



Digitaliseringens påvirkning på den sociale interaktion mellem børn og unge

Humanistisk Teknologisk Bachelor, 1. Semesters Projekt

Titelblad

Bachelor, 1. semester i Humanistisk Teknologisk på Roskilde Universitet, efterår 2023

Projekt titel:

Digitaliseringens påvirkning på den sociale interaktion mellem børn og unge

Gruppemedlemmer:

Magnus Stilling Østergaard

studmagnusso@ruc.dk

&

Maja Ekholdt Lundberg

stud-ekholdt@ruc.dk

&

Simeon Rise Hansen

stud-simeonh@ruc.dk

&

Uma Feveile Clemmensen

stud-ufc@ruc.dk

Vejleder:

Rosa Stilgren

Eksamensgruppenummer:

V2324788259

Indholdsfortegnelse

| | |
|---|-----------|
| Abstract | 5 |
| Indledning..... | 5 |
| Problemfelt | 6 |
| Motivation | 7 |
| Problemformulering..... | 8 |
| Semesterbinding..... | 8 |
| Afgrænsning | 9 |
| Afgrænsning af emne | 9 |
| Afgrænsning af målgruppe..... | 9 |
| Metodisk afgrænsning..... | 9 |
| Teori..... | 10 |
| Socialisering | 10 |
| Interaktion | 12 |
| Framing..... | 14 |
| Face to face vs. persona to persona | 15 |
| Eventuelle risici ved den digitale interaktion..... | 16 |
| Gamification | 17 |
| Metode | 18 |
| User-centered & User-experience design..... | 18 |
| Design Thinking..... | 19 |
| Idégenerering, skitsering og prototyping | 20 |
| En kvantitativ spørgeundersøgelse | 22 |
| Den kvalitative tilgang | 22 |
| Det semistrukturerede interview..... | 23 |
| Indsamling af interviewpersoner og observationsgruppe | 24 |
| Vores interview tilgang | 25 |
| Deltagerobservation | 26 |
| Vores observationstilgang..... | 27 |
| Transskribering..... | 27 |
| Analyse..... | 28 |
| Analyse af Interview og observation på Filippa Klubben..... | 28 |
| Brugen af skærmene og de sociale medier | 28 |
| De sociale mediers positive og negative indflydelse på socialiseringen | 29 |
| Hvordan påvirker de sociale medier børnene generelt? | 30 |
| Hvordan støttes socialiseringen bedst muligt? | 31 |

| | |
|---|-----------|
| Hvad sker der når vi tager skærmene væk? | 32 |
| Delkonklusion | 33 |
| Analyse af interview og observation på fritidsklubben Huset | 34 |
| Brugen af skærmene og de sociale medier | 34 |
| Hvad gør pædagogerne for at støtte socialiseringen? | 35 |
| De sociale mediers positive og negative indflydelse på socialiseringen | 35 |
| Hvordan påvirker de sociale medier børnene generelt? | 37 |
| Delkonklusion | 37 |
| Komparativ analyse | 38 |
| Hvad siger de eksisterende undersøgelser? | 41 |
| Delkonklusion | 45 |
| Designløsning..... | 46 |
| Produkt..... | 46 |
| Feedback fra målgruppe | 48 |
| App-design | 49 |
| Startskærm | 49 |
| Lobby | 49 |
| Social..... | 50 |
| Leaderboard | 50 |
| Shop | 51 |
| Garderobe | 51 |
| Kort..... | 52 |
| Hvordan produktet løser problemformuleringen..... | 53 |
| Diskussion..... | 53 |
| Konklusion..... | 55 |
| Litteraturliste | 57 |
| Bilag..... | 59 |

Abstract

In this study, we investigate how digitalization, and more specific social media, affects young adolescents' socialization. Our purpose is, by collecting knowledge within the field, to be able to support the development of our product, that can help promote children's social interaction. The data was conducted in two interviews of two child- and youth workers, and observations executed on two different after-school centers. Furthermore, the development of the product is based on iterative methods and user-centered design. Feedback regarding aesthetics and design, was conducted by probes of adolescents. This project's theoretical perspective is based on Goffman's frame analysis and other sociological theories, such as those made by Howard S. Becker and Randall Collins. The result of this study shows that social media and digital games affect adolescents and their socialization both positively and negatively. Therefore, we have gathered the positive aspects and implemented them in our product to secure an increase of social interaction between adolescents.

Indledning

I kraft af den øgede digitalisering og de sociale mediers fremkomst, er der blevet skabt en digital arena, hvorpå børn og unges sociale liv og interaktioner kan vokse og udfolde sig parallelt med deres sociale liv i den virkelige verden. De har nu mulighed for at logge af og på, samt leve og begå sig i to verdener på en og samme tid. Digitale medier er blevet næsten umulige at undgå og de er blevet til en vigtig del af børn og unges hverdag. De sociale medier har hermed, fået en stor indflydelse på hvordan de kommunikerer, samt indgår i- og skaber sociale relationer (Sundhedsstyrelsen, 2023). Børnene har via de sociale medier fået adgang til en helt ny verden, hvor deres relations dannelse kan spænde ud over omgangskredse, samfund og landegrænser. Spørgsmålet er bare om dette fjerner fokuset fra børnenes kommunikation og interaktion i det virkelige liv? Digitaliseringen og de sociale medier kritiseres i høj grad for at have en negativ effekt på børn og unges mentale helbred. Dette understøttes af flere undersøgelser der fremhæver forskellige tegn på mistriivsel og ensomhed hos børn og unge, som et umiddelbart resultat af et forhøjet skærmforbrug. Disse negative konsekvenser, har været den største drivkraft for at skrive dette projekt. Vi er selv af en generation som er vokset op med skærme og har udfoldet os på de sociale medier i de tidlige teenageår, hvorefter de er blevet til en integreret del af vores hverdag. Af denne grund, finder vi det interessant at undersøge både de negative og positive

aspekter af digitaliseringen og hvordan de sociale medier påvirker børn og unges socialisering generelt.

Problemfelt

Medierne er blevet til en integreret del af vores hverdag, og vi mærker i højere grad hvilke negative konsekvenser dette konstante brug af sociale medier kan have på egen krop. Men udover at vi selv oplever en udvikling i brugen af de sociale medier, så er der også en reel statistisk udvikling af finde. Først og fremmest er andelen af den danske befolkning der bruger de sociale medier, bare i løbet af det seneste år, steget fra 85% (2022) til 91% (2023), hvilket gør os til det land i Europa med den største andel af socialmedie brugere. Derudover kan det også konstateres at 100% af de 16-19årige har en profil på mindst et socialt medie (Danmarks statistik, 2023). Forbruget stiger og det bliver næsten utænkeligt at kunne leve en barn- og ungdom, uden at have de sociale medier tæt inde på livet.

I takt med at børn bliver ældre, ses der en stigning i deres forbrug af de sociale medier. Flere børn og unge begynder at føle sig afhængige. Dette afspejles i en undersøgelse lavet af Børnerådet, hvor det beskrives at 40% af de adspurgte piger, samt 22% af de adspurgte drenge, føler sig afhængige af deres telefon (Børnerådet, 2015). Vi kan ud fra denne statistiske viden antage, at teknologien i højere grad er blevet mere styrende for vores adfærd og hvordan vi bruger vores tid. Den sociale interaktion har i løbet af de sidste år ændret sig og er i højere grad flyttet fra det fysiske møde til det digitale møde, hvor børn og unge bruger mere tid på at chatte, game eller scrolle (Twenge et al., 2019). Herfra udspringer vores frygt for at de teknologiske artefakter og sociale medier, kan begynde at tage helt over for det fysiske møde og ansigt-til-ansigt interaktionen.

Undersøgelser viser, at dem som bruger mere tid på sociale medier end andre, er mere tilbøjelige til at opleve ensomhed. Ud fra denne tese kan man sætte spørgsmålstegn ved om den digitale kommunikation tilbyder interaktionsmuligheder, som er mindre socialt robuste og tilfredsstillende (Twenge et al., 2019). I Danmark, oplever hvert fjerde barn i 5. og 8. klasse, en grad af ensomhed. 19% oplever følelsen af ensomhed en gang i mellem, hvor 7% oplever følelsen tit eller meget tit (Børns Vilkår, 2019). Ensomhed kan have langvarige konsekvenser og derfor er det vigtigt, at komme den til livs og styrke de sociale relationer. Den fysiske sociale interaktion er ifølge undersøgelser, en beskyttende faktor mod ensomhed (Twenge et al., 2019). Vi,

i projektgruppen ønsker at undersøge hvordan vi styrker den fysiske socialisering og øger sociale interaktioner mellem børn og unge, med et ønske om at kunne mindske ensomheden.

Der eksisterer en helt del undersøgelser som fokuserer på børn og unges skærmforbrug, sammenhængende med trivsel og ensomhed. Derimod har det været svært for os at finde undersøgelser, der fokuserer på hvordan man sørger for at vedligeholde og styrke ansigt-til-ansigt interaktionerne. Dette beskrives også i en amerikansk undersøgelse fra 2019:

“However, there were also many children who reported rarely having any face-to-face interaction with friends. These results raise questions for further research on children’s inclusion and exclusion in society and how to encourage and facilitate interactions with friends. (...) Future research should focus on lessons learned from Sweden on how to increase children’s possibilities to maintain face-to-face interactions outside of school.” (Twenge et al., 2019)

Dette har for os, været en stor drivkraft for at skrive dette projekt. Vi finder det relevant at afdække hvordan de sociale medier påvirker børnenes sociale interaktion. Har de sociale medier udelukkende negativ effekt på socialiseringen? Eller indeholder de sociale medier nogle muligheder for styrkelse af socialiseringen, som det fysiske møde ikke besidder?

Motivation

Motivation for at skrive dette projekt startede for os, ved den konstante mediebevågenhed omkring børn og unges stigende skærmforbrug, mistrivsel og ensomhed. Undersøgelsen af hvorvidt om disse stigninger var sammenhængende, gjorde at vores interesse især voksede. Derudover er det som sagt, også et emne som berør os meget, da vi selv mærker problematikken på egen krop. De sociale medier og spil, har i mange henseender været en tidsrøver for os. Vi har også mærket negative konsekvenser af et højt skærmforbrug, i form af f.eks. en nedsænkning i fysisk social aktivitet. Derfor opstår motivationen for at skrive dette projekt, i at undersøge om man kan gøre en forskel for de fremtidige generationer af børn og unge. Vores ønske er at kunne skabe en designløsning som kan bidrage til en løsning på problemet.

Problemformulering

- Hvordan påvirker sociale medier og digitale spil, børn og unges socialisering og hvordan kan vi ved hjælp af en digital designløsning, fremme den sociale interaktion mellem dem?

Vi har udarbejdet nedenstående arbejdsspørgsmål, som vi i løbet af projektopgaven vil gøre brug af for at kunne besvare den overordnede problemformulering.

- Hvad forstås der ved begrebet socialisering og hvad er forskellen på den digitale interaktion og den fysiske interaktion?
- Hvilke fordele og ulemper findes der ved børnenes brug af de sociale medier- og spil?
- Hvad siger undersøgelser om sammenhængen mellem børn og unges mistrivsel og de sociale medier?
- Hvilke elementer fra de sociale medier og spil kan vi integrere i vores design, for at gøre det mere attraktivt for børn og unge?
- Hvordan kan den henholdsvis fysiske og digitale interaktion være med til at fremme den gode socialisering?

Semesterbinding

Design og konstruktion spiller en essentiel rolle i vores projekt, da det er igennem brugen af de teorier vi har lært, at vi kan skabe det gode design. For at designe det bedst mulige appdesign, gør vi brug af iterative designprocesser såsom "Design Thinking", da den hjælper os med at skabe et gennemtænkt design og holde overblikket i løbet af designprocessen. Vi gør konkret brug af Sheila Pontis model om design thinking. Derudover kan vi igennem et user-centered design optimere vores produkt, ud fra den feedback vi får fra vores målgruppe. Feedbacken får vi igennem interviews og probes i form af applayouts, som vores målgruppe kan afprøve. Probes er en form for prøvepakke som målgruppen kan få med hjem for at afprøve det givne design/produkt. I vores tilfælde består vores probes altså af applayouts, der vil hjælpe os med at vurdere, om vores design er forståeligt for børn i vores målgruppe.

Den teknologiske udvikling og øgede digitalisering har medført en radikal ændring i, hvordan vi bruger de sociale medier. Af denne grund er det relevant at inddrage kurset "Subjektivitet, teknologi og samfund". Teknologi og individ skal ikke ses som en dualisme, men derimod som

to enheder der konstant påvirker hinanden. Ud fra vores fokus på STS, vil der i løbet af projektet blive anvendt teorier samt metoder, som vil hjælpe os med at afdække og behandle forholdet mellem teknologi og subjekt. Dette afspejles f.eks. i vores brug af feltobservationer, hvor mennesket i samspil med teknologi, undersøges. Vores projekt er et eksempel på en undersøgelse af, hvorvidt en teknologi påvirker et individs sociale evner negativt.

Afgrænsning

I udarbejdelsen af vores projekt, har vi været nødt til at afgrænse os selv inden for en række punkter, for at holde opgaven fokuseret.

Afgrænsning af emne

Under projektskrivningen er vi som gruppe kommet frem til, at vi har været nødt til at afgrænse os indenfor emnet af vores projekt. Vores oprindelige tanke var, at vi også ønskede at mindske det generelle skærmforbrug, samt øge den fysiske aktivitet hos børn og unge. Dog kunne vi hurtigt konkludere, at dette ville blive alt for omfattende, taget vores tidsbegrænsning i betragtning. De midler, der er medvirkende til at styrke socialiseringen hos børn og unge, er ikke nødvendigvis de samme midler som er medvirkende til, at mindske det generelle skærmforbrug. Et eksempel på dette er, at vi designer en app der har til formål at fremme socialiseringen hos børn og unge. Dette ville stille sig paradoksalt med ønsket om at mindske det generelle skærmforbrug, hvis vi havde valgt dette som fokus. Hvis vi ønskede at løse samtlige problemer, ville det kræve markant længere tid.

Afgrænsning af målgruppe

Vi har valgt at holde vores fokus på børn i alderen 10-14 år. Dette skyldes, at vi er kommet frem til den konklusion, at det er omkring 10-års alderen, at børn får adgang til mobiltelefoner og andre digitale platforme. Vi finder derfor denne målgruppe mest relevant.

Metodisk afgrænsning

Vi har været nødsaget til at tage nogle store valg, om afgrænsning af vores projekt ift. metode. Vores oprindelige idé var at designe en model af en legeplads, som ville være sammenhængende med vores app. Dette ville vi gøre ved hjælp af 3D-print. Derudover ville vi udvikle en prototype af vores Twister-spil, som vi kunne få vores målgruppe til at teste. Vi var dog nødt

til at tage en beslutning om, at holde os til et app-layout, samt skitser af vores design. Dette skyldtes, at vi ikke fandt det realistisk at designe et fysisk spil, samtidig med at vi skulle undersøge hvordan man igennem en digital designløsning, kunne medvirke til at fremme børns socialisering. Derfor besluttede vi at afgrænse os indenfor metode, for at øge kvaliteten af vores undersøgelse.

Teori

Socialisering

Inden for socialpsykologi ser man på socialiseringsbegrebet der refererer til en proces, der samfundsmæssiggør mennesket. Det er en proces hvor individet bliver socialiseret eller integreret i et mere specifikt samfundsmæssigt og kulturelt fællesskab. Processen er med til at forme mennesket til de personer de indgår normativt, moralsk og kompetencemæssigt i, i et givent socialt og kulturelt fællesskab. (Jacobsen et al., 2013).

Det er en proces der oplærer individet i hvordan man agerer, tilegner sig viden og bruger de genstande eller redskaber, der er karakteristiske for det specifikke fællesskab. At blive socialiseret indebærer at blive dannet, på en måde der passer til et givent socialt og kulturelt fællesskab. Det henviser til en gruppe mennesker, der er forbundet gennem sociale og kulturelle faktorer. Dermed udvikles en fælles æstetisk sans, moralopfattelse og en bestemt form for dygtighed. (Jacobsen et al., 2013)

Socialiseringsbegrebet referer til den måde, hvorpå samfundet eller den sociale kontekst former og påvirker menneskets identitet og handlinger. Der er nogle bestemte træk der er med til at understøtte begrebet og definere dets anvendelsesområde mere præcist (Jacobsen et al., 2013):

- *Længerevarende påvirkning:* Hvis man ser på socialisering, drejer den sig typisk om sociale påvirkninger med langvarige konsekvenser. Det gælder især hvis man kigger på den såkaldte primære socialisering, hvor der er tale om en næsten livsvarig modellering af individets egenskaber og adfærdsmønstre (Jacobsen et al., 2013).
- *Bred vifte af adfærdspåvirkninger:* Socialisering går typisk ind og påvirker flere aspekter af en person. Bl.a. moral, tænkning og praktiske kompetencer. Inden for socialforskning er der tradition for at studere den samlede påvirkning af personen, i stedet for at isolere den enkelte påvirkningstype, som man f.eks. gør meget i eksperimentel gruppeforskning (Jacobsen et al., 2013).

- *Modellering af individet som en struktureret totalitet:* Her forbindes socialiseringsprocessen typisk med samtidig påvirkning af adskillige adfærdsaspekter hos individet. Disse aspekter opfattes af en organiseret helhed, der f.eks. kan fremstilles som individets personlighed eller selvidentitet. Den strukturerede totalitet betragtes som et resultat af den tidlige socialisering. Hvis man kan kigger på det senere socialiseringsforløb, fremstilles det som en videreudvikling eller resocialisering af en struktur der allerede er dannet (Jacobsen et al., 2013).
- *Samlet konsekvens af sociale påvirkninger:* Man vil inden for socialiseringsforskning typisk beskæftige sig med den samlede sociale påvirkning, som individet er udsat for, ud fra et givent socialt fællesskab eller social kontekst, i stedet for at isolere bestemte sociale påvirkningskilder (Jacobsen et al., 2013).

Socialisering foregår altid i en relation, det er en interaktiv proces, hvor individet både deltager i og påvirkes af samspillet med deres omgivelser (Jacobsen et al., 2013). Ifølge Laursen professor i pædagogisk sociologi og Stegeager cand.psych. og studieadjunkt beskriver de: *"Socialiseringsbegrebet er, i lighed med læringsbegrebet, baseret på antagelsen om, at transfer er mulig"* (Jacobsen et al., 2013 s.256). Hvilket går godt i tråd med at der er nogle adfærdsmønstre der opstår, inden for en bestemt social ramme og under bestemte betingelser (Jacobsen et al., 2013). Man kan inden for socialiseringsbegrebet, skelne mellem to sociale interaktionsmønstre individet deltager i. Dette ses via de mentale processer, der inkorporerer eller koder disse mønstre som erindringsspor, der er med til at disponere kommende handlinger. Man kan her tale om distinktion mellem socialiserings "ydre" og "indre" moment (Jacobsen et al., 2013).

Inde for socialiseringsforskning anvender man ofte begrebet internalisering. Det referer til det moment og den proces der transformerer det "ydre" og "indre". Begrebet refererer til en længevarende proces, der integrerer sociale normer, holdninger, trosopfattelser og værdier i individets samlede personlighed (Jacobsen et al., 2013). Pierre Bourdieu anvender begrebet: *"inkorporering' i forbindelse med den sociale dannelse af individets habitus"* (Jacobsen et al., 2013, s.258). Hvis man kigger på socialiseringens ydre moment, refererer det til det der foregår inde for sociale relationer (Jacobsen et al., 2013). I adskillige forståelser af socialisering, ses der ligheder eller sammenfald mellem hvad der socialiseres, dvs. processens indhold og hvordan socialiseringen udspiller sig med fokus på processens eksterne aspekt. Beskrevet: *"I teorien indgår de interaktionsmønstre, der socialiserer, også som de mønstre, der socialiseres"* (Jacobsen et al., 2013, s.259). Der er inde for mange socialiseringsopfattelser en antagelse om,

at socialiseringens form ændrer karakter ud fra skiftende samfundstyper. Durkheim, Weber, Marx, Tönnies, Beck, Giddens, Berger og Kellner mener:

”Ikke mindst har antagelserne om, at det moderne samfund er præget af en voksende individualisering og individuering, samt de hertil knyttede associationer som frigørelse, tryghedstab, øget individuel autonomi, selvreflektion, selvskabelse og affortryllelse, medført antagelser om, at socialiseringen i den moderne og senmoderne æra forgår med andre virkemidler end i de præmoderne samfundsnormer.” (Jacobsen et al., 2013, s.259)

Interaktion

Alle mennesker interagerer. Formentlig eksisterer der ikke, ikke-interagerende mennesker. Hvis man kigger på den virkelige verden, vil det lukkede og ikke eksisterende menneske være dømt til ensomhed og social isolation (Jacobsen et al., 2013). Herbert Blumer, Randall Collins og Georg Simmel perspektiverer det således: *”Kort sagt: uden interaktion, intet samfund, uden mikro ingen makro”* (Jacobsen et al., 2013, s.296). Den svenske sociolog Bjørn Erikson opsummerer denne tankegang: *”Den sociale interaktion udgør den grund, som opretholder al den sociale virksomhed, og på hvilken alle andre fænomener hviler”* (Jacobsen et al., 2013, s.296).

Interaktion er et af de mest almindelige begreber inden for socialpsykologi og samtidig, et af de mest komplekse og omfattende begreber (Jacobsen et al., 2013). Sociologen Erving Goffman navngav den såkaldte *mikrosociale orden* eller *samhandlingsorden*, bestående af menneskers daglige interaktion, kommunikation og samvær med hinanden i ansigt til ansigt relationer (Jacobsen et al., 2013). Siden har den amerikanske sociolog Randall Collins underbygget dette mikrounivers: *”Det er der, vi lever. Vores liv er mikro. Uanset hvad den menneskelige erfaring er, højder, dybder og alle andre eksistentielle dimensioner, så optræder den for os i mikrosituationer”* (Jacobsen et al., 2013, s.299). For at forstå eksistensen af den mikrosociale orden, har den amerikanske sociolog Edward J. Lawler defineret den således:

”En mikrosocial orden kan defineres som et gentageligt mønster af interaktion mellem en gruppe aktører, hvorfra de kommer til at opfatte sig selv som en enhed (f.eks. en gruppe) og hvortil de udvikler følelser som denne enhed. (...) Mikrosociale ordner rummer adfærdsmæssige, kognitive og følelsesmæssige dimensioner. De indbefatter gentagne udvekslinger, fælles

opfattelser af tilknytning til andre og positive eller negative følelser som dette tilhørsforhold” (Jacobsen et al., 2013, s.300).

Der findes mange former for interaktion og måder at studere det på. Ifølge den amerikanske sociolog Howard S Becker, kan interaktion forstås på tre forskellige niveauer:

1. *Gensidig påvirkning* opstår imellem mennesker, hvilket medfører at individets adfærd altid er responsiv (følsomt), i forhold til handlingerne hos andre (Jacobsen et al., 2013).
2. Denne gensidige påvirkning sker gennem mediering (formidles) af symboler, der formidler kommunikationen i forskellige former for interaktion. Interaktionen formidles derfor ofte på flere forskellige måder mellem mennesker (Jacobsen et al., 2013).
3. *Selvet*, som er et resultat af de foregående to forhold, betragtes som en interaktiv og dynamisk proces, der ikke kun er løbende i interaktion med andre men også sig selv (Jacobsen et al., 2013).

Interaktion er en form for kommunikation. Kommunikationen kan foregå mellem mennesker og ligeledes inde i mennesker, når de interagerer mentalt med sig selv og deres sociale omverden (Jacobsen et al., 2013). Interaktionen kan opdeles i en række mellemformer:

- Verbal/sproglig interaktion/kommunikation: herunder kan man skelne mellem den verbale/ sproglige interaktion, eller kommunikationer såsom den mundtlige og den skriftlige. Derudover kan man skelne mellem direkte verbal kommunikation, såsom ansigt til ansigt-situationer og indirekte eller medieret verbal kommunikation, f.eks. gennem telefon eller lignende (Jacobsen et al., 2013).
- Nonverbal/kropslig interaktion/kommunikation: Her kan man skelne mellem forskellige former for interaktion og kommunikation. Hvilket bygger henholdsvis på passiv iagttagelse af andre eller aktiv deltagelse i interaktionen. Man kan derudover adskille former for kommunikation og interaktion, der bygger på direkte kontakt og berøring fra dem, der sker på afstand f.eks. gennem teknologiske mediering (Jacobsen et al., 2013).

Ud fra de tidligere nævnte interaktionsformer, interaktion/kommunikation, den verbale/sproglige og den nonverbale/kropslige, kan de yderligere defineres ud fra den specifikke rolle, de antager i en bestemt social situation (Jacobsen et al., 2013). På baggrund af dette, kan interaktionsformer opstilles ud fra en række klassiske idealtyper såsom:

- Bytte

- Leg
- Konkurrence
- Samarbejde
- Forhandling
- Konflikt
- Tvang (Jacobsen et al., 2013)

Framing

For at forstå sammenhænge og uligheder mellem fysisk og digital socialisering, er det nødvendigt at redegøre for de to samværsformer. I bogen "Framing Social Interaction" skrevet af Anders Persson i 2019, prøver han at arbejde videre på, hvad han ser som værende fejl og mangler i bogen "Frame Analysis" skrevet af sociologen Erving Goffman i 1974. I bogen beskrives begrebet framing. Framing beskrives som de "rammer" et individ sætter, når de skal prøve at forstå en given social interaktion. Bogen "Frame Analysis" har skabt delte meninger. Nogle ser den som værende en essentiel bog, hvorimod andre ser den som værende forvirrende (Persson, 2018). Anders Persson beskriver i sin bog, hvordan Goffman's definition af begrebet "framing" til tider er meget uklart.

"I thus believe that Goffman in Frame Analysis describes how he felt he was working when analysing social interaction. Frame analysis is sometimes described in such a way that the reader – at any rate the present reader – cannot completely put his or her finger on what it means; the description is, in a way, elusive." (Persson, 2018, s. 47)

Dog kommer han med en forklaring på, hvordan man skal forstå begrebet "framing": *"We understand what is happening if we can contextualise the events and understand the norms and rules that control the interaction: a novel, a mock fight, and a game – three different frames."* (Persson, 2018, s. 47)

Hvad der skal forstås ved dette er, at en given situation kan se vidt forskellig ud, alt efter hvilken kontekst individet sætter den i. På samme måde kan en given social interaktion ændre sig markant, alt efter om den foregår i det fysiske eller digitale rum. Det fysiske og digitale rum er med til at påvirke individets opfattelse af en situation, da de begge sætter en række rammer og begrænsninger. Dette lægger op til eventuelle problematikker, især indenfor den digitale verden, da det bl.a. er de sociale medier der styrer hvilke rammer der sættes for individets sociale

interaktion på internettet. Dette er bl.a. hvad Anders Persson prøver at beskrive i sin bog, som en fortsættelse af Erving Goffman's analyse.

Face to face vs. persona to persona

I sin analyse af den henholdsvis digitale og fysiske socialisering, snakker Anders Persson om F2F (Face to face) og P2P (Persona to persona) interaktioner. F2F er den sociale interaktion i det fysiske rum, hvorimod P2P er den sociale interaktion i det digitale rum. (Persson, 2018).

Anderson Persson sammenligner efterfølgende de to interaktioner:

Table 7.1 Comparison of f2f and p2p

| <i>System requirements for talk as a communication system</i> | <i>F2F</i> | <i>P2P (as it occurs in social media)</i> |
|---|------------|--|
| 1 two-way transeiving capability | Yes | Yes |
| 2 back-channel feedback capabilities | Yes | Limited, since the interacting individuals are not in one another's physical presence. |
| 3 contact signals | Yes | Yes |
| 4 turnover signals | Yes | Yes, but the turn-taking will work mechanically due to technical limitations. |
| 5 preemption signals | Yes | Yes, but it is not, for instance, possible to interrupt anyone in the middle of their 'speech', and interruptions can occur only after the post has been completed. The character of the interruption is different because it has to be indicated by a change in subject or the interactant actually states that there is going to be an interruption. |
| 6 framing capabilities | Yes | Limited, but present with the help of emoticons and emojis. |
| 7 norms obliging honesty | Yes | Yes, but more difficult to monitor compliance, given the minimal social information. |
| 8 non-participant constraints | Yes | Yes, with the help of various technical solutions. |

(Persson, 2018, s. 104) Model 1

Ud fra ovenstående model bliver det klart, at både F2F og P2P opfylder de tekniske krav for en social interaktion, men P2P har en længere række begrænsninger. En af de afgørende faktorer for dette, er måden hvorpå en samtale bliver ført F2F kontra P2P. Persson beskriver i sin tekst, hvordan fysisk kommunikation kan ses som et flow mellem to eller flere parter, hvorimod digital kommunikation foregår som en form for ping-pong (Persson, 2018). I den fysiske interaktion er det muligt for begge individer at udtrykke sig fysisk eller verbalt under interaktionen. Et eksempel på dette, kan være vrængen på næsen hvis modparten siger noget upassende, eller et grin hvis det er sjovt. Disse udtryk vil blive opfanget af modparten, som så kan dreje samtalen på noget andet hvis de opfatter, at de er upassende, eller blive ved hvis de opfatter, at de er sjove. På denne måde kan samtalen altså ses som et flow der hele tiden ændrer sig, alt efter

hvilke fysiske eller verbale udtryk der bliver givet. Samme regler gælder ikke i den digitale interaktion. Her skal ”ping-pong” forstås som, at samtalen foregår ved, at der bliver sendt chat-beskeder frem og tilbage. Her er altså ikke tale om et flow, men derimod en statisk interaktion. Af denne grund er der altså ikke på samme måde mulighed for at opfange udtryk som samtalen udspiller sig. Hvis der bliver skrevet noget upassende, vil det først komme til udtryk ved, at modparten skriver, at de finder beskeden upassende. Derfor er det altså ikke muligt at dreje samtalen løbende i samme grad, som det er i en fysisk interaktion. Her kommer begrebet framing igen ind i billedet. Det er ved hjælp af udtryk, at individet sætter rammerne (frames) for, hvordan en given social interaktion skal forstås. Det bliver altså hermed klart, at der er en mere begrænset framing i den digitale interaktion. For at modvirke dette, gør man brug af emojis og smileyer. Disse kan være med til at klargøre et individs ”frame” i en besked, f.eks. ved brug af en glad eller sur emoji. Dog er vi igen begrænset af, at vi på forhånd har fået tildelt en række smileyer og emojis, som ikke nødvendigvis stemmer overens med de udtryk vi ønsker at give. Dette er medvirkende til, at der i den digitale interaktion kan forekomme større grad af misforståelser.

Eventuelle risici ved den digitale interaktion

Persson belyser også en række af de eventuelle risici, der er ved kommunikation over de sociale medier. Et eksempel på dette, er hvad han beskriver som ”oversharing”. Oversharing finder sted, når et individ kommer til at dele mere end de burde på sociale medier. Dette er især risikabelt, da det du skriver på sociale medier, i visse tilfælde bliver gemt på ubestemt tid. Grunden til, at individer kommer til at dele mere end de burde skyldes, at det er svært at skildre mellem privat og offentligt, når man er på de sociale medier. På den ene side sidder individet højest sandsynligt hjemme i trykke rammer bag deres computerskærm, altså hvad man i stor grad vil kalde ”backstage”. På den anden side sidder de på de sociale medier, som ses som værende frontstage. Dette kan medføre, at individet kommer til at dele informationer i troen om, at de befinder sig i trygge rammer indenfor backstage, men i virkeligheden deler informationer på de sociale medier, altså frontstage. (Persson, 2018). Dette kan perspektiveres til pointen om manglen på udtryk i en P2P interaktion. Grundet mangel på øjeblikkelige tilbagemeldinger i form af udtryk, kan individet komme til at dele for meget eller noget upassende, da de ikke modtager nogen respons, inden beskeden eller opslaget er sendt afsted.

En anden risiko er, at man ikke står til ansvar for ens handlinger i det digitale rum, på samme måde som man gør i det fysiske rum. Det er nemmere at skrive en hadeful- eller trollbesked online, da det ikke koster individet så meget, fordi de kan gemme sig bag skærmen. (Persson, 2018). I Sverige foreslår en offentlig undersøgelse, at man uddelegerer bøder til folk der udøver online chikane.

” In online communities, antisocial behavior such as trolling disrupts constructive discussion. While prior work suggests that trolling behavior is confined to a vocal and antisocial minority, we demonstrate that ordinary people can engage in such behavior as well. We propose two primary trigger mechanisms: the individual’s mood, and the surrounding context of a discussion (e.g., exposure to prior trolling behavior). ” (Persson, 2018, s. 102)

Ovenstående citat antyder, at der er to hovedårsager til, at folk udøver ”trolling” online – individets humør samt hvorvidt de har været udsat for ”trolling” før. Dette kan altså skabe en form for domino-effekt, hvor flere og flere udøver chikane/trolling online, da der i større grad er flere der sætter rammerne til eller ”framer” denne tendens. Spørgsmålet er så hvorvidt om dette påvirker individets evne til at føre en almindelig samtale i en F2F interaktion? Vil et individ der bruger mange timer om dagen på at være i et online forum, hvori den ”frame” de befinder sig i, lægger op til trolling eller chikane, have svært ved at omgås og socialisere sig i det fysiske rum? Vil manglen af fysiske og symbolske udtryk i det digitale rum, gøre det svært for individet at tyde udtryk i det fysiske rum?

Gamification

Konceptet bag gamification sigter mod at gøre læringsoplevelsen mere engagerende, motive-rende og effektiv ved at inkorporere elementer af spildesign og interaktivitet. Hovedmålet i gamification er at tage egenskaber fra spilverdenen og anvende dem i virkeligheden og ikke-spil, såsom sociale medier. Begrebet gamification er derfor et centralt begreb i udviklingen af for eksempel sociale platforme og hjemmesider. Gamification defineres som: *”brugen af elementer af leg i en anden aktivitet, normalt for at gøre denne aktivitet mere interessant.”* ([The Oxford Learners Dictionary](#)) Gamification kan også defineres som *”brugen af spillemekanik og oplevelsesdesign til digitalt at engagere og motivere mennesker til at opnå deres mål.”* (Burke, 2014) Dette involverer ofte brugen af points, leaderboards, udfordringer, belønninger og kon-

kurrencer, for at få deltagernes engagement og motivation til at stige. Ved at introducere elementer af konkurrence, belønningssystemer og udfordringer forsøges der at appellere til den naturlige menneskelige trang, til at konkurrere og få succes ([Gamify](#)). Grundlæggende søger gamification at gøre selv de mest rutinemæssige opgaver, mere spændende og motiverende ved at gøre brug af menneskelige trang til konkurrence og belønning. Dette kan skabe en positiv og interaktiv læringsgang, hvor mennesker er mere tilbøjelige til at blive fordybet i en given aktivitet ([Gamify](#)).

Metode

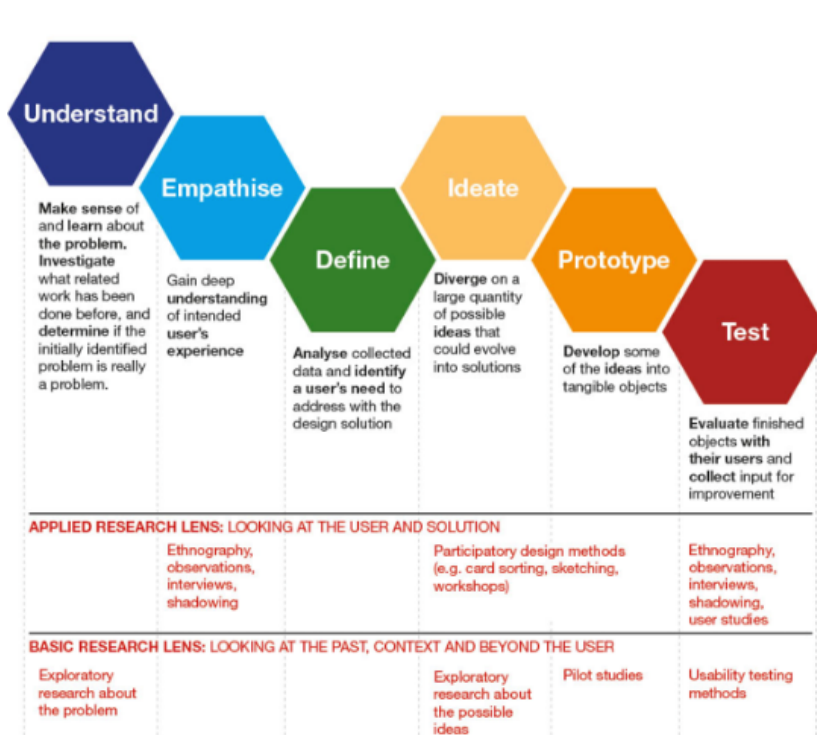
User-centered & User-experience design

For at opnå et succesfuldt produkt som vores målgruppe ser potentiale i, har vi valgt at arbejde ud fra en user-centered tilgang til designet. Men hvad vil det sige at arbejde ud fra denne tilgang? Interaction Design foundation beskriver metoden således: *“User-centered design is an iterative process that focuses on an understanding of the users and their context in all stages of design and development.”* (Interaction Design Foundation [IDF], 2016, 5. juni). Det er altså essentielt at man ved hvert step i designprocessen, har brugeren og deres behov for øje. Ved at henvende sig til brugerne, midt i designprocessen, er det muligt for dem at advare os om eventuelle mangler og mulige korrektioner i form af f.eks. *user-experience*, som vi måske har overset. Dermed har vi mulighed for at korrigere produktet før det er færdigt, så det passer til brugerens behov. Igennem en iterativ proces, har vi undervejs haft mulighed for at bevæge os tilbage i processen og korrigere produktet efter at være blevet klogere på målgruppen, enten gennem researcharbejde eller feedback. Ved hjælp af denne user-centered tilgang, er det i højere grad sandsynligt at opnå et design, som kan blive en succes blandt brugerne, da vi konstant bestræber os på at imødekomme brugernes krav og forventninger (IDF, 2016, 5. juni). *“Focusing on UX (User Experience) enables design to focus on the user. It increases the chances of a project's success when it finally comes to market, not least because it doesn't gamble on the faith of users in taking to a product just because it's a brand name.”* (IDF, 2016, 5. juni). Ved at være i tæt kontakt med brugerne under designprocessen, har vi også udviklet en stor sympati med dem og den problemstilling de står overfor. Dette har også været en faktor indenfor user-centered design, som har motiveret os yderligere til at skabe et produkt som forbedrer målgruppens livskvalitet. En ulempe ved at gøre brug af user-centered design i vores projekt, kan være at vi har med børn i alderen 10-14 år at gøre. Det kan være usikkert om den feedback som

målgruppen kommer med, i sidste ende vil være til gavn for dem. Vi kan ikke regne med at børnene selv er opmærksomme på hvilke konsekvenser online socialisering har for dem, deres fysiske socialisering og velvære. Dette har været et vigtigt argument at have i mente under processen og derfor har vi også været nødsaget til at gå på kompromis med den user-centered tilgang, og haft vores målgruppe på afstand i nogle henseender.

Design Thinking

Interaction Design foundation konkretiserer betydningen af designthinking som følgende *”Design thinking is an iterative process in which we seek to understand the user, challenge assumptions, and redefine problems in an attempt to identify alternative strategies and solutions that might not be instantly apparent with our initial level of understanding.”* (IDF, 2016, 25. maj). I udstrækning af at vi især har arbejdet med user-centered design, har vi undervejs i vores projekt gjort brug af Sheila Pontis Design thinking revised-model, til at understøtte vores designproces. Det særlige ved lige netop denne Design Thinking model er, at den har et yderlige fokus på forståelsen af brugerens behov, hvilket understøtter vores ønske om en user-centered designtilgang (Sheila Pontis, 2015).



Model 2 - Sheila Pontis Design Thinking revised

Vi har ved hjælp af ”Applied research” i form af deltagerobservation, spørgeundersøgelse og interviews, hele tiden haft vores målgruppe og vores løsning i fokus. Ved hjælp af især Basic

research i form af studeren af eksisterende undersøgelser og teori, har vi kunnet danne os et overblik over problemstillingen vi ønsker at løse. Vi har også undersøgt hvilke løsninger der i forvejen findes, samt disses mangler og hermed undersøgt hvordan vores design kan forbedres. Efter at have arbejdet med både ”Applied research” og ”Basic research” har vi opnået en forståelse for, hvordan vores målgruppe bruger deres fritid og hvilken rolle de sociale medier har, samt deres indflydelse på den sociale interaktion mellem børnene og de unge. Ved indsamling af vores data har vi kunne analysere målgruppens ageren og behov, hvilket har bidraget til udformningen af vores designløsning. Vi har herved kunne justere og redigere i de forudgående tanker og ideer vi har haft og dermed, i højere grad, kunne skabe et user-centered produkt. Efter at have indsamlet data og analyseret på det, har det været muligt at udvikle på vores ideer i form af skitseringer og moodboards og til sidst kunne få skabt en prototype, som vi har kunnet fremlægge for målgruppen.

Idégenerering, skitsering og prototyping

Som en del af Design Thinking metoden og for at nå frem til udarbejdelsen af et velovervejet og succesfuldt produkt, har vi i løbet af idé-genereringsfasen udarbejdet prototyper i form af skitser, storyboards og moodboards. Man hvad er en prototype? Sanders og Stappers giver følgende beskrivelse: *“Prototypes are physical manifestations of ideas or concepts. They range from rough (giving the overall idea only) to finished (resembling the actual end result).”* (Sanders & Stappers, 2014, s. 9). Skitserne har vi først og fremmest anvendt, for at blive klogere på vores ideer og tanker. Det har også virket som en kommunikationsform, for at vise hinanden internt i gruppen hvilke idéer vi hver især har haft til produktet. Disse har primært været spontane og overfladiske skitser. Ud fra vores skitser har vi f.eks. kunnet uddrage at vi ønskede et brugervenligt produkt, med en fængende og farverig æstetik. Vi er heraf blevet klogere på indholdet af vores idé, samt hvad designet skal kunne løse og hvordan. Herudfra har vi kunne sammensætte et moodboard. Lillian Yang, beskriver følgende om brugen af moodboards i designprocessen: *“In UX (user-experience) design, mood boards are used to visually show the feelings or values that the digital product should create.”* (Yang, 2023). Vi har ved hjælp af vores skitser kunnet danne os et overblik over vores idéer og sikre os, at vores moodboard ville overholde vores eksisterende standarder og visualiseringer. Moodboardet har også sikret os, at vi var enige om hvilken visuel og emotionel retning, vores produkt skulle afspejle. Æstetik,

stemning og kerneelementerne blev tydelige og arbejdet med et videre produkt blev håndgri-
beligt.



Herefter kunne vi begynde at arbejde med selve brugen af vores produkt. Vi har forsøgt ved hjælp af et storyboard at klargøre vores løsning, samt brugeroplevelsen og hvilken situation hvor vores produkt ville være nyttigt. Dette beskriver Danish Design Center således: *“When designing a service or another experience-based solution, a storyboard is extremely useful for prototyping your suggested solution or idea. Storyboards help you think of the experience from the user’s perspective.”* (Danish Design Center). Dette storyboard har også været essentielt, for den feedback som vi har fået fra målgruppen. Ved at kunne fremvise vores storyboard, har det været nemmere for målgruppen at, forstå formålet med og brugen af produktet.



Disse visualiseringer og prototyper har givet os mulighed for at opleve, teste og udvikle vores produktidé. Ved hjælp af disse og den iterative designproces, har vi kunnet nå frem til en velovervejet udarbejdelse af vores færdige produkt. Sanders og Stappers beskriver følgende om denne proces: *“Iterative prototyping can be viewed as ‘growing’ early conceptual designs through prototypes into mature products”* (Stappers & Sanders, 2014, s. 6). Ved at involvere vores målgruppe i test-fasen af vores prototype, har vi også haft mulighed for at justere på vores produkt løbende. Beskrivelsen af vores endelige designløsning, er nedfældet i afsnittet “Designløsning”, senere i denne rapport.

En kvantitativ spørgeundersøgelse

I dette projekt har vi valgt at benytte den kvantitative forskningsmetode. Valget om at gøre brug af den kvantitative tilgang, tager udgangspunkt i vores ønske om at opnå et generelt billede af hvilke tendenser der gør sig gældende, indenfor brug af sociale medier og socialt samvær hos børn i alderen 10-14 år. Dette har vi gjort ved at udarbejde en spørgeskemaundersøgelse. Herved får de adspurgte stillet de samme spørgsmål og der er hermed opsat klare rammer for deres svar. Vi har valgt at benytte denne kvantitative metode, da vores mål var at få besvarelser fra så mange børn og unge som muligt. Ved at analysere en stor mængde besvarelser ville vi nemmere kunne aflæse tendenser og udvinde resultater, som generelt gør sig gældende for målgruppen. Det har dog vist sig ikke at være en nem opgave at sikre sig besvarelser. Selvom vi gentagende gange har delt spørgeskemaundersøgelsen i bl.a. forældre og skole-grupper på Facebook, har vi ikke opnået det antal besvarelser som vi håbede på. Dette kan bunde i at brugerne af det sociale medie Facebook, ikke udgør den målgruppe som vi arbejder med og derfor kan det have været svært at nå ud til børnene og de unge. Vi endte med at opnå syv besvarelser, hvorved vi konkluderede at besvarelserne ikke kunne give et retvisende og fyldestgørende billede af de generelle tendenser af børn og unges medieforbrug og sociale vaner. Vi besluttede derfor at benytte spørgeskemaundersøgelsen som baggrundsviden, vi kunne gøre brug af, ved udarbejdelsen af de semi-strukturerede interview og deltagerobservationerne.

Den kvalitative tilgang

Udover at have gjort brug af en kvantitativ tilgang til dette projekt, har vi også benyttet os af den kvalitative forskningsmetode. Vores valg om at gøre brug af denne metode bunder i vores

mål om, at opnå en dybere indsigt i de sociale mediers påvirkning på den fysiske og sociale interaktion mellem børn i alderen 10-14 år. I dette afsnit ønsker vi at dykke ned i den kvalitative tilgængelighed, begrænsninger og resultater. Før dette, er det essentielt at afdække hvad den kvalitative forskningsmetode egentlig er. Ifølge Svend Brinkmann og Lene Tangaard er det en metode hvorpå det er muligt at få adgang til menneskers oplevelser, meninger og holdninger af forskellige fænomener i deres livsverden. Formålet er at komme så tæt som muligt på den undersøgte persons oplevelser (Brinkmann & Tangaard, 2010). Dette er også beskrevet af Steinar Kvale og Svend Brinkmann, *“Det kvalitative interview er en forskningsmetode, der giver privilegeret adgang til menneskers grundlæggende oplevelse af den levede verden.”* (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 50). Vi har herefter, som undersøgere, mulighed for at beskrive, fortolke og analysere på den empiri vi indsamler via den kvalitative forskningsmetode. Målet er, i denne projektbesvarelse, at kunne formulere dybdegående og teoretiske tredje-parts perspektiver på informanternes oplevelser af målgruppen og problemstillingen.

Det semistrukturerede interview

Det semi-strukturerede kvalitative interview, er et planlagt og fleksibelt interview som forsøger, at indhente beskrivelser fra interviewpersonens erfaringer og oplevelser som de gør sig i løbet af deres hverdag. Strukturen på interviewet kan foregå som en hverdags samtale, hvor der er plads til tilføjelser og pauser (Kvale & Brinkmann, 2015). Interviewet kan styres ved hjælp af en forarbejdet interviewguide, som vi også gjorde brug af under vores interviews (Brinkmann & Tangaard, 2010). Derved fik vi mulighed for at styre interviewene, samtidig med at der var plads til at interviewpersonerne kunne svare frit på spørgsmålene.

Vores undersøgelse vil tage afsæt i et semi-struktureret interview af en pædagog på en fritidsklub, hvor mobilbrug er tilladt og hvor vores målgruppe bruger deres fritid. Derudover har vi også lavet et semi-struktureret interview af en pædagog på en fritidsklub, hvor mobilbrug ikke er tilladt. Motivationen for at udarbejde de semi-strukturerede interviews af pædagogerne, tager afsæt i, at det her er muligt for os at få dannet et mere nuanceret billede af børnenes socialisering, ud fra et fagligt perspektiv. Udover at pædagogernes faglige ekspertise gør deres holdninger relevante for problemstillingen, så gør det at de fungerer som 3. part i problemstillingen dem relevant, da de kan se situationen udefra. Interviewet forløber altså i højere grad som en interaktion mellem vores foruddefinerede spørgsmål, og interviewpersonernes svar (Brinkmann & Tangaard, 2010).

Forud for interviewet, har vi stiftet kendskab til problemfeltet ved at undersøge relevant teori og allerede eksisterende undersøgelser. Det har været med til at give os en klarere opfattelse af hvad det helt præcist er, som vi ønsker at undersøge. Som Brinkmann og Tangaard beskriver, *”Kort sagt bør man gøre sig klart, hvad man ønsker at vide noget om, før man overvejer hvordan man bedst muligt opnår den ønskede viden”* (Brinkmann & Tangaard, 2010, s. 37). Ud fra den viden som vi har pådraget os, har vi i højere grad kunnet udvikle teoretisk begrundede interviews. Man kan dog godt argumentere for at denne videns pådragelse kan resultere i, at vi som interviewere kan mindske vores neutralitet og objektivitet (Brinkmann & Tangaard, 2010). Dette har vi haft i mente i vores undersøgende fase og hermed forsøgt at tilgå interviewet med et åbent sind, men stadig med teoretisk begrundelse. Det vil sige at vi har forsøgt at give plads til interviewpersonens tilføjelser, men stadig stillet spørgsmål som tager udgangspunkt i relevant teori.

Indsamling af interviewpersoner og observationsgruppe

For at skaffe de ønskede informanter har vi været igennem en længere proces. Vi havde inden denne proces besluttet os for at vi gerne ville interviewe pædagoger, da det er dem der er til stede sammen med børnene i deres fritid. Vi besluttede at forsøge at skaffe tre informanter til interviewene, da denne mængde syntes at være rimelig i forhold til vores tidshorisont. Det var essentielt for os at tage hensyn til, at vi havde begrænset tid og ønskede at have tid til, at gennemarbejde interviewene dybdegående. Herudover satte vi også en tidsmæssig begrænsning på 30 minutter per interview, så vi sikrede os ikke at skulle bruge for lang tid på transskriptionen. I løbet af vores rekrutteringsproces, har vi har udvalgt vores informanter ud fra deres teoretiske relevans. Det har derfor været vigtigt for os at, finde uddannede pædagoger som arbejder med vores målgruppe og dermed har et godt indblik i vores målgruppes adfærd og fritid.

Dog fandt vi hurtigt ud af at processen ikke skulle siges at være lige til. Vi havde tidskrævende og varige problemer med at få lavet en aftale med både fritidshjem, samt pædagoger og endte derfor ofte uden svar eller aftale. Det besværliggjorde processen og vi endte derfor ud i, ikke at kunne opnå det ønskede antal informanter til interviewene. Dette kan udgøre en misvisende faktor, i forhold til analyserne og konklusionerne på den empiri som udvindes af interviewene. Man kan nemlig argumentere for at to personers holdninger og oplevelser, ikke danner et nuanceret og retvisende billede på problemstillingen.

Vores informanter til interviewene er følgende:

- Maria, pædagog på Filippa klubben
- Claus, pædagog på fritidsklubben Huset

Vi interviewede pædagogerne på deres arbejdspladser, i dette tilfælde fritidshjem, som vi så også havde mulighed for at udføre observationer på. Derved fik vi anskaffet vores observationsgrupper, samtidig med vores interview-informanter. Fundet af observationsgruppen blev derfor forholdsvis tilfældig, udover at vi havde sikret os at de havde den alder, som vores målgruppe udgør.

Vores interview tilgang

Inden udførelsen af det semi-strukturerede interview satte vi os i gruppen ned, og forsøgte at kortlægge vores formål med interviewet. Det er ifølge Kvale og Brinkmann vigtigt, at man før udførelsen af et interview, gør det klart hvorfor man udfører det interview man har valgt, samt hvad formålet med interviewet er (Kvale & Brinkmann, 2015). Her fandt vi ud af at vi ønskede svar på hvilken påvirkning og indflydelse de sociale medier har på målgruppens socialisering, samt hvad der skal til for at målgruppen opnår en god socialisering. Derfor har vi med udarbejdelsen af vores spørgsmål forsøgt at arbejde hen imod et svar på denne problemstilling. Vi fandt det nødvendigt at lave en interviewguide, så vi sikrede os at vi ville få svar på vores forskningsspørgsmål. Vi har i første omgang haft stort fokus på vores forskningsspørgsmål, der danner grundlaget for vores interviewguide. Herefter har vi udarbejdet interviewspørgsmål, som er lettere at forstå og som henvender sig direkte til interviewpersonen. (se hele interviewguiden i bilag 7)

Selvom vi har lavet en interviewguide som vi har forsøgt at følge nøje, forholder vi os iterativt og fleksibelt til vores plan. Ifølge Kvale og Brinkmann anvender nogle interviewforskere en iterativ tilgang til designet af interviewet, for løbende at kunne tilpasse sig til feltet og interviewpersonerne (Kvale & Brinkmann, 2015). Vi fandt det relevant at gøre dette undervejs i processen, da interviewet behøvede at blive tilpasset, så den passede til en pædagog som arbejdede i en mobilfri institution og omvendt. Derudover fandt vi det også nødvendigt at tilpasse interviewet under selve høringen, da begge pædagogers svar var dybdegående og afdækkede flere spørgsmål på en gang. Vi tillod os derfor at springe nogle spørgsmål over, for at undgå for mange gentagelser.

Interviewguide

Introduktion: Interviewet omhandler de sociale mediers påvirkning på børn og unges socialisering. Vi, som skal interviewe dig i dag, hedder Maja og Uma og går på 1. semester på Humanistisk Teknologisk bachelor på RUC.

Anonymitet: Dit navn, samt profession vil fremgå i dette interview.

Båndoptagelse: interviewet vil blive optaget på bånd og transskriberet. Hvis du ønsker en kopi af transskriptionen, kan denne fremsendes.

Tid: Interviewet vil tage omkring 20-30 min

Præsentation: Kan du præsentere dig selv med navn og profession, samt din nuværende stilling.

Deltagerobservation

En deltagerobservation er en observation, hvor observatøren har til formål at indsamle data ved at deltage i dagliglivet hos en bestemt gruppe eller organisation (Krogsgaard, 1999). Vi har valgt at gøre brug af denne metode for, at sikre os at få et retvisende billede af hvor meget de sociale medier rent faktisk fylder i børnenes fritid og hvordan tilstedeværelsen af dem og skærmen generelt, påvirker deres interaktion med hinanden. Kort sagt, har vi forsøgt at kortlægge målgruppens adfærd og interaktion i mødet med hinanden. Dette beskriver Krogsgaard således: *“Han iagttager de mennesker, han studerer, for at se, i hvilke situationer de sædvanligvis mødes, og hvordan de opfører sig i disse situationer.”* (Krogsgaard, 1999, s. 101). Udover at have udført disse observationer for at blive klogere på vores felt, målgruppe og problemstillingen, har vi også udført dem for at kunne be- eller afkræfte interviewinformanternes udtagelser. Dog er det vigtigt, ifølge Krogsgaard at have øje for, hvordan vores tilstedeværelse påvirker det data vi udvinder. *“Påvirker forskerens tilstedeværelse ikke de ytringer og handlinger, som mennesker producerer?”* (Krogsgaard, 1999, s. 101). Dette er vigtigt at tage højde for, da vi flere gange undervejs i observationerne oplevede at informanterne blev opmærksomme på os, samt ændrede adfærd og forsøgte at overbevise os om, at skærmforbruget og de sociale medier ikke påvirkede dem. Derfor er det essentielt at tage højde for, at vores tilstedeværelse kan have påvirket kvaliteten af vores data.

Vores observationstilgang

Vi har ved vores deltagerobservation valgt at forholde os til observationen, som Deltager som observatør-rollen. Dette lægger sig op ad, at vores relationer til informanterne, udelukkende betragtes som feltrelationer og at vi på intet tidspunkt har lagt skjul på vores forskningshensigter (Krogsgaard, 1999). Derudover har vi frit kunnet bevæge os rundt i feltet, da deltageren som observatør, ikke er bundet til en bestemt lokalitet. Vi har herved kunne følge de spor som vi undervejs, fandt interessante (Krogsgaard, 1999). Men hvad vil det sige at have en deltager som observatør-rolle? Krogsgaard beskriver således:

“Deltager som observatør-rollen indebærer ifølge Gold observationssituationer, hvor forskeren deltager i feltet, samtidig med at han eller hun observerer ved at knytte kontakter til bestemte personer i feltet. Dette vil ofte være personer, der kan forsyne forskeren med en særlig viden eller hjælpe med til at etablere kontakten til selve feltet.” (Krogsgaard, 1999, s. 106)

Her beskrives det at en essentiel del af deltager som observatør-rollen er, at forskeren knytter kontakter til bestemte personer i feltet. Dette afspejles i vores valg om at udvinde informationer fra pædagogerne, ved hjælp af interviews. De har altså været centrale informanter, da vi har fået adgang til især deres følelser og holdninger til feltet og det undersøgte. Dog skal man ifølge Krogsgaard være opmærksom på, ikke at basere hele sit feltarbejde på de centrale informanters informationer.

“Centrale informanter er mennesker med historie, følelser, holdninger, sympatier og antisympatier. Derfor er der en nærliggende risiko for, at forskeren, ved at basere sit feltarbejde på sådanne informanter, får et indtryk af feltet, som er præget af informantens holdninger, personlige relationer, sympatier og antipatier.” (Krogsgaard, 1999, s. 107)

For at undgå dette, har vi sørget for at udøve observationen forud for interviewet af de centrale informanter, for at undgå at få et farvet billede på feltet og observationsgruppen.

Transskribering

De to interviews som vi har fortaget, er optaget på en mobiltelefon. Efter interviewene har det været muligt at eksportere lydfilerne og transskribere dem. Vi har forsøgt så vidt muligt under processen, at transskribere det talte ord og sørge for at transskriptionerne stemmer overens med

samtalen i det egentlige interview. Dog kan der forekomme forskelle på det talte og skrevne sprog, men da disse er små, vil de ikke have betydning for fortolkningsprocessen. Målet med transskriptionen er, at interviewene bliver nemmere at analysere. Kvale og Brinkmann betegner transskriptionen således: *“Transskriptionen af interview fra mundtlig til skriftlig form strukturerer interviewsamtalerne i en form, der er egnet til en nærmere analyse, og udgør i sig selv en første analytisk proces.”* (Kvale og Brinkmann, 2015, s. 238)

Analyse

For at finde svar på hvordan de sociale medier påvirker børn og unges socialisering, finder vi det først og fremmest relevant at analysere interviewpersonernes og os, som observatørers pointer, i forhold til denne problemstilling. Først vil der fremgå en analyse af interviewet, sammenkædet med observationen foretaget på Filippa Klubben. Herefter vil det samme fremgå af interviewet og observationen på fritidsklubben Huset. I disse analyser, ønsker vi bl.a. svar på hvordan vores målgruppe bruger de sociale medier. Udover det, vil vi også undersøge hvilke negative og positive påvirkninger, de sociale medier kan have på den sociale interaktion mellem børnene, samt påvirkningen på deres trivsel. Til sidst ønsker vi at få svar på hvordan socialiseringen hos børn, støttes bedst muligt. Til slut ønsker vi at gå komparativt til værks og sammenligne de delkonklusioner som vi har udvundet af de forskellige analyseafsnit.

Analyse af Interview og observation på Filippa Klubben

Denne første del af analysen vil tage udgangspunkt i interviewet af pædagog Maria og observationen foretaget på Filippaklubben, som har indført mobilfri klub fra d. 1. november til 1. februar 2024.

Brugen af skærmene og de sociale medier

Gennem udtalelser fra Maria, står det klart at der hos børnene ses et brug af skærme og sociale medier, som er svært at styre. Flere børn har haft svært ved at slippe skærmene og deltage i fællesskabet. Dette har bl.a. været en af grundene til at fritidsklubben har valgt at indføre en mobilfri politik indtil d. 1. februar 2024.

”Men vi gjorde det blandt andet, fordi vi kan se 4. og 5. klasserne... De har siddet så meget på mobiler og skærme derhjemme i coronatiden. Så når de kommer herover, så er det der med, at

de ikke har haft mobiler over på den lille skole, det gør at de er så afhængige at de ikke kan give slip på de der telefoner.” (Bilag 1, 00:01:02)

Derudover beskriver Maria også, at der er stor forskel på hvordan de sociale medier bruges, i forhold til hvilken aldersgruppe børnene tilhører.

”Ja, altså de yngste bruger meget sådan noget Roblox, Minecraft og et spil jeg ikke kan huske hvad hedder. (...) De store, der er det jo meget Instagram, TikTok som vi måske alle sammen kender. Hvor de jo så bare sidder og bare swiper ud i det blå. (...) Så det kommer lidt an på hvilken aldersgruppe det er.” (Bilag 1, 00:03:04)

Børnenes aktivitet og brug af de sociale medier, viser sig altså at være forskellig. Ser vi på de yngre børn i målgruppen, ud fra Marias udtalelser, bruger de mere tid på spil som har sociale elementer. Ser vi derimod på de ældre børn, så er det oftere de sociale medier som både kan bruges aktivt og inaktivt.

De sociale mediers positive og negative indflydelse på socialiseringen

Maria forklarer i løbet af interviewet hvordan at der ifølge hende, både findes negative og positive elementer ved de sociale medier og skærmene generelt. Hun ser flere områder hvor de påvirker børnene dårligt og hvor det kan have konsekvenser for deres sociale dannelse.

”8 ud af 10 gange, så påvirker det det dårligt. Fordi de zoomer ind i telefonen. Og så bemærker de ikke, og aflæser ikke andres ansigter.” (Bilag 1, 00:06:53)

”Jamen som jeg var lidt inde på før. Det der med at aflæse mennesker. Altså at kunne kigge hinanden i øjnene og sige... Okay du ser ked af det ud, når jeg siger det her. Eller, hvordan reagerer du?” (Bilag 1, 00:10:28)

Ifølge Maria, går der altså noget aflæsning og kodning af hinandens mimik og kropssprog tabt. Derudover ser Maria også skærmene som en mulighed, især for de ensomme, for at gemme sig og hermed aktivt undgå at skulle kastes ud i at være social, da det jo for nogle kan være svært. Dette kan dog, ifølge Maria, have konsekvenser for deres relations- og sociale dannelse.

”En stor udfordring kan også være for mange af de ensomme, eller dem som har skærmen. De har så svært ved at danne relationer, at det bliver en måde at gemme sig væk på. Og så kan de sætte sig om bag den der skærm, og så behøver de ikke at forholde sig til, hvad der sker rundt om dem. Og (...) så er det jo også svært for os at hjælpe dem til at blive, altså få større kompetencer indenfor relations dannelse.” (Bilag 1, 00:06:53)

Udover de sociale konsekvenser som skærmene og de sociale medier kan have, beskriver hun også hvordan at børnene når de er væk fra dem, bliver bedre til at lege og bruge deres fantasi. Dette afspejles også i vores observation på fritidsklubben, hvor lege og krea-projekter, fyldte meget. (Bilag 2)

”De leger mere, når de lægger telefonerne væk. Og hvor jeg kan se, at dem der er rigtig meget på mobiltelefonerne. På de sociale medier. De glemmer at lege, og de bliver hurtigere ”voksne”. (...) Og det er jo ærgerligt. Fordi når vi bruger fantasien. Det er sådan vi udvikler os som mennesker. Og vi lærer os selv at kende igennem at lege med andre og finde ud af, hvor hinandens grænser er. (...) så det er med til at danne os på en eller anden måde, end når man sidder på de sociale medier.” (Bilag 1, 00:10:28)

Men udover de konsekvenser, som Maria ser at de sociale medier har, så ser hun også positive elementer som kan bidrage til børnenes socialisering. Herunder at børnene har mulighed for at kommunikere med en bred skare af mennesker.

”Og så er der jo mange af dem, der jo også kommunikerer med andre, om de så kender dem eller ej, over de sociale medier. Eller over Roblox eller Counterstrike, eller hvad de sidder og laver.” (Bilag 1, 00:05:01)

Muligheden for at kunne kommunikere med en bredere skare af mennesker på de sociale medier, giver også de mere udsatte og ensomme børn, en mulighed for at finde nogle fællesskaber som de har svært ved at finde i ”virkeligheden”, forklarer Maria.

”Nu var jeg lidt inde på det der med de ensomme. (...) De har jo også nogle gange muligheden for rent faktisk at finde nogle fællesskaber, som de måske ikke kan finde her. (...) og det bliver også en bredere skare af mennesker som de møder derinde, end det måske kan være her.” (Bilag 1, 00:12:02)

Hvordan påvirker de sociale medier børnene generelt?

Udover at have konsekvenser for socialiseringen og den sociale dannelse, så beskriver Maria også, at hun ser en stor nedgang i børnenes trivsel og hvordan at de sociale medier kan have en indflydelse på dette.

”Skal jeg kigge på, da jeg startede med at arbejde for 8-9-10 år siden indenfor det her område, så er der en stor nedgang i trivsel.” (Bilag 1, 00:19:08)

”Og meget vigtigt hele det her med det præstationssamfund. Det har også gjort en forskel. (...) Man skal helst træne og se godt ud. (...) Man skal også have en god familie og venner (...) Og der er den der sammenligningskultur. Som specielt, synes jeg, at det der sker for piger. (...) Og noget af det vil jeg plotte på de sociale medier (...) Og så kan man sidde og sige: Nå jeg ser ikke sådan ud, Nå men hun fik 12, fordi det er det folk, lægger på de sociale medier. (...) Og det bliver ikke det sande spejl vi ser. Og det kan unge mennesker jo ikke filtrere i.” (Bilag 1, 00:21:02)

Ud fra Marias udtalelser, er det ikke kun de sociale mediers skyld, at der ses en nedgang i børnenes trivsel. Det er præstations- og sammenligningskulturen der tager en stor del af skylden og her bærer de sociale medier et ansvar. Børnene bliver konstant eksponeret for hinandens opnåelser og ”perfektheder”, og dette kan ifølge Maria, have en negativ effekt på børnenes psyke. Maria reflekterer også over stigningen i mistrivsel og påpeger at børnene også i højere grad er eksponeret for betegnelsen ”mistrivsel”, og derved er det i højere grad blevet normaliseret.

”I løbet af de sidste 10 år, altså jeg synes ikke at der var lige så mange. Måske er det også fordi at sådan noget... for eksempel når man får angst og stress, det er blevet mere sådan ting – ”jeg har også lidt angst”, altså fordi de voksne også bruger det mere.” (Bilag 1, 00:25:23)

Man kan ud fra Marias udtalelse antage at hun mener at termer som angst, stress og mistrivsel kan blive misbrugt.

Hvordan støttes socialiseringen bedst muligt?

For at støtte børnene i deres socialisering og relations dannelse, har Fritidsklubben indført en mobilfri politik. Men før denne politik indtraf, tog de ifølge Maria, andre midler i brug.

”... der har vi nogle gange brugt det aktivt, at vi så selv har lavet en account. Så har vi måske prøvet at sætter os ned med nogle af dem, der er sværere at komme i kontakt med. Fordi de måske heller ikke er så stærke i at danne relationer og sådan noget. Og så sætte os ned og sådan være sådan, ej skal jeg også lige spille Roblox med dig? (...) For det er jo også en måde at danne relationer på, jo, og få et fælles tredje.” (Bilag 1, 00:03:04)

Denne udtalelse understøtter, som nævnt tidligere, at der er elementer indenfor sociale spil som kan være med til at understøtte og udvikle de sociale relationer hos børn og unge. Det at man har mulighed for at spille sammen online, skaber ifølge Maria, et fælles tredje som kan danne

grobund for udvikling af en relation. Udover at engagere sig i online spil, beskriver Maria hvordan de har igangsat lege, med henblik på at få børnene væk fra skærmen.

”Selvom vi jo ikke kan bestemme (...) om de må bruge telefonen før 1. november, så har vi nogle gange haft sagt... Ved i hvad? Nu lægger alle deres telefoner ud. (...) Og der har vi jo lidt tvunget dem (...) og så får vi dem til at lave Capture The Flag (...) Eller hvad vi nu ellers finder på. (...) Det synes jeg heller ikke er vores opgave at gøre hver dag, men vi har gjort det nogle gange og så giver det pote.” (Bilag 1, 00:08:26)

Hvad sker der når vi tager skærmene væk?

Nu har de så på fritidsklubben taget mobilene helt fra dem, efter at den mobilfri politik er indtruffet. Men hvad sker der så med børnene og deres sociale engagement, når skærmen ikke er der? Her beskriver Maria at børnene nu er tvunget til at finde på andre ting at lave.

”Og så har vi alle de drenge der sad inde og spillede mobiler. De går jo ud og laver andre ting. Så spiller de meget mere fodbold eller igangsætter fangelege.” (Bilag 1, 00:27:30)

Maria beskriver at fraværet af skærmen, ikke nødvendigvis er skyld i en stigning i et velfungerende barns evner til relation- og socialdannelse. Derimod forklarer hun at effekten er anderledes, hos de udsatte og ensomme børn.

”Altså hvis man kigger på et normalt velfungerende barn så synes jeg ikke der er den store forskel. Altså dem der er dygtige til relationer, (...) de var også dygtige til det før. Men dem som jeg lige nævnte, som har svært ved det der, har vi flere hvor jeg kan se en ændring.” (Bilag 1, 00:28:22)

”Så har vi en dreng. Han har både... han hører dårligt, han ser dårligt. Han er også kognitivt lidt bagud. Og ikke helt alderssvarende. Og han sad hver dag på sin computer fra han kom til han gik. (...) det var ligesom den måde han kunne finde ud af at være på klubben på. (...) Nu har han været oppe i værkstedet, jeg tror, næsten hver dag i tre uger. Og så sidder han og laver julekalendere og snakker lidt med de andre. (...) Han er bare et drømmeeksempel på hvorfor det faktisk er at vi har gjort det her.” (Bilag 1, 00:25:23)

Der kan altså ses en ændring i socialiseringen hos en bestemt gruppe børn, men ikke hos alle. Fraværet af skærmen har altså ifølge Marias observationer, ført til at udsatte og ensomme børn bl.a. har udviklet sociale kompetencer som de ikke havde før. Den velfungerende gruppe af børn, forbliver fortsat lige gode til at opretholde og udvikle kompetencer indenfor relations

dannelse. Men som tidligere nævnt, kan de ved fraværet af skærmen blive bedre til at aflæse mimik og kropssprog, samt udvikle deres fantasi.

Ifølge vores egne observationer foretaget på filippaklubben, efter at de har indført mobilfri politik, har vi kun set en lille andel af børn der sidder alene. Næsten alle børn var i samvær eller verbal kontakt, med enten andre børn eller pædagoger. Dem der sad alene, sad foran en skærm og spillede enten computerspil eller PlayStation. Men størstedelen af børnene var enten kreative, kommunikative eller fantasifulde og legende. De børn som måske havde sværere ved relationer, blev i højere grad tvunget ud i at prøve at interagere med andre og dette havde både succesfulde og knapt så succesfulde udfald. (Bilag 2, 14:20)

Delkonklusion

For at få et bedre overblik over vores analyse, vil vi lave en kort opsummering i form af en delkonklusion. Dette vil vi gøre i hvert af de følgende analyse-afsnit. Vi kan på baggrund af ovenstående analyse af interview af pædagog Maria, samt observation foretaget på Filippa Klubben, konkludere følgende:

- Der er forskel på hvilke sociale medier og spil der benyttes og hvordan de bruges, fordelt ud på forskellige aldre i målgruppen. De yngste benytter primært sociale spil hvor de spiller med hinanden på kryds og tværs, hvor de ældre børn primært bruger de sociale medier til at scrolle eller skrive med hinanden.
- Skærmforbrug og de sociale medier kan have en negativ effekt på børnenes socialisering. Det kan de bl.a. ved at forhindre børn i at lære at aflæse mimik og kropssprog eller ved at være et gemmested for især ensomme og udsatte børn. Herudover forhindrer de også udviklingen af fantasien og legen.
- De sociale medier har en part af ansvaret for børnenes nedgående trivsel, i form af at bidrage til præstations- og sammenligningskulturen.
- Skærmforbruget og de sociale medier kan også have en positiv effekt på børnenes socialisering i form af, at have mulighed for at møde nye mennesker og blive en del af fællesskaber man ikke kan finde i det virkelige liv. Derudover kan man også ved at kunne kommunikere- eller spille sammen, bidrage til relations dannelsen.
- Når man fratager børnene skærmene og herunder også de sociale medier, bruger børnene i højere grad tid på at igangsætte lege og andre aktiviteter.

- Fratagelsen af skærmen bidrager nødvendigvis ikke til en stigning af velfungerende børns sociale kompetencer og evner indenfor relations dannelse. Derimod gavner fraværet af skærmen de ensomme og udsatte børn. Deres sociale kompetencer og evner indenfor relations dannelse øges.

Analyse af interview og observation på fritidsklubben Huset

Her i den anden del af analysen vil vi tage udgangspunkt i interviewet af pædagog Claus og observationen foretaget på fritidsklubben Huset.

Brugen af skærmene og de sociale medier

”Jeg synes de har et højt skærmforbrug, men jeg synes at de bruger deres skærme når de keder sig. Forstået på den måde, at når der er aktiviteter ting de interesserer sig for noget andet, så lægger de faktisk skærmene væk uden at vi behøver at bede dem om det.” (Bilag 4, 00:01:07)

Claus nævner, at når der er andre engagerende aktiviteter til stede ligger de skærmene væk, uden at blive bedt om det. Det kan virke som om han antyder til at skærmforbruget ikke nødvendigvis er en afhængighed, men mere en form for tidsfordriv eller underholdning, når der ikke er andet der fanger børnenes interesse.

”Det er jo en tidsrøver på den måde, at (...) det er sådan en ”easy fall back” (...) så man behøver ikke at forholde sig til den ægte relation. (...) medmindre de selv er opsøgende omkring at have nogle aktiviteter omkring deres telefon, eller vi sætter det i gang, så bliver det bare sådan et passivt brug af telefonen. (...) børn i dag når jo aldrig at kede sig for eksempel og selv skulle finde på aktiviteter. Det er jo en kæmpe mangel.” (Bilag 4, 00:10:06)

Claus betegner skærmbrug som en tidsrøver hos børnene. Telefonen er i højere grad blevet til den hurtige og nemme løsning når man keder sig, fremfor at finde på noget kreativt eller fysisk aktivt at lave. Samtidig påpeger han også, at telefonen typisk bliver anvendt til passivt brug i form af f.eks. scrolling.

”.... Der er også nogle, der faktisk får muligheden for at bruge det som en form for break, ligesom vi andre kan have brug for at komme hjem og tænde for fjernsynet, så er der også nogle, der kan have brug for at lige puste ud.” (Bilag 4, 00:02:48)

Her ser Claus skærmbbruget i et positivt lys. Han ser det som værende en form for pusterum for børnene. Det er en måde hvorpå de kan afstresse. Han sammenligner det med voksne, der tænder for fjernsynet når de kommer hjem og bruger det som et afslapningsmiddel, efter en travl dag. Her antyder han, at børns skærmforbrug kan være en form for nødvendig afstresning.

Claus mener at Corona har haft indflydelse, på børnenes måde at danne relationer på.

"Jamen jeg for det første så tænker jeg, at børn og unge i dag og måske især den generation, vi kommer ind i nu, der er jo sådan lidt corona påvirkede også. De har jo ikke rigtig lært på samme måde og have relation, altså som i hvert fald min generation." (Bilag 4, 00:07:58)

Hvad gør pædagogerne for at støtte socialiseringen?

En måde hvorpå pædagogerne aktivt har anvendt de sociale medier på, er ved at have oprettet en snapchat tråd, de og børnene har gjort brug af.

"...vi har en Snapchat tråd og den bruger vi især når vi er på koloni eller noget andet, eller hvis vi skal have nogle informationer ud." (Bilag 4, 00:03:57)

En sådan tråd har både positive og negative aspekter. Samlet set kan en snapchat-tråd være en praktisk og effektiv kommunikationsmetode, til at komme i kontakt med børnene. Dog skal man være opmærksom på potentielle negative konsekvenser, i form af øget skærmforbrug hos børn.

Pædagogerne anvender følgende aktiviteter, for at få børnene væk fra skærmen:

"Det gør rollespil, legerollespil, bordrollespil, fodbold, musik, syning, krea. I virkeligheden rigtig mange aktiviteter, hvor der er en nærværende interesseret voksen til stede." (Bilag 4, 00:12:26)

Speaker 1: Så er det primært jer, der igangsætter aktiviteterne?

Speaker 2: ja" (Bilag 4, 00:12:57)

Her bemærkes det, at det primært er de voksne, der igangsætter aktiviteterne, og at aktiviteter uden skærm kræver facilitering af en voksen, for at fastholde børnenes interesser.

De sociale mediers positive og negative indflydelse på socialiseringen

Claus forklarer om en tidligere kolonioplevelse hvor de havde oprettet denne snapchat-tråd, som uforudseligt, resulterede i et indblik i hvor meget børne brugte deres telefoner.

”Men det gav os faktisk det, da vi oprettede den i forhold til. Det var i forhold til en koloni for et par år siden på Bornholm, hvor det var mig og min kollega der oprettede den her tråd for at kunne have kontakt med dem og, og så kunne vi jo se i løbet af aftenen og natten, hvor meget der egentlig foregik i den tråd.

Så det gav os jo faktisk et billede af hvor meget deres telefoner fylder, og det gav altså også en ide om hvordan de taler med hinanden og til hinanden. (...) og det gjorde faktisk, at vi året efter så valgte at sige jamen fra klokken 20 til klokken 8 om morgenen der har i ikke telefon. ”
(Bilag 4, 00:05:58)

Dette beskriver børnenes mobilvaner og interaktioner, samt hvor svært de har ved at administrere skærmforbruget, når det er tilgængeligt. Dette gav pædagogerne en forståelse af hvordan børnene kommunikerede og interagerede online, samt et grundlag for at implementere nogle restriktioner for mobilbrug.

Ud fra det stillede spørgsmål i vores interview besvarer Claus ligeledes:

”... det vil sige, man kan godt føle sig udelukket af en Snapchat gruppe eller noget andet, og det kan virkelig ramme hårdt, men i forhold til hvis det er et venskab, altså hvis det er nogle venner du er sammen med, så bliver du nødt til at forholde dig til dem, og du bliver nødt til at finde en løsning i den situation der er.

Og så kan man sige okay hvis du bliver ekskluderet fra en fysisk gruppe er det selvfølgelig stadig hårdt men det er måske lettere at få en forklaring og en forståelse af okay men jeg har også været pisseirriterende eller noget andet så så der ligger nogle ting der hvor jeg.” (Bilag 4, 00:07:58)

Her påpeger Claus, hvordan det at blive ekskluderet fra en snapchat-gruppe eller andre digitale fællesskaber, kan have en følelsesmæssig indvirkning på børn. Det er med til at understrege hvor følsom online interaktion kan være for børn, og hvordan det kan påvirke deres selvværd og trivsel. Derudover kommer Claus også ind på forskellene imellem en eksklusion fra en fysisk gruppe, kontra en eksklusion fra en digital gruppe, f.eks. en tråd på Snapchat. Begge former for eksklusion kan være udfordrende, dog antager han i sin udtagelse at det måske er lettere at forstå årsagerne til udelukkelse i de fysiske relationer. Her mener han at det kan skyldes den direkte kommunikation og muligheden for at finde en forklaring eller løsning på den givende konflikt. Det han ligger vægt på er, at relationer i det virkelige liv, er mere dybdegående og kan have større følelsesmæssig påvirkning på børnene. Han anerkender forskellen mellem den

digitale interaktion og interaktioner ansigt til ansigt. Interaktionen ansigt til ansigt, kan have større indflydelse på børnenes trivsel og følelser.

Ud fra vores egen observation af børnene, kan vi konstatere at skærmen både kan føre til isolering og social interaktion. F.eks. via spil hvor de kan kobles op på det samme spil og spille sammen og derigennem interagere med hinanden, i form af et fælles tredje. Dog observerede vi også at nogle isolerede sig fra fællesskabet, da de sad på deres mobiltelefoner og scrollede på Tiktok eller andre medier og ikke interagerede med dem omkring dem (Bilag 5).

Hvordan påvirker de sociale medier børnene generelt?

”Jeg synes, der er en stigning i mistrivsel. Men jeg synes også, sådan som jeg ser det, at der er kommet en stigning i, at man jo i højere grad definerer sig selv som værende i mistrivsel, frem for at man måske bare har det hårdt. Der er kommet en forståelse af livet, gennem sociale medier.” (Bilag 4, 00:13:26)

”Jeg synes ikke jeg ser en stigning i mistrivsel blandt børnene overordnet og generelt set, men jeg synes jeg ser en stigning i, at de definerer sig selv som værende i mistrivsel uden måske reelt at være i det, som man forstår som mistrivsel.” (Bilag 4, 00:15:50)

Claus reflekterer over en ændring i børns oplevelse af trivsel og mistrivsel. Han mener, at der er en øget tendens blandt børn, hvor de definerer sig selv som værende i mistrivsel.

Delkonklusion

Interviewet med pædagogen Claus og observationen på fritidsklubben Huset, giver et indblik i børns brug af skærme og sociale medier, samt pædagogernes tilgang til dette. Samlet set, viser både interviewet og observationen, hvordan skærme og sociale medier har en indvirkning på børnenes adfærd og trivsel. Derudover har vi fået et indblik i, hvor stor en rolle pædagogerne spiller, i forhold til at skabe balance mellem skærmforbruget og andre mere fysiske aktiviteter.

Følgende kan konkluderes ud fra interviewet med Claus:

- Ud fra hvad Claus bemærker, bruger børnene primært skærmene når de ikke er engageret i andre aktiviteter. Det indikerer ikke nødvendigvis en afhængighed af skærmene, men mere at de bliver brugt som tidsfordriv eller underholdning når de keder sig.
- Claus nævner at brugen af skærmen kan være et nødvendigt middel til afstresning hos børnene og sammenligner det med voksnes brug af fjernsyn, som en måde at slappe af på. Dog kan man stille spørgsmålet om det er en god måde at puste ud på.

- Det fremgår i Claus' udtagelser, at det primært er pædagogerne der igangsætter skærmfrie aktiviteter for børnene, og dem der er med til at støtte børnenes engagement. Dette giver et indblik i det store behov for voksenfacilitering, der skal til for at opretholde børnenes interesse i de skærmfrie aktiviteter.
- I form af en snapchat-tråd pædagogerne fik indført, fik pædagogerne indblik i børnenes store skærmforbrug og skærmvaner samt interaktion, hvilket blev grundlag for at implementere nogle restriktioner for mobilbrug.
- Claus påpeger nogle af de følelsesmæssige konsekvenser af eksklusion fra digitale grupper, i forhold til fysiske venskaber og anerkender det vigtige i at ansigt- til ansigt interaktioner.
- Claus påpeger børns øgede tilbøjelighed til at definere sig selv som at være i mistrivsel. Claus er usikker på, hvorvidt de reelt er i mistrivsel, eller om bl.a. de sociale medier, er med til at fremme en følelse af mistrivsel hos børnene.

Komparativ analyse

Pædagogerne Maria og Claus, kommer begge med deres syn på målgruppens brug af skærme og de sociale medier, samt hvordan disse påvirker dem og deres socialiseringsproces. De to interviewpersoner er enige, i forhold til oplevelser af negative og positive aspekter ved sociale medier og spil. Det samme gør sig gældende, i forhold til vigtigheden af ansigt-til-ansigt interaktionen og mistrivselen hos børnene. Dog findes der også forskelligheder, i deres interviewudtalelser. De arbejder på forskellige fritidsklubber, med forskellig skærmtilgængelighed, hvor brugen af skærme og børnenes sociale aktivitet varierer.

Som tidligere nævnt, spiller ansigt til ansigt relationer en stor rolle, i måden vi interagerer med hinanden på. Sociologen Erving Goffman, beskriver den mikrosociale orden, også kaldet sammenhandlingsordenen i individers ansigt-til-ansigt interaktioner (Jacobsen et al., 2013). Disse ansigt-til-ansigt relationer går igen i både Claus' og Marias udtagelser, i form af vigtigheden i at være nærværende, i interaktion med hinanden.

Når det kommer til børnenes brug af skærme og herunder de sociale medier, er både Maria og Claus enige om at de ser et højt skærmforbrug. Dog mener Maria, at skærmforbruget og brugen af de sociale medier, varierer i forhold til klassetrin. Begge pædagoger ser både positive og negative elementer ved skærmene og de sociale medier. Selvom Claus anerkender at børnene kan bruge skærmene passivt, ved at sidde alene og scrolle, så antyder han også i sine udtalelser,

at skærmen kan være en måde hvorpå børnene kan få en pause og et pusterum. Her anskuer Claus de sociale medier og skærmen primært positivt, da det kan give børnene noget ro, når de sidder alene med deres mobiltelefon. Det ser Maria noget anderledes på, og noget mere negativt. Hun fremhæver at de gemmer sig og isolerer sig selv, når de sidder alene med deres telefon. Dette resulterer i en svækkelse af deres fantasi og evner til at aflæse hinanden. At evnerne til at aflæse hinanden forværres, lægger sig også op ad Claus udtalelse om, at børnene kan have nemmere ved f.eks. at forstå en eksklusion fra en gruppe i virkeligheden, fremfor over de sociale medier. Her antydes det, at betydningen af den fysiske og direkte kommunikation og herunder også aflæsning af kropssprog og mimik, har en stor værdi for børnene når de skal forstå hinanden. Dette påpeger Maria også, da hun forklarer at børnene kan have sværere ved at tackle skænderier og diskussioner hvis ikke de lærer at aflæse andre.

Man kan her samtidig gå ind og kigge på nogle af de forskellige interaktionsformer, nævnt i teori afsnittet. Her kan man kigge på den verbale/sproglige interaktion/kommunikation der bl.a. skelner mellem direkte verbal kommunikation, såsom ansigt til ansigt-situationer og indirekte verbal kommunikation f.eks. gennem telefon eller lignende (Jacobsen et al., 2013). Dette afspejles i Claus og Marias udtalelser om børns manglende evne til at aflæse hinanden pga. det store skærmforbrug.

Både Maria og Claus mener at Corona pandemien har haft en indflydelse på børnenes måde at være i verden på, herunder hvad de bruger deres fritid på og hvor sociale de er uden for skærmen. Maria beskriver hvordan hun har observeret at især 4. og 5. klassere, er blevet yderligere afhængige af deres skærme, da de har været tvunget til at sidde hjemme under pandemien. Claus forklarer hvordan han mener, at pandemien har haft en indflydelse på børnenes evne til at danne relationer. Man kan argumentere for, at dette kan være to adskilte konsekvenser af pandemien, men man kan også argumentere for at de er sammenhængende. Hvis man for eksempel antager at Maria har ret i hendes argumenter om, at børnenes skærm forbrug er intensiveret under corona, samt at børnene får sværere ved at aflæse andre børn, ved et højt skærmforbrug, så kan dette være med til at validere Claus' argument om at de har fået sværere ved at danne relationer. Her kan refereres til den amerikanske sociolog Howard S. Beckers, som beskriver vigtigheden af den gensidige påvirkning der opstår imellem mennesker (Jacobsen et al., 2013), hvilket i dette tilfælde er en mangel.

Et positivt element som især Maria fremhæver, er at de sociale medier kan bidrage til socialiseringen, i form af at børnene har en mulighed for at finde nye venner og fællesskaber. Herudover beskriver hun også hvordan at især sociale spil kan fungere som et fælles tredje, som kan danne grobund for, at børnene kan styrke eksisterende relationer, men også danne nye. Selvom Claus ikke nævner dette specifikt, så bekræftes det i de observationer som vi gjorde på fritidsklubben Huset. Her så vi hvordan at børnene på tværs af sociale medier og spil, dannede nye bekendtskaber og interagerede med hinanden fysisk og digitalt. Dog anerkender Claus at de sociale medier kan være gode redskaber, for både pædagerne og børnene til at komme i kontakt med og interagere med hinanden. Derudover forklarer han også hvordan at de på fritidsklubben har anvendt YouTube, som et fælles tredje mellem børnene og de voksne. På den måde drages nogle lighedspunkter mellem de to pædagogers udtalelser.

Ifølge Maria, ses der en klar stigning i børn og unges mistrivsel, i løbet af hendes karriere indenfor pædagogik. Claus er derimod noget tvivlende, i forhold til at han rent faktisk ser en stigning. Dog er de begge enige om, at børnene i højere grad er mere eksponeret for begrebet ”mistrivsel” og herunder også lidelser som angst og stress. Begge pædagoger har en oplevelse af at børn i højere grad pådrager sig disse termer og definerer sig som værende psykisk påvirket eller i mistrivsel, uden måske egentlig at opfylde de reelle definitioner af begrebet.

Begge informanter er enige om, at børnene drages af skærmene og de sociale medier i et sådant omfang, at det kræver voksen indblanding og voksent initiativ, for at få dem væk fra skærmene.

Inde for socialiseringsforskning bliver der ofte anvendt begrebet internalisering det referer til det moment og den proces der transformerer det ”ydre” og ”indre”. Det referer til en længerevarende proces, der integrerer sociale normer, holdninger, trosopfattelser og værdier i individets samlede personlighed (Jacobsen et al., 2013). Pierre Bourdieu anvender begrebet: ”*inkorporering’ i forbindelse med den sociale dannelse af individets habitus*” (Jacobsen et al., 2013, s.258). Hvilket spejler sig meget godt i Claus og Marias udtalelser.

Der findes forskelle i hvordan de to pædagoger ser, at de skal tilgå deres ansvar i forhold til skærmforbruget og herunder børnenes trivsel. Claus mener at deres primære ansvar ligger i at facilitere aktiviteter, som er attraktive for børnene. Hvis de gør det, vil børnene, ifølge Claus, automatisk lægge telefonerne væk. Herimod mener Maria at de i første omgang, generelt set, er nødsaget til at fjerne telefonerne, før børnene overhovedet gider at engagere sig i aktiviteter. Her ses en uenighed, i forhold til børnenes afhængighed af skærme. Her gør Maria bl.a. brug af tvang som er en af de klassiske idealtyper inden for interaktionsformer (Jacobsen et al.,

2013). Claus anser ikke nødvendigvis børnene for at være afhængige af skærmene, men at de tyr til dem når de ikke har andet at lave eller de keder sig. Herimod anser Maria, i højere grad børnene for at være afhængige. Derfor ser hun også, at der ligger et ansvar hos dem, som pædagoger, for at fjerne telefonerne fra børnene, da de ifølge hende, ikke selv kan administrere det. Disse forskellige idealtyper som bl.a. leg, konkurrence, samarbejde og forhandling er på en måde inkorporeret i de spil og sociale medier som børnene anvender og det er en stor del af det, der fastholder dem på disse medier.

Selvom pædagogerne deler både ens, samt forskellige meninger og observationer, så ligger den største forskel i institutionernes tackling af problematikken. Som nævnt tidligere i analysen, har Filippa Klubben indført mobilfri politik, til forskel fra fritidsklubben Huset, hvor børnene selv administrerer deres skærmforbrug. Dette har resulteret i to meget forskellige observationer, foretaget af os.

På Filippa klubben var brugen af skærme minimal. Her brugte børnene i højere grad tid på at kommunikere med andre børn eller pædagoger, og næsten ingen var alene. Der hvor skærmene blev brugt, var i computerrummet, hvor hvert barn havde 45 minutters spilletid. Her sad flere og spillede med hinanden, mens de kommunikerede på kryds og tværs. Ellers var det leg og kreativitet der fyldte i form af f.eks. Lego, bordtennis og kreative projekter (Bilag 2 og 3). Til forskel, fyldte skærmene meget på fritidsklubben Huset. Her sad flere børn alene på deres telefoner og scrollede i længere tidsinterval, uden at kommunikere med nogen. Dog viste skærmene sig også at være et samlingspunkt, hvor børn via spil, interagerede med hinanden på kryds og tværs. (Bilag 5 og 6). Under observationerne på Filippa Klubben og Huset, stod det klart at de sociale medier i højere grad fungerer som et tilflugtssted, der isolerer den enkelte fra resten af gruppen. Herimod var computer- og PlayStation spil, i højere grad, med til at understøtte den sociale interaktion mellem børnene.

Hvad siger de eksisterende undersøgelser?

Det øgede skærmforbrug hos børn og unge, er stadigvæk et meget nyt og fremmed felt. Flere undersøgelser peger på, at skærmforbruget påvirker børn og unges sociale formåen i en negativ retning, hvorimod andre undersøgelser siger det modsatte. Flere undersøgelser analyserer sammenhænge mellem skærmforbrug og fysisk, samt psykisk mistrivsel. Vi har i denne opgave valgt at snævre vores fokus ind, på skærmforbrugets effekter på børn og unges sociale velfærd. Dette skyldes, at vi i vores projekt bestræber os på at analysere forskellene imellem fysisk og

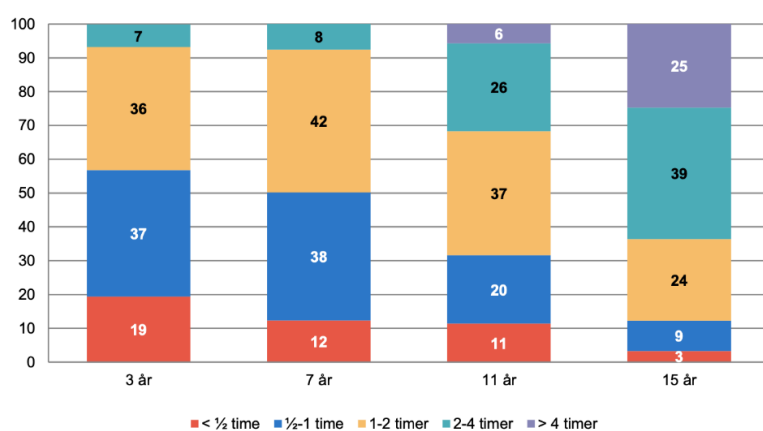
digital socialisering. Det er igennem disse analyser, at vi kan udarbejde et produkt, der gør brug af de positive aspekter af digital, samt fysisk socialisering.

Et eksempel er en undersøgelse lavet af Børnerådet, der undersøger hvorvidt et stort medieforbrug, kan skade unges trivsel. Denne undersøgelse analyserer en længere række bekymrende tendenser. Med formanden fra Børnerådet, Per Larsens egne ord:

”Vores undersøgelse viser tydeligt, at de unges medieforbrug har direkte indflydelse på deres trivsel. Og jeg er alarmeret over, at der er en gruppe af unge med et så stort medieforbrug, at de på en række områder trives dårligt.” (Børnerådet, 2015)

Undersøgelsen viser, at skærmen spiller en stor rolle i børn og unges hverdag. 40 pct. af de udspurgte piger, og 22 pct. af de udspurgte drenge, fortæller at de føler sig afhængige af deres telefon (Børnerådet, 2015). Udover afhængigheden, viser model 3 også, at der i takt med alderen ses en gradvis stigning i skærmforbruget hos børn og unge. Hos unge i alderen 11 år, brugte 26% af de undersøgte 2-4 timer på deres skærm dagligt. Dette kan også skyldes, at internettet og sociale medier, generelt spiller en stor rolle i vores hverdag. Alt fra vores undervisning, transportmidler til husholdningsapparater og børnelegetøj. Sociale medier spiller gradvist større og større rolle i disse scenarier, og det kan gøre det svært for de fleste at skildre imellem, hvornår man er online eller offline, eller hvornår man befinder sig i det digitale og henholdsvis det virkelige liv. Vores virkelighed i dag er i den forstand blevet teknosocial. (Det Nationale Forskning- og Analysecenter for Velfærd [VIVE], 2020)

Figur 1.2 Børns skærmforbrug fordelt på alder. Procent.



Anm.: Indeholder oplysninger om, hvor meget tid børnene bruger hver dag på tv, video, dvd, videospil og computer.
 Procentgrundlag: 3-årige: 1.622, 7-årige: 1.630, 11-årige: 1.345, 15-årige: 1.650. Signifikant sammenhæng ($p < 0,001$).
 Kilde: VIVE – Børn og Unge i Danmark, 2013 (Dahl & Ottosen, 2018).

I forbindelse med den gradvist sværere skildring imellem det fysiske og digitale, er det yderst relevant at se på, hvilke risici der kan være ved en digital socialisering. Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd, kommer netop ind på dette, i deres analyse af “Børn og unges trivsel og brug af digitale medier” (VIVE, 2020). I denne analyse gøres der brug af en matrix, udviklet af Livingstone, Mascheroni & Staksrud (VIVE, 2020), der har til formål at belyse de forskellige typer af risici, som børn og unge kan opleve på internettet. Det er dog vigtigt at understrege, at det at de risikerer at opleve disse risici, ikke er ens betydende med, at de også bliver skadet af det. (VIVE, 2020)

- Indholdsrisici refererer til situationer, hvor et barn eller en ung, bliver udsat for uvelkomment og upassende indhold. Det kan fx være seksuelle, pornografiske og voldelige billeder; visse former for reklame; racistisk, diskriminerende eller hadytrende materiale, eller websites, der promoverer en usund eller farlig adfærd som fx selvskade, selvmord og anoreksi.
- Kontaktrisici: Når et barn eller en ung deltager i risikabel kommunikation, fx med en voksen, der søger upassende kontakt, fx med et seksuelt formål, eller med enkeltpersoner (eller grupper), der forsøger at radikaliserer et barn eller en ung ved at overtale ham/hende til at deltage i usunde eller farlige handlinger.
- Adfærdsrисici: Når et barn eller en ung agerer på en måde, der bidrager til risikabelt indhold eller kontakt for deres jævnaldrende. Det kan fx være børn og unge, der skriver hadefulde beskeder om andre jævnaldrende, tilskynder til racisme eller udsender eller distribuerer seksuelle billeder, herunder materiale, de selv har produceret.

Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd, drager i deres analyse også direkte forbindelser imellem forøget skærmforbrug og (mis)trivsel:

“For det tredje har både litteraturgennemgangen og den empiriske analyse af det danske datasæt vist, at der er en lille, men sikker sammenhæng mellem unges digitale adfærd og (mis)trivsel. Analysen af de danske data har vist, at et højt forbrug ved skærmen (eller mindre chat med vennerne) især er forbundet med ensomhed. I begge analysenotater har vi igen og igen påpeget, at de forskningsbaserede undersøgelser i almindelighed kun kan konstatere en (mindre) statistisk sammenhæng mellem digital adfærd og mistrivsel, men ikke kortlægge årsags/virkningsforholdet. Denne problematik er vigtig i en akademisk kontekst, men måske knap så vigtig for praktikere, der fx vil iværksætte støttetilbud til ensomme unge med overdrevent skærmforbrug.” (VIVE, 2020, s. 9)

Det er her vigtigt at lægge mærke til, at der i citatet bliver skrevet “(mis)trivsel”. Dette er fordi, at undersøgelserne ikke kun belyser negative virkninger af digitale medier. Køn og social klasse, spiller en vigtig rolle i forhold til, hvordan børn og unge bruger digitale medier, og hvorvidt de oplever trivsel eller mistrivsel. I samme undersøgelse er en gruppe drenge og pigers skærmforbrug, blevet observeret fra at de var 15-19 år. Derefter er de blevet stillet en række spørgsmål, angående deres trivsel. Undersøgelsen viser eksempelvis, at drenge som har et vedvarende højt skærmforbrug, er mindre tilfredse med livet og føler sig hyppigere ensomme end andre drenge. Det samme gælder ikke for piger. Piger, hvis skærmforbrug er vokset i alderen 15-19 år, er hyppigere ensomme, men deres livstilfredshed er upåvirket af skærmforbruget. (Vive, 2020). Dette skaber et billede af, at alle digitale medier ikke har samme effekt på børn og unges trivsel. Derfor er det relevant at se på, hvilke typer af digitale medier der er tale om. I nedenstående analyse, har Det Nationale Forsknings- og Analysecenter for Velfærd fokuseret på tre årgange af 19-årige. Dette er udenfor vores målgruppe, hvilket kan være en misvisende faktor, men grundet manglen af analyser i dette felt, må vi antage, at der kan drages sammenhænge med vores målgruppe.

- Gruppe 1: Unge i blomstrende trivsel (29 pct.)
- Gruppe 2: Unge i moderat trivsel, der efter eget udsagn er psykisk raske (44 pct.)
- Gruppe 3: Unge i moderat trivsel med (selvrapporteret) psykisk lidelse (12 pct.)
- Gruppe 4: Unge i mistrivsel med (selvrapporteret) psykisk lidelse (11 pct.)
- Gruppe 5: Unge i mistrivsel med en 'officiel' psykiatrisk diagnose (5 pct.).

Model 4 (Vive, 2020, s. 8).

Analysen viser, at de unge i gruppe 1, altså dem der trives bedst, har et generelt lavere skærmforbrug, men derimod oftere chatter med deres venner online, i forhold til dem der trives dårligst, altså dem i gruppe 5 (VIVE, 2020). I artiklen forklares det også, at der over tid blev set en besked, men alligevel statistisk sikker sammenhæng, mellem at have et stort skærmforbrug og gruppe 5. Til gengæld har de unges chat-hyppighed med venner, ikke sammenhæng med hvordan de trives. (VIVE, 2020). Dette har stor relevans for vores projekt, da vi ønsker at designe et produkt, der inddrager de positive trivselementer fra henholdsvis fysisk og digital interaktion. Hvis vi tager højde for denne analyse, ville det altså i vores tilfælde ikke forværre børnenes trivsel, hvis vi implementerer en form for kommunikation i vores app-design. Dog er vi samtidig nødt til at tage stilling til de tidligere nævnte risici, da vi i vores produkt bestræber os på at mindske indhold-, kontakt- og adfærdsrisici. For at gøre dette, består vores chat-funktion kun af en personlig chat, med folk du manuelt har været inde og tilføje. Derudover skal det ikke være muligt at dele medier, da dette skaber risiko for indholdsrisici.

Nedenstående undersøgelse viser en tendens til, at flere børn og unge har et usundt forhold til de sociale medier. Dette skyldes bl.a. At de sociale medier gør stor brug af gamification i deres design. Dette kommer eksempelvis til udtryk ved, at man kan se antallet af likes på ens billeder, eller hvor mange følgere man har. På denne måde bliver de unge altså fastholdt i de sociale medier, og har svært ved at lægge dem fra sig. Nedenstående undersøgelse understreger dette. Store procentdele af de undersøgte i alderen 11-15 år, oplever på den ene eller anden måde afhængighed af de sociale medier. Nogle tænker hele tiden på de sociale medier, hvor andre direkte undgår andre aktiviteter for at være mere på de sociale medier. Dette spiller en stor rolle i designet af vores app. Implementering af gamification-elementer er tydeligvis med til at gøre et produkt meget attraktivt for børn og unge. Hvor de sociale mediers brug af gamification er medvirkende til, at de unge bliver fastholdt bag mobil- eller computerskærm, adskiller vores design sig ved at anvende gamification til at gøre de fysiske lege mere attraktive for vores målgruppe. Gamification-elementerne kommer til udtryk ved, at man løbende optjener point ved udførelsen af de fysiske spil. Disse point kan så bruges til at købe tøj eller badges.

Overdrevet forbrug af sociale medier: Skolebørnsundersøgelsen har søgt at indkredse, om 11-15-årige har et overdrevent forbrug på de sociale medier ved hjælp af forskellige undersøgelsesinstrumenter og når frem til følgende resultater:

- 21-29 pct. oplyser, at de jævnligt har oplevet, at de hele tiden tænker på, hvornår de næste gang kan komme på de sociale medier – piger lidt hyppigere end drenge.
- 9-19 pct. ofte føler sig utilpas, fordi de ikke kan komme til at bruge de sociale medier (piger lidt hyppigere end drenge).
- 17-40 pct. har forsøgt at bruge mindre tid på de sociale medier, uden at det lykkedes; piger dobbelt så hyppigt som drenge.
- Få, dvs. ca. 10 pct. eller færre, har jævnligt a) undgået andre aktiviteter (fx fritidsinteresser og sport), fordi de gerne ville på de sociale medier; b) haft konflikter med deres forældre eller søskende på grund af deres brug af de sociale medier; c) løjet om, hvor meget tid de bruger på de sociale medier.
- 24-42 pct. anvender ofte de sociale medier for at glemme negative følelser – piger næsten dobbelt så hyppigt som drenge samt hyppigere børn fra den lave socialgruppe.

Model 5 (Vive, 2020, s. 8)

Delkonklusion

- Skærmforbruget stiger i stor grad med alderen. I en målgruppe af unge i alderen 11 år, brugte 26% af de undersøgte 2-4 timer på deres skærm dagligt. Dette tal stiger over 4 timer dagligt, hos de undersøgte over 15 år.

- Der følger en række risici med den digitale socialisering, og dét at omgås på internettet. Dette indebærer:
 - Indholdsrisici, hvor barn eller ung bliver udsat for upassende billeder, videoer, reklamer eller hjemmesider.
 - Kontaktrisici, hvor barn eller ung deltager i risikabel kommunikation, fx med en voksen der søger upassende kontakt.
 - Adfærdsrисici, når et barn eller ung jævnaldrende agerer på en måde, der bidrager til hadefulde beskeder, racisme eller andet.
- Digitale mediers virkning er påvirket af køn og typen af digitalt medie. Undersøgelser viser, at drenge der har et højt skærmforbrug af computerspil, føler sig mere ensomme end piger med et højt skærmforbrug af sociale medier.
- Undersøgelser viser, at et højt forbrug af en chat-funktion ikke påvirker børn og unges trivsel. Dette er derfor et element vi kan integrere i vores app-design.
- Store procentdele af børn og unge i Danmark er i en eller anden grad afhængig af sociale medier. Dette skyldes bl.a. mediernes brug af gamification, som er medvirkende til, at individet bliver fastholdt i mediet. Dette er noget vi skal tage højde for i designet af vores app, da brugen af gamification kan være medvirkende til at gøre vores produkt attraktivt for vores målgruppe.

Designløsning

Produkt

Vi kom frem til at vores produkt, skal sigte mod at inspirere og inddrage børn og unge i mere fysisk socialisering ved at kombinere et fysisk aktivt og digitalt produkt på en unik måde. Selve vores produkt er en mobilapp, der fungerer som et bindeled mellem det virtuelle og fysiske. Vi har valgt Twister-spillet som case for vores produkt, fordi det er et velkendt spil, blandt børn og unge. Ideen er, at en integreret skærm vil vise farverne, som deltagerne skal placere deres hænder og fødder på, for at deltage i spillet. Det der gør vores tilgang unik, er at spillet startes ved hjælp af vores mobilapp. Inde i appen, ved at scanne QR-koden eller indtaste en lobbykode, som er synlig på det fysiske spil, i vores tilfælde et Twister-spil, vil man på appen blive ledt ind i en lobby, hvor man så kan se de andre spillere og vælge at starte spillet.

For at skabe en personlig oplevelse kræver appen, at brugerne opretter en konto. Dette gør at brugerne kan skabe deres egen karakter, hvor de kan tilpasse deres udseende med f.eks. tøj og

hatte. På grund af denne mulighed, vil der så også være en shop i appen, hvor brugerne vil få adgang til forskellige tilpasningsmuligheder, som kan tilføjes til deres avatar. Vores produkt vil gøre brug af gamification-elementer, for at gøre aktiviteten endnu mere belønnende og attraktiv. Brugerne kan få belønninger og penge til shoppen, ved at spille de forskellige spil i appen. Disse belønninger vil motivere brugene til at fortsætte med at spille, jo mere de spiller, jo flere belønninger får de. Shoppen vil have en bred vifte af tøj og hovedbeklædning, ved at have så mange muligheder, vil det motivere brugerne til at bruge pengene de får, i shoppen.

For at understøtte sociale interaktioner, har vi valgt at lave en chatfunktion i appen. Dette giver brugerne mulighed for at kommunikere og dele deres oplevelser med andre, hvilket kan styrke fællesskabet. Vi tror på, at dette vil øge børns engagement og skabe en forbindelse mellem dem.

Vores overordnede mål er ikke kun at øge fysisk socialitet blandt unge børn, men også at skabe en god "helhedsoplevelse". Vi ønsker at opfordre til leg, bevægelse og samtidig fremme sociale kompetencer. Ved at integrere det fysiske og digitale, på en harmonisk måde, bestræber vi os på, at vores produkt vil styrke børn og unges sociale egenskaber.

Saito siger "*...aesthetic practices permeate people's daily lives*" (Saito, Y. 2017, s. 1) Saito mener altså, at æstetiske virkemidler spiller en afgørende rolle i folks hverdag. "*The aesthetic experience of doing things – laundry and cooking.*" (Saito, Y. 2017, s. 3) dette bygger mere på hvordan Saito ser æstetik.

Norman siger "*Affordances provide strong clues for the operations of things. Plates are for pushing, knobs are for turning, Slots are for inserting things into. Balls are for throwing or bouncing. When affordances are taken advantage of, the user knows what to do just by looking: no picture, label or instruction is required. Complex things may require explanation, but simple things should not. When simple things need pictures, labels, or instructions, the design has failed.*" (Norman, D.A. 2001, s. 9) Ifølge Norman, for at noget skal have affordance, skal det undgå at være et kompliceret produkt. En person skal altså forstå hvad produktet skal og kan gøre, uden at produktet skal have en kompliceret manual for det. Med andre ord, skal et produkt være brugervenligt for at have affordance. Dette har vi taget højde for i vores produkt. Ved brug af et simpelt app-layout, skaber vi affordance, da vores målgruppe nemt kan tyde appens funktioner, og ikke skal gøre brug af en manual. I forhold til æstetiske valg, har vi i designet af vores app brugt få farver, samt store tydelige knapper. Dette valg er taget, for at fremme yderligere affordance, samt mindske chancen for forvirring ved brug af vores app.

Brugen af QR-koden og en simpel lobbykode, for at starte spillet i appen, vil ifølge Normans tankegang repræsentere en tydelig affordance, siden det er brugervenligt for vores målgruppe. Brugeren forstår klart, at scanningen af koden starter en specifik handling, altså at deltage i spillet og joine en lobby. Appens layout er også meget simpelt, der vises tydeligt hvor hvilken knap leder til, og hvad hvilke funktioner gør. Muligheden for at lave sin egen avatar og tilpasse den med tøj og hovedbeklædning inde i appen, tilføjer et æstetisk aspekt til produktet. Ifølge Saito skal det æstetiske påvirke en persons valg, og ved at tilføje en avatar, som man kan ændre som man har lyst, gør det at appen føles mere special. Vi har også valgt specifikke farver til appens layout for at gøre det appellerende at kigge på. Dette gør ikke kun appen mere visuelt appellerende, men det tillader også brugerne at udtrykke deres individualitet og skabe en form for forbindelse til deres virtuelle avatar.

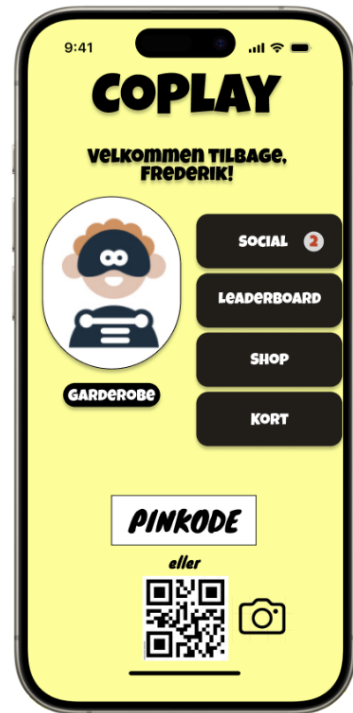
Feedback fra målgruppe

To drenge på 11 år "afprøvede" vores produkt. De fik hver printet skitser af hvordan layoutet inde i appen så ud, og skulle selv navigere og finde ud af hvordan appen vil fungere. Der var også en vejleder, der kunne hjælpe hvis det så ud til at de havde problemer. Drengene kunne simpelt navigere og vidste godt hvilke skitser af de forskellige layouts i appen, der ledte til hvad. Da de var færdige, skulle de lægge skitserne på gulvet, og sætte dem i rækkefølge af, hvis man trykkede her, hvilken skitse vil det lede hen til. De havde lidt svært i ved at forstå opgaven, men da de gik i gang, løste de den meget hurtigt. Drengene blev til sidst spurgt, om dette var noget de ville downloade på deres telefon og gå ud og lege med. Deres svar var, at hvis det var et spil tæt på hvor de normalt er, kunne de godt finde på det men ikke hvis det er for langt væk (Bilag 8).

App-design

Startskærm

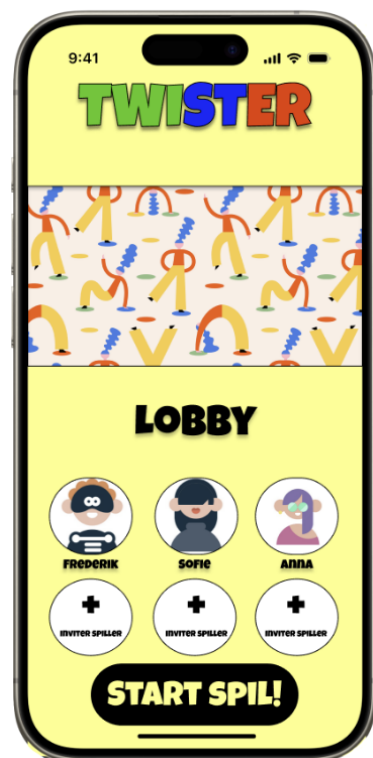
Startskærmen viser først og fremmest appens navn “Coplay”, og et velkommen til brugeren. Der vises de muligheder man har i appen. **Social** er vores chat-funktion, som bruges til at skrive og chatte med sine venner. **Leaderboard** er der hvor man kan se de spillere der har flest point, ved det specifikke spil man er ved. **Shop** er der hvor brugeren kan bruge de penge man får for at spille spillet. Kortet fungerer på den måde, at man kan se sine venner på appens lokation, for at se hvor de er henne og hvad de laver. Garderobe er der hvor brugeren kan ændre sin avatars udseende. Til sidst nederst på skærmen, er der to muligheder for at kunne spille. Enten scanner man QR-koden som er på det fysiske produkts skærm eller skriver pin-koden der står på produktet.



Lobby

For at deltage i Twister-spillet skal man enten indtaste en unik pin-kode eller scanne en QR-kode med sin mobil inde i appen. Der er altid en lobby der kører, så der er ikke nogen host for spillet, man skal simpelt bare joine lobbyen. Når man er inde i en lobby, skal alle spillere vælge at “ready up”, efter det kommer der en indikation, der går ned fra 10, spillerne vil så have muligheden for at “unready” hvis der er brug for det, inden spillet startes.

Inde i lobbyen vises der hvor mange spillere der har tilsluttet sig, deres spillernavne og avatar billede, og en nedtælling eller en indikation af hvor lang tid der er tilbage før spillet begynder, efter alle spillerne har valgt at “ready up”. Deltagerne har så også muligheden for at forlade lobbyen, hvis de ønsker det, inden spillet starter.

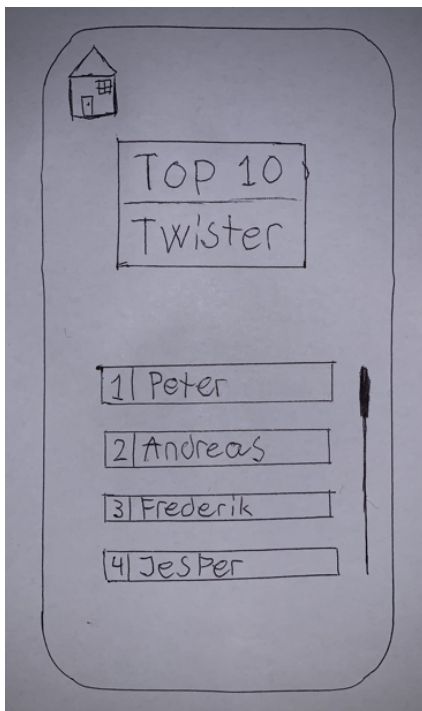


Social

Dette er hvordan ens egen chat ser ud. I bunden af skærmen er der et tekstinputfelt, der kan brugeren skrive og sende beskeder. Brugerprofiler bliver vist oppe i toppen, man kan swiPE imellem de viste avatar, for at skifte hvem af ens venner man skriver med. Beskederne vises i den klassiske bobleform.

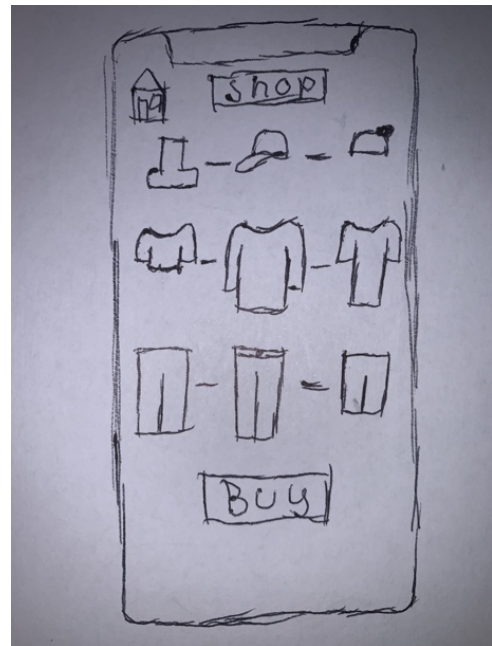
Leaderboard

Inde på leaderboard kan man se alle de personer man har tilføjet som venner, på et scoreboard der viser hvor mange point de har, ved det specifikke valgte spil. Man kan se deres navn, avatar og alle de point de har fået. Jo flere point de har, desto højere oppe er de på leaderboarded.



Shop

I shoppen kan brugere købe forskelligt slags tøj og hovedbeklædning for deres avatar. Man bruger de penge man får for at spille spillene på det. Jo bedre man klarer sig i spillet, jo flere penge får man og det betyder man har flere muligheder for at købe tøj til sin avatar. Man swiper simpelt bare imellem for at se de forskellige ting man kan købe, for også at gøre det mere simpelt, så hvis man trykker på de hoveddele man kan ændre ved sin avatar, vil der komme en lang liste frem af den specifikke tøjdel, så man ikke behøver at swipe igennem alt tøjet. Alle tingene i shoppen vil have en bestemt pris.



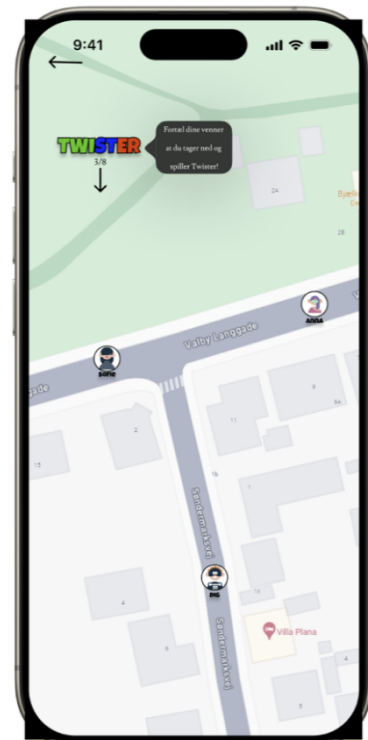
Garderobe

I garderoben vil man have muligheden for at ændre sin avatar, som man har lyst, så alle ens venner kan se ens avatar på kortet og når de spiller sammen. Garderoben ser næsten ens ud som shoppen, men her vises der alt det man har købt fra shoppen. Der er også et shopikon oppe i højre hjørne, for hurtigt at komme ind i shoppen så man ikke behøver at gå ud i startskærmen igen.



Kort

Map-funktionen giver brugerne mulighed for at dele deres position i realtid så venner kan se hvor man er, og også ens venner befinder sig. Når brugerne bruger map-funktionen og deler sin position, vises deres avatar på et kort, der repræsenterer den virkelige verden geografisk. Ens avatar kan ses på kortet af ens venner, som brugeren har valgt at dele deres position med. Brugere kan indstille deres position til at være synlig for alle deres venner eller vælge at være usynlig og ikke dele deres position overhovedet.



Hvordan produktet løser problemformuleringen

Vores produkt kombinerer teknologi og fysisk aktivitet og har til formål at inspirere og engagere børn og unge i mere fysiske sociale oplevelser. Vores koncept er en mobilapp, der fungerer som bro mellem den digitale og fysiske verden. Det opnår vi ved at kombinere fysiske spil og teknologi. I øjeblikket er der kun twister-spillet. Vi ønsker, at disse spil appellerer til målgruppen på en sjov og interaktiv måde. Vores unikke tilgang med produktet er, at man starter spillet via en mobilapp. Spillet vil starte når man scanner en QR-kode, som er på det fysiske twister-spils skærm eller man kan indtaste en kode der står ved siden af QR-koden. Spillet har altid en lobby kørende, så der behøves ikke at være nogen til at starte en lobby. For at skabe en personlig og engagerende oplevelse kræver appen, at brugerne opretter en konto, der giver dem mulighed for at lave deres egen avatar. Brugere kan tilpasse deres avatars udseende med en række forskelligt tøj og hovedbeklædning, som kan købes inde i appen shop. Dette introducerer et gamification-element, hvor brugere kan tjene points og penge ved at deltage i de forskellige spil i appen. Dette sikrer ikke kun sjov og underholdning, men skaber også en struktur, der får brugerne til at fortsætte med at deltage og udvikle deres avatar. Belønninger fungerer som en drivkraft for yderligere engagement og opmuntrer brugerne til at bruge de penge, de tjener, på yderligere tilpasning i shoppen. For yderligere at styrke det sociale aspekt, har vi implementeret en chatfunktion i appen. Det giver brugerne mulighed for at kommunikere og opbygge fællesskab, med det formål at øge engagementet og skabe en social forbindelse mellem brugerne. Den brugervenlige teknologi bag projektet, som er QR-kodescanning, avatar creator og gamification-elementer, er omhyggeligt designet til at sikre en sjov oplevelse for unge børn, der vil styrke deres socialisering.

Diskussion

Gennem projektet har vi redegjort og analyseret de teorier og undersøgelser vi har fundet relevante for at besvare spørgsmålet om, hvordan man ved hjælp af en digital designløsning, kan medvirke til at fremme den gode socialisering. For at besvare dette spørgsmål, var vi først og fremmest nødt til at undersøge, hvad den gode socialisering er. Dette spørgsmål er svært at besvare, da det kan variere fra person til person. Dog kunne vi ved at analysere eksisterende undersøgelser om børns trivsel, drage nogle sammenhænge mellem et forøget skærmforbrug og mistrivsel. Dog viste skærmforbruget, hvis brugt på den korrekte måde, også tegn på at kunne fremme socialiseringen hos børn i vores målgruppe. Det er her vi ser, at vores design

kan blive relevant. Vi har ud fra vores undersøgelser og observationer draget en række konklusioner om, hvilke aspekter af den henholdsvis digitale og fysiske socialisering, der har en positiv effekt på børns generelle socialisering.

For at forstå socialisering, har vi udført en dybdegående redegørelse af begrebet. Allerede her bliver det tydeligt, at socialisering består af flere forskellige aspekter. Sociolog Howard S. Becker snakker om kommunikation, og hvordan den kan deles op i en række mellemformer. Her nævnes begreber såsom den kropslige interaktion. Dette er en interaktion der ikke kan finde sted i den digitale socialisering, og der danner sig allerede her et billede af, at den har nogle mangler. I vores videre søgen på svaret om den gode socialisering, læste vi bogen "Framing Social Interaction" skrevet af Anders Persson. Perssons bog er en opfølgning på bogen "Frame Analysis", skrevet af Erving Goffman. I bogen beskriver han begrebet framing. Framing er kort beskrevet, den måde hvorpå individet sætter sig nogle antagelser for at hjælpe med at forstå eller agere i en given situation (Persson, 2018). Her bliver det igen belyst, at den digitale interaktion har nogle mangler, der kan gøre den problematisk. I den digitale interaktion, er det ikke nemt at frame en situation. Det er ikke muligt at tyde ansigtsudtryk og gesturer i den digitale interaktion, hvilket gør det svært at frame den. Dette kan medføre ting såsom oversharing eller konflikter, grundet mangel på gensidig situationsfornemmelse.

I vores analyse konkluderede vi ud fra en undersøgelse lavet af VIVE, at en chat-funktion ikke har negativ påvirkning på børns socialisering. Dette var altså et aspekt af den digitale socialisering, vi godt kunne inddrage i vores app, da en chat-funktion hjælper børnene med at komme i kontakt og interagere med hinanden. Dog var vi nødt til at tage højde for, at der i den digitale interaktion følger en række risici. (VIVE, 2020) Af denne grund har vi undladt aspekter såsom deling af medier i chatten, da dette skaber en risiko for indholdsrisici.

For at bekræfte den teori og de analyser vi har undersøgt, fandt vi det også relevant at lave en række interviews og observationer på to forskellige fritidsklubber. Den ene fritidsklub, Huset, tillod brugen af mobiltelefoner, hvorimod den anden fritidsklub, Filippaklubben, var mobilfri. Dette var yderst relevant for vores projekt, da det gjorde det muligt for os, igennem en komparativ analyse, at sammenligne de tendenser vi så på de to fritidshjem. Så vi færre af de tendenser som vores empiri og teori pegede på at et forhøjet skærmforbrug kunne forårsage, på det mobilfrie fritidshjem? På denne måde kunne vi be- eller afkræfte vores empiri.

Claus fra Huset antyder i interviewet, at skærmene er børnenes måde at få et pusterum, ligesom man kan gøre ved at sætte sig foran fjernsynet. Her ser han altså skærmene som havende en positiv egenskab. Maria fra Filippaklubben ser det på en anden måde. Hun ser det som en måde hvorpå børnene kan isolere sig, og på denne måde svækker det deres fantasi og evner til at aflæse hinanden. Dette læner sig op ad Claus fra Husets udtalelse om, at børn har nemmere ved at forstå en eksklusion fra en fysisk gruppe, hvor dette kan være svært at tyde på sociale medier. Her understreges altså vigtigheden i den fysiske og direkte kommunikation, når børn skal forstå og aflæse hinanden. Dette understøtter vores teori om vigtigheden i en F2F interaktion, da den styrker børns evne til at aflæse situationer og hinanden.

Begge interviewpersoner giver udtryk for, at skærmene også kan have en positiv effekt, da de kan gøre det nemmere for børnene at finde nyt venner og fællesskaber ved brug af sociale medier. På fritidsklubben Huset, mener Claus, at de er pædagogernes primære ansvar at facilitere aktiviteter for børnene. Hvis de gør det, vil børnene automatisk lægge telefonerne fra sig. Maria fra Filippaklubben mener tværtimod, at det først er ved aktivt at tage telefonerne fra børnene, at de bliver motiveret til at lave andre aktiviteter.

Afslutningsvis kan det konkluderes, at skærmforbruget på Filipaklubben var meget minimalt. Skærmene fandt primært sted i computerrummet, hvor børnene hver især fik 45 minutters spilletid. På Fritidsklubben Huset fyldte skærmene markant mere. Her sad flere børn og scrollede på deres telefoner, uden at kommunikere med omverden. Dette bekræfter teorien om, at især sociale medier blev brugt som en form for tilflugtssted. Derimod blev det observeret, at computer- og Playstation spil dannede en form for samlingspunkt, hvor børnene brugte det som et mellemlid til at styrke deres sociale interaktion.

Konklusion

Vi har i denne opgave ønsket at få svar på, hvordan de sociale medier og spil påvirker børn og unges socialisering, samt hvordan vi ved hjælp af en digital designløsning kan fremme den sociale interaktion mellem dem.

Ud fra vores projekts teoretiske og metodiske tilgang, samt vores indsamlede empiri, har vi kunnet konkludere at de sociale medier og spil påvirker den sociale interaktion mellem børnene og børnenes individuelle socialiseringsproces. Igennem vores interview og observationer, viser det sig at skærmforbrug i form af de sociale medier og spil, både kan have positiv og negativ

indflydelse på børnenes sociale interageren med hinanden. Vi er kommet frem til at børnenes brug og påvirkning af de sociale medier varierer alt efter køn, alder og hvor udsatte de er. Vores resultater viser at de sociale medier er medvirkende til at isolere børnene og hermed have en svækkende effekt på børnenes interaktion og socialiseringsproces. Dette kan ses i form af børnenes forringede evne til at tyde *frames* i givne situationer og aflæse kropssprog, samt udtryk hos andre. Udover dette, viser vores undersøgelser også at elementer som f.eks. en chatfunktion, kan være medvirkende til at børnenes relationer styrkes. Sociale spil, har i højere grad en positiv effekt på børnenes socialisering, da disse kan fungere som et fælles tredje for børnene, hvorpå de kan samarbejde og interagere med hinanden omkring et givent spil. Med udgangspunkt i dette, er vi kommet frem til, at det ikke er et spørgsmål om hvorvidt den fysiske- og digitale socialisering er den gode socialisering. Begge former for interaktion har aspekter, der fremmer trivslen hos børn og unge. Dog kunne vi samtidigt konkludere, at en udelukkende digital socialisering lægger op til en række problematikker i form af risici forbundet med de sociale medier. Dette kan også gøre sig gældende i den fysiske interaktion, da den er forbundet med risici i form af evt. fysisk vold eller mobning. Dermed kan vi konkludere, at en total fjernelse af de sociale medier og spil, nødvendigvis ikke er løsningen på problemet, da flere af de positive elementer som fremmer børnenes socialisering, hermed ville gå tabt. Hvis børnenes evner indenfor social interaktion skal fremmes, er det essentielt med rammesætning. Når restriktioner for mobilbrug indføres eller andre fysiske aktiviteter tilbydes, styrkes børnenes socialisering. Ud fra denne viden, har vi kunnet udarbejde vores produkt ved at inddrage de positive aspekter fra den digitale og fysiske socialisering og hermed skabe det bedste grundlag for at fremme børnenes socialisering. Ved at inkorporere flere idealtyper i form af leg, konkurrence, samarbejde, tvang og bytte, er vores mål at sikre den sociale interaktion mellem børnene, samt at være med til at styrke deres sociale kompetencer. Brugen af gamification-elementer såsom leaderboards og tøj til en avatar, er med til at gøre vores produkt fængende. Designmæssige valg i forhold til æstetik og affordance, understøtter et tiltalende og brugervenligt produkt. Dette kommer til udtryk ved en simpel scanning af en QR-kode, eller indtastning af en lobbykode, samt at brugere kan lave sin egen avatar. Hermed sikrer vi, at brugerne finder vores design attraktivt i en tid, hvor de sociale medier og den digitale verden, gradvist fylder mere og mere i børn og unges hverdag.

Litteraturliste

Bøger:

Burke, B. (2014). Gamify.

Norman, D.A. (2001). The Design of Everyday Things. London: MIT Press.

Persson, A. (2018). Framing Social interaction. Routledge

Kvale, S & Brinkmann, S (2015). Interview – Det kvalitative forskningsinterview som håndværk, 3. udgave. Hans Reitzels Forlag.

Jacobsen, M.H & Laursen, E & Olsen, J.B (2013). Socialpsykologi. Hans Reitzels Forlag.

Brinkmann, S & Taangaard, L (2010). Kvalitative Metoder. Hans Reitzels Forlag.

Kristansen, S & Krogstrup, H.K (1999). Deltagende Observation. Hans Reitzels Forlag.

Saito, Y (2017). Aesthetics of the Familiar: Everyday Life and World-Making. Oxford University Press

Sanders, E.B.N. & Stappers, P.J (2014). Probes, toolkits and prototypes: three approaches to making in codesigning. CoDesign.

Artikler/hjemmesider:

Gamify. (2020). *What is gamification*. Gamify. <https://www.gamify.com/what-is-gamification>

Børnerådet. (2015). *Stort medieforbrug kan skade unges trivsel*. Børnerådet. https://www.boereraadet.dk/media/4hjedmaw/brd_boerneindblik_nr3_2015_unges_medieforbrug_og_trivsel.pdf

Sundhedsstyrelsen. (2023). *Sociale medier påvirker unges sociale liv og trivsel på godt og ondt*. Sundhedsstyrelsen. <https://www.sst.dk/da/nyheder/2023/sociale-medier-paavirker-unges-sociale-liv-og-trivsel-paa-godt-og-ondt>

SDU. (2018). *Helbred, trivsel og sundhedsadfærd blandt 11-, 13- og 15-årige skoleelever i Danmark*. SDU. https://www.sdu.dk/da/sif/rapporter/2019/skoleboernsundersoegelsen_2018

Danmarks Statistik. (2023). *Danmark bruger sociale medier mest i EU*. DST. <https://www.dst.dk/da/Statistik/nyheder-analyser-publ/nyt/NytHtml?cid=46771>

Børnevilkår. (2019). *Hvert fjerde barn føler sig ensom*. Børnevilkår. <https://bornsvilkar.dk/nyheder/hvert-fjerde-barn-foeler-sig-ensom/>

Sheila Pontis. (2015). *Design thinking revised*. Sheila Pontis. <https://sheilapontis.com/2015/06/04/design-thinking-revised/>

Lillian Yang. (2023). *Mood Boards in UX: How and Why to Use Them*. NN Group. <https://www.nngroup.com/articles/mood-boards/>

Mai Heide Ottosen & Asger Graa Andreasen. (2020). *Børn og unges trivsel og brug af digitale medier*. VIVE. <https://www.vive.dk/media/pure/yzeg4ovk/4329811>

Danish Design Center. (2022). *5 Step Storyboard*. DDC. <https://ddc.dk/tools/5-step-story-board/>

Interaction Design Foundation. *User Centered Design*. Interaction Design. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design>

Interaction Design Foundation. *Design Thinking*. Interaction Design. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

Oxford Learners Dictionaries. *Gamification*. Oxford Learners Dictionaries. <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/gamification?q=gamification>

Twenge, J. M., Spitzberg, B. H., & Campbell, W. K. (2019). *Less in-person social interaction with peers among U.S. adolescents in the 21st century and links to loneliness*. Sage Journals. <https://doi.org/10.1177/0265407519836170>

Bilag

Bilag 1 – *Interview transskription – Fritidsklubben Filippa*

Bilag 2 – *Observation på fritidsklubben Filippa*

Bilag 3 – *Observation på fritidsklubben Filippa*

Bilag 4 – *Interview transskription – Fritidsklubben Huset*

Bilag 5 – *Observation på fritidsklubben Huset*

Bilag 6 – *Observation på fritidsklubben Huset*

Bilag 7 – *Interviewguide*

Bilag 8 – *Interview af to drenge*