

Børn og Barracuda

- en analyse af børns internetbrug og dets sociale betydning

Abstract

This paper presents research regarding Danish children's reactions and feelings about their use of the Internet. The Danish National broadcasting service, Danmarks Radio (DR), launched a website designed for children in May 2005. This website was meant to contain all the interests children had in the Internet. The research contains visual observation of the children paired of two and two in front of the computer screen as well as interviews with the same children after the observation. The analysis of the observation and interviews is compared to prevalent theories of the field to validate the findings.

The children seem to enjoy playing games on the computer, even when using the Internet. Some of the children, especially the older ones, use the computer for more diverse activities including chat and sharing of files. They are engaged in the games and compete for the better performances. This could lead to the thesis that children substitute their normal playing activities with time spend on the computer. Socially this gives challenges to the children, as they would thereby have less time to interact with each other under normal circumstances. The research has shown however that the children use the computer to generate new skills to communicate and interact together both in front of the same computer as well as through the many communicational resources of the Internet. There is a danger in this development as those children, who already were isolated socially can use the computer to dig themselves further away from society becoming cyber hermits. It does seem though that the children are capable of differentiating between the computer and real life and are aware that there is a life outside that needs to be tended.

In every group of children, there are roles played by each and every one of them. One of these roles provides the group with information of new technology as well as opportunities, while another role decides the direction of the group. The research has shown that each child can be more than one of these roles at any specific time. There is a significant increase in the number of children, who wish to try something new all the time, which has created a culture of quick firer mentality. A solution to the before mentioned problems could be some sort of understanding without regulation by the parents.

| | |
|--|-----------|
| 1.0 INDLEDNING | 3 |
| 1.1 MOTIVATION..... | 4 |
| 1.2 PROBLEMFOMULERING | 5 |
| 1.3 AFGRÆNSNING..... | 5 |
| 1.4 BEGREBSAFKLARING | 5 |
| 1.5 STORYLINE | 6 |
| 2.0 EMPIRISK METODE | 7 |
| 2.1 CASE: DANMARKS RADIOS BARRACUDA..... | 8 |
| 2.2 UDVÆLGELSE AF INFORMANTER | 10 |
| 2.3 VISUEL OBSERVATION | 11 |
| 2.4 INTERVIEWS | 12 |
| 2.5 FUNDERET TEORI PÅ GRÆNSEN MELLE KVANITATIV OG KVALITATIV | 13 |
| 2.5.1 Programmet Sleggja..... | 15 |
| 3.0 TEORI | 15 |
| 3.1 SOCIALISERING | 16 |
| 3.2 UDVIKLING AF DE SOCIALE RELATIONER | 19 |
| 3.3 LIVSSTIL I EN NY VERDEN | 21 |
| 3.4 DYNAMIK I GRUPPEN..... | 24 |
| 4.0 ANALYSE | 26 |
| 4.1 INTRODUKTION TIL ANALYSE..... | 27 |
| 4.2 INSPIRATION | 28 |
| 4.2.1 Forældrekontrol..... | 30 |
| 4.2.2 Inspiration fra andre | 32 |
| 4.2.3 Ingen inspiration | 33 |
| 4.2.4 Inspirationens manifestation | 34 |
| 4.3 INTERNETBRUG | 36 |
| 4.3.1 Kender til muligheder..... | 36 |
| 4.3.2 Teknologi..... | 37 |
| 4.3.3 Tålmodighed (eller mangel på samme)..... | 38 |
| 4.3.4 Oplevelsen | 39 |
| 4.4 COMPUTER OG SAMVÆR | 40 |
| 4.4.1 Samvær gennem computeren..... | 40 |
| 4.4.2 Samvær med og uden computer..... | 42 |
| 4.4.3 Enspændere | 42 |
| 5.0 SAMMENFATNING OG DISKUSSION | 43 |
| 5.1 IDENTITET OG ZAPPE-KULTUR..... | 44 |
| 5.2 SPIL SOM NY LEG..... | 46 |
| 5.3 ROLLER..... | 47 |
| 6.0 KONKLUSION..... | 49 |
| 7.0 PERSPEKTIVERING..... | 50 |
| 8.0 LITTERATURLISTE | 51 |
| 9.0 BILAG | 54 |

1.0 Indledning

Vi lever i dag i en moderne verden hvor påvirkningerne er anderledes end tidligere. Anthony Giddens beskriver den således.

”Den moderne verden er en ”løbsk verden”: Ikke alene er den sociale forandringshastighed langt højere, dens omfang og dens dybde, hvormed den påvirker eksisterende sociale praksiser og adfærdsformer er langt større”
(Giddens 1991:27)

Dette leder vores interesse hen på børn og unge, som på det seneste i jævnt stigende grad er blevet til genstand for mediernes interesse. Således er også den akademiske forskning og mængden af studier af børn og unges påvirkning fulgt med og er blevet mangedoblet de sidste par år¹.

Tirsdag den 17. maj 2005 lancerede Danmarks Radio Barracuda, landets første 24-timers børneradio-kanal. I den anledning udtalte Nicolai Hansson og Tim Terry fra B&U-afdelingen på DR:

”DR Barracuda har som mål, at det på sigt vil udvikle sig til at blive et web-baseret univers på dr.dk, hvor børnene kan spille spil, høre og kommentere kanalen, chatte og oprette klubber sammen.”(DR pressemeddelelse 13.05.05)

I den forbindelse ønsker vi her to år efter, at undersøge, hvordan børn oplever og omgås denne hjemmeside, og hvad børn bruger computeren som redskab til. Således vil det være muligt at kunne vurdere, om DR Barracuda som helhed rammer deres målsætning om et web-baseret univers med radio, tv, spil og chat.

Danmarks radio er en central udbyder af børneunderholdning i Danmark. De har gennem en årrække været førende på børneområdet og høstet megen ros for deres arbejde i at give, hvad

¹ Se eksempelvis Whitman, Camilla Wildschjødtz: *Tweenagers – en kvalitativ analyse af tweenagekulturen*, speciale udgivet på sociologi 2005 og Larsen, Malene Charlotte: *Kærlighed og venskab på Arto.dk*. I: Ungdomsforskning. 2007; vol. 6, nr. 1, April.

børnene vil have. Ligeledes er DR forpligtiget til at producere en mængde programmer og muligheder for børn gennem deres Public Service forpligtigelse.² Det har derfor været interessant at følge den udvikling fra radio- og tv-baseret trendsetter inden for børne- og ungdomsprogrammer til et web-baseret univers.

Vi vil derfor udføre en analyse af børn og unges forbrug af de muligheder, der er, og den oplevelse, de har af DR's digitale kanal Barracuda, der dækker aldersgruppen 7-12 år. En aldersgruppe, der i de senere år er lagt et særligt fokus på i både forsknings og marketings øjemed under betegnelsen 'tweens'. Således ønsker vi at se nærmere på de påvirkninger, der er i medierummet omkring børnene, og hvordan børnene agerer på disse med udgangspunkt i Barracuda.

1.1 Motivation

Det samfund, vi lever i lige nu, kan anses for at være radikalt anderledes end tidligere. Teknologien udvikler sig i svimlende hastighed. Dette medfører, at vi mennesker bliver stillet overfor nye udfordringer hele tiden, og påvirkningen fra andre steder i verden bliver hele tiden større. Internettet har været under en eksplosiv udvikling. Før i tiden voksede børn op uden Internet. Nettet giver enorme muligheder for os alle. Man kan kommunikere over det, chatte, spille spil, høre radio og læse nyheder. Vi er særlig interesserede i at finde ud af, hvad disse påvirkninger gør ved børn da de allerede i deres primære socialisering, bliver udsat for dem. Gennem de senere år har denne interesse også været belyst af mange sociologer som prøver at finde frem til hvilken retning samfundet udvikler sig imod. Vi synes, at børn er oplagte emner og deres omgang med nettet kan belyse, hvilke konsekvenser og oplevelser, anvendelsen af nettet som social legeplads har.

² For yderligere diskussion af dette emne se: Søndergaard, Henrik (1994): *DR i TV konkurrencens tidsalder*, Petersen, Vibeke G. & Karen Siune (1997): *Denmark*. In *The Media in Western Europe* og Søndergaard, Henrik (2003): *Programfladestyring og organisationsforandringer i nordisk public service-fjernsyn*.

1.2 Problemformulering

Hvordan har børn omgang med nettet med udgangspunkt i DR's hjemmeside Barracuda?

Hvordan oplever børnene selv nettet?

Under hvilke forudsætninger?

Hvilken betydning kan det have for dem og det moderne samfund?

1.3 Afgrænsning

En undersøgelse af internettet kan være en langvarig oplevelse. Internettet (og the World Wide Web) er som navnet siger en stor størrelse med uanede mængder af information og muligheder. Vi har derfor valgt i vores afgrænsning af undersøgelsesfeltet at se på en enkelt hjemmeside, der ifølge DR selv kan alt det børn vil (DR Pressemeddelelse 13.05.05). Denne side skulle repræsentere alle de muligheder, nettet rummer indenfor målgruppens interessefelter.

I forbindelse med vores analyse har vi valgt ikke at undersøge om forskelle på kønnene. Dette er sket efter, vi har observeret flere andre undersøgelser, der viser en stadigt mindre afstand mellem pigers og drenges interesser på nettet (Tuftes 2003a: 2).³ Vores afgrænsning af informanter er foregået ved at lade en skole repræsentere byen og en skole landet. Børnene er valgt i forskellige aldersklasser, for at afdække de to ender af målgruppen for Barracuda (7-12 år).

1.4 Begrebsafklaring

Inden vi kan svare på vores problemstilling, skal vi have afklaret, hvordan vi bruger begreberne Børn, Internet og det Moderne samfund

Børn. Vores undersøgelse af børn går på den målgruppe, DR har sat op for Barracuda, svarende til 7-12 års alderen. Denne aldersgruppe passer i høj grad til forbrugersegmentet 'tweens' (Tuftes 2005:

³ For en undersøgelse der viser det modsatte, se: Herring, Susan (1997): *Posting in a different voice*. Grunden til vi ikke har taget denne undersøgelse frem for Tuftes er at den er lavet på voksne, hvor Tuftes er på børn.

123). Dette segment består af unge, der bruger nettet meget og effektivt. Således vil vi i denne opgave, når vi omtaler børn, tænke på denne gruppe, både på baggrund af de interesser medier og andre kunne have i dem og på baggrund af den målgruppe DR har fremsat (Tuft 2005: 125).

Internet. Skal forstås som et netværk af edb-netværk og har været en af de vigtigste opfindelser fra det 20. århundrede, da det har store konsekvenser for den måde, vi lever vores liv på. I den spæde start blev det hovedsageligt brugt til tekstbaseret information som e-mail og hjemmesider. Meget har allerede ændret sig ser man på DR Barracudas hjemmeside. Det er både muligt at se video og chatte samt høre radio (Tuft 2005: 118f).

Moderne samfund. Vores samfund kan opfattes som mere eller mindre moderne. Moderniteten er knyttet til industrialiseringen som gennemtvinger andre samfundsmæssige forandringer. Et moderne samfund er præget af bymæssighed, sekularisering, bureaukratisering og demokrati som de væsentlige elementer. Moderne samfund er stærkt differentierede og har avanceret kommunikationsudstyr. Befolkningen har en høj uddannelse, og værdier er præget af individualisering (Giddens 1991:26). Evolutionen af samfundet kan ikke opfattes som lineær, idet udviklingen i langt højere grad end tidligere foregår i ryk.

Som resultatet af det moderne samfund bliver de klassiske samfundsinstitutioner udvisket som værdibærende familie, kirke og lokalsamfund. Generelt bliver det moderne samfund brugt til at beskrive værdioplysningens forandring som nogen ser som det gode og andre det dårlige.

Andre sociologer er dog af den opfattelse, at vi har bevæget os ind et postmoderne samfund og argumenterer ud fra, at der har fundet substantielle forandringer sted.

1.5 Storyline

Denne analyse kommer til at undersøge hvilke påvirkninger, der er af børnenes sociale samarbejde. Vi vil således undersøge, hvilke konsekvenser det har for børnene, at de bruger computeren og internettet i det omfang og den måde de gør det på. Vores observationer vil give os et billede af, hvad børnene anvender nettet til med udgangspunkt i Barracuda. Analysen vil prøve at finde frem

til, hvordan denne anvendelse er et udtryk for den kuffert, som børnene fører med sig rundt i livet. Vi vil prøve at vise nettets betydning i opbygningen af en identitet og derved hvilke sociale egenskaber, gode og dårlige, nettet giver børnene.

2.0 Empirisk Metode

I et empirisk studie som dette vil der naturligvis være en lang række forbehold, der må bemærkes, og heller ikke nærværende opgave kan sige sig fri for en række usikkerheder af mere eller mindre betydelig art. Opgavens analyser baserer sig på flere forskelligt indsamlede data, der alle er behandlet på forskellig vis. Dette være sig en visuel observation af børns ophold foran en computer, et dybdegående interview med de samme informanter og en række spørgsmål stillet til en større forsamling med håndsoprækning som svarmetode.

Analysen medfører naturligt en række problemstillinger, som alle vil blive gennemgået nedenfor. Der er gatekeeper problemer i forbindelse med udvælgelsen af informanter. Der kan være uoverensstemmelser i den visuelle observation imellem en given reaktion og den efterfølgende fortolkning af denne reaktion. Yderligere skal man være opmærksom på, at vores informanter som sådan ikke nødvendigvis kan anses for at være repræsentative for alle børn. Heri ligger den største usikkerhed ved vores analyse: at en række personer agerer cases, medens de aldrig med sikkerhed kan hævdes at repræsentere en større fællesmængde. Som Robert K. Yin væsentligt bemærker:

“The inclusion of the context as a major part of a study (...) creates distinctive technical challenges. First, the richness of the context means that the ensuing study will likely have more variables than data points. Second the richness means that the study cannot rely on a single data collection method but will likely need to use multiple sources of evidence”
(Yin 2003: 4)

Et forbehold som det ovenfor må følges op af en række strategier. For os har det været oplevelsen af nettet og hjemmesiden, der har været i centrum. Vores strategier har derfor haft til formål at undersøge både, hvordan børn agerer (gennem visuel observation), og hvordan de oplever (gennem

dybdegående gruppeinterviews) i forbindelse med internetbrug. Desuden har vi med få kvantitative spørgsmål på en mindre gruppe prøvet at se, om vi kunne finde sammenhænge ad den vej.

Denne opgave er skrevet med udgangspunkt i den hermeneutiske teori, der med baggrund i teologi og filosofi forsøger at finde forståelsen bag et fænomen frem for at finde årsagen til fænomenet. Hermeneutikken er derved en teori om almen tankevirksomhed, og forståelsen af virkeligheden er grundstenen til at kende den reelle virkelighed. Den hermeneutiske metode er effektiv til åbne undersøgelser og kommer ofte frem til uventede opdagelser (Bryman 2004: 14f). En større analyse af børns internetbrug kunne formentlig laves med et længere spørgeskema og få udvalgte interviews. Vi har valgt at undersøge det på denne måde for netop at få konteksten, som Yin ovenfor påpeger er vigtig, med i undersøgelsen, og fordi vi tror at børnenes forståelse af internettet giver et klarere billede af, hvorfor de gør, som de gør, end en opgørelse af, hvilke sider de bruger, ville vise.

2.1 Case: Danmarks Radios Barracuda⁴

DR som public service station er forpligtiget til at udbyde medier til alle og således også børn. Det nuværende mediebillede åbner op for internettet som en stadig større spiller på mediemarkedet for børns vedkommende og især målgruppen 7-12 år. Dertil kommer at web-tv og fjernsynet i stil med andre medier ikke synes at være i konkurrence. Således ville det være oplagt for DR at bevæge sig ind på det marked med deres hæderkronede B&U afdeling som en primus motor (Weider 2003: 36).

Selve hjemmesiden er bygget op omkring to hovedfelter. I venstre side er der en søjle af links til de større undersider, Troldspejlet, Junior, Nørd og satsningen Barracuda Radio. Denne går igen på alle undersiderne. På selve hovedsiden er der en række links til områder, Spilzonen, Zjov – kun for piger, Orla, Barda og Tudefjæs – drengene mod pigerne. Desuden er der links til enkelte af spillene og nyhederne på siden. Siden har dermed to funktioner, som er tydeligt opdelt på siden. Til venstre i søjlen er hjemmesiderne for de store dyre produktioner, der også sendes på fjernsyn, radio, DAB og live-streaming. På selve siden er Barracuda-universet på nettet.

⁴ En gennemgang af de vigtigste sider og spils indhold findes i bilag 5.

Børn og Barracuda.

- En analyse af børns internetbrug og dets sociale betydning
ved Anders Larsen og Martin Duus

Spilzonen og Zjov er forholdsvis ens og mange af de muligheder der kan foretages på siderne er også det samme. Således går sminkespillet Morgengrim, Ztripspillet og Hestespillet igen på begge sider. Der er udelukkende tale om små morsomme spil i forskellige sværhedsgrader, men fælles for dem alle er at de kan styres med forholdsvis få kommandoer. Nogle af spillene, Red fede Dorrit og Rockstarz Armlægningsgame, er noget politisk ukorrekte, men det kommer sig måske af, at de begge nedstammer fra gamle radioprogrammer (henholdsvis Terkel i knibe og Rim'lig Rar, Rim'lig Rå). De fleste af spillene er nemlig det præcist modsatte (dvs. politisk korrekte), mest udpenslet i Don-Kaka spillet, der baserer sig på et gammelt arkade spil hvor man i sit rumskib skulle destruere asteroider. I denne version skal man destruere kager, skyde bolcher og undgå donuts ved blandt andet at flyve ind i gulerødder. De fleste af spillene kan udelukkende spilles af en person. Enkelte kan man vælge mellem en eller to spillere. Amigo spillet kan kun spilles af to.

Siderne på søjlen til venstre har det til fælles, at de repræsenterer hjemmesiderne for de store programmer forbundet med Barracuda Nørd, Junior, Troldspejlet, Den lyserøde Sky, Barracuda Radio, MGP og så videre. Disse sider styres af deres egne redaktioner med den virkning, at de kan stå mere alene. Alt efter programmets stil er der forskellige muligheder. Troldspejlets hjemmesider fortæller om de spil, bøger og film, der har været i programmet. Nørd fortæller om de forsøg der har været i de seneste afsnit plus streaminger af det mest spændende. Fælles for siderne er også, at de har meget tekst og ikke voldsomt megen action.

En side der falder lidt imellem de to er Orla, der både placeres under spil og på hovedsiden. Denne side er reklame for B&U afdelingens uddeling af Orla-prisen, Årets Børnebog. Desuden er der et spil, Længdepløk, hvor Orla (fra Ole Lund Kierkegaards bøger) skal skydes med kanon. Denne side forsøger at kombinere alvor med spil.

Barda og Tudefjæs er to interaktive sider, hvor børnene på tværs af nettet kan komme i kontakt med hinanden, enten gennem rollespil (Barda) eller sikker chat (Tudefjæs). For at komme ind på disse sider skal man oprette en bruger og et login.

Særligt for siden er fraværet af reklamer. Hvor de fleste hjemmesider er omklamret med reklamer er DR fuldstændig fri for dem. Dette betyder at Barracuda kan være en side, hvor børnene roligt uden frygt for et bombardement af særligt rettede reklamer mod dem kan bevæge sig ind. Det er

samtidigt muligt for DR at rette siden ind til at passe børnene til den stil, som det er ønsket, det vil eksempelvis sige at få børnene væk fra de voldsdominerede voksenspil (Foucault 2002: 228, Tufte et al. 2005: 10).

2.2 Udvalgelse af informanter

Udvalgelsen af informanter er sket ud fra flere kriterier. Vi ønskede at være så dækkende som muligt af den målgruppe, DR har udstukket til os gennem deres egne visioner: 7-12-årige fra hele landet. Vi valgte derfor, at vores information skulle stamme fra børn på en skole i København og en tilsvarende gruppe fra en skole i provinsen. Desuden valgte vi at observere og interviewe børn fra de to ender af målgruppen, det vil sige 7-årige og 12-årige for at se om der kunne være en forskel på disse to grupper.

Med henblik på at belyse de geografiske forhold har vi udvalgt en by og landskole. Byskolen (Sundpark Skole) er placeret centralt på Amager mens landskolen er placeret midt på Lolland. Områderne til disse er forskellige fra hinanden, idet landskolen ligger i tyndt befolket område, mens byskolen ligger i et tætbeholdt område. Danmark er et lille land med små afstande og derfor er det også spændende, at belyse, om der er en forskel på disse regioners børn.

Vi tog kontakt til to skoler, Sundpark Skole i København og Landskolen i Østøfte på Lolland. At det blev de to skoler, kan tilskrives, at de to skribenter er fra henholdsvis Amager og Lolland, og de to skoler var for begges vedkommende den nærmeste skole næst efter vore egne folkeskoler. Således kendte vi til skolerne og deres umiddelbare opland og vurderede dem som værende nogenlunde repræsentative for de to regioner (hovedstad og provins)

På de to skoler udvalgte vi to ens grupper bestående af 12 skoleelever og 1 lærer fra hver skole. De tolv skoleelever blev inddelt i grupper af fire der blev observeret to og to samtidig (to drenge og to piger for repræsentativitetens skyld) og derefter interviewet sammen. Vi valgte at interviewe og observere to grupper fra 2. klasse repræsenterende den yngste del af målgruppen og en gruppe fra 5. klasse repræsenterende de ældste. Dette gjorde vi mest, fordi vi regnede med at 5. klasse eleverne i højere grad ville være mere meddelsomme i deres brug af nettet generelt og hjemmesiden specifikt

end 2. klasserne. Samtidig følte vi, at 2. klasserne var mere i søgelyset hos DR Barracuda end 5. klasserne, da de jo skal bruge hjemmesiden i de kommende år. Til sidst valgte vi at interviewe en lærer fra hver af de to 2. klasser for at høre, hvilke ideer de havde om børnene og deres internet brug.

En vigtig detalje i undersøgelsen er dog, at det var nødvendigt at indhente tilladelser fra børnenes forældre. Vi sendte således en seddel hjem til tilfældigt (af klasselæreren) udvalgte forældre med nogle ekstra i reserve. Tilladelsen blev udarbejdet i samarbejde med skoleinspektørerne⁵. I den forbindelse fik vi to frafald og en enkelt tilladelse måtte indhentes telefonisk på selve dagen. For at finde frem til vores informanter skulle vi dermed gennem en gatekeeper, skolens inspektør (Bryman 2004: 519). Som repræsentant for skolen er det i inspektørens interesse, at skolen i alle henseender fremstår i det bedst mulige lys. En leder eller lærer, der ønskede det bedste frem i lyset for sin skole, kan have udvalgt sine bedste elever til undersøgelsen. Dette kan være en mulighed i dette tilfælde, da lærerne og lederne på de to skoler vidste, at vi ønskede en sammenlignende analyse af to skoler (uden at vide hvilken den anden var). Vi mener dog, at undersøgelsen ikke på nogen måde favoriserer gode elever, og analysen har da også vist, at børnenes evner, muligheder og niveau i brugen af internettet var vidt forskellige.

2.3 Visuel Observation⁶

En af vores metoder til at finde frem til vores analyseobjekt er den visuelle observation. For børn kan det være svært at tale med vildt fremmede mennesker om emner de ikke nødvendigvis føler sig hjemme i. Således ønskede vi at observere dem, uden de følte, at vi var over nakken på dem, og samtidig kunne undersøge, hvad de interesserede sig for. Vi kom derfor på den idé at videofilme børnene, mens de sad foran computeren og legede med den hjemmeside, vi havde sat os for at undersøge. Ligeledes valgte vi at sætte dem sammen to og to for at få en interaktion imellem børnene. Dette gav os et unikt syn på, hvordan børnene internt trives og drives af og med hinanden.

Vi valgte at placere børnene i det samme lokale. Således kunne vi begge være til stede og rådighed for informanterne, uden at vi samtidig skulle stå og se dem over skuldrene. Grupperne blev placeret

⁵ Sedlen sendt hjem til forældrene er vedlagt som bilag 6.

⁶ Transskriberingen findes vedlagt som bilag 3.

således, at de var uden for synsvidde af hinanden, og computerne stod i en vinkel, hvor det også var umuligt for børnene at se, hvor den anden gruppe var henne på siden. Lyden kunne de dog godt høre. En indvirkning på dette er selvfølgelig, at børnene kan kommunikere med hinanden på tværs af grupperne, hvilket også skete i flere tilfælde. Dette gav selvfølgelig anledning til, at børnene over flere omgange overhørte, hvad den anden gruppe lavede og fik idéer til at gå ind på de andre sider.

I forhold til selve observationen har vi i vores transskribering beskrevet, hvordan børnene opfører sig, hvor de er henne på siden, og selvfølgelig hvad de siger. Disse har så i kombination kunnet give os et overblik over, hvordan børnene har det. En mulig fejlkilde vil her være at en bestemt bevægelse kan have en betydning og vores tolkning kan være en anden. Vi har derfor prøvet at holde sproget så neutralt som muligt i forbindelse med beskrivelsen, således at det er kodningen, der giver bevægelserne værdi. Vi har i enkelte tilfælde, hvor vi følte at bevægelsen ude af kontekst kunne misfortolkes, valgt at beskrive med ord, hvad den i situationen betyder.

2.4 Interviews⁷

Efter den visuelle observation blev der foretaget et gruppeinterview. De to grupper, der havde været observeret samtidigt, blev samlet og interviewet sammen. Interviewene kom til at handle om børnenes forhold til siden og en refleksion over det samlede medie billede. Dette blev gjort på baggrund af de observationer, vi fysisk havde gjort os under den visuelle observation.

Interviewene blev holdt i det samme lokale som observationen, men ved et andet bord således at computerne ikke forstyrrede informanterne. Således kom der ikke nogle forstyrrende elementer i forbindelse med overgangen fra observation til interviews. Interviewene foregik i en rolig og afslappet atmosfære, så børnene kunne føle sig helt rolige med de svar, de kom med. Vi prøvede at holde ordet frit og forsøgte at få alle til at svare på spørgsmålene. Det at holde børnene samlet, gav dog ligeledes mulighed for, at de følte det pinligt at svare på bestemte spørgsmål, hvilket også kom til udtryk ved enkelte lejligheder, men overordnet set var børnene meget meddelsomme.⁸

⁷ Transskriberingen findes vedlagt som bilag 3.

⁸ Muligheden for den modsatte virkning; at de ville vise sig overfor de andre, skete også et par gange, men de gjorde det ikke i overdreven grad, og det blev ofte kommenteret af de andre børn, når de gjorde det.

Når dagen var omme med alle observationer og interviews overstået, talte vi med en lærer fra den samme 2. klasse som vi havde fået informanter fra. Med læreren foretog vi et kort interview om dennes oplevelser af børnenes omgang med nettet. Spørgsmålene her blev især gjort på baggrund af de svar og observationer, vi foretog med netop børnene fra lærerens egen klasse for lettere at kunne sammenligne. Lærerens svar er blevet sidestillet med børnenes i forbindelse med analysen da vi ikke nødvendigvis føler at læreren har forstået børnenes intentioner og oplevelser bedre, end børnene selv har givet udtryk for. Vi følte alligevel at deres observationer var interessante og gav os et udvidet indblik i børnenes brug end vi fik ved blot at tale med børnene.

2.5 Funderet teori på grænsen mellem kvantitativ og kvalitativ

Grounded theory blev introduceret som en analysestrategi af Barney Glaser og Anselm Strauss i 1967. På dansk har Carsten Rønn valgt at oversætte det til funderet teori (Hartmann 2005: 7). For nemheds skyld vil vi i dette projekt bruge denne benævnelse. Strategien er en metode til at formidle substantiel teori baseret på empiri, hvilket gør den til en overvejende induktiv metode, men har også vigtige elementer af deduktive træk i sig.

Den deduktive metode stammer fra den positivistiske tradition, der umiddelbart går ud på at opstille love og modeller, der alle er mål- og verificerbare i en eller anden form. For den deduktive metode gælder det, at der opstilles logiske hypoteser fremstillet af forskeren selv, som deduceres, undersøges og testes på indsamlede data, for at afklare om hypotesen holder. Hvis dette er tilfældet, er der opsamlet støtte til forklaringskraften af hypotesen. Selvom de fleste forskere er gået væk fra slavisk at benytte den hypotetisk-deduktive metode, bruges den ofte til disposition af rapporter og opgaver (Christensen 2007a:38, 40).

For den induktive metode forholder rækkefølgen sig modsat til den deduktive. Her indsamles data teorineutralt og kun styret af problemstillingen. Først ved analysen kan der produceres teori, hvis der kan findes en entydig sammenhæng i datamaterialet. En kritik af denne metode har været, at data betragtes som objektive og dermed bliver tingsliggjort (Christensen 2007a: 46).

Funderet teori skærer ind imellem de to metoder ved at trække på den induktive tilgang ved den første åbne analyse og derefter ved gentagende kodninger at styrke teorien deduktivt. Dette foregår

ved at analysere en lille mængde data med en åben kodning. Resultaterne af denne kodning styrkes i kategoriseringer ved afprøvning af andre datasæt. Dette kan ses som en "zigzaglignende proces (...), hvor man systematisk opsporer sandheden om virkeligheden." (Hartmann 2005: 55). Forløbet giver en interaktion mellem analyse, data og dataindsamling, der styret af særlige regler klargør den fremadskridende procedure gennem konstant sammenligning i lukkede koder med kodetræet samt dets underkategorier udviklet ved den åbne kodning (Christensen 2007a:49).

Selve kodningen starter ved en åben teorineutral refleksion over det datamateriale, der stilles til rådighed. Således er der mulighed for at udvikle en række kategorier til den senere sammenligning af materialet gennem en grundig gennemgang af de refleksioner, der gøres. Med den åbne kodning er der oprettet en række begreber, der kan søges og genfindes i det resterende datamateriale (Corbin & Strauss 1998:105). Vi ønsker at anvende en kombineret tilgang, hvorfor en mere systematisk form for kodning kan give et skarpere billede af det samlede datamateriale. Herved kommer man også væk fra den fare, der er ved at lade den åbne kodning brede sig ud af nogen form for organisering. Ved at indlede med en åben kodning undgås mekanikken i den lukkede kodning, og der kan udvikles nye teorier. Den systematiske kodning skal dog give mulighed for at udvikle eller afkræfte de begreber, der fandtes ved den indledende åbne kodning ved en gentagen sammenligning af materialet og koderne (Christensen 2007b:12).

Efter den systematiske kodning skal man prøve at finde frem til hele omdrejningspunktet for opgaven ved en såkaldt aksekodning, hvor man fremanalyserer sammenhænge mellem de forskellige kategorier og begreber. Der søges efter relationer mellem forudsætninger, fænomener, handlinger og konsekvenser (Christensen 2007:54). I processen kan man opdage huller som man så udfylder gennem ny kodning for at finde belæg for sine argumenter. Dette kan gøres indtil der ikke kommer mere information ud af kodningen (Corbin & Strauss 1998:136).

2.5.1 Programmet Sleggja

Vi har kodet vores transskriptioner både af interviews samt vores videoer i programmet Sleggja 2a⁹, som er et program, der fungerer som en overbygning til word. Programmet er specielt udviklet til brug af kvalitativ analyse. Ved at anvende dette program til kodning øges også validiteten for vores opgave via kodeudtræk. I vores åbne kodning har vi, så vidt det er muligt, prøvet at være så neutrale som mulige. Derefter har vi kodet systematisk, men fortsat været åbne for mulige ændringer. Programmet har den store fordel, at man løbende kan ændre i sit kodetræ som kodningen skrider frem, så man ikke behøver at lægge sig fast på noget fra start, men løbende kan udvikle og præcisere sin analyse med underbegreber yderligere. Derfor er det muligt at lave nye åbne kodninger og ændre sit kodetræ igen. Sleggja har også den store fordel, at man senere i analysen kan hente belæg ind til de konklusioner, der drages i analysen ved at lave et udtræk. Programmet rummer også en kvantitativ dimension, hvor det er muligt danne oversigter i tabelform over kodeforekomster. Denne metode er ikke nødvendigvis så god til selve analysen, men kan være god til løbende at give overblik i kodningen samt supplere de kvalitative data med et sæt af kvantitative data, der kan formidle forekomsten af de mest essentielle kategorier.

3.0 Teori

Samfundet har med internettet gennemgået en udvikling, der kan være svær at beskrive. I det følgende afsnit vil vi prøve med forskellige teoretikers ord at beskrive, hvilke grundlæggende elementer, der er i den nye samfundsorden. Disse teorier vil derefter løbende blive inddraget i vores analyse. Den umiddelbare påvirkning fra hjemmet er til en hvis grad udvasket i en mere generel påvirkning fra samfundets mange institutioner. Dette giver anledning til at tro, at samfundet er inddelt i grupper med et eget internt hierarki, således at det moderne samfund har frembragt nye livsformer, som er fundamentalt anderledes fra det traditionelle samfund. Der er grundlæggende tale om to forandringer i samfundet, *ekstensionalitet* og *intensionalitet*¹⁰. Førstnævnte er institutioners forandring og disse ændringers geografiske omfang som følge af globale påvirkninger, mens intensionalitet beskriver intensiteten af den forandringsproces, der har konsekvens for identitet,

⁹ Det endelige kodetræ er vedlagt som bilag 1. Kodeudtræk findes vedlagt som bilag 2.

¹⁰ Giddens bruger disse begreber om grundelementerne i samfundsudviklingen

personlighed og hverdagsliv (Giddens 1994:12, Giddens 1991:32). Dette medfører at der skal en helt ny metode til at observere de sociale relationer personer imellem.

3.1 Socialisering

Lige fra den spæde start af livet starter overføringen af samfundsmæssige strukturer, hvilket kaldes socialisering, som er med til at forme barnets person og fremtid. I et lille samfund vil denne overførelse primært ske gennem familiens opdragelse. I større samfund som for eksempel storbyen vil overføringen ske, igennem mere komplekse processer så som ubevidste eller indirekte påvirkninger fra institutioner, venner og en overeksponering af medier. Hvilke træk der fremmes og hæmmes i denne socialiseringsproces, afhænger af de samfundsmæssige forhold herunder teknologiske og kulturelle forhold.

I socialiseringsprocessen skelner man traditionelt mellem to former for socialisering, henholdsvis den primære og den sekundære. Den primære er den første og måske mest dybtgående påvirkning, som individet modtager. Disse påvirkninger stammer hovedsageligt fra familien, som blandt andet indebærer omsorg, opdragelse og forståelse af verden. En anden vigtig parameter er den måde familien lever på, som igen afspejler sig i det samfund familien lever. Den sekundære socialisering er den anden og typisk senere påvirkning, som individet modtager gennem samfundet som eksempelvis internet, tv og radio samt staten og dens institutioner (Jerlang og Jerlang, 2001:361f). Det kan diskuteres, hvorvidt disse socialiseringer er uafhængige af hinanden, da børn nu til dags påvirkes af medier lige fra den spæde start af deres liv og bruger meget tid i de offentlige institutioner såsom skole og børnehaver. Man kan derfor foranlediges til at tro, at der er tale om en dobbelt socialisering, da det er svært at skille den primære og sekundære ad i det moderne samfund. I forbindelse med den primære socialisering kan der skimtes fire familietyper: Den *rolige*, der ikke bekymrer sig om regler for mediebrug. Den *beskyttende*, der sætter regler for brugen af computer og internet. Den *demokratiske*, der diskuterer brugen af nettet, men ikke som sådan har regler. Den *forenende*, der bruger nettet i fællesskab, både for at lære sammen men også for at overvåge børnene (Tufte et al 2005: 128f).

Bourdieu mener, at folks tanker og handlinger afhænger af den enkeltes tanke og handlingsdispositioner og smagspræferencer. Den position, man har i det sociale hierarki, giver også en særlig tendens til handling. Det er derfor både en bestemt mentalitet udviklet af den tidlige socialisering og en bestemt social placering, der er afgørende for den enkeltes præferencer, om man for eksempel foretrækker at bruge Internettet eller i stedet prioritere at se vennerne. Individets samfundsmæssige position bestemmes af de fordele, man er i besiddelse af i forhold til andre. Til at beskrive og undersøge disse fordele introducerer Bourdieu et kapital-begreb, der er bredere end det gængse økonomiske og materielle kapitalbegreb. Det økonomiske betegner kun én af de i alt fire former for kapital, som Bourdieu opregner. De andre former kalder Bourdieu for social kapital, kulturel kapital og symbolsk kapital (Järvinen 2000: 349)

Den økonomiske kapital henviser til materielle besiddelser, det er de goder, man normalt siger, er penge værd. Den kulturelle kapital henviser til graden af erhvervet uddannelse og i bredere forstand dannelse eksempelvis målt på universitetsgrader eller en mere internaliseret måde at opføre sig affekteret på. Til den kulturelle kapital hører også de kulturelle statusobjekter, f.eks. bøger og møbler, som den enkelte har erhvervet sig. Den sociale kapital er udtryk for familiære relationer eller sociale netværk i det hele taget. Det er den sociale kapital, der før i tiden kunne siges at være årsag, til at man var i den samme beskæftigelses gren så mange slægtled i træk. Den symbolske kapital betegner den anseelse og prestige, den enkelte får, ved besiddelse af de tre andre kapitalformer (Järvinen 2000: 349).

I det sociale rum forstået som en abstrakt model af samfundet har hvert individ og hver gruppe en bestemt position, der er bestemt ud fra den særlige sammensætning af kapital, det/den er i besiddelse af. Positionen er afgørende for individets muligheder, valg og ønsker.

Begrebet habitus er defineret ved de systemer, der ligger til grund for ens verdensanskuelse: Måden man reagerer på i ens daglige handlinger. Det er den enkeltes tendens til at tænke og handle på en bestemt måde. Habitus er grundlaget for den måde, man anskuer verden på, og er udtryk for hvilke værdier, der tillægges denne verden og retningsgivende for, hvorledes man reagerer i en given situation. (Jerlang og Jerlang, 2001:365).

Habitus er ikke statisk, men netop varig i den forstand, at individet via sin habitus (anskuelser, bedømmelser og motiver) vil have tendens til at træffe bestemte valg gennem hvilke, habitus så reproduceres og konsolideres. Sagt på en anden måde er habitus på den ene side en perceptionsmekanisme og værdisættelses-skema som er i stand til at afkode signaler hos mennesker (Jerlang og Jerlang, 2001:369). På den anden side er habitus også styrende for de signaler, den enkelte afsender. Når mennesker fra forskellige dele af verden har forskellig gestikulation, når de taler, skyldes det i høj grad habitus.

Habitus er derfor en generativ størrelse, der omsætter de indre karakteristika med de relationelle omgivelser i en position til en samlet livsstil sat sammen af personvalg, valg af goder og valg af praktikker (Järvinen 2000: 350). På den måde kan man sige, at en del af habitus simpelthen er ens smag, og at habitus spiller sammen med ens kapital inden for et specifikt felt, for at frembringe en bestemt praksis og dermed forudbestemmer en stil (Jerlang og Jerlang, 2001:369). Habitus definerer individets position i forhold til andre grupper. Habitus har den særlige egenskab, at den i sammenspillet med ens kapital både er afgørende for, hvor man placerer sig i det sociale rum og samtidig afgøres af netop denne placering. Den enkeltes handlinger er altid præget af kampen om kapital, og denne kamp er styret af ens habitus og ens feltmæssige positioner. Dette sker både bevidst og ubevidst. Således er vores præferencer ikke et spørgsmål om individuelle egenskaber eller om subjektive valg, men bygger på alle leder og kanter af samfundsmæssige oplevelser (Järvinen 2000: 355).

Tvivl og tillid er ifølge Giddens også begreber som vil påvirke, hvordan vi vælger livsstil, så her skal ekspertsystemerne bringes på banen. Til dagligt tænker man ikke over, hvor mange ekspertsystemer man egentlig benytter sig af, man tænder bare for radioen uden at tænke over den store vidensmængde, der ligger bag, det er først, når bilen eller computeren ikke vil køre mere, at det går op for en, hvor avanceret teknologi man bruger. Da man ikke kan tilegne sig indsigt i, hvordan alle disse mange ekspertsystemer fungerer, er man nødt til forlade sig på, at de virker på betryggende vis. Giddens har den opfattelse, at tilliden har en afgørende faktor for, om man overhovedet kan eksistere i vores senmodernitet. Denne tillid bliver allerede skabt i de første leveår af barnets liv, tilliden opstår ved, at barnet får oplevelsen af varme, trykke og omgivende personer (Jacobsen 1998: 50). Ifølge Giddens er den mængde af fundamental tillid, man har med sig altså afgørende for, hvor godt man klarer sig i modernitetens bestandige forandring. Vi kan altså

sammenligne tillid med en slags modstandskraft (Giddens 1991:14): I den henseende er tillid af fundamental betydning for det beskyttende hylster, som skærmer selvet, når det kommer i berøring med hverdagens virkelighed. Vi kan altså sige, at moderniteten på flere måder er blevet en risikokultur - hvor længe kan man blive på karrusellen uden at falde af den (Giddens 1994: 84-86, 109). Samfundet er i gang med at blive bipolariseret imellem nettet og selvet. Alle elsker de nye spændende ting (nettet) uden at vide, hvad de gør og betyder for samfundet (Castells 1996: 3) I de senere år er der kommet en større tiltrækning fra internettets side, og nogle forældre har udtrykt frygt i den forbindelse for børnenes sikkerhed. Den største fare er dog i høj grad fra reklamernes side, men undersøgelser viser at børn let genkender og forstår reklamernes mål og derved undgår at blive alt for påvirkede af dem (Tufte et al 2005: 124f, 129).

Den kuffert, børnene har med sig fra deres tidlige liv, er en grundlæggende faktor i de valg, der bliver foretaget i forbindelse med sociale processer. Den tillid til abstrakte systemer og andre mennesker, børnene har udviklet gennem den dobbelte socialisering, er sammenholdt med de kapitalfordelinger børnene har skabt imellem sig, med til at påvirke deres smag og individuelle valg. For at forstå valgene er det nødvendigt at kortlægge deres sociale relationer og dermed udlede deres præferencer.

3.2 Udvikling af de sociale relationer

Adskillelsen af tid og rum er et af de første elementer som kendetegner det moderne samfund. Før i tiden foregik den sociale interaktion på samme tid og sted, hvor landsbyen og hjemmet udgjorde det centrale omdrejningspunkt. Nu er det muligt at være bosat langt fra familien, arbejde osv. og stadig være i kontakt med hinanden. Her har teknologien nedbrudt tidligere rum og udvidet vores verden. Vi kan derved befinde os i samme rum, uden det behøver at være samme sted (Kaspersen 2001: 122). Internettet er et tydeligt eksempel på, at man ikke længere er afhængig af stedet. Mulighederne er mange på nettet. Man kan kommunikere med andre over det, se udsendelser, høre musik og blive underholdt af spil, når det passer ind i en travl hverdag hos familien og på arbejdet. For at en moderne virksomhed kan fungere og overleve, bliver den nød til at kunne tilpasse sig mange menneskers handling selvom de er adskilt både i tid og rum. Udbygningen af DR på nettet er et tydeligt eksempel på, at de har prøvet at indordne sig efter det moderne samfund.

I takt med at der sker en ny tids- og rums-opfattelse påvirkes de sociale relationer som før var forankret i det lokale, og hvor man talte ansigt til ansigt med hinanden. Giddens udtaler, at de sociale relationer så at sige fravristes hverdagslivet og bliver overført til abstrakte systemer, som han betegner som udlejring (Giddens 1994:26). For at denne udlejring er mulig, skelner Giddens mellem to udlejnings mekanismer ekspertsystemer og symbolske tegn tilsammen kaldes de abstrakte systemer (Kaspersen 2001:123). Symbolske tegn kan for eksempel være penge som fungerer som et kreditmiddel, hvor man uden videre kan overføre penge over nettet uden at se modtageren.

Ekspertsystemer omgiver os overalt. En computer består af mange ekspertsystemer, som man ikke har indsigt i og muliggør nye måder at kommunikere på. Derved er ekspertsystemer også med til at flytte sociale relationer fra en kontekst til en anden (Kaspersen 2001:124).

Det er blevet sagt i flere omgange, at nettet og de muligheder, det giver, er med til at bringe mennesker længere fra hinanden. Anledningen til at føle sådan er åbenlys. Jo flere timer mennesker bruger uden at være fysisk i forbindelse med andre, desto mindre tid vil der være til at socialisere. Det kan der selvfølgelig være noget om, men samtidig åbner nettet op for at socialisere gennem computernetværket. Undersøgelser har dog modbevist dette. De viser, at mennesker, der er alene online er det også offline (Baym 1998: 37). Således er de, der alligevel ikke kan skabe social kontakt ude i verden, alene på nettet. Hvis de hypotetisk set bruger mindre tid på nettet, vil de ikke bruge tiden på at skabe kontakt med andre, men på aktiviteter, der ikke vil bringe dem nærmere en social status. Mennesker med stor social aktivitet vil derimod kunne udvikle deres sociale egenskaber ved at bruge nettet til denne form for kontakt.

Der er dog farer ved denne form for kontakt. Computernetværksgrupper er ofte homogene grupper og behøver derfor ikke i samme grad tage stilling til de problemer, der er for hverdagslivet med at skulle tilpasse sig andres ønsker (Baym 1998: 60). I online sammenhænge har folk ofte de samme ønsker og kan undlade at tilpasse sig ved at deltage i grupper, der udelukkende passer ind i deres egen jargon. Dette kan på den måde være med til at gøre folk mindre tilbøjelige til at søge kontakt med andre, der ikke tilhører samme gruppering. Der er dog også en anden side af denne sag. Hvor de derhjemme har mange aktiviteter at tage sig til eller pligter at forholde sig til, kan de på nettet være frie til at gøre som de lyster (Baym 1998: 54).

Børn og Barracuda.

- En analyse af børns internetbrug og dets sociale betydning
ved Anders Larsen og Martin Duus

Internettets åbning af tid og rum for størstedelen af alle mennesker har gjort det muligt at skabe en socialdimension uden at møde mennesker. Undersøgelser viser, at de personer, der bruger nettet til ensomme aktiviteter og derved kommer i mindre kontakt med det omgivende samfund, alligevel ville have været ensomme, da de uden computeren ville have fundet en anden aktivitet, der kunne holde dem fra resten af det omgivende samfund. Således kan internettet ses som en katalysator for oprettelsen af nye netværk, måske endda på tværs af de gængse sociale lag. Dette har herved en indvirkning på skabelsen af nye identiteter.

3.3 Livsstil i en ny verden

”Verden har hastværk og den nærmer sig sin afslutning”

- Wulfstan, Ærkebiskop af York 1014¹¹

Som en del af identiteten mener den franske sociolog Jean-Francois Lyotard at det tyvende århundrede var præget af ’de store fortællinger’. I *La condition postmoderne* argumenterer han for, at de klassiske kollektivt identitetsskabende ideologier og tankesæt som de monoteistiske religioner, Freuds psykoanalyse og Marx’ historiske materialisme, er afgået ved døden. Således er der ikke længere en bred fælles mulighed for at skabe en identifikation, og individet er efterladt til for sig selv, på godt og ondt, at skrive sin egen historie, danne en identitet og finde sit kollektive tilhørsforhold. Det er således ikke længere muligt at lade sit klassesilhørsforhold være gældende for sin identitetsdannelse. Der er skabt en række nye tendenser og plurale retninger, hvorfra menneskets udvikling kan ske.

For den tyske sociolog Zygmunt Bauman gælder det i hans bog, *Life in Fragments*, også for postmoderniteten, at den er punktet hvor den moderne opløsning af bundne identiteter når sin fuldstændiggørelse: Det er nu alt for let at vælge en identitet, men ikke lettere at holde fast i den. For Bauman og i mindre grad Lyotard er friheden centralt placeret i forståelsen af postmoderniteten. Denne frihed, som individet nærmest er dømt til, medfører en rodløshed, der kan minde om den evige turist i livet. Intet der har været, binder det, som er, mens det som er, blot har et svagt begreb om fremtiden.

¹¹ Citeret af A. Giddens i *En løbsk verden* (1999)

Den britiske sociolog Anthony Giddens er ikke enig i den forestilling om, at mennesket er gået fra moderniteten og over til post-moderniteten. Han ser blot de samme udviklinger som Lyotard i et andet lys. For ham er der blot tale om diskontinuitet i moderniteten. De historiefortællinger, som Lyotard har set, er gået forbi med stor hastighed, at mennesket ikke har kunnet nå at omstille sig til dem. Således er tiden ikke gået videre fra moderniteten, men fanget i den og dens gentagne teknologiske og samfundsmæssige omvæltninger. Alligevel er Giddens ikke markant uenig med Lyotard. Han mener, at mennesket er ramt af det utal af muligheder, der med globaliseringens mange nuancer og manifestationer er dukket op for os alle. At leve i denne nye tid indebærer derfor også, at traditioner og sædvaner ikke længere nedarves og dermed heller ikke bestemmer vores normer eller måde at handle på (Giddens 1994: 13).

Dermed bliver det op til den enkelte at skulle tilpasse sig ændringerne. Bauman ser, at befolkningen deler sig op i to hovedgrupper af idealtyper: Turister og vagabonder. Turisterne er dem, der genkender tidens udfordringer og muligheder og bruger dem til endeløshed, som var de nærmest tvunget til det, mens vagabonderne ikke udnytter tidens hjælpemidler, oftest fordi de ikke kan, men i mange tilfælde fordi de er imod disse udfordringer (Bauman 1998: 85).

Øget refleksivitet kendetegner også moderniteten, dvs. man stiller spørgsmål til den verden, man lever i. Giddens skelner mellem to typer refleksivitet: Den ene er, når vi handler, foretager vi konstant handlingsregulering, den anden er særegen ved det moderne samfund, hvor refleksiviteten både foregår på personligt og institutionelt niveau. Denne refleksivitet har stor betydning for de moderne systemer og sociale organisationsformer (Kaspersen 2004:125). Traditionelle normer og værdier er på vej væk til fordel for den videnskabelige og rationelle indsigt. Spørgsmålet som Giddens rejser, kan man så tage denne nye viden for gode varer?, vi tror jo at den øgede refleksivitet gør os i stand til at være klar over, hvor man hele tiden er på vej hen. Ekspertter fortæller os, hvad der er sundt, og psykologer om hvordan vi bliver lykkelige, men nogle gange er disse ekspertudsagn også modstridende, derfor bliver selvet selv nødt til at bestemme sin egen vej.

På baggrund af det senmoderne samfund søger selvidentiteten mod refleksivt organiseret stræben, forstået således, at man hele tiden reviderer de mange valgmuligheder man har. Her åbner sig et nyt begreb nemlig livsstil. Jo mere tradition mister sit præg dvs. det lokale bliver mere og mere blandet med det globale, desto mere tvinges individerne til at træffe valg om livsstil blandt mange

forskellige muligheder (Giddens 1991: 14). Der skal dog tilføjes det, som Giddens kalder for rumliggørelse¹² som påpeger, at varer og tjenesteydelser produceres til et marked og på den måde danner standardiserede påvirkninger, for eksempel nytidens mode. Den sociale åbenhed, der er opstået og pluraliseringen af vores levevis, har sat øget fokus på vores livsstilvalg af selvidentiteten og daglig aktivitet i hvordan vi skal skabe os selv.

Det er udviklingen af sproget, der er med til at udvikle identiteten. Gennem medier og tale kan der findes ligheder med andre og forskelligheder fra det andet (Gripsrud 2002: 7). Der har massemedier været effektfulde til at skabe en fælles identitet. I Danmark har vi haft Statsradiofonien, siden hen DR, til at påvirke os med en fælles ide om det at være dansk og det at opleve et fællesskab. Det nuværende mediebillede er mere komplekst. Med internet og satellitkanaler er der et bombardement af muligheder for at skabe identifikation, men også de samme muligheder for at blive fortabt i masserne og derved komme ud af kontakt med sit selv (Gripsrud 2002: 9). Påvirkninger, som berører selvet i vores intentionalitetsproces, der angår de personlige valg, vi fortager i vores hverdag i forsøget på at skabe og genskabe vores selvidentitet, er mange. Som beskrevet har vores samfund ændret karakter og det påvirker individet lige fra fødselen, men Giddens understreger dog: ”*At selvet ikke er et passivt væsen bestemt af ydre forhold. Når individerne skaber deres selvidentitet... bidrager de til og fremmer direkte sociale forandringer, som er globale i deres konsekvenser og implikationer.*” (Kaspersen 2001: 147)

Kobler man dette til internettet kan der anes en større mulighed for unge individer til at skabe deres egen identitet ved hjælp af internettet. På samme tid kan det også ses som en afsøgning af fællesskaber efter klassekulturens sammenbrud. De unge har et utal af valgmuligheder med globaliseringen. En lang række tager denne mulighed og udvikler sig gennem internettet til en ny form for turist, der ikke rejser fysisk, men ved hjælp af en skærm, et tastatur og en telefonlinje. Andre kan tænkes at køre sig ned i et hul og gøre det umuligt for sig selv at udvide sin egen personlige horisont. En helt tredje gruppe bliver fortabt og udvikler en zappe-mentalitet¹³. For at få et dybere indblik i børnenes internetbrug, må man også se på gruppens sammensætning og de dynamikker, der får den til at hænge sammen.

¹² Giddens bruger udtrykket commodification

¹³ Dette skal forstås som en mentalitet der gør at man springer lynhurtigt fra et til andet. Enten fordi man keder sig eller fordi man har travlt. En ting er fælles for alle zappere. Der skal ikke meget til før man mister koncentrationen på det man har gang i.

3.4 Dynamik i gruppen

Positioneringen i samfundet sker ved at skabe en særlig status i forhold til andre grupper. Personer med ens præferencer samler sig i grupper der udfordrer hinanden på stil, status og om at være med på beatet. Således ønsker grupperne at vise præcis, hvordan de kan udnytte de muligheder det moderne samfund giver os, eksempelvis internettet.

En vigtig del af nettets betydning kan findes tilbage i de tidlige undersøgelser af massemedier under 2. Verdenskrig. Disse undersøgelser blev i sagens natur ikke gjort om og af nettet, men af datidens store medier radioen, avisen og den lille opkomling fjernsynet. Op til denne tid havde en bestemt teori været fremherskende; nålestiksteorien, der i alt sin enkelthed gik ud på, at massemediernes netop var dette, fordi de havde evnen til at virke som om, de lige var noget for enhver. Netop som et nålestik i massen. Harold Lasswell og Paul Lazarsfeld, der er to af koryfæerne inden for samfunds- og medievidenskabelig forskning af kommunikationens virkninger på befolkningen, gjorde op med denne teori (Lowery og DeFleur 1995: 90). Som allerede påvist i dyre og stammesamfund, viste deres undersøgelser, at enhver gruppe er inddelt i et sæt af roller, som hver især har en nødvendig funktion for gruppens overlevelse (Lasswell 1972: 119). For udvikling af gruppen er en af de vigtigste roller spejderen, der undersøger omegnen for alt, hvad der er nyt, og rapporterer tilbage til resten af gruppen. Denne rolle har ikke nødvendigvis nogen magt i gruppen, da der rapporteres på alt. De har ofte et bredt socialt netværk uden for gruppen, men ikke nogen stærk støtte indenfor (Tufte et al. 2005: 48). I gruppen sker herefter en interessant udvikling. En gruppe af meningsdannere samles og definerer godt og skidt i spejdernes afrapporteringer. Dette two-step flow, som for medieudbydere i 1950'erne var et scoop til fremtidig markedsføring, kan også føres til vores tid som forklaring på fænomener (Lazarsfeld 1968: 151). Grupperne er i dag anderledes og kan findes på tværs af globaliseringens baner på grund af de muligheder, internettet blandt andet har skabt ved at ophæve grænserne for hvem og hvordan man kan komme i kontakt. Det viser sig dog, at der for børn fortsat er en høj grad af personlig kommunikation imellem meningsdannerne, mens spejderne i langt mindre grad kommunikerer personligt (Tufte et al. 2005: 54).

Flemming Hansen ser, at grupperne er opdelt i fire undergrupper. Den mindste gruppe er spejderne/innovatorerne på bare 3%. En meget vigtig gruppe er de tidligt tilpassede der svarer til 13%. I denne gruppe er meningsdannerne næsten altid. Majoriteten, på cirka 68%, er massen og gør i de fleste tilfælde, hvad meningsdannerne siger. De resterende 16% er efternølerne, der er de sidste til at tage noget op men gør det altid i sidste ende, hvis resten af gruppen er med på det (Tufte et al. 2005: 42). Det viser sig i forbindelse med undersøgelsen af børn at rollen som meningsdanner og spejder skifter imellem gruppens medlemmer alt efter, hvilke produkter der er tale om (Tufte et al. 2005: 51).

En række andre roller kan også anes i grupperne om end hverken Lasswell eller Lazarsfeld gør særligt meget ud af dem. Disse kan med Baumans begreber defineres som turisterne og vagabonderne og går på tværs af de andre nævnte roller. Turisterne er dem der med kyshånd og ihærdighed tager imod meningsdannerens opfordringer og afprøver alle de nye muligheder. Vagabonderne derimod går ikke med samme hast til opgaven med at få udbredt en tanke eller idé. Efter meningsdannerens beslutninger er der for dem to valg: At acceptere forandringer eller gå ud til en ny gruppe. Det som Bauman kalder at rejse af nød (Bauman 1998: 90f). Turisterne er kendetegnet ved tre grundlæggende egenskaber. De har den kulturelle kapital til at opdage mulighederne i udviklingen; de har de teknologiske forudsætninger til at kunne udnytte de muligheder og de tør prøve dem. Hvis man mangler blot en af de tre egenskaber, bevæger man sig imod at være en vagabond, om end der er en lang række af mellemstationer, og det er ligeledes sjældent at se en person, der fuldstændigt besidder (eller det modsatte) de tre egenskaber (Bauman 1998: 88, 93, Järvinen 2000: 349). Spejderne i gruppen er næsten altid i høj grad turister, men for gruppens udvikling og status i samfundet er det langt vigtigere at undersøge, hvad meningsdannerne er. Hvis de er fuldblods turister, er der stor sandsynlighed for, at gruppen udvikler sig i takt med eller hurtigere end resten af samfundet. Hvis de er vagabonder, kan gruppen risikere at falde tilbage (Tufte et al. 2005: 48).

Den sociale virkelighedsverden er ikke et ensartet område, men snarere en række uafhængige udsnit med hver sin måde at fungere på. Man kan sige, at et felt er den sammenhæng eller den kontekst, hvor en fordel regnes for at være en relevant fordel. I de enkelte felter kappes feltets aktører om at have mest kapital og dermed den højeste position. I de enkelte felter vil en særlig sammensætning

af feltspecifikke versioner af de tre grundlæggende kapitalformer give mere symbolsk kapital end andre og af samme grund også tilstræbes af deltagerne i dette felt (Järvinen 2000: 357).

Felter er ikke indbyrdes udelukkede og kan altså overlape hinanden. Et felt fungerer i kraft af de medvirkendes accept af de gældende (spille)regler indenfor feltet, og de bedst tilpassede indenfor et felt dominerer de dårligere tilpassede. De etablerede i et felt vil ofte forsvare deres egen position ved at kæmpe for feltets opretholdelse, mens de utilpassede normalt vil forsøge at ændre eller modificere de gældende regler. I og med der kæmpes i feltet, anerkendes det samtidigt, at feltet er værd at kæmpe for. Kampene giver Bourdieus feltbegreb et vis aspekt af foranderlighed. En aktør kan i princippet ændre position og tilegne sig en anderledes relativ kapitalsammensætning.

Individets placeringer i forskellige sociale felter spiller en afgørende rolle for vedkommendes præferencer, dvs. hvad man kan lide, og hvordan det kommer til udtryk i ens måde at leve på, for den enkeltes smag og stil vil være præget af kampen om kapital, først og fremmest akkumulation af symbolsk kapital (Bourdieu og Wacquant, 2002:45, Järvinen 2000: 355). Bourdieu mener samtidig, at vi hver især har nogle bestemte måder at tænke og orientere os på - en bestemt mentalitet, som også er afgørende for vores smag og stil.

De sociale felter kan ses som værende de grupper, som mennesker indgår i. Grupperne hænger sammen for at kunne træffe beslutninger om smag og stil og således udbrede denne gruppes mening og betydning til resten af samfundet. De enkelte medlemmer af gruppen kæmper en intern kamp om at være meningsdannere, om end visse elementer har anerkendt, at nogle er mere betydningsfulde end andre. Nogle af disse kampe kan være så hårde, at enkelte personer flytter ud af gruppen og indtager andre (og måske bedre) positioner i andre grupperinger og felter. Vi vil nu gå videre med en analyse af vores materiale. Her vil vi søge at finde de grundlæggende forudsætninger, påvirkninger og sociale sammensætninger, der har indvirkning på børnenes samarbejde.

4.0 Analyse

For at forstå hvilke konsekvenser børns omgang med nettet medfører, har vi valgt at belyse DR's hjemmeside Barracuda. Udvalget af hjemmesider, børn bruger, er omfangsrigt, men vi synes at netop DR's hjemmeside er et oplagt valg, da deres hjemmeside rummer stort set alle de muligheder, der findes for børn på nettet så som spil, chat, film, digital radio/musik samt information. Ved at se hvordan børnene har brugt siden og ved hjælp af interviews fra deres livsverden vil vi prøve at

analysere os frem til hvordan det påvirker dem og muligvis hvilke effekter de kan have på moderne samfund.

Ud fra det indsamlede materiale og bearbejdningen af det, er der fremkommet tydelige emner, som alle har konsekvenser i den ene eller den anden udstrækning for samfundet. Teorien er som tidligere antydte fremkommet i vores proces med kodningen. Vi har observeret nogle sammenhænge som har udviklet vores teori afsnit, som vi nu vil prøve at analysere. Analysen vil starte med at se, hvordan den sociale udvikling opbygges gennem primær socialisering, akkumulation af kapitaler og opbygningen af habitus. Dette leder os hen til, hvilket felt vi befinder os i, samt hvilken rolle den enkelte spiller. Rollerne påvirker de interne relationer der er børnene imellem, men udviklingen af relationerne sker også i takt med tiden. Herfra kan der sluttes en cirkel til etableringen af identiteten hos den enkelte.

Som led i en aksekodning fandt vi frem til et overordnet fænomen, der i særlig grad går igen i alle kodningerne. Dette fænomen er de sociale interaktioner børn imellem, både med og uden computer og på nettet. Selve fænomenet kan deles op i nogle mindre fænomener (inspiration, internetbrug og samvær), der peger på de forskellige aspekter af den sociale interaktion, samt to fænomener (forældrekontrol og rolle), der støtter op omkring dette samlede fænomen. Bilag 8 viser hvordan vi har udviklet vores kategorier og begreber og opstiller en model for analysen.

4.1 Introduktion til analyse

Den sociale aktivitet er påvirket hjemmefra. For at forstå børnenes sociale samvær er det nødvendigt at genkende de aspekter, der er med hjemmefra. Børnene har for manges vedkommende på den ene eller den anden måde fået en linje udstukket. Primær socialisering er en af de grundlæggende normer for børn som på sigt skaber dem og som også skaber og påvirker samfundet. En af de vigtigste måder at give en primær socialisering på, er ved at opstille regler for børnene i deres brug af medier.

Børnene siger: ”IntB: Og I chatter heller ikke, Inf3: Nej vi må ikke chatte”¹⁴, ”Inf1: Nogen gange siger min mor og far nu har du næsten siddet der to timer skal du ikke ud og lege”¹⁵. Som det kan ses, er reglerne især bygget op omkring brugen af bestemte sider (chat og vold) og omfanget af forbruget (tidsmæssige regler). Det er dog ikke alle, der har fået regler hjemmefra, hvilket tydeligt kan ses på de svar, vi fik tilbage ved udspørgningen af klasserne.¹⁶ Også dette understøttes af svar under interviewene: ”IntA: Jeres forældre siger de noget, om hvordan i må bruge nettet, Inf3: Nej, Inf1: Nej jeg går op og spiller et eller andet. De gider ikke”¹⁷.

Dette kan, sammenholdt med vores tidligere nævnte formodning om, at der sker en dobbelt socialisering af børnene, føre til den tro, at påvirkningen i større omfang end tidligere er blevet spredt ud over samfundet og ikke kun primært til forældrene. Man kan nærmest gisne om, at forældrene har givet fortabt og overladt socialiseringen til ældre børn: ”IntB: Er det fordi de ikke gider at høre om det, Inf2: Min mor er ligeglad”¹⁸, ”Inf2: Nogle gange må jeg ikke se fjernsyn, mens jeg spiller computer, men så gør jeg det alligevel”¹⁹, ”Inf1: Engang da jeg var mindre, så jeg min storebror gå ind på internettet, og det ville jeg også gerne prøve”²⁰.

Det foregående afsnit viste, hvordan børnene på forskellige måder er påvirket, inden de kommer frem til at udføre de sociale interaktioner. De følgende afsnit vil vi analytisk gøre rede for de forskellige manifestationer, der findes for den sociale ageren børnene imellem. Vi vil inddele afsnittene efter de fænomener, vi nævnte tidligere, og deres konsekvenser samt de strategier, der kunne påvirke fænomenet og til sidst støtte op omkring dem.

4.2 Inspiration

En del af børnenes interaktion manifesterer sig gennem den inspiration, de har fået. Inspirationen gør sig gældende ved at vise, hvordan børnene falder til i gruppen, og derved hvordan de arbejder og er sammen. Den kan komme forskellige steder fra og komme udtryk i forskellig grad. En del af

¹⁴ §Int2.1Land#151-152

¹⁵ §Int2.2Sund#276

¹⁶ Et skema med svarfordelingen på spørgsmålene ses på Bilag 4.

¹⁷ §Int2.1Land#153-155

¹⁸ §Int2.1Land#176-177

¹⁹ §Int5.2Land#80

²⁰ §Int2.1Sund#189

inspirationen kan findes i udviklingen af kapital. Som Bourdieu har beskrevet, kommer præferencer som et udtryk for denne kapital, og inspirationen kan kun komme i forbindelse med disse præferencer. Vi så i forrige afsnit, hvordan børnene har en slags bagage med hjemmefra, der kan ses som en del af de præferencer, de har. De sociale felter er samtidig en plads for indbyrdes udveksling og kamp om kapital. Ved hjælp af de kapitaler børnene har med sig samles deres habitus som afgør, hvilken præferencer der hører til en samlet livsstil. Dette medfører at børnene har forskellige inspirations kilder.

Nogle børn er opdraget hjemmefra og får ligeledes deres inspiration den vej fra. For dem er det forældrene, der er genstand for inspirationen. Som et af børnene forklarer: *"Inf4: Nej, så siger min mor, at vi bare skal se genudsendelsen og vil ikke lade mig se det inde på internettet"*²¹

Denne form for inspiration kan for børnene virke lettere påtvunget: *"Inf2: Altså mine forældre har installeret sådan et program, det er meget avanceret jeg kan ikke gå ind på alle hjemmesider"*²²

Forudsætningen for at forældrene kan påvirke børnene er, at de er sammen. Forældrene skal interessere sig for børnenes ve og vel og samtidig på den ene eller den anden måde være med til at styre barnet. Det giver sig blandt andet til udtryk i Tufes familietyper, hvor de beskyttende, demokratiske og forenende familier alle i forskellig grad og med forskellige midler regulerer internetbrugen. En af vores informanter fortæller: *"Inf4: Jeg fortæller nogen gange, hvad jeg har lavet derinde, men de er ligeglade"*²³, *"Inf4: Jeg vil bare ikke fortælle min mor det, men engang imellem fortæller jeg det"*²⁴. Som det kan ses har den omtalte familie tendens til både at være demokratisk og rolig på samme tid. Dette antyder, at forældrene (og måske mest faderen) har stor tiltro til barnet og lader hende gøre hvad der passer hende bedst. Det kan tænkes, at grundlaget for, at faderen lader barnet anvende nettet uden opsyn er, at han selv nærer tillid til dette ekspertsystem. Alligevel kan der være tidspunkter, hvor forældrene finder det nødvendigt (og måske mest moderen, idet barnet ikke ønsker at fortælle hende om sine oplevelser i samme grad som til faderen) at diskutere internetbrugen.

²¹ §Int2.1Sund#275

²² §Int5Sund#117

²³ §Int2.1Sund#205

²⁴ §Int2.1Sund#208

4.2.1 Forældrekontrol

Forældrenes påvirkning kan derfor komme børnene til hjælp, men samtidig også være en hæmsko for dem. Den kan ligeledes komme til udtryk i forskellige grader af kontrol. Ovenfor berettede vi om det, børnene havde med sig hjemmefra, og vi gav eksempler på den form for kontrol, der var. For at resumere kan forældrenes kontrol opdeles i tre kategorier, hvoraf de to er et omfang af kontrol i forskellige dimensioner (indhold og tid) og den sidste er fraværet af kontrol. Børnene kan i forbindelse med en indholdsmæssig kontrol, hvilket kan give sig til udtryk i det ovennævnte program til afskærmning af sider eller opstillingen af regler, der afholder børnene fra at udøve bestemte funktioner og aktioner (eksempelvis chat). Dermed bliver afskåret fra visse oplevelser, resten af gruppen har. Et eksempel på denne form for kontrol finder sted i nedenstående citat: ”*Inf3: Jeg er bange for, at jeg går ind på noget, jeg ikke må, og at jeg så ikke kan komme ud af det igen, for de kan nemlig godt se, hvad jeg har været inde på, det er det, der er problemet, og derfor glæder jeg mig til at få min egen computer*”²⁵.

En tidsmæssig kontrol har derimod helt andre konsekvenser end den indholdsmæssige på trods af, at forældrenes formål synes at være det samme. Som det følgende citat (som vi har brugt tidligere) viser, er forældrenes ønske, at børnene ikke kommer til at bruge for meget tid på nettet (og derved måske komme ind på nogle sider, de ikke må) men være sammen med vennerne. ”*Inf1: Nogen gange siger min mor og far, nu har du næsten siddet der to timer, skal du ikke ud og lege*”²⁶ Risikoen er derimod, at børnene skynder sig igennem hjemmesiderne og udvikler en zappe-mentalitet for at undgå at spille tiden på de kedelige sider. Således kan man risikere, at børnene kommer ind på sider, de ikke kender til eller ikke får dem ordentligt undersøgt. Fra den visuelle observation ser vi følgende: ”*Don Kaka spillet og går direkte til det uden at læse nogen anvisninger*”²⁷, ”*De klikker efter kort tid på krydset og kommer derved til at lukke for nettet*”²⁸. Som det kan ses, er tidspresset så stort, at de ikke undersøger, hvad de gør, og derved begår de fejl. Dette kan selvfølgelig også læses som om, de har en tillid til de ekspertsystemer, der omgiver dem på hjemmesiden.

²⁵ §Int5Sund#166

²⁶ §Int2.2Sund#276

²⁷ §Drenge2.1SundVideo#47

²⁸ §Drenge2.1SundVideo#83

For børnene er der flere måder at omgå denne kontrol på. De kan som tidligere angivet gå imod deres forældre når forældrene ikke er der ved at klikke ind på de sider, der er blevet dem forbudt. Det falder dog ikke alle det lige let: ”Inf3: Jeg kan ikke lide at gå på computeren, når mine forældre ikke er hjemme”²⁹, ”Inf2: Jeg kan bare ikke gå på den hjemmeside, for hvis jeg for eksempel går ind på google og søger på spil, jeg kan ikke, huske hvilken hjemmeside det er, men der er lys ved hver hjemmeside hvis det er en uden sikkerhed lyser den rød jeg kan godt gå ind på den, men jeg gør det ikke for jeg er bange for at få virus, men der hvor der er grøn og sådan en streg hvor der står jeg godt må dem går jeg ind på”³⁰. Derfor er der stor sandsynlighed for, at de tager hen til deres venner eller andre de kender, hvor forældrene har et mere liberalt forhold til regler. Et eksempel kan ses i det følgende citat: ”Inf1: [Navn] der bor over mig trykker hjælper mig med trykke et eller andet”³¹.

En del børn har netop ingen kontrol over, hvad de gør og må gøre. Det betyder ofte at de kommer til at bruge megen tid på computeren, men det kan være med til at give en større kulturel ballast, da de har muligheder, som resten af børnene ikke har. De bliver ikke presset af tiden, så de kan fordybe sig i de hjemmesider, de kommer ind på. Det betyder, at de kommer til at kende mange sider og funktioner, de andre ikke gør, hvilket kan være med til at øge deres respekt og kapital i gruppen. Eksempelvis er der to af børnene, der fortæller: ”Inf1: Nej jeg har været på over 20 forskellige hjemmesider. Inf2: Du har været over 100, og du har du også downloadet en hel masse.”³²

Dette tidsforbrug kan dog blive for meget, som nogle af børnene her forklarer: ”Inf1: Computeren kan jeg i hvert fald godt komme til at spille på op til 12 timer om dagen”³³, ”Inf1: Jeg tror at jeg er en af dem, der spiller lidt for meget”³⁴. Det sidste citat antyder, at han er klar over samfundets symbolske krav til en norm. For andre børn kan det også betyde, at de kommer til at gabe over for meget, som det skete for denne informant: ”Inf2: Vi var ikke kun inde på spillene, men også Barda. Det kunne vi ikke finde ud af”³⁵.

²⁹ §Int5Sund#164

³⁰ §Int5Sund#106

³¹ §Int2.2Sund#90

³² §Int2.1Sund#71-72

³³ §Int2.1Sund#286

³⁴ §Int5.2Land#72

³⁵ §Int2.2Sund#26

4.2.2 Inspiration fra andre

Som nævnt tidligere får børnene ikke som i andre tider udelukkende deres socialisering fra forældrene. Det kan blandt andet ses ved, at de søger andre steder hen for at få inspiration. Børnene prøver gennem deres venner og ældre bekendtskaber (ikke voksne) at lære sig, hvad der skal til for begå sig på nettet. Det kan ske fordi forældrene ikke bekymrer eller interesserer sig for, hvad børnene laver på nettet, eller fordi børnene ikke stoler på, at deres forældre ved nok om nettet. Således er der nogle børn der får udstukket regler, som de ikke kan se nogen mening med, mens andre slet ingen regler får for deres brug, hvilket de udnytter til fulde. Man kan ane, at der blandt børn og forældre opstår en (muligvis stum) diskussion omkring ekspertsystemerne. Børnene har en uudgrundet tillid til systemerne, selvom de ikke nødvendigvis forstår dem. Forældrene er derimod påvirket andetsteds fra (og af en anden tid) og føler dermed en risiko og tvivl ved det ukendte. *”Ja det er svært, det er jo nok sådan, at hvis de lader deres børn sidde længe på nettet, så må de jo synes, at det er en positiv ting, ellers ville de jo nok ikke gøre det. Hvorimod de forældre, der ikke lader dem få så meget tid der, er det ikke så positivt igen, for der skal de lave noget andet. Det er forældrenes holdning der spiller ind der.”*³⁶

I forbindelse med en inspiration fra de nærmeste venner er der oftest tale om en social interaktion, hvor børnene sidder sammen og lærer fra sig. Et af børnene fortæller: *”Inf1: Der var engang, hvor jeg var hjemme hos en af mine venner, hvor de sagde, at den var der. Det var sådan jeg hørte om Barracuda”*³⁷. For nogle af disse børns vedkommende kan der dermed være tale om, at de er en slags efternølere, der øger deres kundskab og derved forøger deres kulturelle og sociale kapitalsammensætning. For andre er der blot tale om udveksling af informationer.

For de børn, der søger hen til ældre børn for hjælp, kan konsekvenserne af deres handlinger være af en helt anden art. De kan ved at prøve de samme spil og funktioner som de ældre børn komme til at opleve og prøve ting som de ikke nødvendigvis er forberedt på. Et af børnene fra anden klasse fortæller os: *”Inf1: Jeg spiller meget sådan noget GTA altså GTA San Andreas. Det har jeg spillet meget derhjemme. Det sådan hvor man skal gå rundt og så skyde ting. Og så skal man køre forskellige steder hen”, ”Inf1 Ja det der GTA San Andreas det kunne nok være for lidt højere alder*

³⁶ §IntLærerSund#60

³⁷ §Int2.1Land#68

*sådan fra ottende klasse, og de er også lidt svære*³⁸. Selvom han ikke selv mener, det er skadeligt for ham at opleve dette i den alder, er lærerne ikke helt enige: *"Inf: Jamen de kan godt lide det, hvis der får er nogen der en på tuden, men jeg tror også godt, de kan skelne mellem, hvad der er virkelighed, og hvad der ligesom fantasi, og hvornår det foregår i film, og hvornår det ikke gør. Er de meget til vold, så ved jeg ikke, om det kan påvirke dem over længere tid. Men de bruger meget internet og er meget til action, og så små, som de er, så kan jeg ikke udelukke, at det kan have en effekt."*³⁹. At børnene lader sig inspirere fra ældre kan over en længere periode derved betyde, at de kan bevæge sig ind i et helt andet felt, hvor deres kapitalsammensætning vil have en anden betydning end deres nuværende position.

4.2.3 Ingen inspiration

En anden gruppe af børn føler sig ikke inspireret af andre. Denne gruppe kan yderligere deles op i to hovedfordelinger. Den ene består af dem, der surfer nettet for dem selv og dermed ikke får inspiration til andet end det, de selv finder. Den anden gruppe er derimod præget af en mangel på inspiration manifesteret i en mentalitet af kedsomhed og zapning. Under den visuelle observation betragtede vi disse udvekslinger: *"Inf2: Skal vi ikke prøve noget andet"*⁴⁰, *"Inf2: Det der er kedeligt. Kedeligt"*⁴¹. For begge grupper gælder det, at de ikke kan finde interesse i det, der bliver pålagt dem (som eksempelvis når to statskundskabsstuderende sætter dem til at surfe rundt på en bestemt side), men langt hellere vil undersøge resten af universet uden dette nødvendigvis vil fjerne deres kedsomhed. Dette betyder formentlig, at de søger at revidere deres selvidentitet igennem de uanede muligheder, der er på nettet. Således kan det forventes, at der udvikles en refleksiv rastløshed blandt denne gruppe. Under den visuelle observation blev der således flere gange spurgt *"Må vi gå ind på andre sider"*⁴².

Denne gruppe kan således enten ses som værende socialt bagstræberisk (hvis man mener, at de ikke interesserer sig for andre) eller som værende socialt avanceret, idet de er først med det nyeste og derved er dem, der lærer fra sig, således at de bliver rastløse turister i en verden af vagabonder.

³⁸ §Int2.1Land#270, 274

³⁹ §IntLærerSund#30

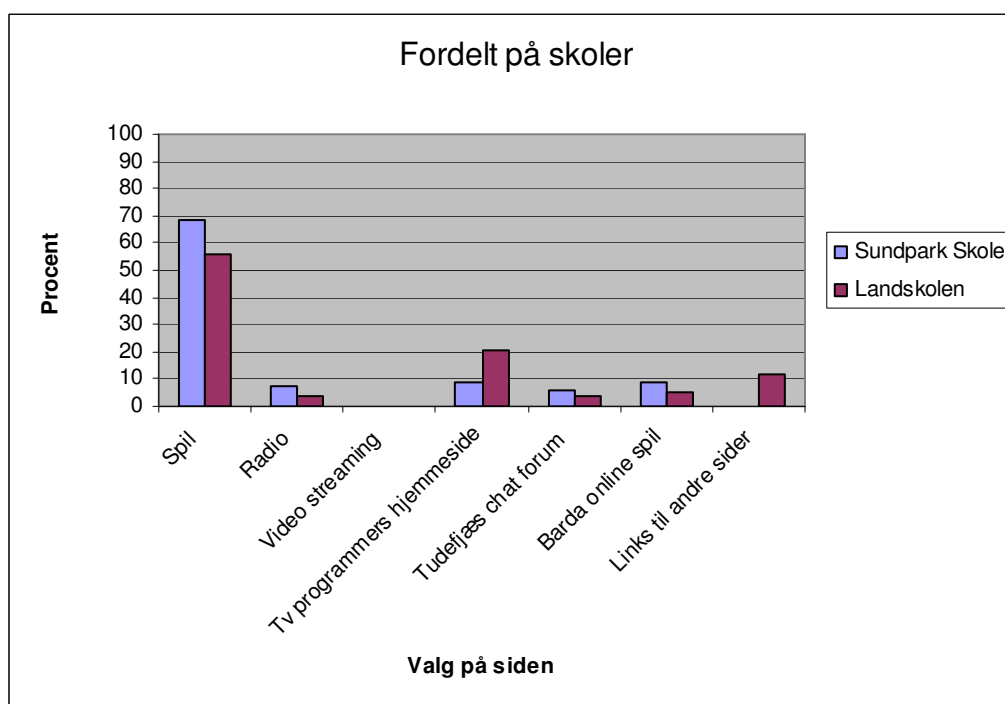
⁴⁰ §Drenge2.1LandVideo#150

⁴¹ §Drenge2.1LandVideo#369

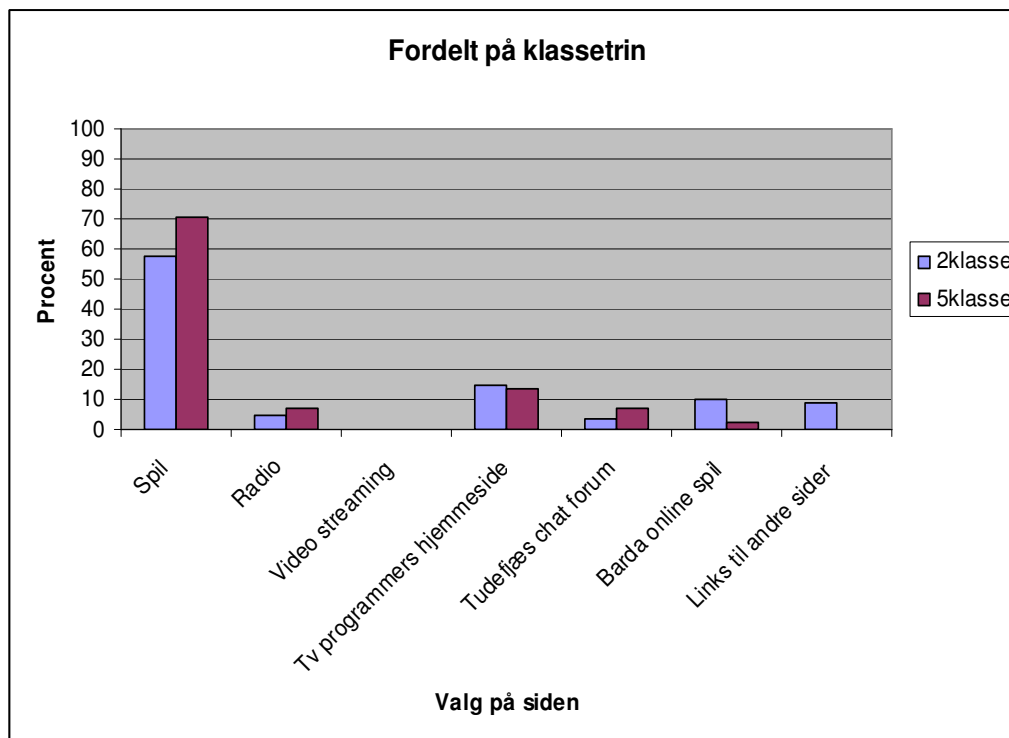
⁴² §Drenge2.2LandVideo#6

4.2.4 Inspirationens manifestation

Observationen gav os en mulighed for at undersøge, hvad det præcis var, som børnene var interesserede i. Ud fra dette kan vi se, hvad denne inspiration munder ud i og hvilke genrer, der har vakt opsigt. Vi har således nedenfor lavet to diagrammer der viser hvordan fordelingen af de forskellige hovedgrupper er på siden i forhold til antallet af gange de forskellige grupper er gået ind på bestemte sider. Der er dog visse forbehold, der skal tages i den sammenhæng, idet vi ikke har kunnet tidsbestemme præcist, hvor lang tid de opholder sig på hver enkelt side. I kodningen har vi således udelukkende talt hits og ikke tidsforbruget på de enkelte sider, hvilket kan være misvisende i forhold til nogle spil, som børnene af forskellige årsager, brugte megen tid på.



Figur 1. Her ses fordelingen af det børnene anvendte målt i procent i den halve time de brugte siden.



Figur 2. Her ses fordelingen målt på klasserne for begge skoler målt i procent.

Som det kan ses er det spil, der især bliver brugt. Noget overraskende er det 5. klasserne (og ikke 2. klasserne) der i særlig grad bruger spil frem for andet. Det kan forklares med, at de havde nemmere ved at finde rundt på siden, end de små havde⁴³. I forholdet mellem skolerne tager Landskolen sig mere tid til at prøve forskellige hjemmesider for tv-programmerne og ikke kun spil. Alt i alt er der dog ikke den signifikante forskel på fordelingerne. Som tidligere nævnt er børnenes kapitalsammensætning afgørende for deres habitus, som lægger grund for deres smagspræferencer. Det er dog svært at sige eksakt hvilke kapitalsammensætninger, der er tale om. For det første skal de have adgang til nettet, hvilket kræver økonomisk kapital. Dernæst kræves et netværk – og dermed social kapital – der kan formidle den viden, der er nødvendig, som svarer til den kulturelle kapital. Valget af spil afspejler derved deres habitus.

⁴³ Vi kan se i udtrækkene at det er 2.klasserne der oplever flest tekniske problemer med at finde rundt på siden.

4.3 Internetbrug

I gennemkodningen er der opstået en del begreber, der alle drejer sig omkring børnenes brug af internettet. Vi vil nu prøve at vise, hvordan de hænger sammen i forhold til hinanden og den sociale udveksling, der sker børnene imellem. En gennemgående oplevelse af børnene viser, at de har et stort kendskab til de muligheder, som nettet udbyder. Det er ikke alle der kender hvert et hjørne, men de fleste har haft en substantiel kontakt med nettet. Det samme gør sig gældende for deres teknologiske færdigheder. Nogle børn har en højere grad af kundskab end andre, men fælles for de fleste gælder, at de har en hvis grad af færdighed. Den føromtalt zappe-mentalitet går igen i deres brug af nettet. Således er der en stor gruppe af børnene, der udviser mangel på tålmodighed i deres omgang med siderne. Alligevel er der en stor gruppe af børnene, der lever sig ind i computerens univers og får en god oplevelse ud af det. I de følgende afsnit vil vi prøve at se nærmere på de enkelte elementer af deres internetbrug og prøve at se hvilke fænomener og konsekvenser, der omgiver den.

4.3.1 Kender til muligheder

I vores observation så vi, at nogle af børnene på forhånd kendte til de muligheder Internettet giver. I nogle situationer hjalp de deres sidemand, da de på forhånd kendte siden og dens muligheder. Dette viser, at nogle af børnene har en større kulturel kapital end andre. Her ses en fra 2.klasse som giver gode råd om, hvad der er sjovt: *"Inf2: Så kan du... Hey der er Nørd. Hvor blev den af. Der. Den plejer også at være sjov. Prøv det"*⁴⁴.

Forudsætningen for at børnene kan give disse råd er, at de er i besiddelse af inspiration, men også kulturel kapital som giver dem mulighederne. De skal også have tilladelserne fra forældrene til at måtte udvikle deres kundskaber omkring nettet. Vi så ligeledes tidligere, at en konsekvens af ingen inspiration at have medførte, at de opdagede noget mere af sig selv. Derfor er inspiration ikke altafgørende for børnene. Da børnene hele tiden reflekterer over de sider, de befinder sig på, vil det også blive naturligt for dem at opdage nye sider og derved udbrede deres kendskab, hvis de ellers får muligheden af deres forældre. I det følgende citat fortæller et af børnene: *"Inf3: Fordi man kan*

⁴⁴ §Drenge2.1LandVideo#173

jo gå ind på google ind under gratis spil, men man kan også lave lektier der på klasseavis og sådan nogen ting kan man gå derind og skrive derpå"⁴⁵. Det betyder at hvis mulighederne er til stede, bruger børnene dem.

4.3.2 Teknologi

For at bruge nettet kræves også, at børnene har tillid til den teknologi de anvender. Giddens beskriver det som den tillid, vi oparbejder fra barnsben. Når de har fået oparbejdet den tillid må de derefter udvikle en kundskab til at kunne bruge internettet, før de effektivt kan udnytte deres kendskab til mulighederne. Hvis det ikke lykkes, kan de risikere at ende tilbage med en begrænset viden om blot nogle få hjemmesider og derved ikke kunne præstere at få skabt kulturel kapital til en fremtidig positionering i det sociale felt. De kan i den forbindelse også miste status ved gentagne gange at udstille deres problemer mod teknikken, fordi de bliver nødt til at spørge andre om hjælp.

Under interviewene fortalte børnene samstemmigt, at de ikke oplevede tekniske vanskeligheder, hverken på den specifikke hjemmeside eller generelt på nettet. Dette på trods af at der var enkelte tekniske vanskeligheder ved siden. En af vores informanter fortalte således: "*Inf4: Der er spil som der er derinde, som man ikke kan spille, det syntes jeg er dårligt*"⁴⁶. I modsætning til dette stod selve observationen og vores interviews med lærerne, som viste et helt andet billede. Læreren fra Landskolen reagerer derfor på denne måde ved vores spørgsmål: "*IntA: Spørger de nogensinde dig om hjælp. Inf Ork ja*"⁴⁷. Ligeledes ser vi på observationen flere gange et optrin som disse: "*Inf2: Hvad skal man, Inf2: Klikker febrilsk med musen*"⁴⁸, "*Inf1: [Navn], du sagde at du godt kunne finde ud af computeren*"⁴⁹.

En anden grund til at udvikle sine tekniske egenskaber er det tidspres, man kan sætte sig selv under, ved at have teknologiske mangler i brugen af nettet. Jo mere tid der bruges på at finde ud af, hvordan siden fungerer, desto mere tid går der spildt i rent faktisk at udnytte sine muligheder, som

⁴⁵ §Int5Sund#72

⁴⁶ §Int2.2Sund#204

⁴⁷ §IntLærerLand#21-22

⁴⁸ §Piger2.1SundVideo#51

⁴⁹ §Piger2.2SundVideo#50

det sker for denne gruppe: ”*Com De trykker på en knap og skal starte forfra, Inf1 Årh ja nu starter vi forfra*”⁵⁰.

Til gengæld er der visse fordele ved at have det teknologiske kendskab. Eksempelvis fortæller en af vores informanter stolt om en oplevelse, hun havde derhjemme: ”*Inf3: Altså nogen gange kalder min far på mig og så skal jeg bare lige klikke på den knap*”⁵¹. Denne udtalelse kan være med til at øge den omtalte informants position internt i gruppen.

4.3.3 Tålmodighed (eller mangel på samme)

Efter at have udviklet et kendskab til de muligheder, nettet udbyder, og at have oparbejdet en teknologisk kunnen, er man klar til at bruge nettet i fuldt omfang. Vi har tidligere vist, at børnene af forskellige årsager har udviklet en zappe-mentalitet. I dette afsnit vil vi gå dybere ind i nogle af de grundlag, der kan være herfor. Der er to specifikke årsager til at mangle tålmodighed i brugen af nettet. Den ene er travlhed, og den anden er kedsomhed. Begge kommer til udtryk i et zappende tempo ved gennemgangen af sider.

For travlheden gælder det som nævnt ovenfor ofte, at der ikke er tid til at gennemgå en længere fordybelse i de enkelte sider og oplevelser. Dette kan være på grund af et tidspres fra forældrene og deres tidskontrollerende regler eller fra et generelt fortravlet liv, hvor der kun er tid til det allermest fornødne forbrug af computeren, hvorfor tilfredsstillelsen skal være der øjeblikkeligt (Bauman 1998: 81). En informant fortæller under observationen: ”*Inf2: Det tager lang tid. Nu er der snart gået fem minutter. Men klokken slår*”⁵².

Andre af børnene viser ikke de synlige tegn på at have travlt. Alligevel er de alle utålmodige i deres brug af hjemmesiden og deres snak om nettet generelt. Eksempelvis kommer to af vores informanter ind på en side, hvor de bliver bedt om at vente, mens spillet loader. Den første reaktion fra den ene af informanterne er således: ”*Inf2: Boring, boring, boring*”⁵³. Det er allerede blevet antydet, at børn, der har udnyttet mange af mulighederne på nettet, kan kede sig ved at blive lukket

⁵⁰ §Piger5SundVideo#231-232

⁵¹ §Int5Sund#171

⁵² §Drenge2.1LandVideo#318

⁵³ §Drenge2.1LandVideo#295

inde på et mindre område, som Barracudas hjemmeside er. Som det ser ud, er børnene blevet forvante med en verden af morskab og glæde og finder det derfor kedsommeligt, hvis ikke der sker noget lige med det samme. Som et af børnene beskriver det under den visuelle observation: ”*Inf2 Kan du ikke bare gå tilbage. Der er ingen spil*”⁵⁴. En anden af vores informanter beskrev det på denne måde: ”*Inf4: Fordi når man prøver den i for lang tid, så begynder den at blive kedelig*”⁵⁵.

4.3.4 Oplevelsen

Børnene gav i stor grad indtryk af at leve sig ind i computerens verden. De forstod at spillene gav dem en mulighed for at komme væk fra den verden, de lever i til hverdag. Således kan det ses som en allegori på deres hverdags lege, men i en virtuel verden. Vi vil senere gå dybere ind i den diskussion, men vil i dette afsnit koncentrere os om selve oplevelsen af siderne.

Der var en generel tendens blandt børnene til at være positivt indstillede. Overordnet var det, som set ovenfor, spillene der tiltrak sig mest opmærksomhed. Som et af børnene forklarede: ”*Inf4: Det er ligesom, når man gerne vil prøve et spil, og så kommer ind i det så går jeg hele tiden ind i det igen. Det synes jeg er sjovt*”⁵⁶. Især de morsomme kommentarer som mange af spillene gav, var en populær oplevelse. Eksempelvis kommenterede børnene gerne tilbage, hvad der blev sagt af computeren, som det følgende citat tydeligt viser: ”*Trolle(Com): Tag dig nu sammen din klatrøve, Inf1: Årh hold din kæft*”⁵⁷. Der var selvfølgelig også en lille gruppe af børnene, der gik den anden vej som mente, at hjemmesiden var dårlig og fortalte at de generelt havde en negativ oplevelse. En af informanterne fortæller således: ”*Inf4: Det var kedeligt, IntA: Hvorfor var det kedeligt, Inf4: Fordi det var alt for nemt*”⁵⁸.

Børnenes oplevelse af internettet giver os et billede af børn, der går helhjertet ind i computerens verden. Denne dybe interesse i internettets virtuelle verden kan give anledning til en frygt blandt visse forældre. Som nævnt ovenfor er der en gruppe af forældre, der synes, at nettets reklamer er de farligste for deres børn, idet børnene ikke kan gennemskue, det når de lever sig så meget ind i de

⁵⁴ §Dreng2.1LandVideo#196

⁵⁵ §Int2.1Land#84

⁵⁶ §Int2.1Land#80

⁵⁷ §Piger5SundVideo#330-331

⁵⁸ §Int2.2Land#30-32

spil og andre oplevelser, de har. Vi kan berolige med følgende citat, der viser børnenes evne til at reflektere over det, de er inde på: *"IntB: Så du opfatter det som, at de godt kan skille virkelighed fra..., Inf: Ja. Det er min opfattelse"*⁵⁹.

4.4 Computer og samvær

Det moderne samfund åbner op for nye muligheder, som Giddens beskriver som tids og rums udstrækningen, men det udelukker stadigvæk ikke traditionelle måder at være sammen på. Både under observationen og interviewene indsamlede vi data, der understøttede, at man kan være sammen om computeren og derved udvikle sig socialt. I de følgende afsnit vil vi se på hvordan de arbejder sammen om computeren, uden computeren samt gennem computeren. De teknologiske landvindinger har åbnet op for en kommunikationsform, hvor computeren er det medie, der modererer samtalerne. Derfor vil vi i det næste undersøge om og i bekræftende fald, hvordan børn udnytter de muligheder, der er. Vi vil desuden se nærmere på det faktum, at nogle arbejder bedre alene. Dette kan både give sig udtryk igennem computeren, men også udenfor computerens verden er der nogle børn, der hellere vil være alene.

4.4.1 Samvær gennem computeren

Vores informanter fortalte under interviewene om deres oplevelser med computeren. Flere af dem fortalte om deres brug af chatprogrammer og lignende muligheder for at skabe kontakt med hinanden over nettet. DR Barracuda hjemmesiden, som de var inde på under vores observation, åbnede ligeledes op for muligheden for at være sammen med vennerne på tværs af nettet eksempelvis gennem Tudefjæs og Barda Online spil. Som det følgende citat viser, var der sågar enkelte, der brugte Tudefjæs som deres primære chatmulighed: *"Inf1: Okay jeg har været der et par gange. Jeg har en tudefjæs, men jeg kan ikke lige huske den"*⁶⁰.

Flere af især de ældre børn kendte til mange af de muligheder for forskellige former for meningsudveksling, der forekommer på nettet. Eksempelvis fortæller en af vores informanter:

⁵⁹ §IntLærerSund#31-32

⁶⁰ §Piger5SundVideo#15

*"InfA: Jeg bruger det mest til at skrive med mine venner, og jeg bruger det mest til at spille på harbo og roommates, og så er der det, der hedder tegnebordet, hvor jeg sender mine billeder ind som jeg selv har malet, og så ser jeg også på andre, der har sendt og ser om hvad for en slags det er altså ekspressionisme"*⁶¹. Faren ved denne form for udveksling er som tidligere nævnt, at børnene ikke nødvendigvis bliver kultiveret til at tale og diskutere med andre end dem, de i forvejen har en fælles forståelse med. Børnene virker dog interesserede i at lære nye mennesker at kende ved hjælp af nettet. Følgende udveksling kommer som følge af en informants kommentar om at spille mod en fra Norge: *"IntA: Men så ser du jo ikke personen, Inf1: Nej men det kunne være sjovt at se hvordan han klarede den på computeren eller i spillet, IntA: Det gør ikke noget, at du ikke ser ham du spiller med, Inf1: Nej eller hende for den sags skyld, IntA: Tror du at oplevelsen vil være den samme, Inf1: Ja næsten"*⁶².

Enkelte af børnene, hvilket bemærkelsesværdigt var de yngre børn, gjorde under den visuelle observation opmærksom på deres interesse for online spil. To af vores informanter prøvede blandt andet at spille Barda, om end kun med ringe succes⁶³. En anden af informanterne spillede meget online spil derhjemme og fortalte således i forbindelse med sine computervaner: *"Inf4: Jeg plejer at gå ind på spil og alt muligt world of warcraft"*⁶⁴.

Den største forhindring for børnene i forbindelse med deres udviklingsmuligheder er deres forældre. Den ovennævnte kontrol går ofte på faren ved chat. Mange af forældrene havde, som tidligere set, gjort det umuligt (eller forbudt) at chatte på nettet. Et af børnene svarede på spørgsmålet om, hvorfor hun ikke chattede med følgende kommentar: *"Inf:3 Det er fordi den hjemmeside"*⁶⁵ som vi kender den må vi ikke gå ind på"⁶⁶. Som Tufte gjorde opmærksom på, var det sammen med reklamerne frygten for voksne (pædofile) forklædt som børn, der gjorde sig gældende for de fleste indgreb fra forældrenes side (Tufte et al. 2005: 10).

⁶¹ §Int5.1Land#18

⁶² §Int5.2Land#175

⁶³ Det var drengene på Sundpark Skole transskriberet som Dreng2.2SundVideo

⁶⁴ §Int2.2Sund#84

⁶⁵ Hjemmesiden viste sig senere i interviewet at være Arto, der i medierne har været udskældt for mangel på sikkerhed.

⁶⁶ §Int2.1Land#167

4.4.2 Samvær med og uden computer

Vores visuelle observation gjorde det muligt for os at observere hvordan børnene er sammen, når der er en computer involveret. Interviewene lagde ligeledes op til en diskussion om hvordan de var sammen med vennerne uden en computer. Vores undersøgelser har vist at børnene i forbindelse med computeren forsøger i en vis grad at samarbejde, når det er muligt. Det går dog ikke altid lige godt for alle børnene, hvilket den følgende udveksling er et eksempel på: *"Inf2: Hvorfor styrer du ikke, Inf1: Læner sig tilbage med armene over kors, Inf1: Fordi du hele tiden slår mig over nallerne og skubber mig væk, Inf2: Nå"*⁶⁷. Alligevel var computeren et glimrende redskab til at samarbejde på. Indtil flere af de spil, de prøvede, var ligeledes oplagte som to-mandsspil, selvom de andre gange prøvede spil, hvor de skiftedes til at spille og sammenlignede rekorder.

Mange af børnene fortalte os, at de på trods af computerens muligheder prioriterer det sociale samvær uden computer lige så højt og nogle gange højere. En af informanterne sagde således som svar på spørgsmålet, om der var mest tid til computer i weekenden: *"Inf4: Ja eller hvis der ikke er nogen venner, man kan være sammen med"*⁶⁸. Lærerne fortalte også at børnene fortsat gjorde meget ud af at være sammen. *"Inf: Nej det har det ikke. Langt de fleste bruger deres tidovre i hallen på fodbold og håndbold. Der er mange af dem, der også går til rollespil. Der er de sædvanlige stykker, der ikke laver noget men der har der jo altid været nogle, der sidder derhjemme og laver ingenting"*⁶⁹. Den sidste kommentar falder således meget godt i spænd med de undersøgelser Nancy Baym er kommet frem til.

4.4.3 Enspændere

Således er der også en række af børnene, der ikke går i lige så godt spænd med de andre, som resten. Nogle af børnene bruger således timer af deres tid på enten at sidde alene foran computeren eller på anden måde at være for sig selv. Som en af vores informanter fortæller om fritiden: *"Int4: Pga. at han spiller så meget. Det eneste han laver er at spille. Han gør det hver eneste dag"*⁷⁰. Der

⁶⁷ §Piger2.2SundVideo#102

⁶⁸ §Int5Sund#64

⁶⁹ §IntLærerLand#54

⁷⁰ §Int2.2Sund#291

er således en gruppe af børnene, der laver en negativ prioritering i forhold til deres venner. Som disse to informanter, der bliver spurgt om hvor meget tid de bruger på vennerne: *"Inf4: Jeg bruger mest tid sammen med mine venner her ved skolen, Inf3: Det gør jeg også"*⁷¹.

Andre af børnene viser deres sociale vanskeligheder gennem deres dårlige evne til at samarbejde. En af vores informanter beklagede sig under den visuelle observation over den person, hun var blevet sat sammen med: *"Inf2: (råber) Vi skal være sammen, men hun sidder ved siden af mig, hun kigger efter, og hun plager"*⁷². Meget tyder dog på at børnenes samarbejde afhang af, hvem de var blevet sat sammen med, hvilket dette citat mere end antyder: *"IntB: Men da I to sad sammen derovre, virkede det som om I klarede det godt sammen, Inf1: Ja men vi er også gode sammen"*⁷³.

5.0 Sammenfatning og diskussion

Igennem vores analyse er der gentagende fremkommet en relation til det sociale mønster, børnene arbejder under. Vi har fundet, at børnenes måde at samarbejde på i høj grad tilpasser sig den identitet hver og en påtager sig i forbindelse med opvæksten. Vores delanalyser har vist, at børnene er inspireret af hinanden og deres familier, hvilket er med til at udvikle deres internetbrug. Deres evner og mentalitet giver dem de forudsætninger, de tager med ind til deres sociale samvær.

De følgende afsnit vil koncentrere sig om, hvordan børnene socialt agerer, og hvilke strategier de bruger i forbindelse med de konsekvenser, de ovennævnte fænomener har skabt for dem. Vi vil ligeledes diskutere hvordan børnenes identitet bliver udviklet i forbindelse med deres sociale interaktioner, herunder den fremherskende zappe-mentalitet, der synes, at findes hos stort set alle børnene. Vi vil til sidst prøve at diskutere, hvordan deres samvær kan være præget af de roller de spiller.

Børnene har i de foregående afsnit været stillet over for en række muligheder. Flere af de muligheder synes at samle sig omkring børnenes samarbejde. Eksempelvis bliver en del af forældrekontrollen omgået ved at arbejde mere sammen med andre og derved komme tættere på

⁷¹ §Int2.1Land#142

⁷² §Piger2.2SundVideo#530

⁷³ §Int2.2Sund#304

hinanden ad den vej. Om det har været forældrenes formål er tvivlsomt, men kan alligevel godt diskuteres, da noget af forældrekontrollen søger at få børnene mere sammen (dog uden computer). At computeren er en almindelig del af børnenes hverdag er der ingen tvivl om. Et af børnene forklarer således: *"InfA: Jeg sidder mere på internettet end jeg ser fjernsyn, også selv om jeg ikke er på nettet, så tror jeg sidder mere på computer end jeg ser tv, fordi på computeren der kan jeg selv bestemme hvad det er jeg skal lave. På tv der kan man ikke bestemme, at nu skal der komme det og det og det, der må man lidt vente på det, der kommer"*⁷⁴. Dette giver også børnene mulighed for at viderebringe den viden, de har, og derved udvikle dem selv, deres status og deres kammerater. Som læreren fra Landskolen forklarer: *"Inf: Jeg tror, det er fordi det er lidt sjovt at spille med hinanden, og vise hinanden at prøv at se jeg har fundet et nyt spil, og så er der lidt mode i spillene også"*⁷⁵.

5.1 Identitet og zappe-kultur

*"Inf2: Kedeligt, Com: Lukker Barracuda radio igen"*⁷⁶. Det foregående citat er endnu et eksempel på, hvordan børnene zapper væk fra programmer, der ikke med det samme giver en positiv oplevelse. Vores undersøgelse har givet anledning til at tro, at der blandt børnene er vokset en kultur eller mentalitet frem, hvor der zappes frem og tilbage imellem de enkelte muligheder i et stadig højere tempo. Som vi viste ovenfor, kan det både hænge sammen med en form for travlhed i deres brug af computeren, eksemplificeret ved forældrenes regler om tidsbegrænsning, og i forbindelse med ren og skær kedsomhed. Der skal ske noget. Der er også børn, der ikke har den samme form for travlhed og tager sig god tid. Om end det kun er en af vores undersøgte grupper⁷⁷, der konsekvent gør det, er der flere af børnene, der ved store beslutninger tager sig god tid. Giddens, Bauman og Lyotard nævner alle, at samfundet kræver, at mennesker selv skal bygge deres egen identitet og fremtid. At børnene har udviklet denne zappe-mentalitet, kan afspejle deres ønske om at blive så informerede og reflekterede, at de bliver nødt til at skynde sig gennem siderne, ligesom alt andet.

⁷⁴ §Int5.1Land#30

⁷⁵ §IntLærerLand#48

⁷⁶ §Piger2.1LandVideo#80-81

⁷⁷ Den gruppe som vi i transskriberingen har kaldt Piger2.2LandVideo

Om børnene selv opfatter det på samme måde, er der forskellige udlægninger af i de observationer, vi har gjort os. Nogle af børnene synes ikke at lægge mærke til, at den anden zapper igennem. Dette kan selvfølgelig skyldes, at denne er enig i den førstes dispositioner, hvilket nedenstående citat er et eksempel på. ”*Inf2: Luk. Luk. Og så tilbage, Inf1: Tilbage, Inf2: Kan du ikke bare gå tilbage. Der er ingen spil*”⁷⁸. Andre af børnene kommer dog med kommentarer den anden vej, hvis de synes, at det går for stærkt. Den følgende meningsudveksling kom i forbindelse med valget af et spil, hvor informant 1 havde siddet med musen: ”*Inf2: Kom nu, Inf1 Jeg skal lige have min trøje af*”⁷⁹.

Vi har tidligere prøvet at vise, at børnene har fået en masse nye muligheder, som ikke har været til stede for tidligere generationer. Børnene udviser en refleksivitet over de valg, de foretager. De tænker over ligegyldige bemærkninger for at finde forklaringer på dem, hvilket følgende udveksling lægger op til: ”*Inf1: Britney’s hår. Hvem fanden gider at købe det, Inf2: Det er der vel mange der vil*”⁸⁰. Dette betyder blandt andet, at børnene med deres nyvundne refleksivitet i langt højere grad end os ældre, skal skabe deres egen identitet og livsstil. Således kommer de ud og opdager meget mere i en tidligere alder, end vi gjorde, hvilket også gav sig til kende i Flemming Hansens undersøgelser af børnenes interesser (Tuft et al. 2005: 54). Dette kan give anledning til at mene, at børnene bliver ”ældre hurtigere”, end de blev det i tidligere tider. Ud fra dette synspunkt bemærker en af lærerne: ”*Inf: Nogle gange så er de børn, jeg har med – det er jo anden klasser – så er de inde på nogle sider som de nok skulle have ventet med, til de er tredje-fjerde klasser. Men det er også noget jeg har observeret. Det er at børn bliver tidligere ældre hvis man kan sige det på den måde, end de gjorde for nogle år siden, så de kan kapere ting som otteårige, som de ikke kunne for ti år siden, og de forandrer sig jo også med de tilbud, de får, og hvad de bliver vant til*”⁸¹. Det kan derved tænkes, at børnene modnes hurtigere, og at deres måde at være sammen på ligeledes ændres i retning af, hvordan ældre gør det.

⁷⁸ §Dreng2.1LandVideo#194-196

⁷⁹ §Piger2.1SundVideo#299-300

⁸⁰ §Dreng5SundVideo#301

⁸¹ §IntLærerSund#28

5.2 Spil som ny leg

Noget som kan modsvare denne formodning, er vores observation af hvordan børnene bruger computeren. Det er rigtigt at børnene bruger den som et dagligdags redskab til skole og andet arbejde. De synes således, hvilket det følgende citat er et eksempel på, at skolen bliver bedre af at bruge internettet: *"IntA: Synes I at det hjælper jer at gå ind på en masse hjemmesider, når I går i skole, Inf1: Ja man lærer meget af det, IntA: Synes I godt, at man kunne lære noget mere om internet, mens man gik i skole, Inf1: Ja, det er jo meget sjovt"*⁸². Som den sidste bemærkning åbner op for, er det internettets andre muligheder, der også gør sig gældende for børnenes grund til at kunne lide det.

Vores observation viste, at børnene mest af alt interesserer sig for spil, hvilket vi ovenfor beskrev som værende et tegn på deres habitus. Således synes børnene fortsat at tilskynde sig selv et barnligt sind. Dette kan på visse områder betyde, at de bevæger sig væk fra sociale interaktioner, hvilket vi omtalte ovenfor. Derved skulle leg erstattes af computerens spilfunktioner og børnene kunne isolere sig væk fra resten af verden med dem. I den forbindelse fortæller et af børnene om fritiden: *"Inf4: Hvis jeg ikke skal på frit, går jeg hjem og spiller"*⁸³. Dette kan dog godt betyde, at denne informant tager venner med hjem for at spille, hvilket ikke kommer frem i interviewet. Det understøttes dog af lærerens kommentar om det selv samme: *"Inf: Nogle gange bruger de for meget tid på det og ikke på at være ude at lege, for hvad jeg har observeret, når jeg har været på koloni med børn, det er, at de mange gange ikke kan lege sammen mere. De forstår ikke at lege sammen, og det kan være, fordi de måske sidder i deres egen lille verden til hverdag og ikke har nogen"*⁸⁴.

Vores analyse har imidlertid vist, at børnene også i forbindelse med leg bruger computeren som et redskab. Herved anser børnene det for en anden slags legetøj, hvilket følgende citat viser: *"Inf1: Nogen gange er vi nede i gården, og så kommer vi op og spiller lidt"*⁸⁵. For andre børn kan det være en fordel med computeren. *"Inf1: Jeg ved ikke rigtig. Jeg er ikke så god til at samarbejde, men det her var egentlig meget godt at være sammen om, fordi så kan man være lidt flere om tingene. For*

⁸² §Int2.2Sund#309-312

⁸³ §Int2.2Sund#101

⁸⁴ §IntLærerSund#16

⁸⁵ §Int2.2Sund#265

eksempel så kan den ene stå og styre, og så kan den anden styre"⁸⁶. Det foregående citat viser at computeren ikke nødvendigvis afskærer folk fra deres sociale omgangskreds. Den kan også være med til at styrke et socialt samvær, hvilket læreren på Landskolen synes at være enig i: *"Inf: Nej. Tværtimod giver det dem nogle andre sociale færdigheder som man ellers ikke ville have set i klassen"*⁸⁷.

Vi kan dermed se, at børnene har taget computeren til sig og udvidet deres muligheder for at aktivere sig selv. Der er både farer og positive udsigter ved denne udvikling. For de børn, der i forvejen havde svært ved at begå sig socialt, kan det have den effekt, at de lukker sig mere ind i deres egen verden og ikke kommer ud til de andre. For andre kan computeren være en hjælp til at få skabt sig sociale egenskaber, mens de børn der allerede havde en stærk social omgang med andre, blot udnytter computeren til at styrke deres sociale profil.

5.3 Roller

Som vi ovenfor har antydnet, er børnenes hverdag inddelt i forskellige roller. Vi har observeret at børnene har forskellige roller, og at de rollemønstre, de har, flyder ud i hinanden. At de er inddelt i grupper og agerer med hinanden, er ikke overraskende, men at rollerne ikke er faste, kan måske være en mindre overraskelse. I dette afsnit vil vi se på de to lag af roller, vi har fundet. Det første lag er det gammelkendte med spejderne, meningsdannerne og efternølerne, mens det andet og mere udflydende lag er vores opdeling i turister og vagabonder efter Baumans forudsætninger. I bilag 7 har vi vist hvordan rollerne er defineret i de forskellige kodninger.

Vi spurgte aldrig børnene direkte til hvem, der kom først med ideerne, og hvem der bestemte, men vi har alligevel i undersøgelsen fundet eksempler på, at børnene lader sig inspirere af hinanden og påvirker hinanden i brugen af computer. At der fandtes spejdere i gruppen, kunne mest vises ved deres vanlige brug af nettet. En af vores informanter fortalte således: *"Inf3: Altså nogen gange kan jeg godt finde på det, hvis det er en hjemmeside, jeg aldrig nogensinde har set før, og den er totalt fed, og jeg ved at mine venner aldrig har set den før, så kan jeg godt finde på at blære mig lidt over*

⁸⁶ §Int5.2Land#11

⁸⁷ §IntLærerLand#56

at jeg har været derinde"⁸⁸. Meningsdannere var straks lidt sværere at finde og kan i dette tilfælde også være et udtryk for samarbejde og meningsudveksling: *"Inf1: Nej. Okay nogle gange hvis der er nogle, der sidder og taler om et eller andet, så kan jeg lige komme med en enkelt bemærkning"*⁸⁹. Efternølere var der flere af, og de var nemmere at opdage som eksempelvis denne informant: *"Inf1: Der var engang, hvor jeg var hjemme hos en af mine venner, hvor de sagde, at den var der. Det var sådan, jeg hørte om Barracuda"*⁹⁰.

Det andet niveau af roller er mere en bestemt livsstil, end den er en fast rolle i en gruppe. Der er ikke nogen bestemt fordeling imellem børnene, men børnene udviste tegn på både turisme og vagabondisme. Et eksempel er denne informant, der fortalte om sine kommentarer til hjemmesiden: *"Inf3: Vi to ville gerne bare prøve det hele"*⁹¹. Den kommentar blev fulgt op af en af de andre informanter: *"Inf2: Jeg går bare ind på nogen ting for at finde ud af, hvad det er for noget"*⁹². En af lærerne gav det bedste eksempel på vagabonder blandt børnene: *"Inf: Det er der, og det er dem, der ikke har det derhjemme og er lidt tøvende overfor det. Så kender de lige en eller to hjemmesider"*⁹³.

Børnenes roller påvirker det interne sociale samarbejde i gruppen. Lasswell og Lazarsfeld fandt i tidernes morgen, at der ikke var den store udveksling, i hvilke roller den enkelte havde i gruppen. Det kan bortforklares ved den endimensionelle analyse, de lavede. Vi har fundet, i stil med hvad Flemming Hansen gjorde i starten af årtusindet, at børnenes roller skifter. Som læreren på Landskolen forklarer: *"Det kan godt være den lidt nørdede, der pludselig kommer på banen der, for han ved, hvordan man gør med alle de spil og internet, og de er ikke bange for at gå i gang med en computer, og det er egentlig meget sjovt at se, hvordan de interne magtforhold, de skifter"*⁹⁴.

Derved kommer der totalt set flere spejdere, end hvad der har været tidligere. Vi forklarede ovenfor at spejdere næsten altid var turister og derfor havde en tendens til at bevæge sig ud for at prøve nyt. Dette kan være med til at forklare, hvorfor børnene i stor stil virker vænnet til at bevæge sig hurtigt omkring for at søge det sjove, hvilket kan have skabt den observerede zappekultur.

⁸⁸ §Int5Sund#98

⁸⁹ §Int5.2Land#96

⁹⁰ §Int2.1Land#68

⁹¹ §Int2.1Sund#28

⁹² §Int2.1Sund#31

⁹³ §IntLærerLand#12

⁹⁴ §IntLærerLand#20

Teorien, som er fremkommet i vores kodning har vi i analysen prøvet at sammenholde med gængse teorier, der hver især og på hver sin måde beskriver hvilke forandringer det moderne samfund gennemgår. Det kan imidlertid kritiseres, at teorierne i høj grad er tilpasset voksne. Ved at anvende dem på børn må der derved tages forbehold for teoriernes eventuelle mangler. På trods af dette, har vi valgt at anvende teorierne alligevel, da vi mener, at de har passet overens med analysen.

6.0 Konklusion

Vores analyse har vist at børnene i stor grad bruger nettet til at spille. Fælles for dem alle var et ønske om at finde de forskellige muligheder, der var på hjemmesiden for at lege. Mange af dem havde dog visse tekniske problemer med brugen af nettets funktioner, mens andre viste et kendskab til de tekniske detaljer og havde derved et overskud under observationen. Børnene ser selv nettet som et redskab til leg og indlæring og bruger det ivrigt i de tilfælde, hvor de har adgang og muligheder for det. De lever sig ind i de spil, de prøver og finder morsomme, hvilket tyder på at børnene kan substituere leg med computerens spil.

En kraftig påvirkning i børnenes liv og dermed deres brug af internettet er forældrenes holdning til, hvad og hvordan nettet skal bruges. Nogle forældre opstiller regler, der på forskellige måder begrænser børnenes muligheder for at udforske nettet, mens andre lader deres børn råde frit. Dette giver således forskellige udviklingsmuligheder for børnene og ændrer derved den sociale balance. Børnenes forudsætninger er ligeledes præget, af med hvem og hvordan de er sammen og dermed hvilke inspiratorer, de har haft. De fleste børn ønsker at være sammen og bruger nettet eller andre aktiviteter til at være sammen. Der er dog enkelte, der bruger computeren og nettet til at lukke sig ude fra resten af deres omgangskreds.

Dette kommer til at betyde, at børnene med nettet har fået en ny måde at socialisere sig på. Således kommer børnene til at udvikle andre egenskaber end ældre mennesker i forbindelse med socialisering, men intet tyder på, at de lægger de gamle socialiseringsegenskaber på hylden. Denne udvikling påvirker dermed det faste rollemønster, der er i omgangskredsen og kan give større social kapital til dem, der er længere nede i hierarkiet.

7.0 Perspektivering

I samfundsmæssig forstand kan det betyde, at børn udvikler sig på en anden måde, end vi ældre generationer har gjort det. Børnenes muligheder for at udvikle sig ved selv at skabe deres egen identitet gennem nettet, giver dem yderligere sociale egenskaber end det, der har været set tidligere. Der er imidlertid en fare ved en øget eksponering af nettet. De børn, der ikke kan styre deres forbrug af nettet, vil på sigt udelukke sig fra andre former for social kontakt, som for eksempel leg med vennerne tidligere udgjorde. Andre igen vil måske udbrede deres sociale frygt til også at omfatte deres aktiviteter på internettet og blive til virtuelle cyber-eneboere i en tidlig alder. Dette vil have nogle uheldige samfundsmæssige konsekvenser, da mange af de grundlæggende elementer for vores identitet bliver grundlagt i barndomsårene.

Samtidig med at vi er gået ind i det moderne samfund, er vi imidlertid også blevet mere refleksive som tidligere omtalt i analysen. Den refleksivitet kan være med til at gøre børnene mere bevidst om at danne deres egne livsstile og derved ikke afskære sig socialt gennem computeren. Samtidig kan den øgede refleksivitet åbne op for et øget behov for at prøve mere og udforske verden på alle de måder der byder sig. De ekstensionelle forandringer i samfundet kan blandt andet ses i skolernes øgede brug af computere og internet i forbindelse med undervisning og leg. Landskolen havde eksempelvis en tæt kobling mellem computere og undervisning.

Vi vil her til sidst give vores bud på, hvordan computeren og nettet i højere grad kan inkorporeres i børnenes hverdag uden at skabe de farer, som vi ovenfor har skitseret. Det er vigtigt, at forældrene er med i brugen, så børnene ikke får lov til frit og uden nogen form for opsyn at bevæge sig rundt. Vi tænker ikke, at forældrene skal sætte regler for børnene, men diskutere om de ting børnene laver; en slags overenskomst mellem forældre og børn. Således får børnene de muligheder, de får brug for, men de afskærer sig ikke fra resten af verden.

8.0 Litteraturliste

Bauman, Zygmunt (1995): *Life in Fragments: Essays in Postmodern Moralities*. Blackwell

Bauman, Zygmunt (1998): *Globalisering*. København: Hans Reitzels Forlag

Baym, Nancy K. (1998): The Emergence of On-Line Community. In: Kramrae, C.: *Cyber Society 2.0*. Oxford: Oxford University Press

Bourdieu, Pierre og Wacquant, Loic J. D. (2002); *Refleksiv Sociologi – mål og midler*, på dansk v. Siberbrandt, Henning, Hans Reitzels forlag,

Bryman, Alan (2004): *Social Research Methods*. Oxford: Oxford University Press

Castells, Manuel (1996): *The Rise of Network Society*. Blackwell

Christensen, Bolette (2007a): *Kvalitativ analyse i samfundsforskning*. Kap 1-3 Udgivet bog ved Institut for Statskundskab, Københavns Universitet.

<http://isis.ku.dk/kurser/blob.aspx?feltid=157437>, Hjemmeside set 20/05/2007.

Christensen, Bolette (2007b): *Kvalitativ analyse i samfundsforskning*. Kap 5-7 Udgivet bog ved Institut for Statskundskab, Københavns Universitet.

<http://isis.ku.dk/kurser/blob.aspx?feltid=162415>, Hjemmeside set 20/05/2007.

Corbin, Juliet & Anselm Strauss (1998): *Basics of qualitative research*. London: Sage

DR Pressemeddelelse 13.05.2005: *DR Barracuda - ny digital radiokanal for de større børn*,

<http://www.dr.dk/presse/Article.asp?articleID=21764>, Hjemmeside set 20/05/2007.

Foucault, Michel (2002): *Overvågning og straf*. København: Det lille Forlag

Børn og Barracuda.
- En analyse af børns internetbrug og dets sociale betydning
ved Anders Larsen og Martin Duus

Giddens, A. (1991): *Højmodernitetens konturer*. I *Modernitet og selvidentitet*. København, Hans Reitzels Forlag.

Giddens, Anthony (1994) [1990]: *Modernitetens konsekvenser*. København: Hans Reitzels Forlag.

Giddens, Anthony (1999): *En løbsk verden*. København, Hans Reitzels Forlag.

Hartmann, Jan (2005): *Funderet Teori*. København: Alinea

Jacobsen B. et al.(1998): *Sociologi og modernitet*. Viborg: Columbus

Jerlang, E og Jerlang, J (2001): *Socialisering og habitus– individ, familie og samfund*. København, Nordisk forlag

Järvinen, Margaretha (2000): Pierre Bourdieu. I: Heine Andersen og Lars Bo Kaspersen (red.): *Klassisk og moderne samfundsteori*. 2 revideret udgave. København: Hans Reitzels Forlag.

Kaspersen, Lars Bo (2001): *Anthony Giddens introduktion til en samfundsteoretiker*. København, Hans Reitzels Forlag.

Lasswell, Harold (1972): The structure and function of communication. I Wilbur Schram (ed.): *Mass Communications*, Chicago: University of Illinois Press.

Paul Lazarsfeld (1968): *The Peoples Choice*. Columbia University Press

Lowery, S. og M. DeFleur (1995): *Milestones in mass communication*. Longman

Lyotard, Jean-Francois (1979): *La condition postmoderne*. Les Editions de Minuit

Tufte, Birgitte og Jeanette Rasmussen (2003a): Children on the Net: State of the Art and Future Perspectives Regarding Danish Children's use of the Internet. In: *European Advances in Consumer Research*, vol. 6, 2003.

Børn og Barracuda.
- En analyse af børns internetbrug og dets sociale betydning
ved Anders Larsen og Martin Duus

Tufte, Birgitte og Jeanette Rasmussen (2003b): The New Generations Use of Computers and the Internet. In Laurant, Gilles, Dwight Merunka and Judy Zaichkowsky (ed.): *Marketing Communications and Consumer Behavior 2003 proceedings. The La Londe Seminar 30th International Research Seminar in Marketing. La Londe des Maures - France - June 11-13, 2003.*

Tufte, Birgitte, Jeanette Rasmussen og Lars Bech Christensen (ed.) (2005): *Frontrunners or Copycats*. København: Copenhagen Business School Press.

Weider, Mikkel (2003): Levende billeder på nettet. In *MedieKultur 35*.

Yin, Robert K (2003): *Applications of Case Study Research*.

Yderligere litteratur:

Herring, Susan (1999): Posting in a different voice. In: *Computer media and communication*. Oxford University Press

Larsen, Malene Charlotte (2007): *Kærlighed og venskab på Arto.dk*. I: Ungdomsforskning. 2007; vol. 6, nr. 1, April

Petersen, Vibeke G. & Karen Siune (1997): Denmark. In: *The Media in Western Europe*. Sage

Søndergaard, Henrik (1994): *DR i TV konkurrencens tidsalder*, Samfundslitteratur

Søndergaard, Henrik (2003): Programfladestyling og organisationsforandringer i nordisk public service-fjernsyn. In *MedieKultur 35*.

9.0 Bilag

Bilag 1 Kodetræ

```
Barracuda
|---Muligheder på siden
|  |---Spil
|  |  |---Radio
|  |  |---Video streaming
|  |  |---TV programmer
|  |  |---Tudefjæs
|  |  |---Barda
|  |  '---Links til andre sider
|---Forældrekontrol
|  |---Ingen kontrol
|  |---Indholdskontrol
|  '---Tidskontrol
|---Inspiration fra ældre
|---Kender til muligheder
|---Teknologi
|  |---Problemer
|  '---Kundskab
|---Tålmodighed
|  |---Kedsomhed
|  |---Travlhed
|  '---Tager sig god tid
|---Oplevelse
|  |---Positiv
|  |---Negativ
|  '---Indlevelse
|---Har ikke muligheder
|---Vil ikke udnytte muligheder
|---Opsøger nyt
|---Prøver muligheder
|---Refleksion
|---Bestemmer
|---Fortæller andre
|---Lader sig påvirke
'---Kan lide at være alene
```

Bilag 2 Udtræk – vedlagt på cd

Bilag 3 Transskribering af interviews og visuel observation – vedlagt på cd

Børn og Barracuda.

- En analyse af børns internetbrug og dets sociale betydning
ved Anders Larsen og Martin Duus

Bilag 4 Spørgsmål til klasserne

| | 2. klasse på Sundpark Skole | 5. klasse på Sundpark Skole | 2. klasse på Østofte Skole | 5. klasse på Østofte Skole |
|--|--------------------------------|--------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| Hvor ofte er i på Internettet | | | | |
| Hver dag | 5 | 18 | 10 | 9 |
| Et par gange om ugen | 4 | 3 | 6 | 4 |
| En gang om ugen | 2 | 0 | 2 | 0 |
| Mindre end en dag om ugen | 5 | 0 | 1 | 2 |
| Hvor meget bruger I DR's barracuda | | | | |
| Hver dag | 1 | 0 | 0 | 0 |
| Er på hjemmesiden en gang imellem | 1 | 0 | 1 | 1 |
| Har set den men bruger det aldrig | 6 | 8 | 5 | 11 |
| Har aldrig været på Barracuda's hjemmeside | 9 | 13 | 14 | 3 |
| Hvordan er forældrene involveret i Jeres internetbrug | | | | |
| De sidder sammen med børnene | 1 | 0 | 0 | 0 |
| De opstiller regler for internetbrug | 4 | 2 | 4 | 5 |
| De deltager ikke | 8 | 19 | 15 | 8 |

Bilag 5 Beskrivelse af spil og de vigtigste undersider

Amigo: Spillet er inddelt i 3 runder og spilles af to spillere samtidig. Første runde er en spørgsmålsrunde. Det gælder om at være hurtigst på tasterne og svare rigtigt på spørgsmålene. Ved fejl skifter turen til modstanderen. Point gives og trækkes fra (ved fejl) efter sværhedsgrad. Anden runde er et drejehjul hvor to spillere skal samle bogstaver fra en kran og danne et i forvejen givet ord. Det gælder om at undgå forskellige forhindringer på hjulet. Point gives efter scrabble reglerne og runden slutter når den første har samlet et helt ord. Tredje runde er en labyrinth, hvor der er fælder og bonuspoint. Banen vises i et par sekunder før den går i gang og det gælder om at komme først til toppen af labyrinten. Spilleren med flest points efter tredje runde har vundet.

Amigo Klicks: En række små spil der kan spilles alene. Perlejakten skal man lede efter perlen under bægrene. Trillinger gælder om at sætte trillingeparrene sammen. De hurtige og de grådige gælder om at få de store præmier når de er der. 1'er gælder om at finde den ting der skiller sig ud.

Barda: Online spil, hvor det gælder om at bekæmpe mørkets kræfter i et rollespils univers. Man kan arbejde sammen med andre man kender eller med fremmede via internettet. Således kan man mødes med sine venner og spille sammen i et interaktivt online univers.

Don Kaka: Man skal som pilot redde sin planet fra onde aliens. De er udstyret med donut-rumskibe, coladåser og bolcher. Mens man flyver rundt skal man ligeledes undgå at flyve ind i kageformede asteroider. Man får bonus ved at flyve ind i gulerødder og banen slutter når man har skudt alle kager, bolcher og donuts i stykker.

Flax: Interaktivt spil, hvor man med sit web cam kan sende billeder af en selv over nettet. Det gælder om at lave det sjoveste billede.

Hestespillet: Man skal som rytter springe igennem forskellige baner på tid for at komme til det store derby. Der er forhindringer på alle banerne som har et eller andet med banens tema at gøre. Tiden repræsenteres ved en rød hest i bunden af skærmen.

Børn og Barracuda.

- En analyse af børns internetbrug og dets sociale betydning
ved Anders Larsen og Martin Duus

Junior: Underside for tv-programmet af samme navn. Der kan ses gamle afsnit på siden og læses om programmets værter.

Kærestemaskinen: Spillet går ud på at bygge den perfekte date til sig selv. Kun for piger.

MGP: Hjemmeside for børnenes melodi grand prix MGP. Der er forklaring om hvordan der kan deltages og man kan læse om tidligere melodi grand prix'er.

Morgengrim: Det gælder om med makeup og andre hjælpemidler at gøre en (meget) morgengrim pige så pæn at hun kan komme i skole.

Nørd: Hjemmeside for tv-programmet af samme navn. Det er muligt at høre om holdet bag programmet og se det bedste fra udsendelserne på hjemmesiden.

Orla: Underside for børnebogsprisen af samme navn. Der er links til nettets mange børnebogsmuligheder (eksempelvis børnebiblioteket og dobot), der ikke hører under DR. Desuden er der et spil (Længdepløk) hvor det gælder om at pløkke Orla så langt som muligt uden at ramme forhindringerne.

Radio: Der produceres 380 timers børneradio specielt til denne hjemmeside, som kan høres ved at klikke sig ind på undersiden.

Red fede Dorrit spillet (Terkel): Det gælder om som Terkel at redde Fede Dorrit fra døden ved at gribe hende med en containervogn. Man skal undgå bomberne og samle hamburgers for bonusliv. Point måles i kilogram.

Rockstarz: Underside for det gamle Rim'lig Rar, Rim'lig Rå radioprogram, hvor der er tests til hvor stor en rockstar man er og et armlægningsspil. Spillet kan spilles mod computeren eller mod en anden ved samme computer.

Børn og Barracuda.

- En analyse af børns internetbrug og dets sociale betydning
ved Anders Larsen og Martin Duus

Skolegården: Der er to spil. Det ene er en rutsjebane hvor det gælder om at komme igennem banen på tid og samle bonuspoint ved at ramme forskellige forhindringer og undgå andre. Den anden er madkampen hvor det gælder om at skyde modstanderne med madder og undgå selv at blive ramt.

Squeezer: Spillet gælder om at samle gæs op og ved at mase deres maver skyde æg mod modstanderen. Spillerne i spillet er opkaldt efter romerske gladiatorer.

Troldspejlet: Underside for tv-programmet af samme navn. Der kan læses om de ting som programmet har diskuteret i det seneste afsnit og anmeldelser af de spil og bøger der har været udgivet inden for Troldspejlets univers (fantasy og computer for børn).

Ztripspillet: Et spil, hvor der stilles spørgsmål om en kendt person, der udskiftes en gang om måneden. For hvert rigtigt svar tager den pågældende kendis (der er animeret) et stykke tøj af indtil personen er helt nøgen. Det er de samme spørgsmål for hver gang man spiller. Mest for piger.

Bilag 6 Forældreseddel

Hej kære Forældre!

Vi er to statskundskabs studerende fra Københavns universitet, som er i gang med at lave en bacheloropgave for KLF kirke og medier.

Vi skal undersøge, hvordan børn oplever og påvirkes af digitale kanaler(barracuda) på Internettet.

For at lave analysen skal vi observere nogle børn foran en computer, hvor der filmes i en halv time samt efterfølgende en halv times gruppeinterview med tre andre elever fra samme klasse. Forældrene skal naturligvis give tilladelse til deltagelsen i analysen. Hvis De er indforstået, bedes De underskrive nedenstående.

Mvh.
Anders Larsen og Martin Duus

Klip

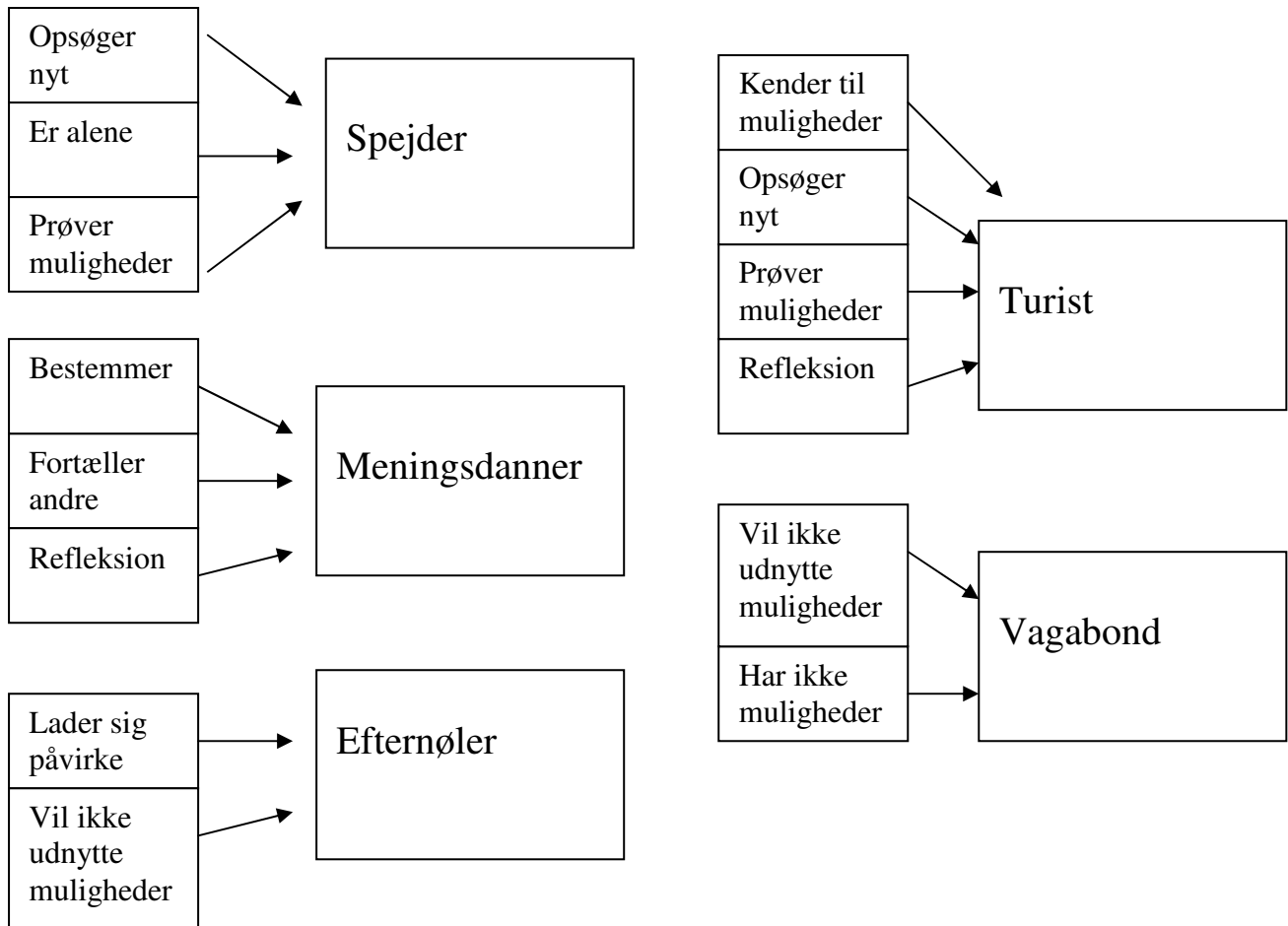
Jeg giver samtykke til at mit barn deltager i analysen

Forældreunderskrift

Returneres hurtigst muligt

Bilag 7 Begrebsudvikling af roller

Eksempel på begrebsudvikling på baggrund af koder i Sleggja



Bilag 8 Begrebsudvikling

