

Digitale medier i barn og unges hverdag

Pål Aarsand

In the world of media convergence, every important story gets told, every brand gets sold, and every consumer get courted across multiple media platforms

(Jenkins 2006: 3)

Introduksjon

Barn og unges bruk av digitale medier er viktige historier som skal fortelles, det er tema som skal synliggjøres og selges på ulike arenaer i samfunnet. Dette temanummeret er en arena hvor noen av oss som arbeider i dette tverrvitenskapelige feltet presenterer og forteller våre historier om barn og unges omgang med digitale medier. Digitale medier defineres her bredt og innbefatter alt fra digitale spill til digitale leketøy, som for eksempel Tamagotchis (som er et håndholdt digitalt dyr). Våre fortellinger henvender seg i første omgang til studenter, lærere og forskere så vel som andre aktører som arbeider med barn og unge.

En av grunnene til å presentere dette temanummeret er å synliggjøre hvordan digitale medier er en del av barn og unges hverdagsliv, gjennom å vise hvordan disse er verktøy og objekter som inngår i sosiale og materielle konstellasjoner og på ulike arenaer. En annen grunn er å bidra til å nyansere debatter rundt barn og unges bruk av digitale medier som ofte preges av ”moralsk panikk” (Cohen 1987 (1972), Critcher 2003, Drotner 1999). I stedet for å diskutere barn, unge og foreldres bristende kontroll og styring når det gjelder for eksempel bruk av sosiale medier og digitale spill, fokuserer bidragene på spørsmålene: Hva *gjør* barn og unge når de

bruker digitale medier? Hvordan inngår digitale medier i barn og unges hverdagsliv?

Kompetanse er et nøkkelbegrep innenfor det som kalles "den nye barndomssosiologien". Et sentralt utgangspunkt for bidragene i dette temanummeret er nettopp å se barn og unge som kompetente aktører som er med på forme de sosiale og kulturelle praksiser hvor de inngår. Utover 1990-tallet ble det "kompetente barnet" et uttrykk som kom til å fremstå som en gitt sannhet innenfor den barndomssosiologiske forskningen. Ideen om det kompetente barnet oppstod for det første som en kritikk mot den utviklingspsykologiske forskningen som lenge hadde sett på barn som noe under utvikling, noe som var delvis og ikke fullt og helt. For det andre var det en kritikk mot den sosiologiske forskningen hvor barn ikke ble sett som aktører i seg selv, men som del av andre relasjoner (foreldre-barn) og institusjoner (skole, familie). Den barndomssosiologiske kritikken innebar at barnets "værende" (being) ble løftet frem som viktig å studere i seg selv, og at barn ble synliggjort som selvstendige og kompetente aktører som er med på å påvirke og forme sin egen hverdag (James m.fl. 1998, James & Prout 1990). Barn og unge deltar ikke bare på voksnes premisser ved at de bruker leketøy og spill utelukkende som designere har tenkt. Barn og unge er ikke bare konsumenter av voksensamfunnets institusjoner og kulturelle tilbud, men er også meningsskapende aktører og produsenter av sosiale strukturer så vel som kultur (Sparrman 2002, Ånggård 2005).

Den barndomssosiologiske betoningen av barnet som kompetent aktør ble raskt problematisert. Kritikken var i første omgang rettet mot å se barn som utelukkende kompetente, noe som innebar at barn ble plassert på linje med voksne når det gjaldt ansvar, rettigheter og plikter (Buckingham 2000, Prout 2005). Kritikken pekte blant annet på at barn ikke alltid kan holdes ansvarlige for sine valg og handlinger. Videre synliggjorde den at voksne, i relasjon til barn, alltid er den ansvarlige parten. I tillegg viste kritikken at barn må ses som aktører som inngår i sosiale og kulturelle sammenhenger hvor det skapes muligheter, men også begrensninger når det gjelder hva som er mulige handlinger (Sparrman & Aarsand 2009). For eksempel så forholder ikke barn seg bare til kultur skapt av barn, men også i stor grad til kultur skapt av voksne for barn (og voksne). Det kan være alt fra spill til TV-program og Lego. På et filosofisk plan argumenteres det for at barnet skal ses som både "værende" (being) og "blivende" (becoming) (Lee 2001, Prout 2005). Det sistnevnte for å understreke at barn så vel som voksne hele tiden er i endring og er knyttet til tid og sted.

I debatten om barns bruk av digitale medier ser vi at barn ofte fremstilles som ”ikke-aktører” og som ”ofre” for voksenverdens handlinger og strukturer. Særlig gjelder dette i relasjon til internett og digitale spill hvor enkelte debattører og forskere hevder at barns bruk har en ødeleggende effekt på barn når det gjelder konflikthåndtering, fysisk aktivitet og overvekt, seksualitet og forbruk (Gentile 2009, Karlsen 2010, Power 2009). Samtidig ser vi en rekke forsknings- og utviklingsprosjekter som har tatt mål av seg å diskutere hvordan man kan tenke rundt barn og digitale medier. For eksempel pågår det diskusjoner hvor barns forhold til sosiale medier og spill debatteres i relasjon til muligheter og risikoer (Dunkels 2010, Lenhart m.fl. 2008, Livingstone & Helsper 2010). Vi finner også retningslinjer for barns bruk av internett¹ så vel som aldersmerking og innholdsdeklarerings på dataspill, for eksempel ”the Pan European Game Information” (PEGI) som brukes i Europa og som krever at spillets skal merkes med en innholdsdeklarasjon og en anbefalt aldersgrense. Dette kan ses som et forsøk på å forholde seg til barnet som aktør samtidig som man ikke resignerer fra ansvaret som voksen.

Barns digitale kompetanser i nordisk barne- og ungdomsforskning

Innenfor et perspektiv hvor barn ses som aktører med ansvarlige voksne, er spørsmålet ikke om hvor vidt barn er digitalt kompetente eller ikke, men når, hvor, sammen med hvem, hvordan og med hva barn viser sin digitale kompetanse. Ser vi på bidragene i dette temanummeret så handler de nettopp om barns bruk av digitale medier i ulike sosiale og kulturelle sammenhenger. Bidragene belyser blant annet bruk av digitale medier i familier, i skole, i barnehage, i skolefritidsordning, på skolegård, i offentlige chatrom, i sosiale medier og på museum. Dette er fortellinger fra ulike sammenhenger hvor barn og unge ferdes i og synliggjør eksempler på ulike digitale kompetanser. På den ene siden så er dette kompetanser som er situerte (Säljö 2000), på den andre siden er det viktig å peke på at barn og unges hverdagsliv ikke er delt opp i ulike arenaer på samme måten som et forskningsfelt, men snarere henger sammen med hverandre. Sosiale medier, spill og leker hører ikke ”naturlig” hjemme på et sted innenfor en gitt praksis, men finns på tvers av aktiviteter, praksiser, arenaer og institusjo-

¹ Se for eksempel <http://www.ea.com/uk/1/online-safety>

ner. Leser du dette temanummeret vil du se hvordan barn er en del av sosiale, kulturelle og sosiale nettverk (Latour 1999).

Temanummeret tar for seg barns aktiviteter på ulike medieplattformer og på tvers av disse. Det første bidraget "Ungdommelige følelser i offentlige rum" er skrevet av Marlene Charlotte Larsen. I denne artikkelen ser hun nærmere på hvordan den offentlige kommunikasjonen mellom nære venner på sosiale nettverkssider som Facebook og den danske siden Arto ser ut. Forfatteren argumenterer for at blant nære venner fins en "kjærlighetsdiskurs". Denne diskursen brukes som en ressurs i ungdommers identitetskonstruksjon som blant annet markerer hvem som er nær venn versus hvem som kun er en kontakt. Larsen peker også på at det fins et skille mellom gutter og jenter i måten å delta i denne praksisen på. For å forklare betydningen av å synliggjøre sine vennsrelasjoner bruker forfatteren begrepet "open source" nettverksidentitet.

Det andre bidraget er skrevet av Jeanette Sjöberg: "Ungdomars hälsnings- och avskedsrutiner i ett chattrom som del av umgängeskoder på nätet". I artikkelen hennes rettes fokus mot hvordan ungdommer kommer inn og trer ut av offentlige chattrom. Her får vi et innblikk i hvilke normer og uformelle regler som gjelder når man skal ta seg inn i online chat samt hvilke krav som stilles til brukerens sosiale kompetanse for å bli en del av lokale chatgrupper og nettfellesskap.

I det tredje bidraget har Farzaneh Moinian studert barns bruk av digitale teknologier. Hun skriver i "Growing up in a digital world. An explorative study of toddlers' access to and use of digital technologies at home" om hvordan barn har tilgang til og bruker digitale artefakter som leketøy. Moinian viser i sin studie hvordan foreldre og eldre søsken introduserer yngre barn for digitale teknologier og hvordan disse inngår som en del av deres hverdagsliv.

I temanummerets fjerde tekst viser Polly Björk-Willén hvordan de minste barna bruker digitale spill i barnehagen: "Händelser vid datorn: Förskolebarns positioneringsarbete och datorspelets agens." I denne artikkelen forsøker Björk-Willén å utvikle det etnometodologiske deltagerperspektivet gjennom å bruke posthumanistiske teorier. Dette innebærer at materialitet og objekter ses som potensielle aktører i møtet mellom barn og digitale spill. Björk-Willén viser hvordan spillere posisjonerer seg i forhold til hverandre under en spillfrekvens og med dette også hvordan digitale spill tilbyr et mer dynamisk aktørskap enn hva en bok gjør.

I temanummerets femte bidrag "Barns spilling. Om digital spillkompetanse i ulike praksiser" viser Pål Aarsand hvordan barn bruker digitale spill i deres hverdagsliv. Aarsand har sett på spill på tre ulike arenaer: hjem, skole og skolefritidsordning. Forfatteren argumenterer for at spillkompetanse i hjemmet i stor grad handler om å mestre spillet, mens i skolefritidsordningen er spillet en artefakt som brukes i konstruksjonen av seg selv som kompetent spiller. I skolegården derimot kan digitale spill fungere som modell for organiseringen av leken, noe som krever at "spillet" tilpasses både tid, sted og deltagere. Forfatteren argumenterer for at disse praksisene viser til ulike aspekter ved digital spillkompetanse.

Den sjette teksten er skrevet av Stine Liv Johansen som også har undersøkt hvordan digitale medier kommer til uttrykk i barns hverdagsaktiviteter. "Medialiseret legepraksis i børns hverdagsliv – hvad betyder det at være 'digital native'?" Med et praktisk teoretisk perspektiv viser Johansen hvordan ulike artefakter vandrer på tvers av situasjoner og medieplattformer, noe som gjør at det ikke lengre opprettholdes et strikt skille mellom online og offline. Hun argumenterer også for at barns deltagelse i lek og kameratgruppens kulturelle felleskap er avhengig av tilgang til leketøy og lekemedier som digitale spill. Dermed argumenterer hun også for at digital teknologi og medier er integrert i alle sosiale og kulturelle prosesser i barns liv.

I den sjuende teksten presenterer Camilla Balslev Nielsen oss for barns bruk av Tamagotchi, et såkalt digitalt dyr, i en skole og et fritidshjem i Danmark. Artikkelen "'Tamagotchi-ing'. Processer af socio-materielle forhandlinger i interaksjonen mellem børn og teknologi" tar teoretisk utgangspunkt i Actor Network Theory (ANT) og viser hvordan barns bruk av Tamagotchi er et resultat av forhandlinger mellom venner og mellom barnet og dens leke. I dette arbeidet viser Nielsen hvordan digitale artefakter innehar agentskap som er med på å forme den sosiale praksisen. Forfatteren viser også at å "gjøre Tamagotchi" skjer ikke i et sosialt vakuum, men er en integrert del av den sosiale og kulturelle konteksten som barn er en del av. Dette blir synlig gjennom hvordan barna reproducerer hetero-normative forestillinger om hva en kjærlighetsrelasjon skal inneholde.

I den åttende teksten "Young people, mobile phones and creative media practices at school" viser Reijo Kupiainen hvordan finske ungdommer bruker mobiltelefoner i skolen. Kupiainen viser her hvordan ungdommene bruker mobiltelefonene til å skape seg et eget rom utenfor skolens formelle agenda, altså rom der de inngår i ulike praksiser. I disse rommene fremstår

elevene som kompetente medieprodusenter hvor bilder, video og det forfatteren kaller fan fiction er viktige aktiviteter. I sin studie viser Kupiainen hvordan grensene mellom skolerom og andre rom i ungdommers hverdag blir utydelige fordi mediepraksisene går på tvers av tradisjonelle institusjonsgrenser.

Den niende artikkelen "Young visitors' 'messing around' in museums: Exploring social media to engage teens in participation" skrevet av Dagny Stuedahl og Ole Smørdal avslutter temanummeret. Teksten tar for seg ytterligere en arena hvor barn og unge ferdes og der de bruker digitale medier og teknologier, nemlig museum. Forfatterne har gjort et forsøk på et norsk museum der skolebarn fikk bruke mobiltelefoner for å filme og ta bilder under museumsbesøket samt skrive om besøket i besøksbloggen etterpå. Stuedahl og Smørdal viser hvordan bruken av mobiltelefoner stimulerte til samarbeid under museumsbesøket. I tillegg ser de hvordan barnas deltagelse i utstillingene preges av å være drevet av en kombinasjon av sosial interesse og interesse for utstillingene, her kalt "messing around". Forfatterne argumenterer for at kjennskap til barn og ungdommers mediebruk er viktig for å gjøre disse gruppene mer aktive i bruken av museum.

Vi ønsker en god og spennende lesning!

Litteratur

- Buckingham, D. 2000. *After the Death of Childhood: Growing up in the Age of Electronic Media*. Cambridge: Polity Press.
- Cohen, S. 1987 (1972). *Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers*. Oxford, New York: Blackwell.
- Critcher, C. 2003. *Moral Panics and the Media*. Buckingham: Open University Press.
- Drotner, K. 1999. Dangerous media? Panic discourses and dilemmas of modernity. *Paedagogica Historica* 35(3): 593–619.
- Dunkels, E. 2010. The kids are alright – perspectives on children's online safety. I: U. Carlsson, red. *Children and Youth in the Digital Media Culture: From a Nordic Horizon*. Göteborg: The International Clearinghouse on Children, Youth and Media, Nordicom, University of Gothenburg.
- Gentile, D. 2009. Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *Psychological Science* 20: 594–602.
- James, A., C. Jenks & A. Prout. 1998. *Theorizing Childhood*. Cambridge; New York: Polity Press: Teachers College Press.
- James, A. & A. Prout. 1990. *Constructing and Reconstructing Childhood*. Basingstoke: Falmer Press.

- Jenkins, C. 2006. *Convergence Culture*. New York and London: New York University Press.
- Karlsen, F. 2010. Addiction and randomness: A comparative analysis of psycho-structural elements in gambling games and massively multiplayer online role-playing games. I: U. Carlsson. *Children and Youth in the Digital Media Culture: From a Nordic horizon*. Göteborg: The international Clearinghouse on Children, Youth and Media.
- Latour, B. 1999. *Pandora's Hope: Essays on the Reality of Science Studies*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Lee, N. 2001. The extensions of childhood: technology children and independence. I: Hutchby I. & J. Moran-Ellis, red. *Children, Technology, and Culture*. London: Falmer.
- Lenhart, A., J. Kahne, E. Middaugh, A. R. Macgill, C. Evans & J. Vitak. 2008. *Teens, Video Games, and Civics: Teens' Gaming Experiences are Diverse and Include Significant Social Interaction and Civic Engagement*. PEW Internet & American Life Project. Washington.
- Livingstone, S. & E. Helsper. 2010. Balancing opportunities and risks in teenagers' use of the internet: the role of online skills and internet self-efficacy. *New Media Society* 12(2): 309–329.
- Power, M. R. 2009. Video games and a culture of conflict. *Journal of Children & Media* 3(1):90–94.
- Prout, A. 2005. *The Future of Childhood: Towards the Interdisciplinary Study of Children*. London: RoutledgeFalmer.
- Sparrman, A. 2002. *Visuell kultur i barns vardagsliv: bilder, medier och praktiker*. Linköping: Tema Barn Univ.
- Sparrman, A. & P. Aarsand. 2009. Towards a critical approach on children and media. *Children and Media* 3(3): 303–307.
- Säljö, R. 2000. *Lärande i praktiken: ett sociokulturellt perspektiv*. Stockholm: Prisma.
- Änggård, E. 2005. Barbie princesses and dinosaur dragons: narration as a way of doing gender. *Gender and Education* 17(5): 539–553.

Pål Aarsand
Norsk senter for barneforskning
Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
NO-7491 Trondheim, Norge
e-post: pal.aarsand@edu.uu.se