippede vi alle spørgsmålene ud med tilhørende svar fra hvert interview. Den rå data skal ses, ifølge Corbin & Strauss (1990), som potentielle indikatorer for fænomener. Så gennemgik vi i fællesskab disse svar og skrev i første omgang foreløbige temaer til udvalgte svar. I første omgang var det kun specielt interessante og gennemgående svar som blev kodet. Et eksempel på et sådant tema og dets sammenhæng kan ses på de horisontale og ikke-fremhævede felter på Figur (2) "Temaer fra kodning".

Dernæst tog vi de resterende udklip, der endnu ikke havde en kode, og fandt ud af om de passede ind under de temaer som vi allerede havde lavet. Hvis de ikke passede nogen steder oprettede vi et nyt tema til dem. Derefter kiggede vi de forskellige temaer igennem og kombinerede overlappende og relaterede temaer i 9 forskellige overtemaer.

Overtemaernes formål er ifølge Corbin & Strauss (1990), at vise ligheder og forskelle mellem dataene og derefter at være byggestenene i den senere teori. Vores overtemaer kan ses som de fremhævede felter på Figur (2) "Temaer fra kodning": Aktivering vs. Pacificering, Forbrug, Effekt af tablets, Forældres synspunkt på tablets, Restriktion, Social indflydelse, Analog leg, co-viewing og aktiv snak med børnene



Figur 1 - Eksempel på kodning

(Bilag 11). Disse overordnede temaer vil danne rammen for og være fokuspunkter i denne opgave, således bevæger vi os fra at bruge den rå data og i stedet bruger vi de overordnede koncepter som udgangspunkt til den følgende analyse.

De overordnede temaer er lavet ud fra hvor mange papirlapper der lå under kategorierne og hvor interessante de var. Se evt. Figur (1) for et eksempel på et overtema og dets relation til koder eller Bilag 11 som er en samling af alle overtemaer med underkategorier og alle tilhørende udklip.

Ud fra overtemaerne har vi taget fat i de efterfølgende afsnit. Hvert afsnit benytter sig primært af følgende overtemaer:

- ‘Forældres perspektiv’ bruger temaerne Social indflydelse og Forældres synspunkt på tablets
- ‘Leg’ bruger temaerne Aktivering vs. Pacificering og Analog leg
- ‘Parental Mediation Theory’ bruger temaerne Aktiv snak med børn, Restriktion og Co-viewing
- ‘Spils Effekt på Børn’ bruger temaerne Effekt af tablets og Forbrug.

Temaer fra kodning				
Aktivering vs. Pacificering	Aktivering	For børn der ikke kan lege alene er tablet et godt redskab	Ipaden aktiverer børnene	Inaktiv underholdning
	Pacificering	Pacificering: Krævende for forældre ikke at lade børnene bruge tablets		
Forbrug	Ikke afhængig	Afhængig		
	Tid på Ipad (forbrug)			
	Spil/ Apps	Alders specifikke apps	Eventyr oplæsning	Ramasjang er godt (Kvalitet)
	Forældrene som forbillede: De ændrer adfærd når børnene kigger på	Mor bruger den for meget	Børn kan ikke se om man spiller eller laver praktiske ting på tabletten	
Effekt af tablets	Læring	Bruger ikke hjernen med tablets	Kreativitet	Se hvor meget de kan! (Børnene)
	Tydelige ændringer for børnenes adfærd når tablets bruges			
	Emmersion	Frirum – Barnets perspektiver		
	Transmediering	Legoklodser anderledes fra tablets		
Forældres synspunkt på tablets	Udskydele: Endnu ikke et problem. Bliver det nok senere	Nedtoning af problemer	Synes ikke barn bruger den for meget	
	Egne erfaringer			
	Forkert brug og god brug			
	Svært at tale om emnet da forældre da medforældre også er inficeret af tabletten			
Restriktion	Regler	Regler baseret på adfærd	Kontrolleret forbrug	
Social indflydelse	Nedtoning af problemer	Udskydele: Endnu ikke et problem. Bliver det nok senere	Synes ikke barn bruger den for meget	
	Snakker med venner og veninder			
Analog leg	Sætter pris på offline leg			
Co-viewing	Børn vil gerne have forældre med	Sidder sammen og spiller		
Aktiv snak med børnene	Aktiv snak med børn	Snakker ikke om hvad der sker på tabletten		

Figur 2 - Temaer fra kodning

Teori og Analyse

Forældres perspektiv

I vores interview har vi adspurgte forældrene omkring, hvad deres syn på tablets og deres konsekvenser er. Det samme har Plowman (2008) undersøgt med amerikanske familier på baggrund af den amerikanske debat, dog tager hun udgangspunkt i børnenes forbrug af elektroniske medier generelt og ikke tablets. Plowman(2008) finder ud af at der er en sammenhæng mellem forældrenes egne erfaringer med teknologi, og hvor meget de lader børnene bruge den. Det viser sig også i vores undersøgelse, hvor en forælder, sammenligner debatten omkring tablets med dengang hun var barn, hvor spillemaskinerne kom frem. Forælderen mener at man selvfølgelig skal tænke over negative konsekvenser, men at det er gået hendes generation meget godt (Bilag 9.3). I kontrast siger en anden forælder, at hun er meget opmærksom på at deres børn skal bruge hovedet, og hun mener ikke at tabletten formår dette (Bilag 10.3).

Plowman (2008) finder ydermere at forældre er bekymrede omkring deres barns forbrug men ikke ser nogle problemer så længe det er på et normalt niveau og de er under opsyn. Vores interviewpersoner svarer også at de selvfølgelig er opmærksomme på forbruget, men ikke ser nogle tegn på overforbrug, med undtagelse af en forælder som rent faktisk syntes at det var blevet for meget. Her bliver 'hvad der er normalt' baseret på deres egne erfaringer og en sammenligning med venner og familie. Samtidig med at de bruger bekendte til at sætte øvre rammer for forbruget, så argumenterer forældrene også for at tabletten bliver brugt da de mener den er nødvendig for at kunne være en del af nutidens samfund. En forælder henviser til hendes veninde som ikke lader sit barn bruge en tablet og mener derfor at barnet mister noget ved ikke at bruge tabletten. En anden forælder udtrykker også bekymring for sine børns sociale liv i børnehaven, hvis de ikke ved, hvem spiderman, eller andre figurer fra digitale medier er.

Forældrene følger ikke meget med i debatten, og hvis de gør, lader de den ikke påvirke deres forbrug. Plowman (2008) henviser til at forældre bruger argumenter som usikkerhed omkring videnskabens resultater, samt reserverer sig og mener at det ikke passer på deres børn. En interviewperson siger at "det går ind ad det ene øre og ud af

det andet” (Bilag 7.2) og argumenterer for at debatten ikke tager udgangspunkt i videnskab men enkeltpersoners egne erfaringer og kan derfor ikke generaliseres til alle børn. Forældrene nævner at der er god brug og dårlig brug af tablets. De mener tabletten skal bruges på en måde, der får barnet til at lære eller hjælper det til at blive aktiveret. En informant nævner yderligere at tabletten ikke skal erstatte pædagogerne i børnehaver.

Forældrene føler sig derfor ikke påvirkede af medierne med hensyn til artikler mod brugen af tablets til små børn. Dette argumenterer de imod da det ikke passer på deres barn og de bruger i større grad deres veninder og egne erfaringer.

Leg

Teori

Leg har eksisteret lige så længe som der har været mennesker og endda før, og selvom vi alle har leget da vi var små, er det svært at sige, hvad leg egentlig er, og hvad der så kan kategoriseres som leg. Johan Huizinga (1971) stiller flere forskellige elementer op af hvad leg består og mener det er en generel træning af den unge generation. Han ser leg som at have et formål og være meningsfuld for mennesker at bruge. *“All play means something”* (Huizinga, 1971, s. 1). Han nævner play som værende lige fra når man er en baby der leger, til en menneskemængde der ser fodbold, eller en der spiller på et instrument. Alle disse eksempler er forskellige former for leg (Huizinga, 1971).

Han kritiserer andre forskere indenfor leg, ved at sige at de går for kvantitativt til værks og at de ikke kigger på selve æstetikken ved, hvad leg er. Ifølge ham kigger de andre på, hvad legen gør for én - den frigiver overskydende energi, slapper én af efter anstrengelse, og er en træning til senere i livet. Huizinga(1971) argumenter for at disse problematikker kunne være løst på andre måder fra naturens side af, f.eks. i form af fysiske øvelser eller lignende, og spørger derfor hvorfor lige leg?

Udover at Huizinga beskriver leg som at være genstand for sjov og irrationalitet, mener han at der er nogle hovedkarakteristika, der gør sig gældende for leg som helhed, som han summerer på følgende måde:

"we might call it [play] a free activity standing quite consciously outside of "ordinary" life as being "not serious", but at the same time absorbing the player intensely and utterly. It is an activity with no material interest, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules and in an orderly manner. It promotes the formation of social groupings which tend to surround themselves with secrecy and to stress their differences from the common world by disguise or other means." (Huizinga, 1971, s. 13)

Børn siger ofte "det er bare for sjov" når de leger og ifølge Huizinga (1971) er leg altså noget som man lader som om. Legen kan sagtens have et alvorligt emne og skabe stærk indlevelsesevne, men de implicerede i legen er konstant velvidende om at der leges. Leg er frivillig og ikke-alvorlig, da den foregår på et plan, der ikke er 'det virkelige liv'. Legen er derudover tidsmæssigt isoleret og foregår over en bestemt tidshorizont, med en klart defineret start og slutning. For at legen kan opretholdes skal der være orden i legen i form af klare regler og hvis disse regler ikke overholdes bliver legen ødelagt. Reglernes kompleksitet gør at det er begrænset hvor mange der kender til dem, og disse hemmeligheder danner grobund for grundlæggelsen af sociale fællesskaber for mennesker der netop har været med i samme leg (Huizinga, 1971).

Når Huizinga (1971) siger at regler er urokkelige i leg, er det fordi han ønsker at inkludere voksne mennesker der dyrker sport, og hvordan der i en fodboldkamp, er et antal regler, som skal opfyldes, for at folk gider at være med. Men her tager han altså ikke hensyn til, hvordan børn udvikler deres lege og ændrer på regler som handlingerne skrider frem. Caillois (1958) bygger oven på Huizingas (1971) definition af leg og forsøger at løse dette problem ved at sige, at når børn eksempelvis leger at de er et tog, så bliver imitationen af toget bygget op, ved hjælp af nogle regler som børnene har sat op, for hvordan de tror et tog fungerer (Caillois, 1958). Derved kan børnenes leg forandres uden at skride ud over definitionen af legen.

Han kritiserer også Huizingas (1971) aspekt af legen der siger, at den ikke har penge og profit i sig. Dermed inkluderes gambling ikke som leg i definitionen. Caillois (1958) mener derimod at netop gambling også er leg, ved at omdefinere Huizingas (1971) aspekt til at være, at leg er karakteriseret ved at der ikke skabes eller produceres noget (Caillois, 1958). *“Play is an occasion of pure waste: waste of time, energy, ingenuity, skill and often of money”* (Caillois, 1958, s. 5) og i gamblingens tilfælde er der altså kun tale om en udveksling af ejendom uden nogen egentlig produktion af vare. Således inkluderer Caillois (1958) spil i sin opfattelse af hvad leg er.

Andersen & Kampmann (1996) går i dybden med hvordan børnenes leg udvikler sig og hvordan legen gøres anvendelig således, at den som Caillois nævner, ikke kun er spild af tid.

Der er generel enighed inden for den akademiske verden, at leg er en vigtig del af et barns udvikling, specielt hvad det angår udvikling af sociale kompetencer. Barnet får herigennem forståelse for empati, og det at man bliver nødt til at afstemme sig i forhold til at andre mennesker ofte har modsatrettede interesser end én selv. Legen bliver brugt som et middel til at blive voksen, og leg forbereder børnene på det senere liv. (Andersen & Kampmann, 1996)

Hovedsageligt bliver legen her tænkt som at være mellem flere personer, og det er når det kriterium er opfyldt, at legen giver den optimale udvikling for barnet. Det der er udslagsgivende for udviklingen beskrives som værende en gensidig idéudveksling mellem de legende. I traditionel børneleg handler det om, at det ene barn kommer med et udspil, som det andet barn så skal gribe og derefter returnere. Denne forhandlingsfase hvor barnet returnerer et andet barns legeudspil kræver at barnet besidder nogle kompetencer, og det er disse kompetencer som bliver udviklet i legen (Andersen & Kampmann, 1996).

Andersen & Kampmann (1996) opstiller fire forskellige pædagogiske grundholdninger til, hvordan man kan anskue leg:

Den bekymrede vinkel siger at voksne skal lære børnene at lege, og at især pædagogerne i institutionsvæsenet ikke gør nok for at stimulere børnenes leg ved ikke at have nok fokus på, at være med i opstartsfasen og opdne til leg. Leg bliver her

tænkt som altid at være godt for børnene, og der er derfor et ønske om at der skal være mere af den.

Den optimistiske vinkel taler om legen som værende et medie hvor børn socialiserer sig selv, og ikke har brug for den voksnes tilstedeværelse. Her bliver leg set som at være neutral og den kan dermed udvikle neutrale sociale kompetencer, og når børnene ikke leger med nogen kaldes det for sociale isolations relationer og det at være socialt død (Andersen & Kampmann, 1996).

Den realistiske vinkel gør op med det idylliske syn på legen og ved at tale om den onde leg, beskrives hvordan legen ikke kun har positive effekter men også negative.

Kaos og de vilde lege kigger netop på kaotiske lege og holder her op med at skelne mellem gode og dårlige lege og ser i stedet legen ud fra perspektivet om den indeholder orden eller kaos. En leg kan sagtens se kaotisk ud for en voksen men være struktureret inden for en børnelogik.

Legeopfattelsen for denne opgave bygger derved på Huizingas (1971) karakteristikkere for legen, men med Caillois (1958) inddragelse af spil og Andersen & Kampmanns (1996) definition af hvad den gode leg er.

Analyse

Dette afsnit vil arbejde med temaerne Forbrug, Pacificering vs. Aktivering og Analog leg.

Tabletten bliver af mange af de interviewede forældre brugt til underholdning i form af små film på Youtube og længere serier på Netflix, og på den måde er tabletten ikke meget anderledes fra fjernsynet, da interaktionen med både tv og tablet her handler om at skifte fra en slags indhold til et andet. Der hvor tabletten bliver interessant, er den måde den opfordrer til leg ved at den kan få børnene til at engagere sig med forskellige applikationer i form af spil, interaktive eventyr og kreative redskaber såsom malerredskaber. Flere af forældrene fortalte om hvordan de havde Ramasjang spil, og spillene på tabletten var valgt af forældrene ud fra børnenes aldersgruppe frem for indholdet.

Er det leg når børnene bruger tabletten?

Tabletten kan bruges til at facilitere leg i forhold til legeopfattelsen defineret ovenfor.

Når tabletten bliver brugt af børnene nævner forældrene at de bliver suget ind i en anden verden og er svære at få kontakt til. Børnene bruger tabletten fordi de har lyst, og der bliver fra forældrenes side af, i de fleste tilfælde, opsat klare tidspunkter for hvornår tabletten må bruges af barnet. Derved er der en klar start og slutning på hvornår der leges. På tabletten er der allerede foruddefinerede regler for hvordan barnets handling kan skride frem i de applikationer der hentes, dog kan barnet selv udvikle en leg i spillet. Derudover nævner to af forældrene, hvordan deres barn bruger tabletten for at være med i fællesskabet. Det vil sige at de andre børn i børnehaven taler om spillene på tabletten, og at man derved vil være udenfor disse fællesskaber, hvis man ikke bruger en tablet.

Tabletten til at hjælpe udviklingen

Tabletten startede som at være et værktøj der også kunne støtte børnenes udvikling, og det var specielt den sensomotoriske leg (Burghardt, 2005) som her blev tilskyndet, men eftersom børnene er blevet ældre er tabletten blevet mere simpel for dem at anvende, og det er ikke længere det at finmotorikken udvikles, som er forældrenes grund til at de bruger den. Aktiviteterne på tabletten har også ændret sig til at læring ikke længere er den bærende årsag til hvorfor børnene bruger tablets.

Som nævnt ovenfor er forældrene ofte ikke sammen med deres børn når tabletten bruges af barnet, og der er i stedet fokus på at underholde barnet. Som flere af interviewpersonerne også nævner, bliver tabletten derved brugt som en slags frirum for børnene, hvor de ikke bliver udfordret i en tid, hvor der ellers er omfattende vægt på at leg skal være med til at skabe den "optimale udvikling" for barnet (Andersen & Kampmann, s. 37). Man kan sige at en måde forældrene balancerer den digitale og analoge leg, er at de ofte ikke er sammen med barnet når det bruger tabletten. Forældrene udnytter dermed barnets ønske om at være sammen med forældrene og når de leger sammen er det ofte den analoge leg der bliver anvendt. Forældrene har et syn på den analoge leg som værende den der inkluderer mest læring, og er bedst med til at støtte barnets udvikling (Bilag 10.3). Specielt bliver den kritiseret for ikke at lægge op til

den mentale leg hvor børnene skal bruge deres fantasi, da det er opsat for dem i forvejen (Bilag 10.3).

Tabletten kan heller ikke bruges i en 'rough and tumble' leg (Burghardt, 2005) da man ofte skal sidde stille med tabletten. Dog kan den bruges som inspiration til en sådan leg.

Ud fra både den bekymrede vinkel og den optimistiske vinkel er dét at forældrene lader børnene være alene når de bruger tabletten problematisk, da det er meningen at forældrene skal opdne til leg. Det at børnene leger alene resulterer i at de er socialt døde når de bruger tabletten (Andersen & Kampmann, 1996).

Forældrene ser denne individuelle leg som ikke at have nogen negativ betydning da børnene får nok af den gode leg i løbet af tiden de f.eks. når de er i børnehaven.

Blanding mellem det digitale og det analoge

Alle forældrene bruger analoge bøger i børneopdragelsen selvom alle har tablets til rådighed. Nogle af forældrene bruger dog engang imellem tabletten til læs-selv (talende) bøger, men det sker kun som alternativ når forældrene ikke selv er tilgængelige. En informant mener grunden er, at bogen er mere nærværende end tabletten (Bilag 7.3). Det handler om at børnene har langt mere brug for den voksne i den analoge leg, og at barnet derfor henvender sig langt mere til forældrene, når det leger analogt, frem for når tabletten bruges. Når tabletten bruges, er børnene langt mere selvstændige, har ikke brug for kontakten med forældrene og ønsker ikke at blive forstyrrede (Bilag 7.3). En af forældrene talte dog om, hvordan barnet til at starte med gerne ville spille på tabletten sammen med forældrene, men at det fandt ud af at forældrene havde for travlt til at spille med barnet (Bilag 8.3).

Dog hænger tabletforbruget ikke kun sammen med at børnene er mindre interesserede i forældrene. Der er enkelte forældre der henviser til, at deres børn kan kende det de ser på tabletten og bruge det i virkeligheden, således at de eksempelvis kan referere til den bil de har set på tabletten, når de ser en lignende en i virkeligheden. Yderligere har flere forældre oplevet, at børnene bruger det de ser og spiller på tabletten til at danne grobund for deres analoge lege. En af årsagerne er de transmedielle kvaliteter for legetøjet, således at når et barn f.eks. har set en lego film, vil det efterfølgende falde ham naturligt at sætte sig ned med sit lego og lege med de samme figurer som han lige

har set på tabletten. En forælder nævner at tabletten også inspirerer til mental leg (Burghardt, 2005). Legen var udsprunget fra fænomenet "Ninjago" og inkluderede store armbevægelser og en lettere voldelig adfærd (Bilag 10.3). Denne 'rough and tumble' leg (Burghardt, 2005) havde spredt sig igennem børnehaven til andre børn der også havde set de samme film på tabletten, og børnene legede og forhandlede regler til legen med hinanden.

Legen blev dømt af forældrene til at være destruktiv for børnene og karakteriseret som af de onde eller kaotiske lege pga. børnenes adfærd, og tabletforbruget blev derfor standset for at få barnets adfærd til at vende tilbage til sådan som det var før tablettens indflydelse.

For at opsummere har tabletten den funktion i børnefamilien at forældrene får et pusterum når børnene leger med tabletten. Børnene er på tabletten blevet mere selvstændige og har derved mindre brug for forældrene, når de bruger tabletten, end de har i den analoge leg. Tabletten bliver af børnene brugt som legeredskab, men der bliver stadig leget en del på den analoge måde, da både forældrene ønsker det, og siden tabletten også inspirerer børnene til analoge lege.

Parental Mediation Theory

Teori

Parental mediation theory er opstået da forskere begyndte at undersøge hvordan forældre styrer deres børns brug af medier, med henblik på brugen af fjernsyn. Teorien siger at "parents utilize different interpersonal communication strategies in their attempts to mediate and mitigate the negative effects of the media in their children's lives" (Clark, 2011, s. 325). Sådanne interpersonelle kommunikationsstrategier kan for eksempel være samtaler omkring medierne med børnene eller fysiske handlinger. Teorien siger ydermere at sådanne handlinger spiller ind når barnet skal socialiseres ind i samfundet (Clark, 2011). Selvom teorien tager udgangspunkt i de negative konsekvenser ved brugen af medier forsøger den også at udforske, hvordan man på en positiv måde kan influere barnet. En stor del af forskningen indenfor dette område er

rettet mod brugen af fjernsyn. Derfor mener Clark (2011) at man er nødt til at revurdere teorien, med henblik på det nye samfund, som består af digitale, interaktive medier. Nikken & Jansz (2006) ser også et problem med at litteraturen på området hovedsageligt bundet i fjernsynet som medie, hvor nutidens medier både har ligheder, men også store forskelle i forhold til fjernsynet.

I Clarks (2011) artikel "Parental Mediation Theory for the Digital Age" beskrives tre strategier hvormed forældre dæmper mediernes negative effekter nemlig "active mediation", "restrictive mediation" og "co-viewing" (Clark, 2011 s. 326). Derudover præsenterer Clark (2011) selv en fjerde strategi målrettet de digitale medier nemlig "participatory learning" (Clark 2011, s. 325).

Active mediation opstår når forældre taler med deres børn omkring, hvad der sker på de forskellige medier. Dette kan være, hvis man over aftensmaden taler om, hvad der blev fortalt om i nyhederne, eller at forældrene udtrykker deres holdninger til et bestemt program deres barn ser (Clark, 2011; Nikken & Jansz, 2006). Ved at tage diskussionen op omkring tv-programmer og deres emner har det vist sig, at man kan dæmpe aggressiv adfærd og få børnene til selv at stille spørgsmål ved, hvad de ser (Clark, 2011).

Restrictive mediation beskriver, hvordan forældrene sætter regler op for, hvad deres børn må se og hvor lang tid de må sidde med mediet (Nikken & Jansz, 2006). Hvor strenge eller hvor løse reglerne er, har en indvirkning på det resultat man får ud af at bruge strategien. Meget strenge regler, eller næsten ingen regler, har vist, at barnet bliver mere aggressiv og fjendtlig. Til gengæld gavner det at have nogle regler for mediebrugen og har vist bedre resultater end ved forældre som bruger co-viewing (Clark, 2011).

Co-viewing er når forældrene sidder sammen med deres barn og ser på mediet (Clark, 2011). Denne strategi omhandler kun den passive handling og kan derfor ikke dække over den digitale interaktion som sker mellem forældre, barn og for eksempel en tablet. Derfor introducerer Clark (2011) en fjerde strategi nemlig participatory learning.

Ideen bag participatory learning er at kunne beskrive den interaktion der sker når forældre og barn sammen lærer på for eksempel internettet eller i interaktive spil (Clark, 2011). Her spiller leg en stor rolle fordi det, ifølge Wertsch (1985 in Clark, 2011)

kan få børn i et specielt stadie, hvor de evner mere end deres viden tillod dem før. Interaktive spil og andre applikationer formår at fremme denne leg- og læringsproces hvor forældre sidder sammen med deres børn og udforsker de virtuelle verdener. Participatory learning opfordrer, ifølge Salen (2009, in Clark, 2011), forældrene til at lære fra deres børn og med deres børn, gennem samtaler, ved at gøre barnet til en guide der kan lede vejen i den virtuelle verden, hvor forældrene så spørger ind til hvad barnet oplever. Participatory learning står derfor for et skift i måden hvorpå vi tilgår medier med vores børn, som er mindre bestemmende, som restrictive mediation og active mediation, og i stedet handler mere om samarbejde og fælles læring. Nikken & Jansz (2006) vælger i stedet at omdøbe 'co-viewing' til 'co-playing' når de taler om interaktive medier som de kort beskriver som "the logical corollary of co-viewing" (Nikken & Jansz, 2006 s. 188). Vi vil i opgaven betegne denne strategi efter Nikken & Jansz' (2006) term da dette dækker mere bredt over det at sidde og bruge et interaktivt medie med sit barn. Dermed dækker co-playing begrebet også over begrebet participatory learning.

Co-playing og participatory learning er målrettet de digitale interaktive medier såsom spil, men hvad med de andre to strategier, restrictive og active mediation? Der er to store forskelle mellem de to medier (Nikken & Jansz, 2006). Spil og andre nye digitale medier er interaktive, hvor brugeren skal komme med nogle input for at kunne bruge mediet. I kontrast er fjernsynet et passivt medie. Dette gør at spil er meget bedre til at få brugeren til at fordybe sig i det og blive opslugt af mediet (Vorderer, 2000 in Nikken & Jansz, 2006).

Den anden forskel er den sociale kontekst, hvor mediet bliver brugt. Fjernsynet står hovedsageligt i et fælles rum i huset, hvor man kan sidde sammen med familien og tale om hvad der sker, hvorimod computeren f.eks. står i børnenes værelser eller andre steder hvor brugeren isolerer sig fra hvad der sker i resten af huset (Nikken & Jansz, 2006).

Selvom der er disse to forskelle mener nogle forskere at man kan bruge parental mediation theory på interaktive medier. Nikken & Jansz (2006) henviser til forskellige undersøgelser som både siger at "parents indeed apply the same three types of mediation to playing videogames as in the case of television" (Nikken & Jansz, 2006 s.

183) og "advising parent to prohibit games they do not like or to discuss game content critically, or to play together with their children" (Nikken & Jansz, 2006 s. 183) som refererer til active mediation, restrictive mediation og co-playing. Ydermere beskriver to andre studier at forældre sætter regler op for deres børn når det gælder computerspil (Nikken & Jansz, 2006). Nikken & Jansz (2006) kommer også selv frem til i deres undersøgelse at forældre bruger de samme tre mediation strategies, og konkluderer derfor at mediering af fjernsyn og computer begge hører inden under parental mediation theory. Ydermere fremfører de flere resultater som beskriver hvordan forskellige forældre medierer forskelligt. Lavt uddannede forældre samt forældre med en negativ indstilling til effekterne af at bruge en computer, brugte i højere grad restrictive mediation (Nikken & Jansz, 2006). Samtidig brugte forældre med en højere uddannelse mere active mediation og forældre som selv spillede computerspil, deltog mere i co-playing med deres børn (Nikken & Jansz, 2006).

Analyse

Som Clark (2011) og Nikken & Jansz (2006), fremlægger, er der forskellige måder hvorpå forældre medierer deres børns medieforbrug. I vores tilfælde består dette medieforbrug blandt andet af tablets. I vores spørgeskema spørger vi om forældrene deltager når deres børn bruger tabletten, på en skala fra et til syv. Her svarede størstedelen 4 og 5 hvilket betyder at de en gang i mellem deltager. Dette viser tegn på at forældrene co-player / co-viewer med deres børn og vi spurgte derfor uddybende til det i vores interview men også til de to andre medieringsstrategier 'active' og 'restrictive'.

Forældrene benytter sig af disse tre medieringsstrategier. Den de benytter mindst er active mediation mens den de benytter mest er restrictive mediation. Active mediation har til formål at få børnene til at tænke over hvad de ser. Dette sker i vores tilfælde mest, mens de sidder sammen med børnene og tabletten og ikke på andre tidspunkter. Børnene i alderen 2-6 år spiller ikke umiddelbart spil som lægger op til diskussioner og hvis spillene gør, er det noget forældrene selv lader barnet tænke over. Her kan f.eks. nævnes Ramasjang appen som ifølge en forældre lærer børnene at være gode kammerater men det er ikke noget som forældrene diskuterer efterfølgende med barnet (Bilag 10.3). Dog er der tilfælde, hvor forældrene bruger active mediation. En forælder har brugt det efter børnene har set en uhyggelig tegnefilm på deres iPad (Bilag 10.3).

Herefter snakker forælderen med børnene omkring hvorfor figuren i den film gør som han gør og sørger for at nedtone de uhyggelige aspekter ved serien og fremhæve de sjove aspekter. Hos andre informanter kommer barnet hen og viser hvad han har lavet i spillet og lægger dermed op til snak omkring det (Bilag 9.3).

De fleste gange hvor der bliver snakket om hvad der sker i spillet er når forældre og barn deltager i spillet begge to. Det viser sig at både barnet spiller mens forældrene kigger på, men også nogle gange at forældrene spiller mens barnet kigger på (Bilag 9.3). Her går snakken på hvad der sker i spillet, men de lærer også sammen hvordan spillet fungerer. Nogle af spillene er på engelsk og barnet skal derfor guides igennem hvilke knapper han skal trykke på indtil han selv har styr på det (Bilag 8.3). Derudover gør det at forældrene spiller med barnet, at barnet kan opnå mere i spillet. Nogle spil kræver at man klikker på flere knapper på samme tid hvor forældrene så kan hjælpe til (Bilag 10.3). Dette skaber en social kontekst, hvor barn og forældre har det fornøjeligt i hinandens selskab. Andre respondenter bruger dog det tidsrum, hvor barnet spiller i, til at foretage huslige gerninger såsom at lave mad og har derfor ikke tid til at sidde og bruge tabletten sammen med barnet. I et tilfælde fortæller en forælder at barnet har accepteret at mor og far har travlt (Bilag 9.3). Informanten ser det dog som en positiv ting at barnet kan aktivere sig selv i stedet for at skulle guides og hjælpes. Forældrene hjælper hovedsageligt børnene til at komme i gang med at bruge spillet hvorefter de efterlades til at spille selv. Nogle af børnene vil dog gerne spille med deres forældre mens andre bruger det som et frirum hvor det kan lukke sig lidt inde. En informant ville gerne være mere sammen med sit barn, både med hensyn til analog leg, men også med hensyn til at bruge tabletten sammen. Forælderen har derfor nedprioriteret madlavning og andre huslige gøremål til efter børnene er lagt i seng.

Den medieringsstrategi som der er flest forældre som bruger, eller tænker over, er restrictive mediation. Her bliver der reguleret hvilke tidsrum barnet må spille i og hvor lang tid. Det er som regel når de kommer hjem fra børnehaven og indtil de skal spise aftensmad at barnet får lov til at sidde med tabletten. Derudover er der lidt løsere regler i weekenderne. Dog har de færreste af dem vi spurgte regler for hvor lang tid ad gangen de må spille. En forælder udtaler, at de ikke kan holde en fast ramme da ikke én hverdag er ens, og det varierer derfor, hvor lang tid barnet får lov til at spille (Bilag

10.3). En anden fortæller at barnet selv lægger tabletten væk når han ikke gider mere og hun derfor ikke har behov for så mange regler (Bilag 9.3). Dog holder alle interviewpersonerne øje med, hvor lang tid der bliver spillet og de er opmærksomme på at forbruget ikke tager overhånd. Når børnene når et punkt hvor de ikke kan se tabletten uden at ville spille bliver forældrene nødt til at skride ind og sætte faste regler. En forælder oplevede at barnet skreg hvis man tog tabletten fra ham og har derefter indført faste regler for hvor lang tid den må blive brugt og indførte et æggeur til at håndhæve dette (Bilag 6.3). Forælderen fortæller at dette har skabt et bedre forhold til tabletten. Forældrene gør derved brug af en blød restrictive mediation hvor forbruget bliver begrænset efter situationen. Dette er god brug af den restrictive mediation, ifølge Clark (2011), da meget stramme regler, eller ingen regler, kan føre til aggressiv adfærd hos børnene. Vores resultater stemmer også overens med hvad Nikken og Jansz (2006) fandt frem til i deres undersøgelse, nemlig at restrictive mediation i højere grad bliver brugt på børn som er mere engagerede i at spille. De forældre hvor deres børn selv bliver trætte af tabletten har derfor meget få regler og forældrene er her ikke særlig bekymrede over forbruget. Forældrene viser også tegn på at det er vigtigt at børnene leger analogt. Dette er også en restrictive mediering hvor de har medie frie dage hvor børnene skal lege udenfor (Bilag 10.3).

Alle tre strategier kan ses i et godt eksempel fra et af interviewene. Moren som har to børn har installeret Lego Ninja appen 'Ninjago' efter familien har besøgt Lego World, hvor den blev anbefalet. Herefter begynder børnene at efterligne hvad der sker i spillet og snurre rundt til de rammer hinanden. Moren opdager dette da børnene er begyndt at vise voldelig adfærd og et af børnene siger "Mor jeg skal have et ekstra våben med [i børnehaven] så jeg kan slå dem ihjel" (Bilag 10.3, 7:10) og bruger derefter de tre medieringsstrategier. Hun bruger til dels co-playing, hvor hun kigger med på spillet for at finde ud af hvad der foregår i spillet og derfor om den voldelige adfærd stammer derfra. Derefter laver hun en regel om at det spil ikke må blive spillet i de næste ti uger. Til sidst snakker hun med sine børn om hvorfor hun har valgt at indføre den her regel og siger til børnene at hun gør det for at beskytte dem (Bilag, 10.3).

Vi har dermed fundet ud af at forældrene håndterer deres børns tabletforbrug ved at bruge parental mediation. Herunder gør de brug af de tre medieringsstrategier, active,

restrictive og co-playing for på den måde at prøve at nedsætte nogle af de dårlige effekter som tabletten kan have samtidig med at de forsøger at fremme positive aspekter såsom kognitive og sociale evner.

Afhængighed

Teori

Afhængighed af digitale spil er et vidt omdiskuteret emne de seneste år, med forskellige synspunkter på hvorvidt man kan snakke om computerspilsafhængighed eller ej. Det mest omdiskuterede er om hvorvidt man kan kalde det en afhængighed i sammenligning med andre afhængigheder, såsom stoffer og alkohol.

Et af de synspunkter der ikke anser det at spille digitale spil som et problem er repræsenteret af McGonigal (2011) og Granic et. al. (2014), som begge deler synspunktet at digitale spil kan bidrage til at forbedre menneskers egenskaber. Man kan derfor ikke sige at man kan være afhængig af digitale spil ud fra deres synspunkt. McGonigal (2011) eksemplificerer dette ud fra en psykologisk undersøgelse foretaget ved University of Michigan's Institute for Social Research, som viser at jo mere folk udviser hjælpsom opførelse i spil, desto mere er de hjælpsomme i den virkelige verden. På denne måde opfordrer hun til at folk ikke skal spille mindre digitale spil, men mere. McGonigals (2011) mest klassiske eksempel omhandler en hungersnød i Lydien som varer 18 år, hvor den lydiske konge indfører et spil hvor befolkningen 'vinder' retten til at spise hver anden dag. I denne fortælling tjener spil en meningsfuld flugt fra den elendige tilværelse, ved at give lydiere en bedre tilværelse under ellers uudholdelige forhold.

Granic et. al. (2014) deler som sagt McGonigals (2011) syn på det at spille digitale spil. De kategoriserer fire felter som spillere kan drage fordele af (Granic et. al., 2014). Disse felter er sociale, kognitive, emotionelle og motivationelle, men de afskriver dog ikke at digitale spil kan have skadefulde påvirkninger. De kognitive og emotionelle fordele er dog dem vi vil fokusere på, da det har mest relevans for børn i vores målgruppe. Granic

et. al. (2014) påpeger at digitale spil kan have en beviselig indflydelse på ens kognitive evner, og henviser til tre undersøgelser der konkluderer øgede evner inden for;

*“...faster and more accurate attention allocation,
higher spatial resolution in visual processing, and enhanced
mental rotation abilities”* (Granic et. al. 2014, s.68)

Angående emotionelle fordele, lægger Granic et. al. (2014) vægt på at især unge bruger digitale spil til at øge deres humør;

*“Gaming may be among the most efficient and effective means by
which children and youth generate positive feelings.”* (Granic et. al. 2014, s.71)

Granic et. al. (2014) siger at de undersøgelser der ligger til grundlag for at konstatere at denne øgede positive emotionelle produktion er baseret på kortvarige spil, og der derfor er grundlag for en dagbogs undersøgelse af gamers og deres emotionelle udvikling gennem længere spil sessioner.

På den anden side af diskussionen vedrørende afhængighed af spil finder vi Lemmens et. al. (2009), Gentile (2009) og Griffiths (2008), de anser alle sammen mere eller mindre overdrevent spil forbrug som en afhængighed.

Lemmens et. al. (2009) opstiller kriterierne for afhængighed som de ser ud for andre afhængigheder, hvor kriterierne kommer fra DSM-IV (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disease) vedrørende patologisk gambling. Der er syv kriterier: ‘salience’, ‘tolerance’, ‘mood modification’, ‘withdrawal’, ‘relapse’, ‘conflict’ og ‘problems’ (Lemmens et. al. 2009). ‘Salience’ er det at spillet tager prioritet over alt andet i personens liv, det vil sige at det går ind og dominerer personens tankegang, følelser og opførsel. ‘Tolerance’ forstås i denne forstand som at personen gradvist spiller mere og mere. ‘Mood modification’ er når spillene ændrer spillerens sindstilstand, og f.eks. får dem til at slappe af eller opnå en sejrusrus. ‘Withdrawal’ opleves som negative følelser når personen afholdes fra at spille spil. Med ‘relapse’ forstås det, at en person vender tilbage til tidligere spilvaner, efter en periode med afholdenhed. Både ‘conflicts’ og ‘problems’ relaterer til problemer der kan opstå i forbindelse med at spille, f.eks.

socialt, skolemæssigt eller arbejdsmæssigt. Det kan også fremstå som løgne, f.eks. for at dække over, hvor meget man spiller.

Lemmens et al. (2009) forsøger med disse kriterier at lave en måde, hvorpå man kan måle spilafhængighed. Det tætteste de kommer på en konklusion er at et lavt psykisk velvære kan resultere i at man bliver afhængig af spil men ikke den anden vej rundt.

Griffiths (2008) anvender samme metode som Lemmens et al. (2009) til at definere hvad computerspilsafhængighed er, men stiller samtidig det vigtige spørgsmål:

“Does Internet or video-game addiction actually exist?” (Griffiths, 2008. s.232)

Hertil konkluderer han, spilafhængighed eksisterer, ud fra de opstillet kriterier, men han nævner at det kun er en meget lille procentdel der rent faktisk er afhængige.

Griffiths (2008) konkluderer også at der er to større problemer ved at definere spil som en afhængighed. Disse er at ikke alle spil er lige vanedannende og at spil kan spilles på mange forskellige platforme. Det kan være et problem i forhold til at klassificere hvor vanedannende de er, og Griffiths (2008) opfordrer derfor til yderligere research angående overdrevent spilforbrug på de forskellige platforme.

TABLE 2
Percentage of the Sample Reporting Each Symptom of Pathological Video-Game Use

Symptom	Total sample		“Yes” responses only	
	“Yes”	“Sometimes”	Boys	Girls
Over time, have you been spending much more time thinking about playing video games, learning about video-game playing, or planning the next opportunity to play?	21	19	29	11***
Do you need to spend more and more time and/or money on video games in order to feel the same amount of excitement?	8	9	12	3***
Have you tried to play video games less often or for shorter periods of time, but are unsuccessful?	2	22	2	3
Do you become restless or irritable when attempting to cut down or stop playing video games?	2	6	2	1
Have you played video games as a way of escaping from problems or bad feelings?	25	20	29	19***
Have you ever lied to family or friends about how much you play video games?	14	10	17	10***
Have you ever stolen a video game from a store or a friend, or have you ever stolen money in order to buy a video game?	2	2	3	1*
Do you sometimes skip household chores in order to spend more time playing video games?	33	21	40	24***
Do you sometimes skip doing homework in order to spend more time playing video games?	23	19	29	15***
Have you ever done poorly on a school assignment or test because you spent too much time playing video games?	20	12	26	11***
Have you ever needed friends or family to give you extra money because you spent too much money on video-game equipment, software, or game/Internet fees?	9	6	13	4***

Note. For each symptom, chi-square tests were used to compare prevalence among boys and girls. Overall, the number of symptoms reported was significantly different ($p < .001$) between boys ($M = 2.8$) and girls ($M = 1.3$). Also, the prevalence of pathological gaming (i.e., displaying at least 6 of the 11 symptoms) was significantly different ($p < .001$) between boys (12%) and girls (3%).
 * $p < .05$. *** $p < .001$.

Figur 3 - Gentile Survey (Gentile, 2009)

Sidst har vi Gentile (2009) som på sammen måde undersøger spilafhængighed ud fra DSM-IV kriterierne som Griffith (2008) og Lemmens et al. (2009) også bruger. Dog forholder Gentile (2009) sig til en meningsmåling, hvor der er 1178 respondenter. Respondenterne er blevet adspurgt en række spørgsmål angående deres spiladfærd, og hvis respondenterne scorer 6 ud af 11 eller over bliver respondenterne betragtet som patologisk spiller.

Endvidere kommer Gentile (2009) også med en forbrugsdefinition af hvad en patologisk spiller er, da han konstaterer at de bruger 24 timer eller mere om ugen på at spille. Gentile (2009) refererer også til at disse patologiske spillere havde flere problemer i skolen, fik dårligere karakterer, havde helbredsproblem og en større trang til at føle sig 'afhængig'.

Analyse

Ritualer

Gennemgående for alle respondenterne gælder der nogle ens ritualer om, hvornår tabletten bliver brugt. Et af disse ritualer er når barnet kommer hjem fra børnehaven, hvor forældrene udtrykker at barnet har brug for hvad de kalder alenetid, timeout eller tid til at falde ned. En af respondenterne siger dog at hun balancerer det i forhold til hvad barnet har foretaget sig i løbet af dagen i børnehaven (Bilag 8.3). Hvis barnet har haft en stillesiddende dag i børnehaven og det bare har været indenfor, tager forælder og barn hen på en legeplads for at barnet kan udfolde sig fysisk. Barnet har efter turen på legepladsen ikke brug for tabletten når han kommer hjem. Forælderen føler at hun her skal balancere barnets hverdag på denne måde, så han ikke altid ender med at sidde med tabletten efter børnehaven. Flere af interviewpersonerne nævner at fordelene ved at bruge tabletten efter børnehaven, er at de som forældre får frie hænder til at lave aftensmad eller andre voksenpligter (Bilag 9.3). Dog er der en informant der har valgt at bryde dette ritual ved ikke at efterlade barnet med tabletten når de kommer hjem fra børnehaven, da hun gerne vil bruge tiden i denne periode sammen med sine børn i mens at de bruger tabletten (Bilag 6.3). Hun siger dog også at ved bruge den tid sammen med børnene har det gået ud over madlavningen, og at de derfor bestiller take-away mad i stedet for.

Et andet gennemgående ritual som de fleste af respondenterne benytter sig af, er at bruge tabletten i situationer hvor børnene skal forholde sig stille. Det vil sige at tabletten bliver benyttet under køreture, flyrejser og andre transport situationer. Respondenterne påpeger at de benytter tabletten i disse situationer på grund af at det fastholder barnets opmærksomhed, og barnet forstyrrer dermed ikke andre rejsende eller bliver frustreret over at sidde stille.

Weekenden er et ritual for sig selv hos de fleste informanter, da børnene har andre vaner og får lov til at spille mere end normalt. Umiddelbart har ingen af informanterne en begrundelse for hvorfor tabletten bliver brugt mere i weekenden end til hverdag, andet end at det er mere krævende for forældrene at skulle aktivere deres børn en hel dag hvor de i hverdagene kan sende dem i børnehave.

Afspejler forældrene

Nogle af informanterne kommer ind på at deres børn, er opmærksomme på hvornår forældrene bruger tabletten. En af informanterne fortæller hvordan hendes barn til tider kigger hende over skulderen når hun ser Youtube videoer på hendes telefon (Bilag 7.3), mens en anden informant nævner hvordan hendes barn beder hende om at lægge sin telefon væk hvis hun sidder med den for meget (Bilag 8.3). Her er det spændende at begge børn afspejler opførsel fra deres forældre, med både restrictive mediation og co-viewing. Det er dog ikke altid at børnene forstår hvad forældrene bruger tabletten til, og f.eks. påpeger en informant at børnene har svært ved at forstå at de voksne ikke altid spiller på tabletten, men også kan lave praktiske voksening (Bilag 10.3). Børnene misforstår derved situationen og begynder at argumentere for at de skal have lov til at spille. En informant siger at børnene reagerer mere på hvad forældrene gør, frem for hvad de siger til dem (Bilag 10.3).

En informant har dog ingen af disse problematikker, eftersom hun mener at hendes barn ikke har den store interesse for tabletten. Denne manglende interesse kan også være en afspejling af forældrene, da ingen af dem har den store interesse for spil (Bilag 9.3).

Selvrefleksion

I forbindelse med at børnene afspejler hvad deres forældre foretager sig, har nogle af informanterne og deres partnere lavet en selvrefleksion over deres eget forbrug. En

informants partner vælger helt at undgå diskussionen når børnene ser ham bruge tabletten, ved at ganske simpelt at lægge den væk (Bilag 10.3). Som informanten også siger “de gør hvad vi gør”(Bilag 10.3, 44:40). Samme informant har også valgt sammen med sin partner at indføre såkaldte tv- og tablet frie dage, hun påpeger dog at de dage kræver langt mere at forældrene for at aktiverer børnene og finde på løsninger.

Nogle af informanterne er også blevet mere opmærksomme på medieeksponering, f.eks. med at fjernsynet ikke bare skal stå og køre i baggrunden og det tændes nu kun for at se noget bestemt (Bilag 10.3). En anden forælder har også haft brug for at ændre sit barns medievaner, da det begyndte at ville have tabletten som det første om morgenen (Bilag 8.3).

Ikke mere afhængig end af andet

En af respondenterne bringer en interessant betragtning op, idet hun relaterer til at børn som får taget noget fra sig i en alder af 3-4 år oftest vil brokke sig over det uanset hvad det er (Bilag 9.3). Dette viser at respondenterne ikke opfatter tabletten eller spil som noget barnet kan være mere afhængigt af en andre aktiviteter, såsom tv eller dets legetøj. Barnet er blot i en udviklingsfase hvor det afprøver grænser ved at sætte sig imod sine forældre. De fleste af respondenterne udtrykker at der kan være komplikationer ved at tage tabletten fra deres barn engang imellem, og respondenterne har alle sammen udviklet metoder, hvorpå de kan håndtere komplikationerne. Metoderne indebærer blandt andet distrahering og regulering, og en respondent henviser til, hvordan hun bevidst forsøger at overbevise sit barn om at noget andet er mere spændende end tabletten. Andre respondenter nævner hvordan de har regler om hvor tabletten må bruges f.eks. ikke udenfor eller ved middagsbordet (Bilag 6.3).

Afhængighed

For at diskutere hvorvidt man kan omtale vores informanternes børns som afhængige, tager vi udgangspunkt i Lemmens et al.'s (2009) fremsatte DSM-IV kriterier som forholder sig til patologisk gambling. En informants barn udviser tegn på ‘salience’, da hun omtaler at barnet i en kort periode stod op om morgenen og ville have tabletten til at spille på, som det første (Bilag 8.3). Der er ingen af informanternes børn som udviser ‘tolerance’ i forhold til spil, tværtimod lægger et af informanternes børn selv tabletten fra sig efter en kort periode (Bilag 9.3). Hvad der angår ‘mood modification’, er det her

de fleste af vores informanternes børn lever op til kriterierne. De fleste af informanternes børn bliver glade af at spille, og nogle af informanterne nævner også at de får tabletten for netop at ændre på deres humør. Det nærmeste informanternes børn kommer på 'withdrawal' er når der plages om at få lov til at bruge tabletten (Bilag 10.3), men ingen udviser fysiske tegn på abstinenser. 'Relapse' forekommer slet ikke blandt nogle af informanternes børn. 'Problems' og 'conflicts' er nok det mest gennemgående for informanternes børn, dette kan dog være et resultat af det naturlige forhold mellem forældre og børn. Forældrene restrikerer børnenes forbrug af tabletten og børnene finder ikke altid restriktionerne acceptable, hvilket kan skabe mindre konflikter. En informant nævner dog at det ikke nødvendigvis er fordi børnene får taget tabletten fra sig, men bare det at de får taget noget fra sig (Bilag 8.3).

Sammenfattende kan man ikke konkludere at informanternes børn er afhængige af at spille på deres tablets, set ud fra denne gennemgang af deres spil vaner og DSM-IV kriterierne.

Tablets effekt på børn

Teori

Man kan argumentere for at tablets er lavet til at blive brugt af børn. De er meget intuitive og de fleste børn i dag kan bruge dem allerede fra en meget tidlig alder. En af forgængerne til tablets er Dynabook, som er inspireret af Jean Piagets (Kay, 1972) udviklingspsykologi teori, og netop Piagets teori bliver stadigvæk brugt til at forklare de effekter som tablets har på børn (DeCurtis, 2011). I en artikel fra American Speech-Language-Hearing Association af Lisa Luna DeCurtis (2011), anvender hun sig af Piagets udviklingspunkter til at forklare hvordan tablets faciliterer disse effekter. De udviklingspunkter som DeCurtis (2011) benytter sig af er; 'joint attention', 'visual scanning', 'vocal imitation', 'taking turns', 'following directions', 'picture association', 'sound association', 'vocabulary building', 'increasing expressive language length and complexity', 'stimulating spontaneous and novel utterances', 'reinforcing and generalizing cognitive concepts such as sequencing and categorizing' og 'teaching pre-

literacy and early math skills' (DeCurtis, 2011). DeCurtis (2011) kommer med eksempler til alle udviklingspunkterne. Ligeledes har vi tænkt os at komme med eksempler fra vores data, da alle punkterne ikke er repræsenteret i forhold til hvad vores informanter siger.

Analyse

En af vores informanters børn benytter sig af 'visual scanning', på den måde at barnet har lært at lukke reklamer og andet på Youtube ved hjælp af at trykke på krydsene (Bilag 10.3).

'Following directions' fremstår ved et af informanternes børn, som spiller Angry Birds, hvor det følger instruktioner (Bilag 6.3). Dog har barnet ikke helt forstået konceptet af at vinde, men synes bare det er sjovt at spille spillet.

Et andet eksempel fra samme informant er spillet Rosa fra Rouladegade, som er et spil, der handler om at følge vejledning, f.eks. hvilke ingredienser der skal i kagen.

En af informanterne beskriver hvordan hende barn benytter sig af hvad der kan beskrives som 'picture association', idet at barnet associerer objekter på tabletten til hverdags objekter som f.eks. fars bil (Bilag 8.3).

'Sound association' plejede at blive benyttet af en informants barn da det var yngre, idet barnet hørte lyde der tilhørte de dyr som barnet tappede på tabletten (Bilag 6.3).

'Vocabulary building' er en af effekterne som alle informanternes børn opnår gennem deres brug af Ramasjang appen. Ramasjang appen er også den eneste app der bliver nævnt og brugt af alle informanterne.

Med 'teaching pre-literacy and early math skills' er det igen Ramasjang appen der har denne effekt på de fleste af informanternes børn. Idet der i Ramasjang appen er en del der hedder 'sjov med matematik'.

I forhold til effekter ved brug af tablets er det interessant at vores informanter generelt set ikke synes der er de store effekter. Nogle af dem nævner dog at deres børn har lært både tal og bogstaver, og det er håbet fra de fleste af vores informanter at den langsigtede effekt af at lade børnene bruge tabletten, er at børnene får et indgående

kendskab til teknologien. Dette kendskab håber forældrene vil blive en fordel for deres børn når de skal påbegynde deres skolegang.

Forældrene er derved ikke fokuserede på de færdigheder som børnene ifølge DeCurtis (2011) lærer i denne fase af deres udvikling, men fokuserer på mere konventionel udvikling. Forældrene har også det synspunkt på læring i forbindelse med tablets, at de færdigheder der kan læres på tabletten nok også kan læres fra andre kilder f.eks. voksne, bøger og børnehaven (Bilag 7.3; 8.3; 9.3).

Diskussion

I diskussionen har vi tænkt os at stille vores analyse op mod andres holdninger, heriblandt videnskabelig data samt holdninger i medierne. Derudover har vi tænkt os at diskutere og kritisere vores metode.

God og dårlig brug af tablets

Vores interviewpersoner bruger primært restrictive mediation og sætter dermed regler op for deres børns spil og leg, dog i en blød grad. Nikken & Jansz (2006) har derudover fundet ud af at forældre som fokuserer på de negative effekter ved teknologien, bruger restrictive mediation i en større grad end de bruger de to andre medieringstrategier. To af vores informanter udtrykte også at de var bekymrede over de negative konsekvenser og har som følge deraf foretaget ændringer i deres hverdag for at børnene bruger mindre tid på tabletten. Samtidig siger de andre forældre at de ikke synes at de formodede negative effekter af tabletforbrug passer på deres børn, men de går samtidig ind i en restrictive mediation strategi for at dæmpe netop de negative konsekvenser. Dette kan selvfølgelig skyldes en forebyggende strategi. Derudover lytter forældrene ikke til medierne. De føler ikke at det der står i medierne passer på deres barn og lytter i stedet til deres veninder eller tager udgangspunkt i egne erfaringer. Grundene er blandt andet at de ikke føler at det der bliver sagt i medierne er videnskabeligt, og der er desuden så overvældende meget information som forældrene generelt skal tage

stilling til så de ikke tager det til sig. Dette passer godt overens med et studie foretaget af Plowman (2008) hvor undersøgelsens forældre mener at medierne kommer med modsigende udtalelser, hvilket gør det svært som forældre at finde ud af, hvad man skal stole på og dermed, hvordan det passer på ens egne børn. Når nu forældrene ikke kan finde rundt i junglen af retningslinjer for børns tabletforbrug, hvordan kan det så være at det er den restrictive mediation som bliver brugt mest? En af grundene kan være at det er den nemmeste at bruge i en travl hverdag. Vores interviewpersoner forklarer at de som regel bruger tabletten til at underholde deres barn, mens de selv klarer huslige gerninger. De har derfor ikke tid til at aktivere børnene og lader i stedet tabletten om det. Her er der opsat regler for, hvornår barnet må bruge den og i hvor lang tid, f.eks. kun inden aftensmad, eller kun i en time ad gangen.

Lektor, ph.d. ved Institut for Æstetik og Kommunikation på Aarhus Universitet Stine Liv Johansen, udtaler til Politiken at forældrene tænker tabletten på en forkert måde (Nilsson, 2015). Ifølge hende skal tabletten ikke bruges restriktivt, men i stedet aktivt f.eks. gennem co-playing. Hvis man tager tabletten fra børnene så rammer man deres analoge leg. Man kan nemlig ikke adskille analog og digital leg fordi børnene tager elementer fra den digitale verden og bruger disse i deres analoge leg (Nilsson, 2015).

Som set i analyse afsnittet om leg bliver børnenes forbrug af spil på tablets karakteriseret som at være leg, da den opfylder de opstillede karakteristikker for legeopfattelsen, men forældrene ser klart en forskel i kvalitet mellem tabletten og den analoge leg. Hvorfor er det at forældrene ikke bruger tabletten mere i børneopdragelsen når den nu kan så meget? Forældrene bruger bøger til godnatlæsningen selvom man godt kan bruge tabletten, da den er lige ved hånden og har alle de påkrævede funktionaliteter. Dette er et eksempel på at forældrene ser det analoge som værende bedre for børnene end det digitale, selvom en tablet kan det samme som de analoge medier som bøger og lignende. En af forældrene mener årsagen er at børnene ikke skal bruge deres hjerne når de bruger tabletten (Bilag 10.3). Modsat mener Timme Bisgaard Munk, ph.d. ved Københavns Universitet, i sin klumme: "IPad heksejagt slut forbudt" at tabletten i sig selv bliver beskyldt for at skabe dårlig familiedynamik, men Munks (2015) argument lyder på at: "Problemet er at lille Adam spiller det ALENE fordi hans forældre hellere vil løbe en tur end være sammen med ham" (Munk, 2015). Der er altså ikke

noget underliggende problem med tabletten, men mere på den måde som den bliver brugt på. Han mener at man som forælder skal være nærværende på de digitale platforme og at man ved at fordømme og begrænse tabletforbruget blot hjælper til at forlænge afstanden mellem barn og forælder. Det er derfor ifølge Munk (2015) en forkert opfattelse og brug af tabletten når forældre siger at de ikke kan være nærværende med deres børn mens børnene bruger tabletten. Dette bliver bakket op af Clark (2011) igennem hendes mediestrategi participatory learning, hvor forældrene skal udforske den digitale verden sammen med deres barn. Participatory learning har den fordel frem for de andre mediestrategier, at den lægger op til læring og nærvær mellem barn og forældre. Forældrene i vores interview nævner forskellige årsager til at de ikke bruger tabletten sammen med deres barn. En af årsagerne er at det er barnets frirum, hvor det kan være lidt alene (Bilag 7.3). Her vil barnet, ifølge forældrene, ikke have at de deltager og derfor kan de ikke indgå i en co-playing strategi. Stine Liv Johansen siger at tabletten bliver brugt som en slags belønning for at barnet har været ude hele dagen eller været sammen med andre børn, og argumenterer for at den i stedet skal blive en del af den daglige kommunikationsstruktur (Nilsson, 2015).

Et andet argument, forældrene har, er at de ikke har tid, da de skal nå alt muligt andet samtidig. Derudover, når de så endelig har tid, bliver den brugt på analog leg med barnet, og ikke med tabletten. Forældrene ser derfor ikke tabletten som et legeredskab, men et slags pacificeringsværktøj. Forældrene er bekymrede for at bruge tabletten når de er sammen med børnene, fordi det kan skabe et overforbrug. Familievejleder Lola Jensen er enig i måden hvorpå forældrene løser problemet på, ved at råde forældre til at være mere sammen med deres børn og få dem væk fra iPad'en for i stedet at være en del af det sociale liv som foregår i hjemmet (Schmidt, 2015). En af forældrene fra vores undersøgelse har løst overforbruget ved at lægge tabletten helt væk til fordel for den analoge leg. Denne måde at løse problemet på mener Munk (2015) er en naiv tro og at det ikke vil løse familiens problem da manglen af nærvær i familien ikke skyldes tabletten. Forælderen føler dog at det er blevet sjovere at være mor efter tabletten er taget væk (Bilag 6.3).

Hvis man kigger på Andersen & Kampmanns (1996) argument om hvordan man opnår den optimale udvikling i leg kan man se at leg i så fald skal være mellem flere forskellige personer for at de sociale kompetencer udvikles. Denne faktor er netop hvad der mangler i tabletforbruget, hos de forældre vi har undersøgt, da de ofte ikke er med når tabletten er i brug. En forælder anerkender også at, hvis hun sidder sammen med barnet, så er det godt på en social måde (Bilag, 9.3).

Som tidligere nævnt går 'den bekymrede vinkel' netop ud og kritiserer voksne der ikke involverer sig i legen og vil i stedet have at de voksne sørger for at stimulere børnenes leg som aktivt deltagende, vejledende og inspirerende sådan at legen forbliver god (Andersen & Kampmann, 1996). Dette mener en af vores interviewpersoner også, men kun når det gælder pædagogerne i børnehaven. Her synes hun det er forkert brug, at tabletten skal overtage pædagogens arbejde, ved for eksempel at tabletten faciliterer sangleg i stedet for pædagogen (Bilag 7.3).

'Den optimistiske vinkel' beretter også om at når man ikke leger med nogen kaldes det for sociale isolations relationer og det at være socialt død (Andersen & Kampmann, 1996).

Man kan også ud fra disse synspunkter argumentere for at forældrene bør benytte sig mere af en kombination af co-playing og active mediation strategier når barnet bruger tabletten. De bør altså sidde sammen med barnet og aktivt være med til at udvikle barnets sociale kompetencer ved at facilitere legen. En af forældrene bruger argumentationen at indholdet som børnene ser på tabletten ofte er meget repetitivt og at den samme 6 minutter lange video bliver set igen og igen (Bilag 7.3). Dette kan forældrene ikke holde ud i længden, men modargumentet er således ifølge ovenstående at forældrene herved bør være med til at påvirke indholdet på tabletten således at der bliver leget ordentligt. Ved at gøre dette kan tabletten måske blive hevet op på et niveau der svarer til det analoge. Dette kræver dog en holdningsændring hos forældrene som skal gå fra at se tabletten som et værktøj til pacificering, og i stedet se på den, som et medie som skaber nærvær.

Afhængighed, effekt og fordele.

Som nævnt tidligere er afhængighed af computerspil et meget omdiskuteret område. Nogle forskere ser fordele mens andre ser skadelige tendenser. Dog er begge sider enige om at den anden eksisterer. I mangel på research og fastslåede definitioner fortsætter diskussionen. Mange psykologer som Gentile (2009), Lemmens et. al. (2009) og Griffith (2008) forsøger at finde en valid metode hvorpå de kan diagnosere spilafhængighed, men det lykkes ikke med absolut sikkerhed at opstille en definition i samme stil som definitionen af 'patologisk gambling'. Vores informanter har hver især deres egen holdning til spilafhængighed og hvad der skal til for at deres børn kan betegnes som afhængige af spil. Disse holdninger bliver dog ikke udtrykt direkte i interviewene, men skinner lidt igennem når de udtaler sig om at deres børn ikke har problemer. Andre forældres børn kan dog have problemer ifølge informanterne. En af vores informanter referer til en familiefest hvor andre børn sad med deres tablets og tog høretelefoner på fordi hendes barn lavede for meget larm i en leg (Bilag 8.3). En anden informant nævner negative effekter ved tablets som hun har hørt om, såsom at børn kan lære for tidligt og muligvis blive socialt inkompetente (Bilag 9.3). Informanten nævner dog at hun ville reagere på sådanne symptomer, men hvilken forældre ville ikke det?

Tilsyneladende har Lola Jensen mødt disse former for forældre, da det er sammenhængende med de problematikker hun fremstiller (Schmidt, 2015). Det kan diskuteres hvorvidt selvudnævnte familieeksperter som Lola Jensen, er med til at forstærke frygten omkring negative effekter omhandlende brugen af tablet. Frygten er underliggende hos de fleste af informanterne, og bestemt ikke noget der ifølge dem vil ske for deres barn.

McGonigal (2011) ser dog hverken en afhængighed eller grund til frygt i forbindelse med forbrug af spil, hun ser spilforbrug som noget der kan redde verden (McGonigal, 2010). McGonigal (2010) mener at man ved at spille spil bliver en bedre problemløser, og at man globalt set bør øge spilforbrug for at løse mange af de større trusler som verden står overfor i den kommende periode (McGonigal, 2010). Ved at spille hvad hun kalder "gode" spil, bliver spillere mere positive, gennem succesoplevelser i spillene. Denne noget utopiske holdning til spilforbrug står dog i skarp kontrast med hvad Gentile (2009) mener. Gentile (2009) mener at spilforbrug der når patologiske højder kun har negative

effekter, og er at betragte som en afhængighed. Dog kan man stille tvivl ved Gentiles (2009) undersøgelsesmetode, de spørgsmål Gentile (2009) stiller i sin survey som vist tidligere i Figur (3) har en tendens til at være vildledende og flertydige. Et eksempel på dette er *“Do you need to spend more and more time and/or money on video games in order to feel the same amount of excitement?”* (Gentile, 2009, s. 598), der kan være flere grunde til at svare ja på dette spørgsmål. Har respondenter brugt mere tid, men ikke flere penge bør han eller hun så svare ja? Og i og med at Gentile (2009) registrerer “ja” svar for at afgøre hvorvidt respondenter er afhængige eller ej. Som tidligere nævnt er en score på 6 ud af 11 ensbetydende med at respondenter er afhængige af spil, men er en respondenter mere afhængig hvis vedkommende kan svare ja til både tid og penge i spørgsmålet? På denne måde kan man stille spørgsmåls validiteten af Gentiles undersøgelse, det er dog nok bare et spørgsmål om tid før deres findes der opstår en klar definition af computerspilsafhængighed som kan indskrives i DSM serien.

Metodediskussion

I begge vores empiriindsamlinger, både det korte strukturerede interview og det semistrukturerede interview, har vi alene undersøgt forældrenes perspektiver og derved ikke børnenes perspektiver. Baseret på forældrene forsøger vi at kunne sige noget om børnenes forbrug. Vores undersøgelse tager udgangspunkt i, at forældrene skal huske tilbage på, hvordan deres forbrug har været, og det er desuden rimelig personspecifikke oplysninger, som de skal fortælle ud om. Informanterne er meget intimt forbundet med subjektet, og derfor er det muligt, at det ikke nødvendigvis er det mest sandfærdige billede, de giver af det. Forældrene husker ikke nødvendigvis rigtigt og eksempelvis har et idyllisk syn på, hvordan de tror tabletforbruget er i hjemmet, men også fordi nogle af dem ønsker at fremstille sig selv som en bedre forælder. Disse ting har vi set eksempler på ved tilfældigvis at spørge både en mor og en far om det samme spørgsmål, og herved fået et forskelligt svar fra hver forælder (Bilag 7.3). Forældrene har altså forskellige syn på, hvad der er sket. En anden forælder tog kontakt til os efter interviewet og meddelte, at hun var kommet med falske informationer under interviewet. Hun fortæller at det drejede sig om barnets daglige tid på tabletten, hvor hun i øjeblikket

hvor spørgsmålet blev stillet, godt vidste hvad hun burde sige, det som hun så som værende tættest på sandheden, men i stedet valgte hun at nedjustere barnets tid på tabletten og endte med at svare på spørgsmålet med et mindre antal tid end hun egentlig havde planlagt at gøre.

Denne tilgang med kun at undersøge forældrene fungerer til at undersøge forældrenes brug af medierings strategier, men kommer lidt til kort når vi snakker om hvilke effekter som tabletten har for børnene, da vi kun har en andenhåndsberetning herom. Da vi ikke har været ude og observere børnene er det eksempelvis svært at sige hvilke konkrete effekter som tabletten har for børnene.

Vi udarbejdede en interviewguide som vi skulle bruge i interviewene. Vi fandt dog ud af efter det første interview at der var nogle mangler i guiden, som blandt andet gjorde at det første interviewet blev meget kort (Bilag 4). Vi ændrede derfor vores interviewguide som foreskrevet i grounded theory (Corbin & Strauss, 1990), på en løbende basis mens vi foretog undersøgelsen og brugte de nye informationer som vi fik ved i det små at analysere dataen løbende (se de forskellige udgaver i bilag x). Disse ændringer var blandt andet en længere warm-up, flere spørgsmål som uddybede specifikke områder i de tre temaer, som vi fandt ud af var interessante i det første interview, samt ændret et dårligt formuleret spørgsmål. Dette har hjulpet os til at få mere relevant data ud af interviewene. Man kan modsat argumentere for, at det første interview vi foretog, derfor ikke er på samme niveau som de senere interview, og det er rigtigt at vi fik mindre data ud af det første interview. Corbin & Strauss (1990) vil dog se på det anderledes og sige at det første interview sørger for, at de senere interviews bliver bedre. Efter at have bearbejdet interviewene, ser vi netop heller ikke interview 1 som værende utilstrækkeligt eller ubrugeligt, men mere at de følgende interviews er mere fyldestgørende end det første.

Rent metodemæssigt kan man kritisere det at forældrene i realiteten ikke er blevet spurgt om de samme spørgsmål i løbet af vores interviews, da vi har ændret på interviewguiden. På denne måde kan man sige at forældrene ikke har haft de samme muligheder for at svare for sig, og at de af denne grund vil svare forskelligt.

Denne kritik ville være relevant i forhold til et kvantitativt studie, som det strukturerede interview, men ikke i det kvalitative interview da det ligger til metoden at man godt må, og at der endda opmuntres til (Kvale, 2007), at man går ud over interviewguiden og udforske betydningsfulde emner. Det skal derudover bemærkes at de forskellige udgaver af interviewguiden ikke er markant forskellige.

Konklusion

Tabletten er blevet en fast del af børnefamiliernes hverdag, på godt og ondt. Tablets er et meget udbredt fænomen blandt børnefamilierne. Kun i 2 ud af de 33 forældre vi udspurgte sagde at deres børn ikke havde adgang til en tablet eller en smartphone. Vi antog før vi påbegyndte vores undersøgelse at forældre brugte tablets til at pacificere deres børn og at de derudover ikke aktivt deltog i deres børns tabletforbrug. Denne antagelse har vi fået både be- og afkræftet. Forældrene anskaffede sig tablets af forskellige årsager. De anskaffede den fordi den var en intuitiv måde hvorpå deres barn kunne lære noget. I starten handlede det om det finmotoriske og på længere sigt var målet at de opnåede it kyndighed og fik viden som kunne bruges senere i skolelivet. Forældrene har løbende overvejelser omkring deres børns brug af tabletten, såsom hvor meget barnet må spille, hvilke apps der skal være på den, samt at tabletten ikke må gå ud over den analoge leg. De fleste af forældrene har også fulgt med i den debat som raser i medierne, men i følge dem selv lader de sig ikke påvirke særligt meget. De mener at udtalelserne fra eksperterne i medierne ikke passer på deres børn, og laver først ændringer når barnet begynder at vise tegn på overforbrug eller manglende sociale færdigheder. De har selv fastsat regler og udviklet hvordan de anvender tabletten i forhold til deres børn. Forældrene bruger medieringsstrategier til at styre de negative effekter ved mediebrug. De bruger active mediation og co-playing, men kun i et vist omfang. Disse to bliver nemlig mest brugt til at introducere en app eller hvis børnene har noget de ikke kan finde ud af. Den medieringsstrategi de bruger mest er restrictive mediation hvor de har sat regler op, dog kun i en blød grad. Kun de forældre som har oplevet en adfærdsændring hos børnene har sat strammere regler op.

Vi har defineret børnenes tabletforbrug til at være leg, men forældrene ser ikke denne leg på tabletten som at være lige så kvalitetsfuld som den analoge leg. Dette synspunkt

samt den repetitive måde som tabletten bliver anvendt af børnene på, gør at forældrene ikke involverer sig særlig meget når børnene bruger tabletten, men børnene har med dette redskab heller ikke brug for forældrene lige så meget da de bliver mere selvstændige.

Effekten af at børn har adgang til tablets fra en tidlig alder er der stadigvæk en diskussion om, dog virker det til at tabletten indgår som et supplement til fremskynde visse udviklingspunkter hos børnene, men hæmmer de mere sociale hvis de bliver brugt for meget. Børn i aldersgruppen 2-6 år vil have svært ved at udvikle en decideret afhængighed, hvis deres forældre anvender en restriktiv medieringsstrategi på en lignende måde som vores informanter. Angående forældrene og tabletten, kan man argumentere for at de har en højere grad af afhængighed end børnene har, da det virker som om forældrene har brug for denne form for pacificering af deres børn, for at opretholde en normal hverdag. Der også en opfattelse af at tabletten har erstattet hvad fjernsynet gjorde førhen. Vores undersøgelse viser at forældrene ikke bruger tabletten meget anderledes end fjernsynet og dermed ikke udnytter tablettens fulde potentiale, som vi mener, kan skabe fælles leg og nærvær.

Further Research

Ud fra vores metodediskussion ville det have gavnet undersøgelsen at tilføje en observationsmetode. Med en observationsmetode kunne vi have erhvervet en førstehåndsindsigt, frem for at sætte lid til andenhåndsberetninger fra vores informanter i interviewene, og derved kunne vi have valideret den resterende data.

En oplagt metode der kan bruges i denne sammenhæng er contextual inquiry (Kuniavsky, 2003). I contextual inquiry følger man informanterne i en hverdagsituation og stiller opklarende spørgsmål til at forstå hvad de foretager sig. I vores tilfælde ville vi have observeret forældrene fra de hentede deres barn i børnehaven, til at familien skulle spise aftensmad. Begrundelsen for at vi ønsker at observere netop denne periode, er at det er tidsrummet, hvor vores informanter giver udtryk for, at tabletten bliver benyttet mest af deres børn. Det interessante ville være at lægge mærke til og sammenligne eventuelle afvigelser fra, hvordan vores informanter har beskrevet denne situation.

Selvfølgelig er der også etiske overvejelser i forbindelse med denne metode, såsom ikke at udstille forældrene som uærlige, i forhold til hvad de har oplyst i interviewene og det at forældrene måske vil ændre deres adfærd fordi de ved de bliver observeret.

Et alternativ til denne form for observation, som kan føles en smule invaderende især i private hjem, kunne være diary studies, som foreslået af Granic et al. (2014) og beskrevet af Kuniavsky (2003), og eventuelt i forbindelse med et eksperiment.

Eksperimentet vi ville foreslå kunne være at familierne var tablet fri i en hel uge. Vores håb ville så være at forældrene ville kunne øge deres opmærksomhed på hvad tabletten har af effekt. Netop til denne form for eksperiment ville diary studies være enormt brugbart, da informanten har længere tid til overveje deres refleksioner end i f.eks. et interview og at man kan se en udvikling. Dog vil man ligesom interviews være afhængige af andenhåndsberetninger, hvilket igen vil lægge op til usikkerhed fordi informanterne har et så intimt forhold til subjektet.

Vi har i vores undersøgelse alene kunnet se på mulige effekter af brugen af tablets, vurderet ud fra teori omkring afhængighed og leg, pålagt de informationer vi fik fra vores interviewpersoner. Derudover har vi en meget begrænset målgruppe bestående af mødre til børn i 2-6 års alderen. Der er derfor brug for et længerevarende studie, hvor man kan se på de længerevarende effekter ved det at bruge en tablet i børneopdragelsen, hvordan fædre forholder sig til tabletten, samt forældre fra andre demografiske områder. Der er på nuværende tidspunkt kun få studier på dette område, da tabletten i sin nuværende form kun har eksisteret i få år, og de studier der er, fokuserer derudover mest på ældre børn. Tabletforbrug er anderledes end computerforbrug da den kan bruges til mindre børn og det åbner derfor op for en målgruppe som ikke tidligere er blevet undersøgt i forhold til de digitale interaktive medier. Her virker vores studie som et pilotstudie, hvor vi har taget et spadestik ind i en hverdag hvor "det kan være svært at nå at styre både en fjernbetjening og nå at lave mad" (Bilag 6.3, 10:15).

Litteraturliste

Bøger - Primær

Andersen P.Ø. & Kampmann, J. (1996), 'Børns Legekultur', 1. udgave, Munksgård-Rosinante, København.

Bryman, A. (2012), 'Social Research Methods', 4th edition, OXFORD University Press, Oxford.

Burghardt, G.M. (2005), 'The Genesis of Animal Play: Testing the limits', 1st edition, MIT Press, Cambridge.

Caillois, R. (1958), 'The definition of play' and 'The classification of games' in Caillois, R., *Man, Play and Games*, pp. 3-35.

Griffiths, M. (2008), 'Internet and Video-Game Addiction' in Essau, C.A. (ed.), *Adolescent Addiction: Epidemiology, Assessment, and Treatment*, Academic Press, pp. 231-267.

Huizinga, J. (1971), 'Homo Ludens: A Study of the Play-Element In Culture', Paperback reprint af bog fra 1955 , Beacon Press, United States of America

Kuniavsky, M. (2003), 'Observing the user experience', 1st edition, Morgan Kaufmann Publishers, San Francisco.

Kvale, S. (2007), 'Doing Interviews', 1st edition, SAGE Publications, London.

Kvale, S. & Brinkmann, S. (2008), 'Interview: Introduktion til et håndværk', 2. udgave, Hans Reitzels Forlag, København.

McGonigal, J. (2011), 'Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World', Penguin Press, New York.

Bøger – Sekundær

Neuman, W.L. (2014), 'Understanding Research', 1st edition, Pearson Education Limited, Essex.

Silverman, D. (2013), 'Doing Qualitative Research', 4th edition, SAGE Publications, London.

Videnskabelige Artikler - Primær

Clark, L.S., 2011, 'Parental Mediation Theory for the Digital Age', *Communication Theory*, vol 21, pp. 323-343.

Corbin, J. & Strauss, A. (1990), 'Grounded Theory Research: Procedures, Canons, and Evaluative Criteria', *Qualitative Sociology*, vol. 13, no. 1, pp. 3-21.

Gentile, D. (2009), 'Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18', *Psychological Science*, vol. 20, no. 5, pp. 594-602.

Granic, I., Lobel, A., Engels, R.C.M.E. (2014), 'The Benefits of Playing Video Games', *American Psychologist*, vol. 69, no. 1, pp. 66-78.

Hall, H., Griffiths, D., Mckenna, L. (2013), 'From Darwin to constructivism: the evolution of grounded theory', *Nurse Researcher*, vol. 20, no. 3, pp. 17-21.

Kay, A. (1972), 'A Personal Computer for Children of All Ages', *ACM '72 Proceedings of the ACM annual conference*, vol. 1, pp. 1-11

Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., Peter, J. (2009), 'Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents', *Media Psychology*, vol. 12, no. 1, pp. 77-95

Nikken, P. & Jansz, J. (2006), 'Parental mediation of children's videogame playing: a comparison of the reports by parents and children', *Learning, Media and Technology*, vol. 31, no. 2, pp. 181-202.

Videnskabelige Artikler – Sekundær

Holloway, D., Green, L., Love, C. (2014), 'It's all about the apps': Parental Mediation of Pre-Schoolers' Digital Lives', *Media International Australia*, no. 153, pp. 148-156

Hjemmesider

DeCurtis, L.L. (2011), 'Toddlers and Technology: Teaching the Techniques', *ASHA*, september 2011, sidst tilgået den 19-05-2015,

<http://leader.pubs.asha.org/article.aspx?articleid=2280052>

Extra Credits (2015), 'Extra Credits - Not a babysitter - Why Parents Should Play Games with their Kids', *Youtube*, 11. juli 2013, sidst tilgået den 19-05-2015

https://www.youtube.com/watch?v=wmKj_wnhN9g

Jespersen, M.A. (2015), 'Hjerneforsker advarer mod iPad: Frygter en hel generation af autister', *Berlingske*, 11. februar, sidst tilgået d. 19-05-2015,

<http://www.b.dk/viden/hjerneforsker-advarer-mod-ipad-frygter-en-hel-generation-af-autister>

McGonigal, J. (2010), 'Gaming can make a better world', *Ted.com*, februar 2010, sidst tilgået den 19-05-2015,

http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world

Munk, T.M. (2015), 'iPad Heksejagt slut forbudt', *Berlingske*, 12. februar, sidst tilgået d. 19-05-2015, [http://www.b.dk/kommentarer/ipad-heksejagt-slut-forbudt#comments-](http://www.b.dk/kommentarer/ipad-heksejagt-slut-forbudt#comments-wrapper)

[wrapper](http://www.b.dk/kommentarer/ipad-heksejagt-slut-forbudt#comments-wrapper)

Nilsson, K (2015), 'Medieforskeren: Tablets gør ikke børn asociale' *Politiken*, 6. april, sidst tilgået d. 19-05-2015,

<http://politiken.dk/forbrugogliv/digitalt/forbrugerelektronik/ECE2610568/medieforsker-en-tablets-goer-ikke-boern-asociale/>

Schmidt, A.L. (2015), 'Direkte' med familieguru: Sluk din smartphone, læg den i en kurv og snak med dit barn', *Politiken.tv*, 30. januar, sidst tilgået d. 19-05-2015,
http://politiken.dk/tv/danmark_tv/ECE2528616/direkte-med--familieguru-sluk-din-smartphone-laeg-den-i-en-kurv-og-snak-med-dit-barn/

Thomsen, S. (2015), 'Spil på iPad kan bremse børns udvikling', *Politiken*, 30. januar, sidst tilgået den 19-05-2015,
<http://politiken.dk/forbrugogliv/livsstil/familieliv/ECE2528493/spil-paa-ipad-kan-bremse-boerns-udvikling/>