

Då datorn får en allt större plats i barns vardag

- En kvalitativ studie ur de professionellas perspektiv om högfrekvent datoranvändande bland barn och den problematik som då uppstår i relationen mellan barn och föräldrar.

Sannie Bengtsson

VT-10

Handledare: Johan Cronehed

Abstract

Author: Sannie Bengtsson

Title: When the computer becomes a part of Children's everyday:

A qualitative study from the Professionals perspective about some Children's high-frequency computer use, and the problems that arise in the relationship between children and parents.

Supervisor: Johan Cronhed

The aim of this study was to examine the professional's experience of children's computer use in families where the parents are seeking advice considering the question. Media writes about that the problem only can be found in the child and that most parents are in need of assistance. The study was based on qualitative interviews with five professional's that have had contact with parents who were in need of help regarding their children's computer habits. The collected materials were transcribed and coded for the study question. I chose to let the empirical study work closely with social constructivism as theory and analysis tools. One conclusion was that when computer usage is seen as problematic is context-bound, we shape our reality and based on that we defined what is a deviant behaviour. It also appeared that the conflict partly due to generational differences. Parents who do not possess the same knowledge and experience on computers, conflict arises when the values and reality perceptions are different. I also find that it is problematic to see the children's computer use as an addiction, because it will also attribute certain characteristics that are interconnected with the concept of dependence. Professional's can see the problematic use of computer as part of an overall need for change for the family and not only for the child. The perception of using computers will evolve over time, the generation that now growing up creating a reality where the computer may have a natural place in everyday life.

Keywords: social construction, computer, children, generational difference

Nyckelbegrepp: social konstruktion, dator, barn, generationsskillnad

Innehållsförteckning

Förord

1. INLEDNING	6
1.1. PROBLEMFÖRMULERING	6
1.2. SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNING	6
2. TIDIGARE FORSKNING	7
2.1. BEROENDE	8
2.3. DATAGENARATIONEN	9
2.4. WORLD OF WARCRAFT	10
2.4.1. <i>Konflikt med föräldrar</i>	10
2.4.2. <i>Sena kvällar</i>	10
2.4.3. <i>Vänskapsrelationer</i>	11
3. METOD	12
3.1. VAL AV METOD, DESS FÖRTJÄNSTER OCH BEGRÄNSNINGAR	12
3.2. URVAL	12
3.3. FÖRKUNSKAP OCH RELATION TILL FÖRSKNINGSFÄLTET	13
3.4. INTERVJUUTFÖRANDE OCH BEARBETNING	14
3.5. RELIABILITET	14
3.6. VALIDITET	15
3.7. FORSKNINGSETISKA ÖVERVÄGANDEN	15
3.7.1. <i>Öppenhetskravet</i>	15
3.7.2. <i>Konfidentialitetskravet</i>	15
3.7.3. <i>Självbestämmandekravet</i>	15
3.7.4. <i>Autonomikravet</i>	16
3.8. ANALYSFÖRFARANDE OCH BEARBETNING AV EMIRISKT MATERIAL	16
4. TEORI	17
5. PRESENTATION AV EMPIRISKT MATERIAL	19

5.1. ORSAK TILL FÖRÄLDRARS SVÅRIGEHTER MED GRÄNSÄTTNING VAD GÄLLER BARNNS DATAORANVÄNDANDE	19
5.1.1. <i>Relation och kontakt</i>	19
5.1.2. <i>Generationskonflikt</i>	19
5.2. PROBLEMBESKRIVNING	20
5.2.1. <i>Vilken bild av problematiken ger föräldrarna?</i>	20
5.2.2. <i>När anser behandlarna att barnets datoranvändande blir problematiskt?</i>	21
5.3. EFFEKTER AV DATORANVÄNDANDET	22
5.3.1. <i>Negativa effekter av datoranvändandet?</i>	22
5.3.2. <i>Positiva effekter av datoranvändandet?</i>	22
5.4. BETRAKTAS DATORANVÄNDANDET SOM ETT MISSBRUK OCH/ELLER ETT BEROENDE?	22
5.5. VAR FINNS FÖRÄNDRINGSBEHOVET?	23
5.6. FÖRÄLDRARS FÖRSÖK TILL FÖRÄNDRING OCH FÖRVÄNTNINGAR PÅ HJÄLPEN	24
5.7. FRAMTID	24
6. ANALYS	26
6.1. BRISTER I RELATIONEN	26
6.2. GENERATIONERS OLIKA VERKLIGHETSUPPFATTNING	26
6.3. LEGITIMATIONSPROCESSEN	27
6.4. UTANFÖR INSTITUTIONENS VERKLIGHET	27
6.6. KONTEXTBUNDET	28
6.7. HISTORISK PROCESS, FRAMTID	28
7. SAMMANFATTANDE DISKUSSION	30
7.1. ÅTERKOPPLING TILL FRÅGESTÄLLNING	30
7.2. SLUTORD	31
8. REFERENSLISTA	32
BILAGA 1	34

Förord

Jag vill rikta ett varmt tack till alla er som hjälpt och stötta mig under studiens genomförande. I första hand vill jag tacka de behandlare som avsatte sin tid för att bidra min studie med sina upplevelser och erfarenheter. Sen vill jag också rikta ett extra stort tack till Johan Cronehed som i egenskap av min handledare under hela studiens gång, gett vägledande råd och stöd. Utan ditt engagemang de dagar allt känts hopplöst hade jag inte nått mitt mål. Tack!

1. Inledning

1.1. Problemformulering

Under senare år har en debatt kring barns datorvanor figurerat i massmedia. I en artikel från Aftonbladet (2007) kan föräldrar läsa om olika faktorer som tyder på att deras barn är beroende av datorer. Faktorerna som nämns vara ett tecken på beroende är exempelvis att barnet hoppar över måltider, försummar sin hygien, sover dåligt och är mer intresserad av vänner online än i det ”verkliga livet”. Vidare beskriver kvällstidningen Expressen (2005) att det finns en stor efterfrågan på en telefonlinje för föräldrar som önskar rådgivning vad gäller barns datorvanor. Det beskrivs att många föräldrar är oroliga och undrande över vad de ska göra med sitt barn som spenderar åtskilliga timmar framför datorn. I artikeln framläggs att barnen inte orkar gå till skolan och att de påvisar aggressivt beteende då föräldrarna försöker begränsa användandet. Enligt Aftonbladet (2006) kan det vara runt 40 000 ungdomar i Sverige som är datorspelberoende. Situationen beskrivs också liknande som i de föregående artiklarna, det handlar om bekymmer kring att barnet sitter uppe på nätterna, stannar hemma från skolan och att då föräldrarna gör ett försök till begränsning uppträder ungdomarna aggressivt.

Bilden som massmedia förmedlar är, att barns datorvanor upplevs av många föräldrar som något bekymmersamt och att det finns ett behov av stöd. Därav skapades ett intresse hos mig för att se närmare på det utifrån behandlarens synvinkel i de fall då föräldrarna söker stöd på grund av att deras barns datoranvändande upplevs som ett hinder för att familjen ska fungera som en ”fungerande familj” i vårt samhälle.

1.2. Syfte och frågeställning

Syftet med studien är att utforska den bild av problematiken kring barn och deras datorvanor som verksamma socionomer inom familjebehandling ger. Jag söker kunskap och förklaring för de situationer och kognitiva befinnanden som behandlarna skildrar.

Till grund för studiens syfte finns följande frågeställning:

- När anser behandlarna att ett frekvent datoranvändande hos barn bli problematiskt?
- Kan det enligt behandlarna likställas med ett beroende?
- Vad ligger till grund för och vad är föräldrarnas hjälpbehov enligt behandlarna?
- Hur menar behandlarna att dataanvändande och föräldrars förhållningssätt komma att se ut i framtiden?

2. Tidigare forskning

Datorer för allmänheten har funnits i handeln sedan 1980-talet, internet spred sig i samhället i mitten av 1990-talet och sedan dess har utvecklingen av teknikens möjligheter gått snabbt framåt (Dahlgren 2002; Sjöberg 2002). Möjligheterna och konkreta konsekvenser som internet bidragit till är många, vardagliga uppgifter som tidigare hanterades genom telefon, brev eller genom att besöka platser kan nu skötas genom internet. Genom internet och bland annat dess möjlighet till att chatta, knyts nya kontakter människor emellan som aldrig tidigare träffats. Dahlgren (2002) beskriver internet och den kommunikation där sker som en upplevelsevärld liknande den att mötas i den fysiska verkligheten men avsaknaden av fysiska närvaron gör den samtidigt överklig. Hur lik internetkommunikationen är den kommunikation som sker mellan människor vid ett fysiskt möte är svår att bestämma. Däremot kan det sägas att internet har förändrat vår syn på kroppen och bidragit till nya vägar för gemenskap och identitetsutveckling (ibid.). Den skriftliga kommunikationen är i hög utsträckning lik den muntliga, fysiska gester ersätts med symboler som visar på ansiktsuttryck (Turkle 1997).

Dahlgren (2002) beskriver i likhet med Turkle (1997) ”cybervärlden” som en virtuell värld där människor exempelvis kan skapa fantasivärldar, virtuella samhällen och nya gemenskaper. Cybervärlden är nu för de flesta en del av vardagen där man pratar med andra, utbyter idéer, uttrycker åsikter och kanske också skapar relationer med människor som man fysiskt aldrig kommer att träffa. Vidare menar Turkle att människor använder datorer för att få upplevelser som de tror kan förändra deras sociala och känslomässiga liv. Turkle (1997:31) uttrycker datorers subjektiva påverkan på följande vis: ”Datorer gör inte bara saker åt oss, de gör saker med oss, också med vårt sätt att fundera över oss själva och andra människor”.

Vidare framläggs att datorspel inte är en ny företeelse utan har funnits sedan början 1960-talet då Massachusetts Institute of Technology lanserade spelet *Space Wars*, tio år senare lanserades spelet *Pong*, tätt följt av det japanska spelet *Space Invaders* (Sjöberg 2002). Spelen har därefter utvecklats, blivit mer avancerade både vad gäller innehåll och design. Spelen var också till en början mer regelstyrda och förutbestämda, utvecklingen har lett till att vissa delar lämnas åt slumpen och det kan också finnas valmöjligheter. Turkle (1997) menar att relationen till andra spelare också har förändrats, från att i början handla om en person som spelar mot datorn till att idag vara flera personer som spelar mot eller med varandra genom lokala nätverk eller internet. Dessa spel där flera spelare samarbetar,

kommunicerar och tillsammans bygger upp en virtuell värld genom texter och tecken, benämns bland annat som MUD:ar *Multi-User Domains*. Turkle menar att spelen blir en plats för anonymt socialt samspel där man är en roll som antingen är lik eller olika den man har i verkliga livet. Spelet och den roll man där har, blir för många en viktig del av vardagen.

2.1. Beroende

MUD-spel bygger på att man är en del av en gemenskap och också skapar relationer till de andra spelarna. Att man tillsammans går vidare i spelet gör att det är svårt att spela en begränsad tid. Därav är beroende något som ofta diskuteras bland MUD-spelare (Turkle 1997).

Författaren anser att benämningen beroende inte hör samman med användandet av datorer, han ser det mer som en form av förälskelse och lockelse. Det man känner för en annan människa ger också kunskap om oss själva. Om människor utforskar den förälskelse och det man känner för en annan människa ser det kunskap om vad man tycker om, saknar och behöver. Turkle menar att man kan likna detta med lockelsen till datorer, att se till de krafter som gör att man fångas av datorer istället för att se det utifrån beroendenaspekter. Människor dras till datorn av olika anledningar och behov. Även användandet och tolkningen av dess innebörd är olika (ibid).

Linderoth och Bennerstedt (2007) beskriver flertalet forskningar som åsyftar att högfrekvent spelande kan ses som ett beroende. Ofta kopplas spelberoende och högfrekvent datorspelande samman, Linderoth och Bennerstedt menar dock att det inte går att förstå de virtuella världarna och fantasiroller med samma begrepp och synsätt som med spelberoende, vilket är ett vedertaget begrepp vad gäller nätpoker, kasino och liknande. Linderoth och Bennerstedt framlägger Yees (2006b) syn på en överkonsumtion av dataspel som ett problematiskt användande mer än en form av beroende. Yee (2006b) menar att många som spelar gör det för att fly andra problem och att online-rollspelen blir mer en form av symptom på ohälsa snarare än en orsak till det. Linderoth och Bennerstedt (2007) tar också upp Taylers (2006) studie av ett onlinerollspel som genom deltagande observationer visar på att utformningen av spelen skapar ett socialt tryck som kan orsaka högfrekvent spelande.

2.3. Datagenerationen

Enligt Säljö (2007) så har historiskt sett nya tekniker och aktiviteter lett till olika rektioner som både entusiasm och oro över den unga generationens förfall. När böckerna spred sig fanns en nedtryckande syn på människor som hellre lät en berättelse uppta tiden än att ägna sig åt saker som då ansågs vara mer passande. Vidare beskrivs att serietidningar senare väckte liknande reaktioner och därefter televisionen, filmer och andra nya tekniska föremål. På senare tid är det internet och dess oändliga möjligheter som gett upphov till reaktioner.

Enligt Papert (1999) så beskrivs relationen mellan barnet och datorn som en passionerad kärlek. Många barn ser på datorn med en inre glädje och en förståelse om att de kan hantera den bättre än sina föräldrar och att de är en del av "datagenerationen". Barnens relation till datorer skapar också en naturlig oro hos föräldrar, Papert menar att så bör det vara. Datorn kommer förändra barnens liv, förhoppningsvis till det bättre men det är inget man kan förutsätta. Enligt Papert är föräldrar ofta positiva till att deras barn ägnar datorn tid samtidigt finns det en oro för om det kan leda till ett beroende och att dataspelandet i större mängd är slöseri med tid. En del föräldrar beskrivs också känna sig utanför barnets "cybervärld" eftersom de inte alltid är insatta i det barnet pratar om och inte heller det språk barnet använder.

Papert menar att barn får med datorn en ökad frihet från föräldrarna vad gäller att utforska världen, därav förändras föräldrarnas roll i en process med teknikens utveckling. Föräldrar kan välja att följa denna process eller arbeta emot den. Att följa den innebär som förälder att förändra sina föreställningar och sitt förhållningssätt till barnet, vilket kan vara en svår uppgift. Vidare beskrivs den rädsla som finns för att barnet ska bli utsatt för trakasserier, bedrägerier och liknande på internet. För att undvika den typen av utsatthet krävs det att familjen har en öppen kommunikation och en relation som bygger på ärlighet. Detta för att barnet ska känna förtroende och berätta för sina föräldrar om de känner sig utsatta. Att barnen ska bli vilseledda beskrivs också som en rädsla och oro som många föräldrar känner. Författaren menar att moraliska aspekter och den kultur familjen skapar är en förutsättning för att barnet ska kunna vara ärlig och på så vis kan man förhindra den typen av ovälkomna följder av internetanvändandet.

Papert menar att föräldrar bör se datorn som ett medel för att stärka relationerna i familjen och inte som ett hinder. Mer tid bör läggas på att finna gemensamma intresseområden och aktiviteter än på oron kring dataanvändandet. Papert menar att föräldrar bör använda sig av barnens datorintresse och kunskap för att också förbättra

familjens lärande. Också genom att föräldrarna iakttar barnets sätt att använda datorn skapas en större respekt för deras förmåga och lärande.

2.4. World of Warcraft

Linderoth och Bennerstedt (2007) forskning bygger på kvalitativa intervjuer med ungdomar i åldern 17-19 år och som anses högkonsumera eller ha högkonsumerat spelet World of Warcraft. Med högkonsumtion menas ungdomar som spelar mer än tre timmar dagligen. De visar på flera områden inom vilka ungdomarna anser att problematik uppstår som följd av mycket spelande. De främsta områdena enligt Linderoth och Bennerstedt (2007) är:

2.4.1. Konflikt med föräldrar

Linderoth och Bennerstedt (2007) kan tyda flera olika former av konflikter, det handlar bland annat om föräldrars okunskap om spelets premisser, till exempel att det inte går att pausa spelet när som helst och att det krävs mycket tid för att genomföra olika insatser. Det handlar också om konflikt runt en gemensam dator och meningsskildringar om vad en meningsfull fritid är. Linderoth och Bennerstedt visar på denna generationskonflikt bland annat genom att en av ungdomarna uttrycker:

Sommaren efter att spelet kom ut spelade jag väldigt mycket. Min mamma kunde vara riktigt tyken mot mig och säga: ”Ja, ska du inte ut nu? Du måste ha ett liv Magnus, du måste ut.” Då kom jag på det här, va fan, om jag är ute och andas frisk luft så har jag ett liv? Men är inte egentligen livet när hjärtat slår? Jag förstår inte hur man kan definiera vad det egentligen är att ha ett liv?

2.4.2. Sena kvällar

Enligt Linderoth och Bennerstedt (2007) upplevde många ungdomar, som följd av att spelet är tidkrävande att det blir det många sena kvällar. Därav hade flera känt att sig trötta i skolan ett flertal gånger. De sena kvällarna hade också skapat konflikt med föräldrarna som ansett att ungdomarna skulle stänga av datorn och sova.

Konflikt och problematik beskrivs också uppstå vad gäller måltider. Barnen väljer att skjuta på måltider för att de inte kan avbryta spelet. Att måltider skjuts fram och att det för många blir mycket snabbmat kan leda till hälsoproblem.

2.4.4. Vänskapsrelationer

Studien visar att ungdomarna skapar nya kontakter och sociala relationer i spelet. Samtidigt visar det sig att när ungdomarna kommit en bit in i spelet och det blir mer tidskrävande så prioriteras vänner i det verkliga livet bort (ibid).

3. Metod

3.1. Val av metod, dess förtjänster och begränsningar

Jag valde att använda mig av kvalitativ metod, som syftar mer till att tolka och förstå än att förklara (Levin 2008). Kvalitativa metoder är öppna och syftar till att få en djupare förståelse medan kvantitativa metoder är mer lämpliga då man till exempel vill beskriva omfattningen av ett fenomen (Jacobsen 2007). Då mitt syfte var att utforska den bild som behandlarna gav av problematiken kring barns datoranvändande och föräldrars oro, ansågs kvalitativ metod vara mest lämpad. Mitt intresse låg inte i att förklara eller förstå hur behandlarna konstruerar problematiken eller deras professionella roll. Syftet var heller aldrig att utröna omfattningen av föräldrar som söker stöd för sitt barns datorvanor. Dock om utrymme och tid funnits hade en kvantitativ undersökning angående hur omfattande hjälpsökandet är, eventuellt kunnat berika mitt empiriska material.

Studien bygger på empiriskt material framtagen genom kvalitativa intervjuer med behandlare. Med behandlare menar jag i denna studie personer som avlagt socionomexamen samt är verksamma sedan flertalet år tillbaka inom familjebehandling. Intervjuer ger bland annat en bild av människors upplevelser, åsikter och erfarenheter (May 2001). Jag använde mig av semistrukturerade intervjuer och en intervjumall (se bilaga 1) med färdiga frågor men som tillät följdfrågor, vilket skapade en möjlighet till fördjupning i vissa frågeställningar. Semistrukturerade intervjuer till skillnad från standardiserade intervjuer ger också den som intervjuas en möjlighet att svara med egna termer (ibid).

3.2. Urval

Valet av intervjupersoner har skett genom att jag kontaktat olika enheter inom socialtjänsten och därefter blivit hänvisad till behandlare som kunde tänka sig delta i min studie. Förutsättningen var att de kommit i kontakt med föräldrar som sökt stöd och rådgivning angående sina barns datorvanor. De aktuella barnen beskrevs befinna sig inom åldersspannet sex till arton år. Sammanlagt har fem behandlare intervjuats. Intervjuerna skedde vid tre tillfällen var av två intervjuer gjordes med två behandlare samtidigt. Två behandlare vid samma intervjutillfälle ledde bland annat till att de bekräftade varandra och fyllde på varandras tankar. Min upplevelse är att detta berikade intervjun och därmed mitt insamlade material. Samtidigt är jag medveten om att utsagorna hade kunnat bli annorlunda om jag intervjuat var och en. Eftersom behandlarna inte konstant höll med om varandras

åsikter utan de framhävde också sin personliga åsikt menar jag att deras enskilda beskrivningar inte påverkades i någon större utsträckning av att vara två. En av intervjuerna skedde med en enskild behandlare och möjligen hade den intervjun blivit annorlunda om en kollega varit med. På så vis att behandlaren genom diskussion med en kollega hade kunnat väcka fler tankegångar.

Behandlarna verkade i olika stora städer men antalet invånare på respektive område var likartade. Jag har därav inte lagt någon vikt vid stadens storlek. Jag har heller inte haft någon avsikt att utröna eventuella skillnader i olika områden. Dock framkom det under första intervjutillfället, som gjordes i ett segregerat bostadsområde, att bristen på pengar för att köpa en dator var ett relativt vanligt bekymmer som inte togs upp under de två efterföljande intervjuerna.

Behandlarna hade alla erhållit socionomexamen och därefter mångårig erfarenhet av socialt arbete med familjer. De arbetade alla som uppdragsutförare åt socialtjänsten. De kom i kontakt med familjer efter att socialtjänsten gjort en utredning och hänvisat familjen till behandlarna men också genom att familjer själva kontaktade enheten.

3.3. Förkunskap och relation till forskningsfältet

Som forskare påverkas man av tidigare erfarenhet, kunskap, teori och metod i mötet med forskningsfältet (Aspers 2007). Det är viktigt att reflektera över sin roll som forskare, hur fältet påverkas av rollen samt hur forskaren själv påverkas i integrerandet och vilka konsekvenser det kan få resultatet (ibid). Samtidigt får detta inte ta fokus från frågeställningen. För att minska denna påverkan valde jag att intervjua personer som jag inte hade någon tidigare relation till. Under intervjutillfället skapades dock olika slags dynamik mellan mig och intervjupersonerna vilket kan ha påverkat resultatet. Eftersom det inte går att undvika någon form av integrering vid en intervju, anser jag inte att detta märkbart skulle kunna sägas ha påverkat studiens resultat.

Då jag själv kan sägas, till viss del tillhöra den så kallade "datorgenerationen", som i unga år tog del av datorns värld, har jag under processens gång reflekterat över hur detta kan ha påverkat studien. Eftersom datorn för mig är en viktig del i vardagen, och har så varit en längre tid kan denna förståelse möjligen påverkat intervjuerna och den efterföljande bearbetningen. Eftersom jag varit medveten om det under hela processen och reflekterat över det, har jag försökt att minimera riskerna för en eventuell resultatpåverkan.

3.4. Intervjuutförande och bearbetning

Alla intervjuer ägde rum på respektive arbetsplats, i ett avskilt rum under cirka sextio minuter. En av intervjuerna fick avbrytas en kort stund för att göra ett byte av rum och åter kunna sitta ostört. Min upplevelse var att detta resulterade i ett visst avbrott i samtalet men att det inte kom att påverka intervjun i sin helhet. Intervjumallen följdes, dock inte kronologiskt från början till slut, utan jag lät intervjupersonerna styra ordningen om det naturligt föll sig bättre med en viss fråga. Målet var att ställa så öppna frågor som möjligt, dock har vissa följdfrågor varit ledande. Kvale och Brinkmann (2009) menar dock att ledande frågor i sig inte behöver vara negativt, utan det beror på vart frågan leder. Jag tror att mina ledande frågor har gett mig en djupare förståelse och också fungerat som ett sätt att bekräfta det intervjupersonen har sagt.

Alla intervjuer spelades in digitalt, för att sedan transkriberas ord för ord. Fördelen med en inspelning är att jag som intervjuare kan uppnå ett mer aktivt lyssnande och riskerar inte att ersätta informantens ord med mina egna (May 2001). Aspers (2007) menar att hur utförlig transkriberingen bör göras är olika och man måste se till situationen samt vilken nivå evidensen kräver. Då tiden för studien var begränsad samt att vikten av att skriva ut till exempel exakta pauser, suckar och gester ansågs som liten skrevs det bara ut då det bedömdes ha stor betydelse för förståelsen av intervju svaret. Jag har också valt bort att transkribera samtalsämnen som låg utanför min studie. Detta både för att det inte hade någon relevans med hänsyn till studiens syfte men också för att intervjun skulle vara så ”naturligt samtalande” som möjligt. Då kunde jag även tillåta mig vissa utsvävningar för att hålla konversationen igång, utan den anspänning som det kan innebära att under intervjun tänka på den kommande transkriberingen.

3.5. Reliabilitet

Hög reliabilitet innebär att samma resultat kan uppnås vid ett annat tillfälle genom samma mätning (May 2001). Min studie håller ej hög reliabilitet då den endast grundar sig på några få behandlares upplevelser och kan därmed inte ge en absolut generell bild. Liknande studie fast med andra informanter skulle kunna ge ett annat resultat. Dock ger det en kunskap om hur det kan se ut.

3.6. Validitet

Målet var att studien skulle uppnå hög validitet, alltså att jag mätte det jag avsett att mäta (ibid). Mitt metodologiska övervägande var en viktig aspekt vad gällde om jag skulle komma att mäta det jag avsett att mäta. Då min avsikt var att utforska den bild behandlare delgav genom sina upplevelser och erfarenheter anser jag att kvalitativa intervjuer var den bäst lämpade metoden. Semistrukturerade intervjuer gav informanten möjlighet att med egna ord beskriva sina upplevelser och erfarenheter vilket också stärker resultatets validitet.

3.7. Forskningsetiska överväganden

Att studien genomgick ett etiskt övervägande var för mig av stor vikt. Vid intervjuerna har jag främst tagit hänsyn till följande fyra etiska principer:

3.7.1. Öppenhetskravet

Personer som deltog i studien informerades om målet med forskningen, hur processen skulle komma att se ut samt offentliggörandets eventuella konsekvenser (May 2001). Jag gjorde klart för mig att intervjupersonerna var införstådda med vad materialet skulle komma att användas till och att jag till detta hade deras tillåtelse.

3.7.2. Konfidentialitetskravet

Som forskare ska man också försöka skydda informanternas identitet (ibid). Med hänsyn till detta har alla personer i studien anonymiserats och jag har valt att benämna behandlarna för 1:1, 1:2, 2, 3:1 och 3:2. De två behandlare som deltog vid första intervjun benämns 1:1 och 1:2, den behandlare som deltog vid andra intervjun benämns 2 och de två behandlare som deltog vid sista intervjun benämns 3:1 och 3:2. Detta tydliggör vilka som deltagit i intervjuer om två.

3.7.3. Självbestämandekravet

Jag informerade alla om målet med min studie och hur uppgifter som de lämnade skulle komma att användas. Samtycke var en förutsättning och informanterna hade möjlighet att när de ville under intervjuprocessen ta tillbaka sitt samtycke.

3.7.4. Autonomikravet

Alla uppgifter som samlats in användes endast till studiens syfte och ljudfiler kommer att raderas vid studiens färdigställande.

3.8. Analysförfarande och bearbetning av empiriskt material

Kodning innebär att materialet från intervjuerna bryts ner i olika delar som man kan kalla koder (Aspers 2007). Vidare beskrivs att kodningen är det som möjliggör analysen, det gör också att delar av empirin framhålls och analyseras mer i detalj. Med hjälp av kodningen och tillsammans med teorin att analyserades materialet. Valet av de ämnen jag kodat efter, har sin grund i min frågeställning och mitt syfte med studien. Jag hade ett hermeneutiskt förhållningssätt när jag närmade mig empirin vilket bygger på att tolka och förstå ett material (Kvale & Brinkmann 2009). Eftersom mitt mål var att utforska den bild behandlarna gav av hjälpsökande föräldrar och deras barns datoranvändande var ett hermeneutiskt förhållningssätt lämpligt. I samverkan med att det empiriska materialet samlades in fann jag att socialkonstruktivismen och dess syn på hur vi utifrån vår uppfattning, den kunskap vi har om vår tillvaro också agerar utifrån denna kunskap och på så sätt kan vi ses som skapare av den verklighet vi befinner oss i, skulle hjälpa mig att analysera och ge en intressant synvinkel på det insamlade materialet. Fokus i analysen ligger på den bild som behandlarna återgivit gällande problematiken kring barns datoranvändande. Målet var att utforska och förstå den problematik som behandlarna beskrev. Jag har därmed medvetet valt att inte analysera hur behandlarna konstruerar problematiken eller deras professionella roll. Studien verkar empirinära med socialkonstruktivism som teori och analysverktyg.

4. Teori

Det socialkonstruktivistiska perspektivet bygger på att verkligheten är en konstruktion som skapas i interaktionen människor emellan. Två förgrundsgestalter till denna teori är Peter L. Berger och Thomas Luckmann, vilka också kommer vara min utgångspunkt i framställningen av teorin.

Vi lever alla i en verklighet som är definierad och verklig just för oss. Den verkligheten var och en lever i sker vanligtvis ingen reflektion över, utan verkligheten och kunskapen tas för givna (Berger och Luckmann 1967). En ”verklighet” kan vara accepterad i ett samhälle medan det i ett annat inte är det, hur detta kommer sig menar Berger och Luckmann är det intressanta. Vad som är ”verkligt” bestäms också utifrån vilket kontext det förekommer. Samma handling kan av samma person vara accepterad i ett kontext, medan det i ett annat ses som avvikande. Ur sociologisk synvinkel kan man inte bara analysera den varierande uppfattningen om vad som är ”verkligt”, utan man bör också ta hänsyn till den bakomliggande processen (ibid).

Den vardagliga verkligheten uppfattas som en intersubjektiv värld, en värld som man delar med andra. Samtidigt som uppfattningen delas med andra går den också isär, det som tillhör vardagen för mig kan för någon annan vara främmande (ibid). Mindre konflikter kan uppstå när uppfattningen om det vardagliga går isär, ofta löses dessa konflikter med ”sunt förnuft”, men när det handlar om en konflikt som går utanför den egna uppfattningen och värderingarna av ”verkligheten” så uppstår en konflikt. Så länge rutiner inte störs löper vardagen problemfritt vidare.

Alla mänskliga handlingar är kopplade till vanemönster. De aktiviteter som upprepas frekvent blir en del av ett mönster. Vanorna blir till rutiner som sedan tillhör den givna kunskapen människan bär på. Alltså att rutinerna tas för givna och vi gör dem utan någon närmare eftertanke (ibid). Vanorna verkar också som en psykologisk lättnad, då det befriar individen från flera valmöjligheter, samtidigt så minskas möjligheten till alternativa handlingar. Vanor leder sedan till institutionalisering, institutionaliseringen uppkommer då det finns en gemensam typifiering av vanan. Den institutionella ordningen måste vara meningsfull för alla, från den äldste därefter följt av de yngre generationerna. Alla inom samma institution är medvetna om vanorna och har också vissa förväntning på varandra som hör där till. En familj är ett av många exempel på en institution som använder sig av samma typifieringar för att beskriva de handlingar som sker av vana. Institutionen innebär också en form av kontroll och vilar också på en gemensam historik. För att kunna få en

förståelse för institutionen, krävs en förståelse för den historiska process som den är en produkt av. Normerna finns redan innan individen kommer till och det är institutionen som definierar vilka beteende som är lämpliga och olämpliga (ibid).

Individer i en institution har olika roller som också är viktiga för upprätthållandet. Genom att ha olika roller bli vi delaktiga i en social värld och genom att internalisera dessa roller blir världen subjektivt verklig. Rollerna påverkar vår upplevelse av oss själva. Med rollen kommer också vissa förväntningar, dessa förväntningar påverkar sedan handlandet (ibid).

Det som i institutionaliseringen upplevts som objektivt blir genom legitimering möjligt och tillgängligt för individen. Legitimeringen blir aktuell då institutionens värderingar ska överföras till en ny generation (ibid). Legitimeringen är förklarandets och motiverandets process för att individen ska ta över institutionens värderingar. Legitimeringen förklarar institutionens värderingar och normer genom att tillskriva kognitiv meningsfullhet till dess objektiva betydelse. Legitimeringen talar både om vilka handlingar som är lämpliga och varför saker är som de är. Legitimeringen sker i olika nivåer, första steget kan handla om att barnet förstår att föräldern är arg, andra steget har barnet kopplat att föräldern är arg när barnet slår andra, tredje steget är när barnet konstaterar att man inte ska slå andra. Normen har då internaliserats (ibid).

Berger och Luckmann menar att det förekommer både primär och sekundär socialisation. Den primära socialisationen är starkt känsloladdad och kräver att barnet har någon att identifiera sig med. Den primära socialisationen handlar om att lära barnet längst uppväxten vad som är lämpligt och olämpligt beteende. Den sekundära socialisationen följer efter den primära. Den sekundära socialisationen bygger på en redan internaliserad värld och en formad identitet, det nya som ska internaliserats måste förenas till den redan formade verkligheten.

Socialkonstruktivismen hjälper oss att förstå hur institutioner som familjen fungerar. Den visar på hur värderingar och normer överförs till den yngre generationen och när det kan uppstå en konflikt. Med denna teori som analysverktyg kommer jag utforska följande empiriska material.

5. Presentation av empiriskt material

5.1. Orsak till föräldrars svårighet med gränssättning vad gäller barns datoranvändande

5.1.1. Relation och kontakt

En bakomliggande orsak till att föräldrar söker stöd angående sina barns datavanor som tas upp vid samtliga intervjutillfällen handlar om relationen och kommunikationen mellan barn och föräldrar. Det krävs en bra relation och kontakt, för att barnet ska ta till sig de gränser som sätts. 1:1 och 1:2 framhäver att när de väl möter familjerna så har det ofta gått långt och det handlar om många olika former av ”problem” i samma familj. Samtliga intervjuade behandlare menar att problematik kring ett barns datoranvändande ofta är en del av en större problematik i en familj. 3:2 beskriver det som att vissa barn inte kan hantera användandet av datorn, utan det blir en form av missbruk på grund av andra orsaker som till exempel en dysfunktionell relation och kontakt med föräldrarna. 1:2 uttrycker också att föräldrarnas ”maktlöshet” beror på att det brustit i relationen till barnet. Vid två av intervjutillfällena, tas som en av orsakerna upp, att det i vissa familjer handlar om att man har för få regler och att barnet slutat lyssna, eller så har man för många regler och det blivit en negativ kommunikation.

Många är känsliga för sina barn, går barnet inte i skolan funderar de över om det är något i skolan, ”jag vill inte tvinga mitt barn, jag vill inte kränka” säger många föräldrar. 3:1

Vidare menar 3:1 och 3:2 att sätta en gräns kan för många föräldrar upplevas som en kränkning. De menar också att flera föräldrar är villrådiga och har därför svårt för att sätta gränser. 3:2 och 3:1 menar att det de finns de föräldrar som mycket god kontakt med sina barn, där barnet berättar allt men att det kommer som en chock för föräldern när det helt plötsligt ändrar sig. De menar att många föräldrar vill vara kompisar med sitt barn och att de då lätt tappar den delen av föräldrarollen som innebär att sätta gränser och vara ”den tråkiga föräldern”.

5.1.2. Generationskonflikt?

Jag ställde frågan om behandlarna ansåg att problematiken skulle kunna handla om en generationsskillnad. Samtliga svarade att barns dataanvändande är en generationsfråga, i olika grad, samt att detta kan påverka. 2 menar att de yngre föräldrarna är tryggare kring

frågan runt barnets dataanvändande, äldre föräldrar är mer oroad. Många yngre använder datorn i större omfattning för att till exempel handla varor och spela spel och när den här generationen blir föräldrar så kommer deras syn på datorer vara mer accepterande enligt 3:1.

Visst är det en generationsfråga, också då en okunskap i vår generation, en slags rädsla för något som man inte förstår, och ungdomarna stormar in i den här världen, då blir det också ett jättesteg att sätta sig in i vad barnet gör. (3:2)

Samtliga behandlare menar att problematiken kring användandet av en teknisk apparat har förekommit tidigare, förr handlade det om att man pratade för mycket i telefon, tittade på tv eller spelade spel, gameboy och liknande. Föräldrar som söker stöd och råd angående att deras barn ägnar för mycket tid åt en teknisk apparat har alltså enligt behandlare förekommit under en längre tid men att föremålet för problematiken har flyttats med åren i samband med att tekniken har utvecklats. 3:2 uppger att det är ofta som barnen nämner att de inte kan sova på kvällen och menar då att de lika gärna kan sitta vid datorn som att kolla på tv.

5.2. Problembeskrivning

5.2.1. Bilden av problematiken

Samtliga behandlare beskriver att den bild som föräldrarna framför som bekymmersam kring barnens dataanvändande är att de sitter vid datorn många timmar i streck, går inte och lägger sig i tid, uteblir från skolan och att de inte lyssnar på föräldrarna. Samtliga behandlare uppger att flera föräldrar beskriver att det förekommer att de utsätts för våld från sina barn i samband med konflikter kring datorn. 3:2 menar att detta våld också skapar en rädsla hos föräldrarna.

Då säger de, ”Kalle gör inte som jag säger nu, han har ändrat sina vanor, han lyssnar inte på vad vi säger, sitter uppe på nätterna, och nu har det också börjat visa sig att han skolkar från skolan, och så sitter han uppe kvällar och nätter och spelar data, men säger vi det till honom blir han vansinnig, mer och mer spel på nätterna och sen går det inte att väcka honom på morgonen”. (2)

3:2 och 1:1 menar att ett stort bekymmer enligt föräldrarna är att de inte har någon kontroll och inte kan styra över det. De vet inte vad barnen gör på datorn, om de gör läxor eller ej, samt att de inte kan styra över den tid barnet ägnar vid datorn. 3:2 uppger att föräldrar beskriver en egen värld där ungdomen helt plötsligt kan försvinna för att de fått ett meddelande, kompisar beskrivs ha en stark dragningskraft. 3:2 menar att det finns en frustration hos många föräldrar just för att barnet sitter mycket vid datorn, är uppe sent på kvällarna och det kanske är stökigt på rummet men att det i övrigt i vissa familjer kan fungera väl. Att det då handlar mer om en irritation över att barnet sitter just vid en dator och att föräldrarna kanske inte vet vad barnet gör. 3:1 menar att det är något som stör men att det kanske inte alltid är ett bekymmer, utan det går att hantera. Hade barnet till exempel läst en bok flera timmar i streck hade det varit mer accepterat enligt 3:1.

5.2.2. När anser behandlarna att barnets datoranvändande blir problematiskt?

Vid samtliga intervjutillfällena så framförs att dataanvändandet blir problematiskt när det styr det övriga livet, som att barnen uteblir från skolan, sitter uppe på nätterna och inte kommer upp på morgonen. Även barnens hälsa är ett återkommande ämne under intervjuerna, att stillasittande aktiviteter under längre tid kan leda till oregelbundna måltider samt övervikt.

Får inte föräldrarna kontakt med barnet över huvudtaget, dem svarar inte, då har det gått för långt [...] alltså när man är inne i cybervärlden och då lämnar denna värld, då är det ett bekymmer. (2)

Flera behandlare nämner att gränsen för en överkonsumtion, det vill säga ett alltför stort användande av datorn, är svår att säga, man måste se till helheten. I vissa familjer är en viss mängd användande ett bekymmer medan det i en annan inte är det. 1:1 menar att varje familj kommer själva fram till vad som är ett problem för dem och att detta är väldigt individuellt.

Samtliga behandlare menar alltså att en överkonsumtion av datorn blir det när det påverkar det övriga livet negativt. 2 uttrycker det som så att "när det börjat påverka deras liv med ett minus framför, då är det ett bekymmer".

5.3. Effekter av datoranvändandet

5.3.1. Negativa effekter av datoranvändandet

De negativa effekter som kommer upp vid samtliga intervjutillfällena är att användande i stor omfattning kan leda till för lite sömn, att barnen uteblir från skolan och missköter läxor. 3:2 möter de som sitter uppe på kvällarna vid datorn och som sedan har svårt för att varva ner när de ska sova vilket leder till en diskussion mellan förälder och barn varje gång barnet bör lägga sig och stiga upp på morgonen. 1:1 och 1:2 möter en del ungdomar som inte har några kompisar och som ägnar en stor del av sin tid åt datorns värld, på så sätt blir de isolerade och uteblir också från skolan. De menar att vissa barns datoranvändande leder till oregelbundna måltider och en viktökning. Även 2 tar upp problematiken kring viktökning i samband med mycket datoranvändande. 2 menar att en negativ effekt också kan vara att mötestiden i familjen minskar.

För man ska ju möta cybervärlden, 24 timmar på dynget ska fördelas, så en del är ju att människor blir segregerade från familjesammanhanget och blir individer i familjen, det är negativt att var och en blir individualister i familjen, och så får man ett familjesammanhang ute i nätverk och världen, det är ju ett plus. (2)

5.3.2. Positiva effekter av datoranvändandet

Samtliga behandlare ser datorer som ett mycket positivt inslag i barns liv så länge de används i måttliga mängder. Datorn beskrivs som ett hjälpmedel för att hålla kontakt och skapa nya kontakter med andra samt som ett hjälpmedel vad gäller skolarbete och annan kunskapsinsamling. 2 tar upp spelet World of Warcraft som exempel på spel som skapar ett sammanhang där ungdomarna träffar och har vänner. 3:2 framhäver att man skapar enorma kontaktnät på internet och att det är ett bra sätt att både umgås och hålla kontakten.

5.4. Betraktas datoranvändandet som ett missbruk och/eller ett beroende?

Eftersom flera av behandlarna nämnde ordet beroende så blev det en av mina följdfrågor, om de ser en överkonsumtion av datoranvändandet som ett beroende? Som direkt svar på frågan var det ingen som såg det direkt som ett missbruk eller beroende, alla nämner någon gång under intervjun att det finns barn som man kan anse är beroende. 3:1 menar att det är

en form av flykt och att man i vissa fall pratar om det som ett beroende. Vidare menar 3:2 att det kommer en del information om att man kan se det som ett beroende men anser att dem inte pratar om det på det viset och att det heller inte är det.

2 uppger att vissa kan känna att de måste till datorn, att det får ångest och att man då får arbeta med det. Samtidigt tar 2 upp att man inte pratar om missbruk eller beroende vad gäller ungdomars datorvanor. 2 menar att det kan gå så långt att vissa barn fastnar vid datorn och att det blir en form av beroendemönster liknande andra beroende som man då behöver bryta. 1:1 och 1:2 menar att det finns vissa barn som är väldigt isolerade och ägnar stor del av tiden åt datorn men att dessa barn har någon annan problematik som är bakgrundsorsaken till en form av beroende.

5.5. Var finns förändringsbehovet?

Behandlarna menar, för att kunna sätta gränser gentemot sitt barn och dess datoranvändande så är det viktigt med en bra relation och att man kan kommunicera på ett bra sätt. De menar att det är där som förändringen måste ske. 2 menar att det också kan vara så att förändringsbehovet finns i relationen mellan mamma och pappa och inte hos barnet. 2 uppger att det är viktigt att se ungdomen som en resurs, att de besitter kunskap som är viktig för att kunna hjälpa föräldrarna. Behandlarna menar att det är viktigt att föräldrarna får en insikt i och kunskap om det barnet gör på datorn. Eftersom vissa spel kräver att barnet sitter flera timmar i streck och kan därför inte lämna det direkt när föräldrarna vill. 3:1 uppger att de vid en informationsträff angående beroende fått rekommendationen att man bestämmer vissa dagar för att spela, istället för att sätta en tid. Eftersom det i vissa spel kan innebära att man tappar positioner om man lämnar det efter en begränsad tid. 3:1 menar att förståelse för att vissa positioner i en del spel kan gå förlorade vid ett avbrott saknar många föräldrar. 1:2 menar att först måste föräldrarna kunna se sitt barn på ett positivt sätt, ha en bra kommunikation, skapa ett förtroende och kunna lita på sin förmåga som förälder för att därefter kunna skapa regler och gränser i hemmet. Detta för att få ett bra samspel och tillsammans kunna komma överrens om regler.

Man måste försöka hålla en bra kontakt med sina barn så man känner att man kan fråga, det dagliga samtalet måste finnas, hålla kollen utan att kontrollera, och kontrollera om kollen inte räcker. (3:1)

5.6. Försök till förändring och förväntningar på hjälpen

Behandlarna uppger att föräldrar som kommer till dem för stöd och rådgivning ofta har, under en längre tid, försökt lösa situationen på egen hand. Vanligt är att föräldrar försökt avbryta barnens datoranvändande genom att till exempel oväntat stänga av datorn, stänga av internet, dra ur och/eller klippa av sladdar. 3:2 beskriver en mamma och dotter där mamma dragit ur sladden. Det ledde till att dottern slog mamman, genom att dra ur sladden ”trappades situationen upp” och de båda mådde dåligt av det.

Det man inte ska göra är att slita ut sladden och säga att ”nu är det slut”, det är det sämsta man kan gör [...] för då förstör man hela deras cybervärld som de byggt upp. (2)

Vidare ger 2 exempel på en familj som har bestämt att dem tar datorn om barnet inte går upp på morgonen och går till skolan. Vilket har varit en fungerande lösning i just den familjen. Vissa gånger har det slutat med att ungdomen febrilt letat igenom huset efter datorn. Det blir en gräns där det är viktigt att båda föräldrarna ger samma budskap, enligt 2.

När föräldrarna möter behandlarna för första gången, vilket ofta är efter en lång period av egna förändringsförsök, så vill de ha konkret hjälp. 2 uppger att många föräldrar uttrycker att de vill ha hjälp att med att ”fixa min unge”. 2 menar att de som behandlare ibland uppfattas som doktorer.

Människor förknippar ofta socialt arbete med en läkare, man skriver ut ett recept, går och hämtar det på apoteket sen är det borta, lätt som en plätt. (2)

1:1 uppger att det inte alltid blir som föräldrarna förväntar sig, då många förväntar sig konkreta råd på hur dem ska göra. Därav kan det vara en lång period som bygger på att först motivera föräldrarna till att ta emot hjälp.

5.7. Framtid

Behandlarnas syn på den framtida inställningen angående datoranvändandet är att den kommer neutraliseras. 3:2 menar att datorn är något som kommer finnas kvar och att människan måste, och kommer att vänja sig vid det. 3.2 menar också att datorn kommer bidra till en ökad social kontakt genom att man kommer uppdatera familj och vänner med foton på vad man gör. På så sätt kommer man kunna ta del av familjemedlemmars vardag

på skilda håll. 1:2 menar också att datorn är ett hjälpmedel för upprätthållande av kommunikation med bland annat släktingar och vänner i andra delar av världen. 3:1 och 2 menar att det kommer alltid, av olika orsaker, finnas personer som har svårt för att hantera användandet av datorn. 3:1 tror att vi människor alltid hittar ett sätt att förhålla oss till det som är nytt och att så också kommer ske vad gäller datorn. 2 menar också att det i framtiden kommer ha utvecklats en ny sak som man ser som problematisk.

Det kommer att balanseras, och sen de som flyr in i det kommer gå under samma som alla andra flykter, som de som äter för mycket, dricker eller spelar för mycket, det är ett beteende som man behöver förändra. (2)

6. Analys

I följande analys belyses behandlarnas beskrivning av problematiken kring barns datoranvändande. Jag har medvetet uteslutet att analysera hur behandlarna konstruerar ett socialt problem samt deras professionella roll. Med den socialkonstruktivistiska teorin som analysverktyg söks kunskap och förklaring för de situationer och kognitiva befinnanden som behandlarna skildrat.

6.1. Brister i relationen

En av orsakerna till konflikt runt barns datoranvändande som framkom var brister i relationen. Relationen mellan föräldrar och barn är viktig för institutionaliseringen. Genom legitimeringen förs institutionens värderingar och normer över till barnet. Barnet måste känna att legitimeringen uppnår kognitiv meningsfullhet till dess objektiva betydelse (Berger och Luckmann 1967). Då det råder brister i relationen försvåras också legitimeringen. Värderingen i sig är inte alltid problemet utan fokus ligger på den process då den ska legitimeras.

6.2. Generationers olika verklighetsuppfattning

I studien framkom att det råder olika syn på datorer beroende på generationstillhörighet. Yngre har ofta mer kunskap om datorn och den har också ett större användningsområde i deras liv. Barn och ungdomar växer upp med datorer och de blir en given del i deras vardag och skolgång. Vi lever i en verklighet som är verklig just för oss och den skapas i interaktionen med andra människor (Berger och Luckmann 1967). Datorn och dess betydelse har olika mening i olika människors liv, den yngre generationen har i interaktionen med varandra byggt upp en värld kring datorn som inte alltid delas med den äldre generationen. Ur det social konstruktivistiska perspektivet delar inte generationerna samma kontext vilket gör att samma datoranvändande ses som problematiskt av vissa och inte av andra. De yngre föräldrarna använder datorn i större omfattning och oro vad gäller barnets dataanvändande är inte lika vanligt förekommande. Trots att generationsskillnaden kan göra att man lever i olika livsvärldar, och därav har olika syn på datorn, så behöver det inte innebära en konflikt. Det är när värderingarna går långt utanför den egna uppfattningen av verkligheten som en konflikt kan uppstå (Berger och Luckmann 1967). Linderoth och Bennerstedt (2007) forskning visar på att generationskonflikten handlar mycket om att man

har olika syn på vad som innebär en värdig fritid. Barnen uttryckte en oförståelse för att en viss fritidssysselsättning skulle vara mer värdefull än en annan. Den skilda värderingsuppfattningen, barn och föräldrar emellan, leder till att rutiner och vanor som föräldrarna byggt upp störs, med en konflikt som följd.

Behandlarna uttrycker att föräldrars oro för sina barn vad gäller användandet av en teknisk apparat har funnits under en längre tid, men att föremålet för oron har ändrats med tiden som nya tekniska prylar tillkommit. Tidigare har det handlat om att barnen tittat för mycket på tv, pratat frekvent i telefon eller spelat gameboy. Detta visar på att själva föremålet inte har någon större betydelse utan det är hur vi tar föremålet till oss och den verklighet vi konstruerar kring det.

6.3. Legitimationsprocess

Berger och Luckman (1967) menar att genom legitimering förs institutionens värderingar och rutiner över till nästa generation. Legitimeringen talar om vilka handlingar som är lämpliga och olämpliga. Denna process sker i tre steg där de två första stegen handlar om att barnet ser att föräldern är arg för att de sitter mycket vid datorn, men för att denna norm om datorns värde i livet ska bli en del av barnets verklighet krävs det att barnet, mer eller mindre medvetet, delar denna uppfattning. Då värderingen inte delas svarar vissa barn med frustration och i vissa fall fysisk våld mot föräldrarna. Situationen blir svår för föräldrarna då deras roll är att vägleda barnen men kunskapen om datorn är bristfällig. En av behandlarna uttryckte som så att ungdomarna ”stormar” datorns värld och att det blir ett stort steg för föräldrarna att sätta sig in i vad barnet gör. Då föräldrarna vanligen bär rollen som vägledare och kunskapsbärare blir det till viss del omvänt. Föräldrarna har annorlunda referenser vad gäller datorer och inte heller alltid lika kunskapsmässigt erfarna.

6.4. Utanför institutionens verklighet

Datoranvändandet blir problematiskt då barnet sitter uppe sent på kvällarna, uteblir från skolan och då den fysiska hälsan påverkas i form av övervikt. En av behandlarna menar att användandet blir problematiskt då barnet går in i cybervärlden så mycket att barnet inte längre svarar föräldrarna. Sammanfattningsvis så menar alla behandlarna att när användandet påverkar det övriga livet negativt blir det problematiskt. Alltså när datoranvändandet leder till ett beteende som inte stämmer överens med samhällets värderingar eller regler, definieras det som ett problem. Beteendet blir genom den sociala

konstruktionen avvikande och något man vill åtgärda för att institutionen ska kunna återgå till sin verklighet. Som flera behandlare nämner så är en viss mängd av datoranvändande problematiskt i en familj, medan det i en annan inte är det. Varje familjeinstitution formar sin verklighet av vad som är ett problem, men när det börjar påverka den samhälliga institutionens värderingar så anser alla att det är ett legitimerat problem. Flera behandlare tar även upp bekymret kring barn som blir isolerade då de inte har så många vänner och istället ägnar mycket tid åt datorn. Samhällets syn på vikten av sociala relationen och det fysiska mötet delas inte av barnet. Barnet har genom datorn byggt upp en institution med sociala gemenskaper men som av föräldrar och övriga i samhället ses som ett olämpligt och icke accepterat substitut.

Så länge datoranvändandet stannar innanför de ramar för vad institutionen typifierat som accepterat så beskrivs datorn som ett bra hjälpmedel både vad gäller kunskapsinsamlande och för att upprätthålla sociala kontakter.

6.5. Kontextbundet

Behandlarna ansåg inte att ett barns datorspelande kan beskrivas som en form av beroende. Två av behandlarna menar att en form av beroende kan förekomma men att det då funnits en bakomliggande diagnos som gett upphov till ett högfrekvent datoranvändande. Synen på beroende bestäms av kontexten det förekommer i. En av behandlarna uppger att de fått information om att man kan se det som en form av beroende men att dem inte pratar om det med dessa termer. Däremot kan de se en form av beroendemönster i spelet som behöver brytas. Beroendebegreppet i samband med dataspel är alltså inget legitimerat begrepp i samhället. Behandlarnas dubbla budskap om att man kan se ett beroendemönster men inte kallar det för beroende handlar om att "behandlar"-institutionen inte har typifierat det som ett beroende. Behandlarna ser däremot vissa liknelser med de beskaffenheter som till exempel en alkoholmissbrukare eller spelberoende subjektivt konstruerats och tillskrivits.

6.6. Historisk process, framtid

Behandlarna menar att datorn är en viktig del i människans liv och synen på användandet kommer neutraliseras. De tror att datorn kommer få en större betydelse för familjen ur social synvinkel, då man mer kommer utnyttja möjligheten att kunna ta del av varandras vardag trots att man befinner sig på skilda håll. I och med att den generation som nu växer med datorn som given del av deras liv, så kommer också den gemensamma historik som

institutionen vilar på att förändras. Denna historiska process gör att kommande föräldrar besitter en större kunskap om datorer och har konstruerat en annan verklighet kring den. Eftersom datorn är en del av deras verklighet kommer dem också ha ett mer accepterande förhållningssätt gentemot sina barns datoranvändande.

7. Sammanfattande diskussion

7.1. Återkoppling till frågeställning

Jag har i den här studien redogjort för ett urval av behandlares upplevelser av föräldrar som söker stöd och rådgivning angående deras barns datorvanor. Sedan med hjälp av det socialkonstruktivistiska perspektivet analyserat och på så vis fått svar på studiens grundläggande frågor samt ökat min förståelse. I studien framkom att frågan om när användandet anses som problematiskt är kontextberoende. Vi formar alla vår egna verklighet och utifrån den definierar vi vad som är ett avvikande beteende och också problematiskt. Det som i vissa familjer ansågs vara ett problem var det inte i andra. Gemensamt var, att när beteendet går utanför den samhälliga institutionens värderingar så ansågs datoranvändandet övergått till att vara problematiskt.

Ur det empiriska materialet, vilket även är påvisbart utifrån avsnittet ”tidigare forskning” framkom det att konflikten grundar sig i generationskillnader. Datorn är inte en del av verkligheten på samma vis för den äldre generationen som för den yngre där den funnits med under hela uppväxten. Konflikt uppstår då värderingar och verklighetsuppfattningar skiljer sig åt, frågan om vad som egentligen är en värdig fritidssysselsättning ifrågasätts av flera barn i den tidigare forskningen. Behandlare uttrycker också att det ibland handlar om en irritation över att det är just en dator som barnet sitter vid i många timmar. Detta framkommer också då behandlarna menar att föräldrars oro för att deras barn överkonsumerar en teknikpryl har funnit en längre tid. Föremålet för problematiken har emellertid ändrats i takt med teknikens utveckling.

En orsak till föräldrarnas hjälpbehov var också brister i relationen till sitt barn. Behandlarna uttryckte att många föräldrar just saknar en god kommunikation till sina barn. Relationen mellan föräldrar och barn visade sig också ha betydelse vid legitimeringen av värderingar, då det krävs att både överförare och mottagare känner meningsfullhet.

Synen på barnets datoranvändande som en form av beroende är komplicerad. Behandlarna menar att de inte är ett beroende, däremot kan de se vissa liknelser med de beskafterheter som en spelberoende eller alkoholmissbrukare tillskrivits. Mitt mål med studien var inte att göra en jämförelse utifrån massmedias beskrivning av fenomenet barns, den yngre generationens datoranvändande, dock kan jag se att begreppet beroende är mer vedertaget inom massmedia. Samtidigt som begreppet är mer vedertaget inom massmedia anser jag också att de förmedlar en bild av att problemet ligger endast hos barnet. Min upplevelse var att behandlarna inte ville använda ordet beroende eftersom det också

automatiskt tillskriver barnet vissa mönster som är kopplade till begreppet.

Beroendebegreppet riktar problematiken mot individen. Behandlarna ser problematiken mer som en del av en helhet i familjen, där förändringsbehov inte hänförs endast mot barnet.

Hur synen på barns datoranvändande kommer utvecklas i framtiden grundar sig i generationsfrågan. Den generation som nu växer upp skapar en verklighet där datorn får en given plats i vardagen. När denna generation blir föräldrar har de en annan kunskapsgrund och institutionens historiska process har kommit att förändras. Datoranvändandet blir en av familjens vanor och därmed kommer reflekterande över användandet också att minska.

7.2. Slutord

Många nya frågor har, under resans gång väckts och också ett intresse för fördjupning inom vissa områden. Ett intressant fenomen som återkom i massmedia, empiri samt tidigare forskning var det aggressiva beteende som uppstår då föräldrar ämnar begränsa barns tid vid datorn. Vid en framtida studie skulle det vara intressant att undersöka möjliga orsaker och bakomliggande faktorer till detta beteende. Min upplevelse av massmedia är att de förmedlar en bild av att barn kan bli datorberoende och att denna problematik och dess orsaker enbart ligger hos barnet. En intressant aspekt vore därför att vidareutveckla kunskapen om föräldrar som söker stöd angående sina barns datoranvändande och hur den bild som massmedia skapar kan komma att påverka? Ämnet som forskning är oändligt och samtidigt förändligt vilket jag tycker gör det än mer spännande. Jag tror att i framtiden kommer datorn ses som mer av en del av kulturen och vara accepterat som en värdig fritidssysselsättning. Säkerligen kommer alltid en ny teknisk pryl vara föremål för föräldrars oro, hur denna oro i takt med produktionen av nya tekniska prylar kommer att utvecklas får framtiden utvisa. Slutligen vill jag framföra att denna studie har för mig varit en fantastisk sfär av kunskap att få ta del av och vidareutveckla, något som jag kommer bära med mig resten av livet!

8. Referenslista

Aftonbladet (2006) ”De lever för att spela- 40000 unga svenskar kan vara beroende av *dataspel*”, Aftonbladets hemsida <<http://www.aftonbladet.se/nyheter/article400031.ab>> (2010-05-22).

Aftonbladet (2007) ”föräldrar till spelberoende får hjälp- *ungdomar tappar kontrollen, dataspel tar över vardagen*”, Aftonbladets hemsida <<http://www.aftonbladet.se/nyheter/article480377.ab>> (2010-04-05).

Aspers, P (2007) *Etnografiska metoder. Att förstå och förklara samtiden*. Malmö: Liber.

Berger, P & Luckman, T (1967) *The social Construction of reality. A treatise in the sociology of knowledge*. New York: Doubleday & company.

Dahlgren, P (2002) *Internet, medier och kommunikation*. Lund: Studentlitteratur AB.

Expressen (2005) ”Stor efterfrågan på het linje för dataspelberoende” (elektronisk), Expressens hemsida <<http://www.expressen.se/1.259396>> (2010-03-24).

Jacobsen, D, I (2007) *Förståelse, beskrivning och förklaring. Introduktion till samhällsvetenskaplig metod för hälsovård och socialt arbete*. Lund: Studentlitteratur AB.

Kvale, S & Brinkmann, S (2009) *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Lund: Studentlitteratur AB.

Levin, C (2008) ”Att undersöka det sociala – Några ingångar”. I Anna Meeuwisse, Hans Swärd, Rosmari Eliasson-Lappalainen & Katarina Jacobsson (red.): *Forskningsmetodik för socialvetare*. Stockholm: Natur & Kultur.

Linderoth, L & Bennerstedt, U. *Att leva i world of warcraft. Tio ungdomars tankar och erfarenheter*. Medierådet, art 504

May, T (2001) *Samhällsvetenskaplig forskning*. Lund: Studentlitteratur AB.

Papert, S (1999) *Familjen och nätet. Hur man överbryggar den digitala generationsklyftan* Göteborg: Daidalos AB.

Sjöberg, U (2002) *Screen rites. A study of Swedish young people's use and meaning-making of screen-based media in everyday life*. Lund: Dept. Of Sociology, Lund university.

Säljö, R (2007) ”förord”. I Jonas Linderöth (red): *Datorspelandets dynamik- Lekar och roller i en digital kultur*. Lund: Studentlitteratur

Turkle, S. (1997) *Leva. Online*. Stockholm: Nordstedts förlag AB.

Bilaga 1

Intervjumall

Beskriv hur problematiken kan se ut i familjer som söker stöd för gränssättning?

Hur kommer ni i kontakt med barn och deras föräldrar som upplever att barnet överkonsumerar dataanvändandet?

Var anser ni gränser går för när ett barn ägnar för mycket tid åt datorn?

Vilka effekter/följder kan mycket dataanvändande få för barnet och dess familj?

Vad upplever ni att föräldrarna vill ha stöd och hjälp med i frågan?

Hur vägleder/hjälper ni föräldrar i dessa frågor?

Finns det några motsättningar i frågan om dataanvändande mellan föräldrar och barn?
Generationsfråga?

Vad är specifikt i denna formen av gränssättning jämfört med vardaglig uppfostran som att komma tid till skolan med mera

Hur tror du föräldrars syn på dataanvändande kommer utvecklas i framtiden?