LEGENS NYE ROLLE
I ET DIGITALISERET FAMILIELIV

Af Nanna Zimmer

LEGENS NYE ROLLE
I ET DIGITALISERET FAMILIELIV

Et speciale udarbejdet af Nanna Zimmer
Digitalt Oplevelsesdesign
10. semester, 2018.

Institut for Kommunikation og Digitale Medier
Det Humanistiske Fakultet
Aalborg Universitet

Hovedvejleder: Rasmus Grøn
Anslag inkl. mellemrum: 153.488
Normalsider: 63,95.

ET SÆRLIGT TAK TIL

Min vejleder Rasmus Grøn
for engagement, tålmodighed
og konstruktiv kritik.

De medvirkende familier
for samarbejde og åbenhed.

Min familie og venner
for inspiration og støtte.

INDHOLDSFORTEGNELSE

ABSTRACT 4
LÆSEVEJLEDNING 5

KAPITEL 1: INTRODUKTION 6

INDLEDNING 8
- PROBLEMFELT 8
- MOTIVATION 11
- AFGRÆNSNING 11
- PROBLEMFORMULERING 11

VIDENSKABSTEORETISK RETNING 12

DESIGNTILGANG 14

BEGREBSAFKLARING 16
- OPLEVELSER 16
- HVORNÅR LEGER MAN? 17
- EMBODIED COMPUTING 20

KAPITEL 2: ET FORSKNINGSPERSPEKTIV 22

LITTERATURREVIEW 24
- LITTERATURSØGNING 25
- LEGENS FORMÅL I FAMILIEN 26
- FAMILIEMEDLEMMERNES ROLLE I LEGEN 27
- TEKNOLOGI SOM EN DEL AF LØSNINGEN 30

DELKONKLUSION 1 33

KAPITEL 3: BRUGERENS PERSPEKTIV 34

METODE OG EMPIRI 36
- KVALITATIVE FORSKNINGSINTERVIEWS 36
  - INTERVIEW TEMAER 38
- INTERVIEWGUIDE 39
  - EN ÅBEN TILGANG 39
- FEJLKILDER 40
- MENINGSKONDENSERING: AFFINITY DIAGRAM 40
- FORÆLDRENES PERSPEKTIVER OG NYE INDSIGTER 42
  - LEG ER VÆRDIFULDT 43
  - MANGLENDE MOTIVATION 44
  - TEKNOLOGIENS POTENTIALE 50
  - BØRNENE BEHOV FOR STØTTE 52
  - SAMARBEJDE 54

DELKONKLUSION 2 57

KAPITEL 4: ET SAMLET PERSPEKTIV 58

RETNINGSLINJER 60
- DE SEKS RETNINGSLINJER 61
- TELLING A STORY 63
  - FORTÆLLINGENS 1. DEL 64
  - FORTÆLLINGENS 2. DEL 65

DEN VIDERE DESIGNPROCES 66

KONKLUSION 68

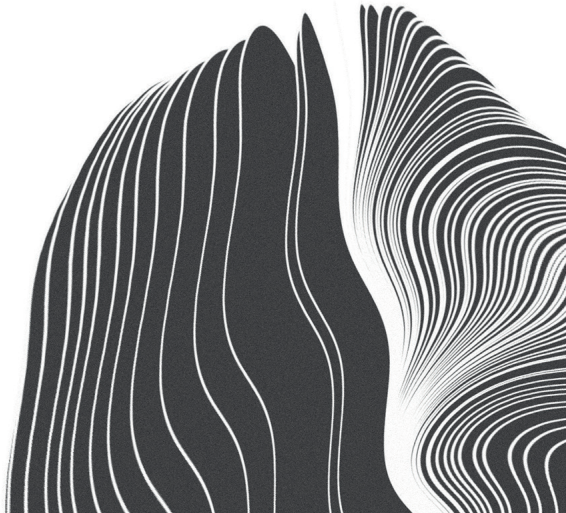
REFLEKTION 71

LITTERATURLISTE 72

ABSTRACT

Play is an essential way for children to communicate. Therefore, it offers an ideal opportunity for parents to engage fully with their children (Ginsburg, 2007, s. 183). However, many parents do not prioritize family playtime because their stress level is increased when they are spending time with their children (Envision, 2015, s. 8). This thesis offers guidelines on how designers and developers can create a digital experience design that motivates and engages these families toward common playtime in everyday life.

The target group is families with young children in the age of 2-5 years. Another aspect that affects the target group is the use of different digital opportunities; especially the use of tablets and television are both highly popular among young children. The current digital services are individual and passive (Marsh m.fl., 2015, s. 24). Even though the digital solutions might simulate the feeling of play, the children are often leaved with no social interaction nor possibility of communicating frustrations or concerns they might have, while interacting with a tablet. This thesis is set to investigate what parameters are relevant when developing a new alternative digital experience design that motivates and engages these families despite their busy lifestyles. Embodied Computing is a technological approach, in which the digital system is integrated in physical spaces or artefacts (Lund, Klitbo, & Jessen, 2005, s. 165). This approach puts emphasis on the physical interaction and is relevant in this study. The goal is to create some relevant guidelines for designers who want to create social, interactive experiences that can give families a break from their busy everyday life and supply them with the opportunity of communicating and interacting through play and memorable experiences. The thesis is operating in the early fase of the design proces. Building upon theory by Paul Dourish (2001), and an appertaining phenomenological approach, it will examine context including the individual needs and interaction in the concrete situation (Dourish, 2001, s. 21). This focus is relevant because the purpose is to transform a situation into something else through a digital experience design. The thesis is divided into four chapters' that each provide a relevant focus on the matter. The first chapter is an introduction to the problem field, explaining the most relevant theoretical terms. The second chapter highligts current research and narrows down the scope of the thesis. In the third chapter the user perspective have been taken into consideration and the chosen methods and results are analysed based on relevant research and theory. In the fourth and last chapter, all central points are summarized and presented as guidelines for the further designproces.



LÆSEVEJLEDNING

Læsevejledningen er udarbejdet med et ønske om at gøre det lettere at tilgå specialet som læser. Der ligger mange tanker bag projektets opbygning, og som læser kan det være meningsfyldt at forstå den overordnede struktur i projektet, og de tanker der ligger bag allerede fra start. Derfor er hensigten med dette afsnit at præsentere disse overvejelser. Projektet er inddelt i fire kapitler, som hver især belyser forskellige perspektiver i projektet. I dette afsnit bliver der redegjort for de fire kapitler, deres betydning og hensigten bag.

KAPITEL 1: Det indledende kapitel har til formål at etablere en grundforståelse for problemfeltet og de begreber, der bliver anvendt. Kapitlet er en rammesætning for projektet, der vil give læseren indblik i hvilke temaer, der er gældende, og hvordan disse perspektiverer sig til problemfeltet og den konkrete problemformulering. Til sidst diskuteres den videnskabsteoretiske tilgang, som præger det overordnet mål med projektet.

KAPITEL 2: Andet kapitel i specialet har til formål at belyse eksisterende forskning på området med henblik på at proportionere specialet i forhold til dette. Ydermere skabes der gennem et struktureret litteraturreview et teoretisk grundlag, som belyser de aktuelle temaer, hvilke tilsammen skaber et nyt videnskabeligt grundlag for problemfeltet, der er mere præcis – og som skaber et mere håndgribeligt afsæt for det videre arbejde. Kapitlet afrundes med en delkonklusion, der inkluderer de centrale pointer og indsigter i problemfeltet.

KAPITEL 3: I tredje kapitel bliver der set nærmere på brugeren og deres syn på den kontekst, der arbejdes med. Her præsenteres overvejelser omkring de metodiske valg samt de indsigter, der opnås gennem det metodiske arbejde. I kapitlet diskuteres sammenhænge mellem metodiske fund og teoretiske indsigter indenfor de pågældende emner. Kapitlet afrundes ligeledes med en delkonklusion, der sammenfatter centrale pointer.

KAPITEL 4: Det afsluttende kapitel forener og præsenterer et samlet overblik over de perspektiver der, gennem specialet, har vist sig at være relevante for problemfeltet med henblik på at besvare problemformuleringen. Kapitlet afrundes med en konklusion, der har til formål at ridse centrale pointer fra specialet op, samt en perspektivering, der forholder sig til hvilken betydning specialet potentielt kan have fremadrettet.

KAPITEL 1
INTRODUKTION

YOU
ARE
HERE

INDLEDNING

Specialet vil arbejde med afsæt i en konkret problemformulering, og målet med opgaven er ultimativt at besvare denne. I dette afsnit bliver der redegjort for problemfeltet – ved at belyse relevante, samfundsmæssige forhold – og en mere konkret beskrivelse af den kontekst og de udfordringer specialet retter sit fokus imod. Der argumenteres for, hvordan specialets fokus er relevant og hvordan det relaterer sig til den målgruppe der arbejdes med. I afsnittet bliver der ligeledes redegjort for de tilvalg og fravalg, der er truffet i sammenhæng med specialets teoretiske rammesætning. I den forbindelse præsenteres min personlige bevæggrund for at arbejde med netop dette emne.

PROBLEMFELT

Forskning peger på, at børn ind i mellem har svært ved at udtrykke sig gennem ord. I sådanne situationer kan leg være et vigtigt redskab. Leg giver nemlig børn mulighed for at udtrykke følelser, problemer og glæder gennem fantasi og handling. Når børn leger, kan de lettere give slip på de begrænsninger og bekymringer, der er i hverdagen. I legen kan de hengive sig til en fantasifuld verden, hvor de risikofrit kan afprøve nye grænser. Derfor udvikler børn sig, og opdager nye sider af sig selv, på en tryg og sjov måde, når de leger. Legen skaber et frirum til at eksperimentere med sig selv uden at sætte noget på spil. Børnepsykologi Saralea E. Chazan (2002, s. 197-198) fremhæver disse egenskaber ved legen i bogen Profiles of Play. Børnelæge og professor i pædiatri, Kenneth R. Ginsburg (2007), peger ligeledes på, at legen er en helt central måde for børn at interagere med deres omverden og deres nærmeste relationer på. Legen lærer børn at fungere i sociale sammenhænge: "Undirected play allows children to learn how to work in groups, to share, to negotiate, to resolve conflicts, and to learn self-advocacy skills " (Ginsburg, 2007, s. 183). Ginsburg beskriver de positive konsekvenser af den type leg, der så vidt det er muligt opstår spontant og på børns egne præmisser. Leg bidrager til kognitiv, psykisk og social udvikling hos børn, og leg mellem forældre og børn er essentielt for et godt familieliv. Når forældre leger med deres børn, viser de barnet nærvær og får samtidig et indblik i deres børns verden:

”

The interactions that occur through play tell children that parents are fully paying attention to them and help to build enduring relationships. Parents who have the opportunity to glimpse into their children's world learn to communicate more effectively with their children and are given another setting to offer gentle, nurturing guidance. Parents who have the opportunity to glimpse into their children's world learn to communicate more effectively with their children and are given another setting to offer gentle, nurturing guidance.
(Ginsburg, 2007, s. 183).

Hos mange børnefamilier kan det imidlertid være svært at finde tid og overskud til leg i hverdagen. Ginsburg beskriver, at leg i familien nedprioriteres, på grund af faktorer som stress (Ginsburg, 2007). Envision, der er et af Danmarks største videns- og reklamebureauer, har i 2015 udarbejdet en undersøgelse om børnefamiliers hverdag, og de har i den forbindelse udført dybdegående interviews med 27 danske børnefamilier om deres digitale hverdag. Undersøgelsen konkluderer, at danske børnefamilier har en hektisk hverdag, hvor kvalitetstid og nærvær med børnene bliver nedprioriteret:

”

Forældrene føler sig især stressede på de tidspunkter, hvor de er sammen med deres børn: Om morgenen, når de skal ud af døren. Og eftermiddagen, når de skal nå at hente inden institutionernes lukketid. Og i ulvetimen, hvor sultne og trætte børn skal fodres, bades, puttes eller have læst lektier.
(Envision, 2015, s. 8).

I sammenhæng med, at mange børnefamilier har en meget travl hverdag, peger statistikker på, at flere og flere småbørn selvstændigt anvender digitale platforme som alternativ underholdning med fokus på leg og læring. En stor engelsk undersøgelse af Marsh m.fl. (2015) har kortlagt småbørns (0-5 år) brug af applikationer i sammenhæng med leg og kreativitet. Statistikken peger på, at en stor andel af børn ejer deres egen tablet til brug af applikationer og til at se børnefjernsyn: "Thirty-one percent of all children owned their own tablet, although this differed in relation to age, social class and gender, with more boys than girls and more older children (3-5yrs) than younger children (0-2s) owning tablets" (Marsh m.fl., 2015, s. 8). Undersøgelsen viser, at børn ofte sidder med deres tablets alene, og når forældrene deltager, er det primært for at assistere barnet til at bruge tabletten. Således er forældrene ikke aktivt engageret i den aktivitet, som barnet er engageret i, men deltager kun, når barnet har brug for deres hjælp. Der opstår således ikke legende situationer mellem børn og forældre, når de anvender tablets:

”

One of the themes that was reported in relation to these pre-school children's use of apps was their desire for independence in their use. Whilst children required parents' and siblings' help at times, particularly when an app was unfamiliar, they desired to use the apps independently, swiping others' hands away and insisting they used them alone. (Marsh m.fl., 2015, s. 24).

Det understreges dermed, at formatet på en tablet ikke indbyder børn til social leg, men i højere grad selvstændige aktiviteter. På trods af, at teknologien ikke skaber leg mellem børn og forældre, og optræder som en individuel aktivitet, er forældrene positivt stemte omkring de muligheder teknologien skaber:

”

On the whole, parents held positive views towards tablet use and identified a range of benefits for their children, such as fostering learning and extending social and personal skills. They discussed children acquiring a range of competences in using the tablet from a young age, such as opening and using apps, being able to operate the tablet independently, manage passwords and so on. In addition, parents noted a range of knowledge they felt their children had acquired in using tablet. This included learning lower case letters, numbers and shapes. (Marsh m.fl., 2015, s. 20).

Undersøgelserne peger altså på, at teknologien fylder en stor del i børnenes liv og rummer mange muligheder for både leg og kreativitet.

Undersøgelsen beskriver desuden, at flere børn formår at skabe forbindelser mellem teknologien og den fysiske leg, om end formatet på en tablet i sig selv ikke er designet til dette formål: "However, across all the case study families, there were rich examples of play and creativity and the use of apps and tablets appeared to be embedded into the playworlds of the children" (Marsh m.fl., 2015, s. 1811). Der er en velvillighed hos både børn og voksne, for at anvende teknologien – også som en del af legen. Undersøgelsen fra Envision peger samtidig på, at børnefamilierne efterspørger et alternativ til den hektiske hverdag og de mange individuelle digitale tilbud: "Der efterspørges ritualer for nærvær, for det kommer ikke af sig selv. Det kan være de store ture, men også helt små hverdagsaktiviteter som indkøbsturen eller godnathistorien. Det handler for børnefamilierne om at være sammen uden afbrydelser" (Envision, 2015, s. 5). Derfor er det interessant at undersøge, hvorvidt det er muligt at samle familien med en digital løsning, der fordrer til social leg og nærværende oplevelser.

I artiklen Playware technology for physically activating play af Henrik Hautop Lund, Thomas Klitbo og Carsten Jessen (2005) arbejder de med at anvende embodied computing i udviklingen af nye udendørs legepladser, hvor målet i høj grad er at forene det digitale med det fysiske rum:

> *The embodied artificial intelligence approach puts emphasis on placing the robot/system in the real, physical environment and utilizing the characteristics of the real world in the development of the intelligent system. (Lund, Klitbo, & Jessen, 2005, s. 165)*

Eksemplet i artiklen er et integreret interaktivt, lysende gulv, hvorpå flere børn aktivt kan lege forskellige lege ved at hoppe rundt og aktivere sensorer forbundet til gulvet. De kan eksempelvis forsøge at ramme de gule felter, og gulvet vil løbede forholde sig til, hvor barnet står og tilpasse legen til barnets bevægelser. I artiklen beskrives vigtigheden i, at man forholder sig til konteksten, og at det digitale og fysiske lag bør tilpasses hinanden for at løsningen giver mening (Lund, Klitbo, & Jessen, 2005, s. 165). Denne løsning er således mere social og fordrer til leg og oplevelser. Det digitale aspekt er en integreret del af konteksten, sammenlignet med de traditionelle skærmbaserede løsninger. Overordnet rummer embodied computing interessante potentialer for at fordre til mere leg mellem børn og voksne. Målet med dette speciale er at undersøge hvilke retningslinjer, der bør gælde, når ønsket er at udvikle et digitalt oplevelsesdesign, der ved brug af embodied computing kan skabe mere social leg mellem forældre og børn, inden for hjemmets fysiske rammer.

MOTIVATION

Som digital oplevelsesdesigner er jeg især optaget af at undersøge, hvordan man kan udvikle betydningsfulde digitale oplevelser, der kan skabe positive ændringer hos de oplevende.

På mit niende semester deltog jeg i New Venture Creation på Aalborg Universitet. Det er et helt semester, der udbydes som alternativ til den traditionelle virksomhedspraktik. Her modtager iværksættere undervisning, sparring, vejledning og støtte til at udvikle nye virksomhedsidéer og undersøge potentielle kundegrundlag og markedspotentialer. Her arbejdede jeg, i samarbejde med to andre studerende, på virksomheden Legsom. På vores niende semester undersøgte vi målgruppens behov og udfordringer indenfor dette område. Vi lærte, at forældre anvender digitale platforme som applikationer, grupper på sociale medier og hjemmesider til at hente inspiration og viden, der kan gøre legen med deres børn sjovere. Mange forældre pegede på, at de køber legetøj med et ønske om, at børnene selv skal lege, da de ikke føler et overskud til at engagere sig i deres børns leg. Visionen med virksomheden er derfor blevet at skabe et digitalt oplevelsesdesign, der inspirerer og understøtter forældre i småbørnsfamilier til at lege mere med deres børn i alderen 2-5 år i hverdagen. Vores vision er skabt på baggrund af 170 interviews med småbørnsforældre. Målet med dette speciale er at udarbejde en teoretisk, metodisk og analytisk afhandling. Jeg ønsker, gennem en eksplorativ tilgang, at se nærmere på problemfeltet fra forskellige perspektiver. På baggrund af et videnskabeligt grundlag ønsker jeg at udarbejde en række kvalificerede retningslinjer, der kan være nyttige i en videre designproces og i udviklingen af et reelt fysisk produkt.

AFGRÆNSNING

Specialets formål er på sigt at skabe mere leg mellem børn og voksne i deres fritid. I den forbindelse kan man argumentere for, at det er relevant at belyse læring, som ofte er tæt forbundet med begrebet leg. Da denne løsning har til formål at skabe nærvær og et stærkere familiebånd – og fordre til betydningsfulde hverdagsoplevelser, der er givende i et godt familieliv – vil der ikke være fokus på læringsaspektet. Løsningen bør ikke give anledning til, at familien lægger øget pres på sig selv eller på barnets kunnen og gøren, og løsningen er udviklet som et modsvar på en stresset hverdag, som mange børnefamilier lever i. Således anses læringsaspektet i denne sammenhæng som en sidegevinst, og vil ikke fremstå som et centralt fokus eller mål for denne opgave.

PROBLEMFORMULERING

Hvilke retningslinjer bør gælde for udviklingen af et digitalt oplevelsesdesign, der på baggrund af teori og empiri om oplevelser, leg og embodied computing motiverer og understøtter forældres legende interaktioner med deres børn i alderen 2-5 år – og således skaber meningsfulde oplevelser i deres hverdag?

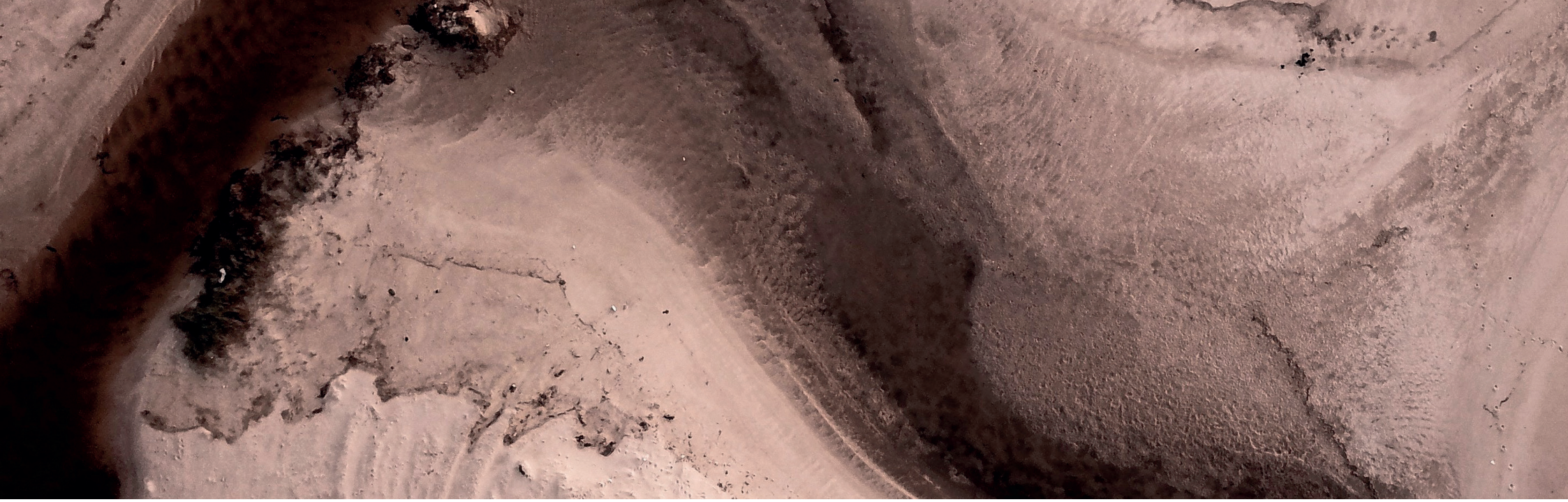
VIDENSKABSTEORETISK TILGANG

Den videnskabsteoretiske tilgang til projektet tager sit afsæt i Paul Dourish (2001), der er fænomenolog og forsker i computervidenskab. Hans opfattelse af fænomenologien, som han beskriver den i bogen Where the Action is, vil skabe grundlag for specialets videnskabsteoretiske retning. Det overordnede fokus i fænomenologien er individets oplevelser og bevidsthed, og hvordan mennesket selv oplever og opfatter disse elementer. Med den fænomenologiske tilgang er intentionen at forstå individets perspektiv og dermed oplevelse. For at forstå individets oplevelse vil man fra en fænomenologisk tilgang forsøge at forstå, hvordan og hvorfor individet interagerer med sine omgivelser på en given måde

> *Phenomenology is primarily concerned with how we perceive, experience, and act in the world around us. What differentiates it from other approaches is its central emphasis on the actual phenomena of experience, where other approaches might be concerned with abstract world models (...) the phenomenologists argue that the separation between mind and matter, or between what Descartes called the res cognitans and the res extensa, has no basis in reality. Thinking does not occur separately from being and acting. Certainly, there is nothing in our experience to support such a separation. In every case, we encounter them together, as aspects of the same existence. (Dourish, 2001, s. 21).*

Ifølge Dourish kan individets sind og tanker ikke adskilles fra den fysiske interaktion med omverdenen, da alt dette er tæt forbundet og ikke eksisterer uden hinanden. Tilgangen er relevant for specialet, da problemet netop relaterer sig til en konkret kontekst, og de individer der indgår i denne. For at forstå konteksten og potentielt løse problemformuleringen er det derfor nødvendigt at forstå og beskrive den kontekst, problemfeltet peger på, og på det grundlag skabe et videnskabeligt grundlag til den videre designproces. Dourish (2003) beskriver i artiklen What we talk about when we talk about context begrebet kontekst således:

> *From a phenomenological perspective, contextuality comes about only when it is mutually recognised by the parties to some interaction, drawing on their everyday, cultural, common-sense understandings of the nature of the social world. So, in this model, context isn't something that describes a setting; it's something that people do. It is an achievement, rather than an observation; an outcome, rather than a premise. (Dourish, 2001, s. 21).*

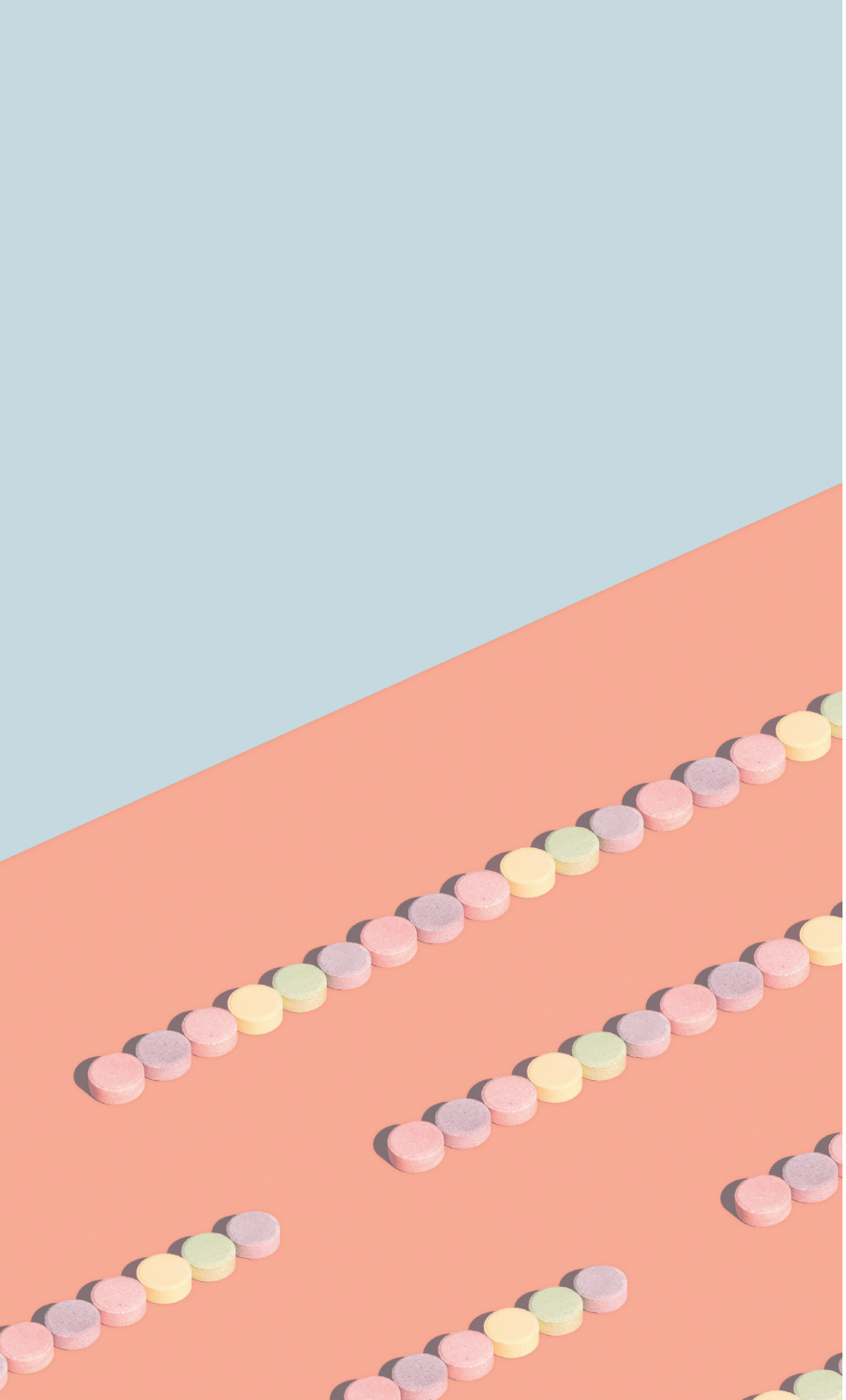


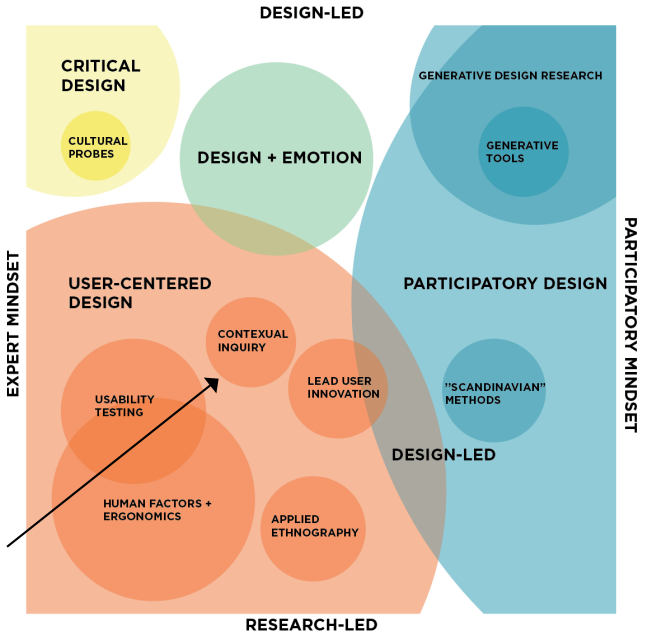
Konteksten er således fleksibel og afhængig af, hvordan individer handler i en pågældende situation. Hans opfattelse bygger på det fænomenologiske perspektiv, der ønsker at forstå individet. Med denne forståelse handler konteksten ikke om hvilken farve, der er på væggen, og hvor stort rummet er, men i højere grad om individernes handlingsmønstre i en given situation, og hvordan de opfatter situationen. Derfor vil den metodiske tilgang bygge på et ønske om at nuancere forståelsen af de individer løsningen designes til. For at forstå denne kontekst vil fokus derfor være på forældrene og børnenes hverdag samt deres legende interaktioner – og de succeser og udfordringer de oplever er forbundet med dette. I følge Dourish handler det om menneskets opfattelse, handling og forståelse: "In addition to perception, it is also concerned with action, with understanding, and with how these are all related to each other, as part and parcel of our daily experience as participants in the world" (Dourish, 2001, s. 21). Disse aspekter er centrale at forholde sig til, ligesom det bør belyses, hvorledes de påvirker hinanden, for at skabe et meningsfuldt design. Tilgangen vil i høj grad præge specialets rammesætning samt de metodiske valg, og den primære hensigt med specialet bliver at skabe en dybere forståelse for individernes livsverden ved at koble metode og teori. Hensigten er at udarbejde retningslinjer, der forholder sig til individerne og deres oplevelse af problemfeltet, som skaber et grundlag for den videre designproces. Denne fase af designprocessen er vigtig for at skabe ønskværdige og mindeværdige oplevelser på brugernes præmisser.

DESIGNTILGANG

Hensigten med dette afsnit er at redegøre for hvilken rolle specialet har i designprocessen. Specialet afgrænser sig til den indledende fase af en længere designproces. I denne indledende fase fokuseres der på at afdække viden om problemfeltet og den kontekst, der skal designes til for at forstå problemet bedre og for at udvikle nogle anvendelige retningslinjer. Der vil løbende reflekteres over, hvorledes disse retningslinjer kan skabes, så de er relevante for de efterfølgende faser. For at gøre det mere klart vil jeg anvende Liz Sanders (2008) designlandskab, der gør det muligt at placere designprocessen ud fra henholdsvis mindset og tilgang. Kortet har en lodret og en vandret aksel, hvor den vandrette aksel peger på den tilgang man har til designprocessen, mens den lodrette peger hvilket mindset, man har i designprocessen. Helt til venstre på den lodrette aksel tilgås designprocessen med et ekspert-mindset, hvor designeren opfatter sig selv som en ekspert. I højre side tilgås designprocessen med et deltagende mindset, hvor man opfatter brugeren som eksperten, og derfor inddrager denne aktivt i designprocessen. I toppen af den lodrette aksel har man en design-ledet tilgang, og i bunden har man en forsknings-ledet designtilgang. Hensigten med dette speciale er at skabe retningslinjer som en del af en brugercenteret designproces, der primært fokuserer på konteksten. Specialet arbejder således indenfor den cirkel, der på kortet hedder contexual inquiry (se figur 1), som er en del af den store cirkel user-centered design. Denne indledende del af designprocessen handler om at udarbejde et dybere problemanalytisk studie, hvor konteksten belyses med afsæt i eksisterende teori og forskning på området. Det er overvejende en forsknings-ledet tilgang, med afsæt i et ekspertmindset, om end denne tilgang lægger sig tæt på midten, da man forsøger at forene de forskellige perspektiver, der tilsammen udgør konteksten.

> ”
>
> *They use research-led approaches with an expert mindset to collect, analyze, and interpret data in order to develop specifications or principles to guide or inform the design development of product and services. They also apply their tools and methods in the evaluation of concepts and prototypes. (Sanders 2008, s. 14)*





Figur 1: Sanders 2008, s. 14. Design Map (gengivet)

Hensigten med denne del af designprocessen er således af skabe nogle principper, eller retningslinjer, som kan skabe grundlag for produktudviklingen. Specialet har i den sammenhæng udpræget fokus på at belyse konteksten. Et sådan grundlag kan være med til at sikre, at man i produktudviklingen tager forbehold for alle relevante faktorer, der kan spille ind på designet. Specialet vil derfor sikre, at en senere udvikling af produktet bygger på eksisterende viden og indgående kendskab til målgruppen. På den måde skabes der gode forhold for at udvikle et relevant og nytænkende produkt.

BEGREBSAFKLARING

Ønsket med dette afsnit er at definere de tre anvendte begreber i problemformuleringen, herunder oplevelser, leg og embodied computing. Formålet er at skabe en klar forståelse for, hvordan disse begreber bliver anvendt i specialet. De tre begreber er belyst med afsæt i relevant teori og sat i relation til hinanden. Det er hensigten at skabe en nuanceret forståelse, således at der fra start bliver etableret et solidt vidensgrundlag og en klar forståelse, der kan anvendes som rettesnor gennem opgaven. De tre begreber bliver forklaret og relateret til specialet i de følgende tre underafsnit.

OPLEVELSER

For at skabe et digitalt oplevelsesdesign er det først og fremmest relevant at forstå begrebet oplevelse, og hvilken betydning begrebet har i relation til specialet. Oplevelsesbegrebet bliver anvendt i mange forskellige sammenhænge, og derfor vil dette afsnit have til formål at konkretisere ordets betydning og rolle i specialet. Som udgangspunkt er det nødvendigt at se på nogle grundlæggende definitioner af begrebet oplevelse. John Dewey, den amerikanske filosof, pædagog og samfundskritiker, beskriver en oplevelse således:

> ”
>
> *We have an experience when the material experienced runs its course to fulfillment. Then and then only is it integrated within and demarcated in the general stream of experience from other experiences. A piece of work is finished in a way that is satisfactory; a problem receives its solution; a game is played through (...) Such an experience is a whole and carries with its own individualizing quality and self-sufficiency. It is an experience. (Dewey, 1995, s. 35).*

Der er altså tale om en oplevelse, når en påbegyndt aktivitet gennemføres og rundes af med en forløsning. Det kan være, når et problem løses, eller noget afsluttes. Dewey uddyber og forklarer, at en sådan aktivitet bringer mennesket i en tilstand af flow, hvor alt det man foretager sig sker frit og naturligt. Dewey taler om, at oplevelsen består i samspillet mellem flere faser, der tilsammen udgør oplevelsen. Oplevelsen opstår altså, når flere dele forenes på en naturlig måde, hvor man som oplevende ikke er bevidst om skelet mellem delene : "In such experiences, every succesive part flows freely, without seam and without unfilled blanks, into what ensues" (Dewey, 1995, s. 36). Når man ikke er bevidst om disse skel, og er opslugt af oplevelsen, kan man tale om, at man er i flow. Dewey beskriver det således:

> ”
>
> *In an experience, flow is from something to something. As one part leads into another and as one part carries on what went before, each gains distinctness in itself. The enduring whole is diversified by successive phases that are emphases of its varied colors. (Dewey, 1995, s. 36).*

Psykologiprofessor Mihaly Csikszentmihalyi (2005) har specialiseret sig i flowoplevelser, og han forklarer, at en flowoplevelse kan være konsekvensen af at lave en hvilken som helst aktivitet, man er interesseret og fordybet i. Flowoplevelser handler om, at ens bevidsthed er rettet en specifik oplevelse, således individet fyldes og opsluges af denne oplevelse. En flowoplevelse er netop kendetegnet ved, at der er harmoni mellem intentioner, følelser og tanker, hvor individet opnår en følelse af, at være ét med aktiviteterne og oplevelsen. Csikszentmihalyi beskriver flowoplevelser som livsbekræftende og vigtige oplevelser, der skaber intensitet, nærvær og værdi hos de som oplever.

> ”
>
> *Tidsfornemmelsen bliver forandret, timer bliver til minutter, minutter til sekunder. Når hele ens væren, både krop og sjæl, smelter sammen med livet selv. I sådanne harmoniske situationer, hvor den fysiske og psykiske energi forenes i ét fælles fokus, kommer livet virkelig til sin ret (Csikszentmihalyi, 2005, s. 45).*

Netop denne forståelse, af at oplevelsen har en værdi i sig selv, understreger, at oplevelsen i sig selv skaber livsværdi hos de der oplever. I den sammenhæng bør man adskille det interne mål – som er med til at skabe en fælles forståelse, rammesætning og struktur – med udefrakommende mål som eksempelvis læring og pligter. Det centrale i denne sammenhæng er, at den idéelle oplevelse, der søges at skabe, er den type oplevelser hvor brugeren glemmer tid og sted og bliver helt opslugt i nuet og legen.

HVORNÅR LEGER MAN?

Begrebet leg forekommer som et helt centralt fokus i nævnte problemformulering, da dette er det primære mål. Der bør således skabes en grundlæggende forståelse af, hvordan begrebet leg opfattes i sammenhæng med dette speciale. I afsnittet her er det ligeledes interessant at sammenholde ordet leg med begrebet oplevelse, da disse begreber er tæt forbundet. Afsnittet vil skabe et grundlag, der vil fungere som afsæt for de videre faser og skabe en forståelse af, hvad der efterlyses i problemformuleringen. Johan Huizinga (1963) er en anerkendt filolog og kulturhistoriker, der har skrevet bogen Homo Ludens, hvori han belyser begrebet leg. Huizinga belyser og diskuterer vigtigheden af begrebet leg i en kulturel sammenhæng. Hans værk anses som et centralt værk indenfor legens teoretiske felt, og det anvendes hyppigt som udgangspunkt for nyere teori omkring leg. Dette vil ligeledes gøre sig gældende her. Huizinga definerer begrebet leg således.

> *Leg er frivillig handling eller virksomhed, der udspilles indenfor visse fastsatte rumlige og tidsmæssige grænser. Trods frivilligheden udføres den efter ufravigeligt bindende regler, har sit mål i sig selv og ledsages af en følelse af spænding og glæde og en fornemmelse af, at den er noget andet end det "almindelige" liv (Huizinga, 2014, s. 36).*

For at skabe en situation hvor forældre og børn leger sammen, må alle parter derfor gå ind i legen ud fra egen fri vilje og lyst. Derfor vil målet være, at børn og forældre skal engagere sig selv ud fra egen interesse og lyst. Begrebet leg er forskelligt belyst sprogligt, ligesom forståelsen af begrebet varierer indenfor forskellige kulturer (Huizinga, 2014, s. 37). Generelt peger Huizinga på, at legen har stor betydning hos mennesker, da den bringer noget helt særligt i spil, som går ud over de basale behov. Legen rummer en hel særlig mening i livet, og de enkelte handlinger får i legen en immateriel betydning (Huizinga, 2014, s. 9). Legen hæver sig således over de enkelte handlinger, og skaber hele oplevelser hos individet, der i sig selv har stor betydning. Alt dette forudsat, at man tilgår legen ud fra eget initiativ og ønske. På baggrund af Huizingas forståelse og anvendelse af begrebet, gør følgende kendetegn sig gældende på tværs af kulturer og forståelser:

- Legen ér bygget omkring orden og skaber dermed orden hos de som leger. Når ikke denne orden respekteres, vil legen gå i opløsning (Huizinga, 2014, s. 18).

- Legen kendetegnes ved spænding. De legende drages af at opløse denne spænding, ved at et eller andet lykkes, og ofte stilles de legendes færdigheder på prøve – herunder legemets styrke, udholdenhed, opfindsomhed, mod og/eller åndskraft (Huizinga, 2014, s. 19).

- Legen er en illusion, som afhænger af, at den eller de legende udviser tillid til legen og, hvis man er flere, til hinanden (Huizinga, 2014, s. 20).

- Indenfor legens kreds bliver det almindelige livs love, pligter og skikke ophævet i et tidsbegrænset rum, men man mister ikke fuldkommen bevidstheden om den almindelige tilværelse (Huizinga, 2014, s. 21–22).

- Legen er enten en kamp om noget, en fremstilling eller gengivelse af et eller andet – eller en kombination af de to (Huizinga, 2014, s. 22).

Med afsæt i disse punkter kan man argumentere for, at leg blot er én måde hvorpå man kan skabe en flowoplevelse. Det, der adskiller legen som underkategori, er det faktum, at legen altid er en illusion, hvori almindelige livs love, pligter og skikke ophæves i et tidsbegrænset rum. Derudover kan en flowoplevelse opstå i en hvilken som helst aktivitet, mens en leg altid opstår med et internt mål om at gengive noget, fremstille noget, eller konkurrere om noget. En flowoplevelse opstår altså som konsekvens af en leg og ikke omvendt – ligesom flowoplevelser også kan opstå i andre sammenhænge, hvor leg ikke nødvendigvis indgår. Målet og det primære fokus er derfor på at skabe reel leg i familien, da den type leg, der lever op til Huizingas definition af leg, samtidig vil skabe flowoplevelser hos de legende.

For at undersøge begrebet leg i sammenhæng med problemfeltet er det nødvendigt at belyse begrebet mere nuanceret. Ved at redegøre for forskellige perspektiver på leg og fastlægge hvilke, der fokuseres på her, er det med til at tydeliggøre konteksten. Brian Sutton-Smith (1997) var en anerkendt forsker inden for leg, som i sin levetid gjorde et stort stykke arbejde for at skabe overblik over legebegrebet og dets mange facetter i en kulturel kontekst. Ligesom Huizinga er Sutton-Smith en hyppigt anvendt teoretiker, der har formået at nuancere forståelsen af legebegrebet. I sit seneste værk The Ambiguity of Play, præsenterer han syv perspektiver på leg. Han kalder disse The seven rethorics of play. Disse retorikker beskriver forskellige perspektiver på, hvad leg er, og hvilken funktion leg har (Sutton-Smith, 1997, s. 9).

Det første perspektiv hedder The rethoric of play as progress, og det handler om, hvordan leg primært udvikler børn og dyr, og at legen er meningsgivende, fordi barnet lærer og tilpasser sig. Denne retorik har sit primære fokus på, at læring og udvikling opstår som konsekvens af legen. Dette perspektiv vil ikke forekomme som et centralt fokus i specialet, om end leg og læring er tæt forbundet. I denne retorik opfattes legen på mange måder som et biologisk instrument til at overleve i verden. The rethoric of play as fate bunder i en overtroisk tankegang, der hviler på troen om, at menneskets liv hviler i hænderne på skæbnen. Denne retorik forbinder denne tro med leg, hvor fokus er på at overgive sig til skæbnen. Denne type leg forekommer i dag ofte ved lege, hvor man skal tage chancer – for eksempel ved spil eller gambling, hvor den legende ikke vinder på baggrund af færdigheder, men i højere grad på baggrund af held. Det understreges, at dette perspektiv er mindre relevant i dag, da det ikke er en almen tilgang til legen. Derfor er dette syn på legen heller ikke relevant i denne opgave. The rethoric of play as power understøtter det perspektiv i legen, der giver de legende mulighed for at opnå en form for heltestatus enten alene eller i en gruppe – gennem legen. Det kan være lege, der bygger på konkurrencer; f. eks i sportsgrene hvor målet er, at en eller flere skal vinde konkurrencen. Fokus er i høj grad på magtforholdet mellem de parter, der deltager (Sutton-Smith, 1997, s. 9–10). Derfor er dette retorik ikke relevant for specialet, da formålet ikke er at skabe konkurrence eller et øget fokus på magtbalancen mellem de indgående parter, men i højere grad at forene dem og skabe gode oplevelser, der giver anledning til at kommunikere gennem handling og fantasi. The rethoric of play as identity drejer sig om et perspektiv i legen, der, især for børn, handler om at konstruere deres sociale identitet gennem legen. Sutton-Smith beskriver, at dette perspektiv handler om børns lyst til at udforske sig selv gennem legen, ligesom selvet er med til at forme legen. Det kan vise sig gennem individets præferencer, humør og generelt hvordan man som menneske opfatter og tilgår en given situation (Sutton-Smith, 1997, s. 124). Dette perspektiv er relevant, når man skal forene flere individer i én leg. Her kan man se på, hvilke interesserer man har, hvilket humør man er i, og hvordan man forholder sig til den pågældende situation. Dette er således også aktuelt, når det handler om leg i familien. Sutton-Smith forholder sig ligeledes til, at denne identitetskabelse ofte er tæt forbundet med leg i en social sammenhæng. Det kan netop være den rolle, man har i en familiesammenhæng, som man udvikler og lærer at kende (Sutton-Smith, 1997, s. 91–93). Det er interessant at forholde sig til, hvordan forældre og børn hver især forholder sig til deres egen rolle i legen. Dette er derfor et relevant fokus for opgaven. The rethoric of play as imaginary er ofte et meget centralt perspektiv i leg, som handler om, at man kreativt og legende improviserer, når man er i en legeverden.

Dette perspektiv idealiserer gerne vigtigheden af individernes forestillingsevne, som giver plads til kreativitet og fleksibilitet i legen. Her er der altså tale om fantasi-universer og andre kreative lege, hvor fantasien har indflydelse på legens opbygning (Sutton-Smith, 1997, s. 10–11). Sutton-Smith beskriver at de, der er tilhængere af dette perspektiv, ofte er de, der tror på, at transformation er det mest fundamentale i legen. Det er netop denne del af legen, der rører ved individets forestillingsevne, kreativitet og fleksibilitet (Sutton-Smith, 1997, s. 127). Når man taler om leg mellem forældre og børn, er det, ifølge Saralea E. Chazan (2002, s. 197-198), netop den frihed og fleksibilitet fantasiverdenen rummer, der giver børn mulighed for at udvikle sig og eksperimentere med sig selv. Denne tilgang er generelt hyppigt anvendt i nutidig teori og forskning, og den spiller ligeledes en central rolle i den litteratur, dette speciale tager afsæt i, og derfor også specialet. The rethoric of the self er et perspektiv, der fokuserer på den oplevelse, legen skaber hos individet – eksempelvis sjov eller afslapning. Denne del handler ofte om aktiviteter, hvor individet laver noget selv, der baserer sig på hans eller hendes interesser eller en særlig lyst til at opleve noget bestemt. Dette perspektiv er ikke relevant for specialet, da det primært handler om individuelle oplevelser. Det sidste og syvende perspektiv, der kan kategoriseres som det mest centrale perspektiv, udgør altid en del af alle lege. Dette perspektiv beskrives som The rethoric of play as frivolous, og dette perspektiv indgår som en del af alle seks førnævnte perspektiver. Dette element i legen rummer det legende, useriøse, fjollede, pjankede og pjattede (Sutton-Smith, 1997, s. 127). En tilstand hvor man ikke tager sig selv og sin omverden så seriøst. At være legende er ikke det samme som at lege, men en ændret sindstilstand, som udgør noget essentielt i legen. Derfor indgår det frivole i alle seks retorikker, der hver især rummer forskellige sider af det frivole. Specialet centrale fokus er ikke på de sammenhænge, hvor børn og forældre blot har en legende tilgang til eksempelvis hverdagsaktiviteter, men i højere grad situationer hvor alle parter dedikerer sig til legen selv. For at gøre dette må man imidlertid først have en frivol eller legende tilgang. Dette perspektiv er relevant, da det er afgørende for, at der kan opstå leg i den kontekst, der designes til (Sutton-Smith, 1997, s. 204-213). Formålet med specialet er at skabe en digital løsning, der fordrer til leg, hvor både forældre og børn tager et aktivt valg om at lege i fællesskab, og med en forudsætning om, at alle deltagere i legen respekterer og holder sig indenfor legens rammer.

EMBODIED COMPUTING

Som det bliver nævnt i problemfeltet, anvender mange småbørn tablets i hjemmet. På deres tablets anvender de applikationer eller ser fjernsyn. Det er primært de passive aktiviteter, der bliver anvendt, og her sidder børnene selvstændigt og bruger dem. Det betyder altså, at de aktiviteter teknologien på nuværende tidspunkt fordrer hos børnene, er passive og individuelle (Marsh m.fl., 2015, s. 24). Alligevel er forældrene positive stemte omkring brugen af teknologien, men de savner også mere leg og flere sociale aktiviteter i hjemmet. Derfor forekommer det relevant at inddrage brugen af embodied computing, som netop er en tilgang til teknologien, der handler om at skabe sociale oplevelser – sociale oplevelser, der udnytter det fysiske rum og udvikles med afsæt i de interaktioner, individerne har med hinanden og deres omgivelser. Formålet med dette afsnit er at redegøre for begrebets betydning og ligeledes italesætte de faktorer, der bør tages i betragtning for at skabe embodied computing. Teknologien embodied computing har vist sig at være relevant indenfor problemfeltet, og det bidrager til et skærpet fokus i arbejdet mod en række relevante retningslinjer. Paul Dourish (2001) beskriver i sin bog Where the Action is begrebet embodied interaction således: "Embodied Interaction is interaction with computer systems that occupy our world, a world of physical and social reality, and that exploit this fact in how they interact with us" (Dourish, 2001, s. 3). Embodied interaction er den type interaktion mellem individet og omverdenen, som embodied computing skaber. Embodied computing er altså en teknologisk løsning, der muliggør en interaktionen mellem mennesker og digitale systemer ved at forene den fysiske og sociale verden. Derfor vil denne tilgang spille en afgørende rolle, da det netop peger på en løsning, der gør op med de udfordringer, forældrene oplever i forbindelse med deres børns brug af tablets. Det bliver muligt at flytte teknologien fra skærmen og ud i rummet, og på den måde skabe mere sociale og interaktive løsninger. Dette er blandt andet muligt, fordi embodied computing udvikles, så det helt konkret kan indlejres i de fysiske omgivelser eller i fysiske genstande. Når teknologien indlejres i den fysiske verden, bliver det i litteraturen beskrevet som embedded technology. Sammenhængen mellem embodied og embedded beskriver Paul Dourish således: "Embodiment, instead, denotes a form of participative status. Embodiment is about the fact that things are embedded in the world, and the ways in which their reality depends on being embedded" (Dourish, 2001, s. 18). Embodied computing handler således ikke kun om at integrere løsning i den fysiske verden, men også at forholde sig til resten af konteksten, der også inkluderer mennesker og deres interaktion med den fysiske verden. Når formålet med retningslinjerne er at skabe grundlag for at udvikle et produkt til familien, som de kan anvende indenfor hjemmets rammer, vil disse faktorer også være med til at definere den kontekst løsningen designes til, og dermed hvordan teknologien kan integreres i disse.

Dourish understreger selv, at det der er signifikant for hans teori om embodied computing, er tilgangen til designet og inddragelsen af den sociale kontekst tidligt i designprocessen:

> *What is radical is the relationship it proposes between technical design and social understandings. It argues that the most fruitful place to forge these relationships is at a foundational level, one that attempts to take sociological insights into the heart of the process and fabric of design. (Dourish, 2001, s. 87)*

Hensigten er altså at opnå et mere nuanceret billede af den sociale kontekst. Man må, gennem hele designprocessen, være nysgerrig omkring hele konteksten for at forstå hvordan interaktionen mellem teknologi og mennesker bliver meningsfuld:

> *When I say that I am more concerned with interactions than with interfaces, I mean that I will be dealing with the ways in which interactive systems are manifest in our environment and are incorporated into our everyday activities, rather than the specific design of one user interface over another. (Dourish, 2001, s. 3).*

Derfor er det primære fokus på dette stadie at forstå hvilken rolle det digitale vil spille og ikke hvilken konkret teknologi, der bør anvendes. Når man ønsker at forstå, hvilken grundlæggende rolle teknologien vil spille i samspil med løsningen, peger Dourish på, at formålet med det digitale lag er at fungere som det repræsenterende medium. Det digitale lag giver mulighed for at mediere informationer gennem det fysiske design. Når man forsøger at udfordre måden, hvorpå disse informationer kommunikeres, og skabe løsninger, der skal fortolkes af brugeren, er det nødvendigt at undersøge balancen mellem det, der bliver repræsenteret, og måden hvorpå burgeren deltager og interagerer med løsningen: "Computation is fundamentally a representational medium, but as we attempt to expand the ways in which we interact with computation, we need to pay attention to the duality of representation and participation" (Dourish, 2001, s. 20). Det peger igen på, at embodied computing implementeres løbende og i samspil med brugeren gennem en agil designproces, hvor løsningen testes og justeres i samspil med brugerens adfærd. Ligeledes bør brugeren inddrages helt fra start, og derfor er det relevant, at det metodiske arbejde inkluderer brugerne og deres livsverden. Man må bestræbe sig på at forstå hvilke informationer, der bør formidles, og hvordan de formidles mest hensigtsmæssigt.

Det digitale aspekt som bygger på embodied computing vil på det tidlige stadie, som specialet opererer indenfor, primært have indflydelse på at forstå konteksten. De mere praktiske beslutninger omkring teknologien bliver relevante at inddrage i en senere designproces, hvor man forholder sig mere konkret til teknologiens rolle, og hvor man arbejder med at skabe et helstøbt resultat. Mulighederne indenfor embodied computing vil desuden have direkte eller indirekte indflydelse på de retningslinjer, der bliver udarbejdet – blandt andet ved at begrænse eller åbne muligheder i valg af litteratur og metodisk fokus.

KAPITEL 2
ET FORSKNINGS PERSPEKTIV

LITTERATURREVIEW

I dette afsnit er forskellige artikler omkring legende interaktionen mellem voksne og børn udvalgt og præsenteret. Dette med henblik på at få kendskab til den relevante viden der allerede findes på området. Litteraturen er udvalgt på baggrund af en struktureret litteratursøgning, som netop tager afsæt i legende interaktioner mellem voksne og børn, og dermed det scenarie specialet har til formål at skabe en løsning til. Da The rethoric of play as imaginary rummer de aspekter af leg, der er givende for relationen mellem forældre og børn, er det også denne type leg, litteraturen tager afsæt i. Dermed ikke sagt, at de andre kategorier ikke bringes i spil, men disse er mere underlæggende og ikke nødvendigvis synlige i litteraturen. Litteratursøgningen beskrives mere dybdegående i det efterfølgende underafsnit.

Litteraturreviewet har til formål at redegøre for de udfordringer, der kan være forbundet med leg i familien, og med dette omdrejningspunkt repræsenterer artiklerne de synspunkter, der hidtil er undersøgt og beskrevet i litteraturen og som forekommer mest relevante for specialet. Den valgte litteratur giver indblik i problemstillingen og hvilke elementer, der bør overvejes. Ligeledes har afsnittet til formål at beskrive eksisterende viden om legende situationer i familier, da det er denne situation, der designes til – og elementer i den sammenhæng der gør sig gældende. På baggrund af litteratursøgningen vil følgende tre centrale temaer gøre sig gældende i litteraturreviewet: Legens formål i familien, familiemedlemmernes roller i legen og teknologi som en del af legen. De tre temaer udgør tilsammen de aspekter, der er relevante at tage i betragtning med henblik på at besvare den konkrete problemformulering.

Det første afsnit beskæftiger sig med forældrenes perspektiv og rolle i legen med deres børn samt børnenes perspektiv og rolle i tilsvarende scenarier. Således vil første underafsnit skabe en forståelse af, hvordan specialet kan være meningsgivende i forhold til eksisterende teori og forskning på området, samt belyse hvordan mere leg overordnet kan have indflydelse på familien. Andet afsnit belyser hvilken rolle forældrene, såvel som børnene, kan påtage sig, når leg opstår. Det undersøger ligeledes hvordan forældre kan forholde sig til deres forældreskab og det ansvar det indebærer, når de agerer legekammerater for deres børn. Sidste afsnit handler om, hvordan teknologien på nogle områder er udfordrende, og omvendt hvordan teknologi kan spille en central, positiv rolle i resultatet, og således være med til at styrke løsningen.

LITTERATURSØGNING

For at forstå hvordan litteraturreviewet er opbygget, er det også relevant at kende strukturen i litteratursøgningen. I denne sammenhæng er der primært fokus på den forskning og viden, der er præsenteret i litteraturreviewet. Beskrivelsen af den pågældende proces er udarbejdet med et ønske om at skabe grundlag for et kvalificeret litteraturreview, der er baserer sig på relevant forskning. For at sikre at litteraturreviewet forholder sig til aktuelle og relevante artikler, og fremhæver brugbar viden omkring feltet, er hensigten at skabe en fyldestgørende afdækning af dette område. Afsnittet har til formål at vise den struktur, der har muliggjort at bevare overblik og lave kvalificerede og begrundede valg af litteratur. Udvælgelsen består i tre dele: Brainstorm på begreber, online søgning og til sidst en udvælgelsesface. De tre faser fremgår nedenfor.

I første fase er der udarbejdet en brainstorm på relevante begreber, der afdækker det konkrete problemfelt. Den er inddelt i kategorier, der tilsammen afdækker hele feltet (bilag 4,1. s. 30). I anden fase blev de mest centrale begreber play, family og parents systematisk kombineret med andre begreber fra foregående brainstorm. Kriteriet for disse kombinationer var at alle måtte være relevante for specialets problemfelt. Alle kombinationer blev brugt til søgning i Aalborg Universitets digitale bibliotek og de øvrige tilgængelige og relevante databaser. Desuden blev lignende søgninger foretaget på Google Scholar. De pågældende kombinationer fremgik i en liste med mulige søgninger, og der blev yderligere tilføjet søgninger løbende på baggrund af det indhold, der blev genereret. Dette var således en levende proces. Eksempler på disse kombinationer fremgår af bilag (bilag 4,2. s. 32). På baggrund af artiklernes titler og kategoriseringer blev en række artikler udvalgt og indledning/abstract gennemgået med henblik på at udvælge relevante artikler for specialet. I den forbindelse har jeg tjekket, hvorvidt de enkelte artikler er peer-reviewed og udgivet af forlag, der er synlige på BFI-listen for 2018. De pågældende artikler er udvalgt på baggrund af indledning/abstract, konklusion, relevans (geografi/målgruppe mv.). Listen med artikler fremgår i bilag (bilag 4,3. s. 33) – og artiklerne, der indgår som en del af specialet, er markeret med gul. Øvrig litteratur i specialet er udvalgt gennem en mere kompleks proces i samme og lignende processer. En stor del af den overordnede søgning har bestået i at kigge på referencelister i relevante monografier. Ligeledes er pensumlister fra studiet gennemgået og foregående viden bragt i spil. For at udarbejde et relevant speciale, der arbejder indenfor studiets rammer og anvender de kompetencer, der besiddes som oplevelsesdesigner, har den overordnede søgning opereret inden for en række relevante temaer. Disse er løbende blevet afdækket og udfordret i takt med, at problemfeltet er blevet konkretiseret.

Nedenfor præsenteres et indblik i den udvalgte litteratur inddelt i de tre temaer: Legens formål i familien, Familiemedlemmernes roller i legen og til sidst Teknologi som en del af legen.

LEGENS FORMÅL I FAMILIEN

I artiklen Family play and leisure activities: correlates of parents' and children's socio-emotional well-being af Diana D. Coyl-Shepherd & Colleen Hanlon (2013) beskrives legens formål i familien. Denne artikel belyser, hvorfor leg i familien er vigtigt, og hvilken indflydelse det potentielt kan have hos forældre og børn. Undersøgelsen er udarbejdet i USA, men perspektivet er relevant fra et dansk perspektiv, da den primært beskæftiger sig med de psykologiske, underliggende fordele ved leg, og dermed peger på nogle universelle mønstre hos børn og familier i sammenhæng med leg. Artiklen tager udgangspunkt i, at mødre ofte skaber didaktiske og omsorgsfulde interaktioner med barnet – og dermed skaber en følelsesmæssig tryghed hos barnet – hvor fædre ofte leger og laver sjov, blandt andet gennem fysiske tumlelege hvor barnet lærer at tage chancer. Undersøgelsen er foretaget på børn i alderen 5-14 år og deres forældre med henblik på at inkludere børnenes perspektiv. Undersøgelsen formår i retrospektiv at belyse skolebørnenes og forældrenes refleksioner omkring leg i deres tidligere leveår, hvorfor disse betragtninger, på trods af aldersintervallet, er yderst relevante for at forstå målgruppen på 2-5 år. Forskerne fandt frem til en række fordele ved interaktion mellem børn og deres forældre, der først og fremmest peger på, at leg giver familien mulighed for at slappe af og nyde hinandens selskab, når legen står på. "Parents described their play and activity involvement as providing opportunities for the entire family to relax together and to enjoy each other's company" (Coyl-Shepherd & Hanlon, 2013, s. 264). Et andet relevant perspektiv er den mulighed, legen giver børn og forældre for at kommunikere på en alternativ måde. I artiklen Play-Based Activities in Family Counseling af Joseph D. Wehrman & Julaine E. Field, der begge er psykologer, beskrives det, hvordan leg også anvendes som en terapeutisk metode, der giver anledning til at udtrykke følelser og bekymringer på en alternativ måde:

> ”
>
> *The benefit of incorporating play into the family sessions was that it artfully engaged Bobby and allowed him and his mother to communicate differently. Rather than using his behaviors to act out his emotions, he vented through play to a receptive mother who had time, space, and support to understand what he could not voice (Wehrman & Field, 2013, s. 351).*

Som det beskrives her, kan det være udfordrende for børn at udtrykke deres frustration gennem ord. Derfor anses dette som et vigtigt aspekt – og endnu en fordel ved at børn og forældre leger sammen i hverdagen. Som det tidligere er nævnt, giver især The rethoric of play as imaginary en frihed hos børnene, da det fiktive univers skaber en tryghed hos de legede, fordi det de leger, ikke relaterer sig direkte til det virkelig liv, og derfor ikke har konsekvenser i det virkelige liv (Sutton-Smith, 1997, s. 127). Derfor bliver det også mindre forpligtende at udtrykke bekymringer og tanker gennem legen.

Når voksne overgiver sig til legen, har det ligeledes positive konsekvenser. Leg kan være med til at mindske stress hos forældrene og skabe en mere rolig hverdag i familielivet. Den amerikanske psykolog Charles E. Schaefer (2003) peger på, at leg er et unikt og essentielt redskab for menneskets psykiske og fysiske velbefindende. I bogen Play Therapy understreger han, at lysten til leg, glæde og spontanitet er manifesteret i børns såvel som voksnes indre (Schaefer, 2003, s. 1). Det er denne indre lyst, der ofte viser sig som en legende tilgang til livet og den retorik, der hedder The rethoric of play as frivolous. Dette element i legen rummer det legende, useriøse, fjollede, pjankede og pjattede, som vi alle har i os (Sutton-Smith, 1997, s. 127). Schaefer argumenterer for, at voksne også lettere kan komme i kontakt med deres kreative egenskaber ved at engagere sig i barnlig leg. Det har således også positive konsekvenser for voksne at overgive sig til denne legede tilgang og engagere sig i legen. Schaefer mener, at vores sind og krop forenes, når vi leger, og at det har direkte positiv indflydelse på vores velvære (Schaefer, 2003, s. 2–3). En beskrivelse der går hånd i hånd med Csikszentmihalyis beskrivelse af en flowoplevelse: "hvor krop og sjæl, smelter sammen med livet selv" (Csikszentmihalyi, 2005, s. 45). Leg i familien har derfor mange forskellige positive konsekvenser – blandt andet er det vigtigt for kommunikationen i familien, for barnets dannelse, for at styrke familiebåndet – og alle disse fordele opstår som konsekvens af indlevende leg. Den leg der finder sted for legens og oplevelsens egen skyld. Det er nemlig sådanne lege, der skaber velvære. For når den legende bliver opslugt af legen og det interne mål, forenes krop og sind i en tilstand af flow.

FAMILIEMEDLEMMERNES ROLLE I LEGEN

Når man taler om The rethoric of play as identity, fremhæves det, at legen bliver præget af den rolle de legende påtager sig (Sutton-Smith, 1997, s. 91–93). Dette afsnit har til formål at forstå, hvilken rolle voksne og børn kan have i legen. Hakkarainen m.fl. (2013) har i artiklen Adult play guidance and children's play development in a narrative play-world undersøgt, hvilken indflydelse voksnes deltagelse i småbørnsleg har på legen og på børnenes udvikling. Dette perspektiv er yderst relevant i denne sammenhæng for at forstå, hvordan voksne kan understøtte en leg og spille en positiv rolle i legen. Studiet er udarbejdet i Finland på børn i alderen 0-7 år, af en forskergruppe fra afdelingen Didaktisk Psykologi, på det litauiske universitet for uddannelsesrelaterede videnskaber. Artiklen forholder sig til, at imaginær leg er forsvindende fra børns liv rundt i hele verden, og at mange børn ikke udvikler en reel evne til at lege, før de starter i skole. Denne artikel peger ligeledes på, at denne tendens skyldes det øgede brug af digitale medier, der ikke stimulerer børns forestillingsevner (Hakkarainen m. fl., 2013, s. 214). I artiklen lægges der ikke skjul på, at leg er et centralt begreb i børns verdener og måske den første kulturelle aktivitet i børns liv. Denne forståelse tager udgangspunkt i, at leg er en evne, som børn tilegner sig gennem sociale aktiviteter. Evnen til at lege handler om, at barnet mestrer at se sig selv og situationen fra interne og eksterne synspunkter på samme tid (Hakkarainen m.fl., 2013, s. 215). Denne undersøgelse fokuserer på imaginær leg mellem børn og voksne som del af en større undersøgelse. I den forbindelse er der udarbejdet en opstillet lege-verden på Oulu Universitet, hvor forældre og småbørn sammen kan lege og udforske kreative processer, samtidig med at studerende og forskere kan observere interaktionen mellem børn og voksne. Dette studie har observeret situationer, hvor voksne og børn i samspil skaber et imaginært rollespil. Forskerne konkluderer på baggrund af undersøgelsen, at de voksnes vigtigste rolle er at holde barnets opmærksomhed ved samme leg, da barnet ellers har en tendens til at skifte mellem mange forskellige lege hurtigt. Den voksnes primære rolle er at opretholde legen og vise engagement og anerkendelse gennem legen (Hakkarainen m.fl., 2013, s. 218). Undersøgelsen har ledt til et overblik over, hvordan man bedst muligt leger med et barn. I den sammenhæng opstiller de følgende kriterier til den voksne for at skabe gode vilkår for en succesfuld leg mellem børn og voksne:

• Den voksne skal, så vidt muligt, støtte børnenes idéer, engagere sig i dem og gerne tage en rolle på sig.

• Den voksne skal, så vidt muligt, involvere sig følelsesmæssigt i legen.

• Der skal gives plads til spontanitet i konstruktionen, dialogen og interaktionen i legen.

• Den voksne skal bidrage til, at plottet også fascinerer den voksne selv for at motivere og engagere sig selv.

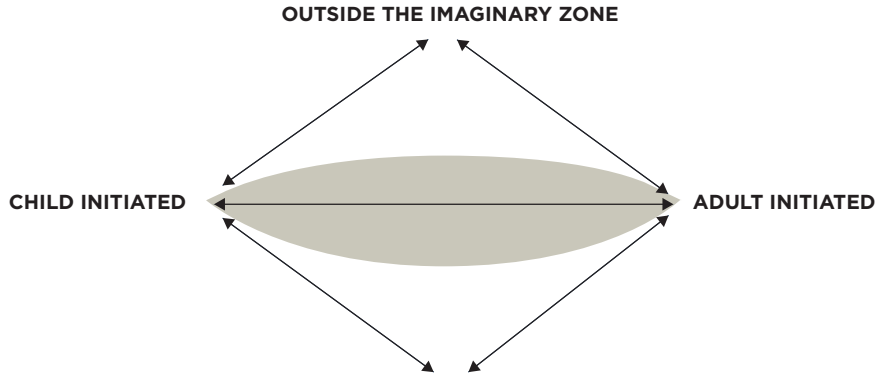
• Den voksne skal sørge for, at nye elementer eller drejninger bliver tilføjet til plottet, i det øjeblik legen begynder at blive kedelig for én af parterne (Hakkarainen m.fl., 2013, s. 222).

Disse fokuspunkter er relevante at inddrage i en ny løsning, der skal fordre til mere leg i familien, med et ønske om at fordre til en succesfuld interaktion mellem børn og voksne

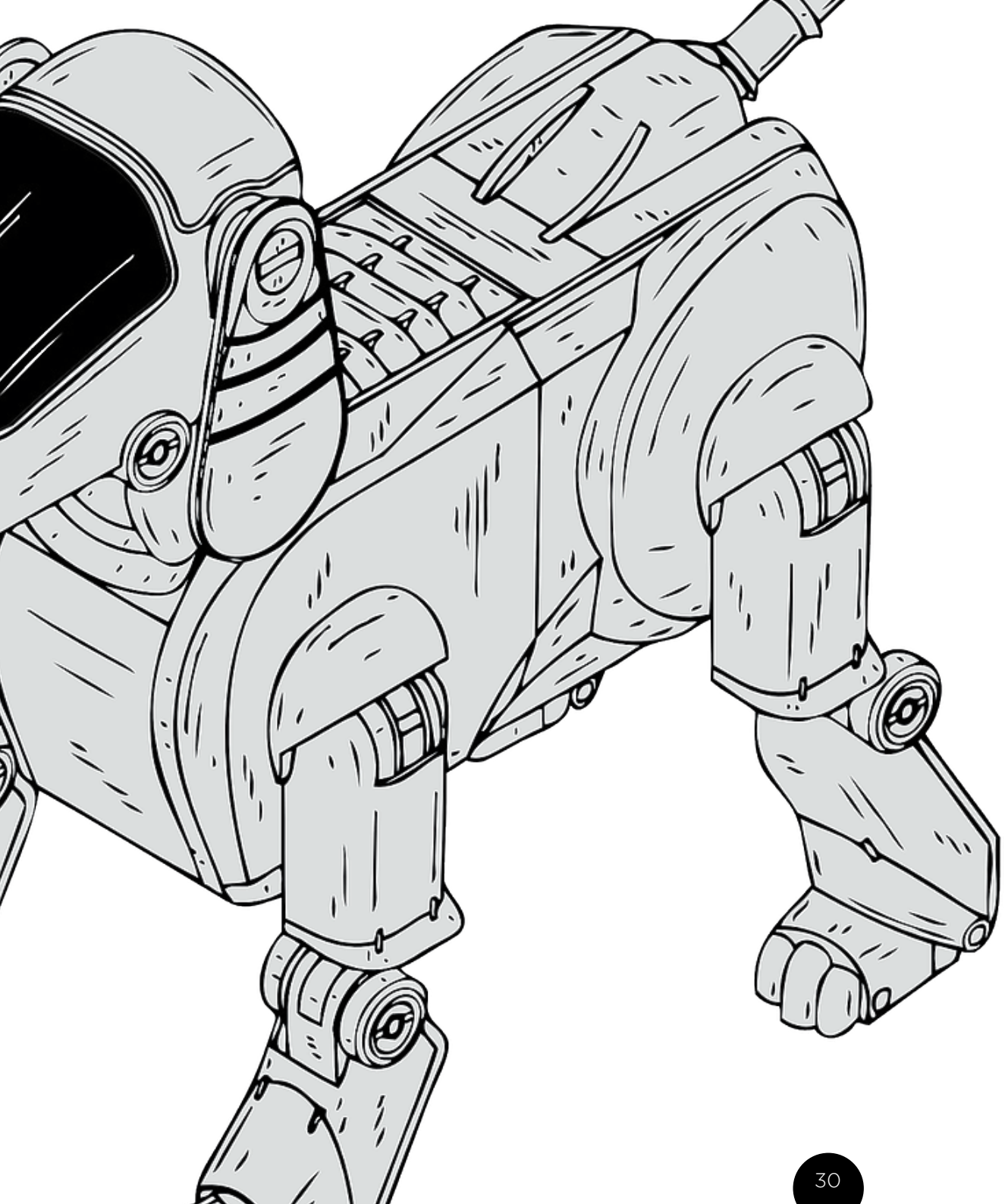
For mange forældre kan der være en udfordring forbundet med at balancere mellem rollen som forældre og rollen som legekammerat. Legen kan nemt blive afbrudt af, at barnet overtræder nogle normer eller grænser, som forældre intuitivt ønsker at hindre. Dette perspektiv præsenteres i kapitlet To play or to parent? af Peter Hopsicker & Chad Carlson, der er udgivet som en del af bogen The philosophy of play (Ryall, 2013). Kapitlet belyser hvilke hindringer, der kan opstå, når man leger rollespil med sit barn ud fra et relevant eksempel, hvor barn og forældre leger, at de laver mad i et legetøjskøkken. Denne type leg kan give forældrene mulighed for at lære barnet, hvordan man opfører sig i den situation, der udspiller sig i legen, som simulerer virkelige situationer fra hverdagen. Netop dette er ofte en motivation hos forældrene, men denne tilgang kan midlertidigt virke yderst hæmmende for legen, og det kan diskuteres, hvorvidt det er muligt for den voksne at leve sig ind i legen, når der i forældreskabet ligger bagvedliggende intentioner. I et ekstremt og modsat tilfælde, hvor forældre absolut ingen grænser sætter, og fralægger sig alt ansvar, kan legen blive vild og måske direkte ødelæggende – og omvendt kan forældre, der sætter for mange grænser og forsøger at styre legen fra eget ståsted, ødelægge det kreative frirum, der er forbundet til legen (Ryall, 2013, s. 178–179). Med det udgangspunkt kan man tale om to yderligheder, når forældre leger med børn: 'forældreskab først, legen efter' og omvendt 'legen først, forældreskabet efter'. Det handler om hvilket aspekt, der prioriteres højest i situationen, og her konkluderes det, at legesituationer der simulerer virkeligheden, bør balancere mellem disse to, således det bliver 'forældreskab og leg'. Et godt eksempel på det kan være, at man som forældre leger en anden karakter, der har de samme budskaber, men som bliver pakket ind i legen og den gode fortælling (Ryall, 2013, s. 177): "A creative adult in this middle area may give skill developing feedback to the child by changing voices to become the cook's boss or a concerned customer instead of stopping the game and giving parental advice" (Ryall, 2013, s. 181). Ved at indgå på barnets præmis, der i dette tilfælde er legen, anerkender man legen samtidig med, at man leverer sit budskab som forældre. På den måde er ens forældrerolle ikke ødelæggende for legen, men det er stadig muligt at støtte og guide barnet i en leg, der både rummer barn og forældre. I artiklen Pedagogical positioning in play – teachers being inside and outside of children's imaginary play af Marilyn Fleer, der er forsker i pædagogik, er der ligeledes fokus på interaktionen mellem børn og voksne. Her bliver pædagogers rolle i børns leg belyst og diskuteret. Det fremgår I den sammenhæng at voksne, der indlever sig i legen, aktivt kan tage del i barnets univers, og at de dermed får mulighed for at forstå og undersøge de frustrationer, barnet giver udtryk for gennem rollespillet.

> *What is unique about playworlds is that the adult is part of the imaginary situation, taking on a character, or having a clear play partner role. When the teacher is part of the imaginary play, she/he has an opportunity from inside of the play, to develop the playfurther, introducing complexity and I would suggest genuinely using learning goals that are detailed in curriculum to help solve the tensions in the imaginary situations. (Fleer, 2015, s. 1812).*

I artiklen præsenteres en illustration, der viser, hvordan lærere positionerer sig i forhold til barnets leg (Fleer, 2015, s. 1812). I artiklen er den øverste trekant fremhævet, fordi læreren er meget fokuseret på de ydre mål. Nedenfor er illustrationen tilpasset, så den i stedet illustrerer, hvor det er mest hensigtsmæssigt at placere sig som forældre, når man ønsker at støtte legen. Ifølge Ryall (2013, s. 181) bør man som forældre placere sig i det midterste område, således man har mulighed for konstruktivt at guide barnet og på samme tid modtage den kommunikation der skabes gennem legen.



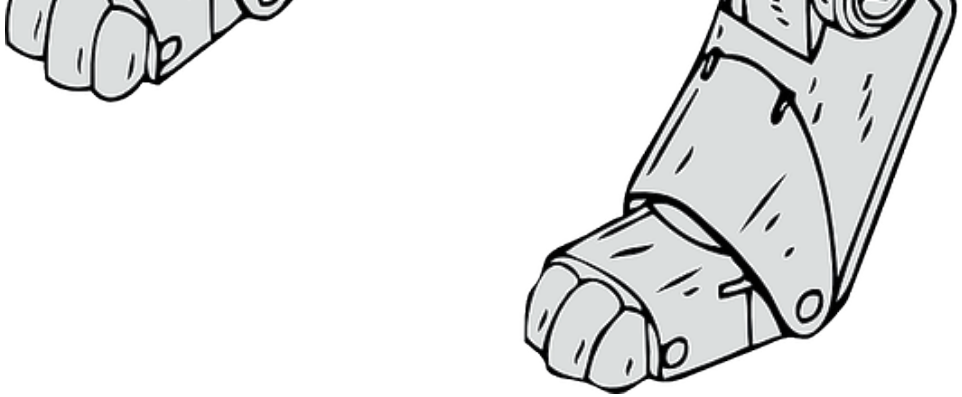
Figur 2: Fleer, 2015 s. 1812. (fortolket)



TEKNOLOGI SOM EN DEL AF LEGEN

Der er i det tidligere afsnit om embodied computing etableret en grundlæggende forståelse for begrebet og tilgangen. Helt generelt er det en meget åben tilgang, der kan føre til meget forskellige løsninger. Formålet med dette afsnit er derfor at præsentere nogle konkrete eksempler, der kan bidrage til en bedre forståelse af begrebet og illustrere, hvordan det digitale lag kan have indflydelse på det endelige produkt. I artiklen Technology as Play af Nicola Yelland (1999) gives der et eksempel på en lille elektronisk bamsehund, som barnet kan interagere og knytte bånd til:

> *This merging of the physical and digital worlds are made possible with the new information technologies. We can now have "intelligent" stuffed animals like our favorite teddy bear, with whom we can share stories as well as our innermost thoughts. One of the toys, Rosebud (Glos, 1997) has a chip that transmits an identity signal to a computer. When a child holds it in front of the computer, the software enables the child to share stories with the animal, which have previously been saved, so that the particular animal has its store of stories that can be handed down from generation to generation. (Yelland, 1999, s. 219).*



Dette er et eksempel på, at teknologien kan integreres direkte i barnets legetøj, så barnet ikke længere er bevidst om det digitale lag. Kernen i denne måde at anvende embodied computing er muligheden for at lave en rød tråd ved at registrere barnets interaktion med produktet og gøre den tilgængelig på et senere tidspunkt, hvor det bliver relevant for barnet igen. På den måde bliver interaktionen mellem teknologien og mennesket mere levende: "Without the technology the stories are lost, with it they become treasured memories that can be recalled and shared as the child needs" (Yelland, 1999, s. 219). I en artiklen Designing playful interactions for social interaction and physical play af Tilde Bekker, Janienke Sturm og Berry Eggen (2010) præsenteres flere forskellige intelligente legeredskaber, der fordrer sociale, fysiske og kreative aktiviteter. Én af løsningerne bliver kaldt A Battle Bot, der er en lille fjernstyret bil, som barnet kan styre med en vest og en handske. Børnene skal have vesten og handsken på, og udstyret har indbyggede sensorer, der mærker, om barnet læner sig frem eller tilbage, eller om de drejer i kroppen. Bilen registrerer barnets bevægelser, og når barnet læner sig frem, kører bilen frem, og bilen drejer, når barnet læner sig til siden. Desuden kan flere forskellige biler interagere med hinanden, og man kan lege, at man skyder på hinandens biler. Handsken kan styre bilens laserstråle, og en knap på handsken fungerer som aftrykkeren. Løsningen var en stor succes, også ved større børnegrupper, hvor børn, der ikke deltog aktivt kom med idéer og forslag til de legende om forskellige taktikker mm. (Bekker, Sturm, & Eggen, 2010, s. 388). En anden af løsningerne, som er mere open-ended, blev kaldt LED-tube, der er en cylinder med lys i hver ende. Der er udviklet to forskellige udgaver, der begge reagerer på børnenes handlinger. Den ene skifter farve mellem farverne rød, blå og grøn, når den bliver rullet, og den anden skifter farve, når den bliver rystet (Bekker m.fl., 2010, s. 389). Denne løsning er meget åben, og i undersøgelsen fremhæves det også, at de mest åbne løsninger er dem, der passer bedst ind i børnenes univers, da børnene selv kan fortolke og bruge den som de ønsker: "Even when children play games with official rules, they still create many rules specific to a particular play context" (Bekker m.fl., 2010, s. 389). Generelt pointeres det i artiklerne, at teknologi ikke bør fordre simple konkrete handlinger, men i højere grad open-ended reaktioner, der vil opstå, når teknologien stimulerer barnets fantasi og egen evne til at skabe: "Computer software that allows children to engage in play tends to be open-ended and does not simply require the child to press a button in order to get a reaction" (Yelland, 1999, s. 218). I artiklen Play and Digital Media af James E. Johnson og James F. Christie (2009) understreges det, at de optimale typer digitale leg opmuntrer børn til kreativ leg, som åben problemløsning: "developmentally appropriate software with open-ended content can encourage play, cooperation, and creative problem-solving" (Johnson & Christie, 2009, s. 288). De forskellige løsninger har indflydelse på den struktur, der opstår i legen – blandt andet ud fra teknologiens begrænsninger og muligheder gennem de mulige funktioner i designet. Når der eksempelvis kun er én knap at trykke på, kan man også kun trykke på den ene knap. Her er det nødvendigt at afprøve løsningen, da det vil skabe indsigt i brugen af teknologien. Det er The rethoric of play as imaginary, der er i fokus, hvor en meget open-ended løsning vil give individet anledning til kreativt og legende at improvisere i legeverdenen (Sutton-Smith, 1997, s. 10–11). Derfor vil brugerens reaktion og anvendelse hænge sammen med hans eller hendes fantasi og evne til at tænke kreativt.

DELKONKLUSION 1

Hensigten med dette afsnit er at lave en opsamling og skabe overblik over, hvordan problemfeltet er belyst, og hvilken viden og tilgang det videre arbejde bygger på. Først og fremmest arbejder specialet ud fra en fænomenologisk retning med et ønske om at opnå en dybere forståelse for individernes livsverden. Hensigten er at det metodiske afsnit vil afspejle dette. Dette perspektiv er relevant, for at kunne udarbejde retningslinjer, der forholder sig til individerne og deres perspektiver på problemfeltet og den situation, der designes til. Den kontekst, der designes til, kan beskrives som de situationer, hvor børn og forældre frivilligt vælger at dedikere og investere et begrænset tidsrum til at lege sammen og skabe en fælles illusion, hvori det er muligt at give slip på dagligdagens forpligtelser og bekymringer. Desuden bør legen rumme et iboende mål, der skaber en fælles forståelse for legen, og som skaber en spænding, der motiverer de legende til at fortsætte og nå målet. Når sådanne lege lykkedes skabes flowoplevelser, der handler om at alle deltagere er engageret i sådan en grad, at de glemmer tid og sted. Denne type leg stimulerer desuden kreativiteten og skaber et mulighedsrum, hvor der er plads til kommunikation og tilknytning indbyrdes i familien. Det viser sig at være en fordel, når forældrene fordyber sig i legen – og samtidig hjælper med at støtte og fastholde børnene i legen. I den forbindelse er det mest hensigtsmæssigt, når kommunikationen foregår på legens præmisser og dermed gennem legen, så den fælles illusion ikke brydes. Designet skal udvikles ved hjælp af embodied computing, hvorfor teknologien integreres i de fysiske omgivelser og udvikles i samspil med de individer, der deltager, for at sikre, at teknologien fordrer meningsfulde interaktioner og har en relevant rolle. Det digitale lag bør således tage forbehold for konteksten, som både peger på de fysiske og sociale forhold; i denne sammenhæng legesituationen i hjemmet hvor børn og forældre i fællesskab tilgår legen fra forskellige perspektiver i én fælles leg. Det kan eksempelvis integreres i legetøjet eller i andre artefakter, der kan fungere som instrumenter til legesituationerne. Her må man i designprocessen forholde sig til, hvordan brugerne tilgår disse. Det digitale lag kan også være med til at skabe en rød tråd ved at lagre informationer og frigive dem igen på et senere tidspunkt. Til sidst bliver det understreget, at det teknologiske lag bør fordre open-ended-reaktioner, der stimulerer brugernes fantasi og giver mulighed for at brugerne selv kan tilpasse legen og følge deres flow.

KAPITEL 3
BRUGERENS PERSPEKTIV

METODE & EMPIRI

I dette afsnit bliver der gennem kvalitative metoder, set nærmere på brugeren og deres syn på den kontekst, der arbejdes med.

KVALITATIVE FORSKNINGSINTERVIEW

For at perspektivere eksisterende teori og forskning på området til målgruppen har jeg valgt at udarbejde kvalitative forskningsinterview, der har til formål at undersøge danske børnefamilier med børn i aldersgruppen 2-5 år. Målet med dette er at undersøge hvorledes de synspunkter, der hidtil er diskuteret, reelt kan være meningsgivende for målgruppen og passer til deres opfattelse af emnet. For at forstå dette er det nødvendigt at opnå kendskab til familiernes tanker omkring leg i hverdagen og teknologiens rolle i denne sammenhæng. Det er interessant at forstå deres syn på leg, og hvordan leg spiller en rolle i deres familie, og undersøge hvordan de ser på børnenes brug af teknologi – og hvorvidt de opfatter dette som en udfordring. De tre interviews vil bygges op omkring de tre temaer, der blev præsenteret i litteratur-reviewet: Legens rolle og formål i familien, familiemedlemmernes roller i legen og teknologi som en del af legen. De følgende interviews baserer sig på Steinar Kvales (1997) beskrivelse af kvalitative forskningsinterviews. I den forbindelse er det nødvendigt at forholde sig til, hvor mange personer der bør interviewes, og i hvilke sammenhæng, for at opnå det ønskede viden (Kvale, 1997, s. 108). Når der er tale om at opnå forståelse for, hvordan målgruppen oplever legesituationer med deres børn, og hvilke udfordringer de i den sammenhæng oplever i hverdagen, vil det centrale fokus være, at kende nuancerne og de bagvedliggende forklaringer på disse tendenser, ligesom det er interessant at undersøge, i hvilken grad forældrene selv oplever problemstillingen. Som det er beskrevet i litteraturen, er der en tydelig samfundsmæssig tendens, der indikerer, at børnefamilier er mere stressede, og at forældre ofte griber til digitale platforme som alternativer til leg og fysiske aktiviteter – men litteraturen beskriver ikke, hvilke tanker forældrene selv har omkring denne problematik, og den forholder sig ikke til, hvorvidt forældrene har et ønske om at ændre dette, ligesom den ikke belyser, hvorvidt de allerede forsøger at gøre det. Kvale beskriver følgende om kvalitative interviews af enkelttilfælde: "Kvalitativt set muliggjorde fokuseringenen på enkelttilfælde, at man nøje kunne undersøge forholdet mellem en bestemt adfærd og det kontekst og finde ud af logikken i forholdet mellem individet og situationen" (Kvale, 1997, s. 109). Netop denne tilgang er relevant at anvende med en forhåbning om at forstå forholdet mellem forældrene (individet) og deres hverdag med deres børn (situationen), der udspringer af en samfundsudvikling, der i den grad afdækkes i litteraturen. Målet med de tre interviews er at bidrage til en nuanceret forståelse for problemet og potentielt belyse nye relevante indsigter, der kan have betydning for den videre designproces. Dette afsnit vil præsentere tre forskellige familiers perspektiver på emnet. De er alle udvalgt på baggrund af deres børns alder, som er mellem 2-5 år, som den tiltænkte målgruppe. Desuden er det et kriterie, at børnene går i daginstitution, at de og således har en rytme i hverdagen, der stemmer overens med de familier, der fremhæves i den valgte forskning. Tre par, seks personer i alt, er et overskueligt antal, der muliggør at skabe fokuserede interviews med god dybde. Samtidig vil det give anledning til at sammenligne forskellige perspektiver og reflektere over, hvorledes disse hænger sammen med eksisterende viden. Kvale (1997, s. 41) fremhæver, at når man anvender denne type interview, er det med et ønske om at forstå den interviewedes daglige

livsverden, og hvordan han eller hun forholder sig til denne. Med dette udgangspunkt, bør man som interviewer forsøge at sætte sig ind i den interviewedes livsverden og centrale temaer heri. For at danne et reelt billede at vedkommendes livsverden bør intervieweren tilgå processen med åbenhed. Omend man skal tilgå interviewet med en åbenhed og bevidst naivitet (Kvale, 1997, s. 41), er det som tidligere fremhævet, vigtigt at der er et klart fokus, som kommunikeres til informanterne gennem en række centrale temaer. Således kan man sikre. at man opnår relevante indsigter i den interviewedes livsverden. Til sidst er det essentielt at skabe en positiv oplevelse for den interviewede, således han eller hun vil reflektere over sine svar og udvise åbenhed i processen (Kvale, 1997, s. 41–42). For konkretisere hvilken viden de tre interviews har til hensigt at skabe, er de tre temaer, der indgår i interviewguiden,

INTERVIEW TEMA 1:
Legens rolle og formål i familien
Først og fremmest er relevant at forstå hvilken rolle leg spiller i familien, da dette er helt grundlæggende for problemstillingen. Ved at tale med forældrene om, hvilken værdi legen har, giver det indblik i, hvorvidt problemstillingen er relevant, men også hvordan en potentiel løsning kan spille en rolle fremadrettet. Her vil interviewet fokusere på hvorvidt og hvorfor forældrene ønsker at børnene skal lege, og helt lavpraktisk hvordan hverdagen er struktureret. Det er nødvendigt at forstå, om der er sammenhæng mellem det forældrene gør, og det de ønsker at gøre. Fokus vil primært være på den type leg, hvor forældrene selv spiller en aktiv rolle.

INTERVIEW TEMA 2:
Familiemedlemmernes roller i legen
Dette tema giver mulighed for at dykke mere ned i den kontekst, der opstår, når børn og forældre leger. Det giver mulighed for at forstå, hvilken rolle forældrene selv mener, at de bør spille, når de leger med deres børn. Teori og forskning peger på, hvordan det kan være givende at lege med sine børn, og ved at opnå kendskab til hvordan forældrene selv mener, det er rigtigt, bliver det muligt at forstå, om det kan være gavnligt at motivere forældrene i denne sammenhæng. Ligeledes vil det belyse, hvor meget "opdragelse" fylder i børnefamilierne, når man som forældre leger med sine børn. Ved at tale med forældrene om denne balance, er hensigten at få indsigt i, hvor meget forældrene ønsker at leve sig ind i legen. Hvis man ser sig selv om en opdragende autoritet, kan det være udfordrende også at give slip og hengive sig til legen – derfor er dette perspektiv relevant at belyse.

INTERVIEW TEMA 3:
Teknologi som en del af legen
Det emne er yderst relevant at få belyst af forældrene selv. Teori og forskning peger på, at teknologien både kan være en stor udfordring i forbindelse med leg, ligesom det også kan være et godt redskab til at skabe mere leg. Derfor er det vigtigt at forstå, hvordan forældrenes syn på teknologien er, og hvilken rolle den spiller i børnefamiliernes liv nu. Her vil fokus være på, hvilken rolle teknologien generelt spiller i børnenes liv, men også i relation til leg.

Interviewguiden nedenfor at udarbejdet på baggrund af overstående temaer.

INTERVIEWGUIDE

Det jeg primært gerne vil vide noget om, er hvordan I leger med jeres børn i hverdagen. Jeg er interesseret i alt fra udfordringer og glæder i forbindelse med leg mellem jer og jeres børn i hverdagen. Vi taler ud fra følgende definition af leg: Leg er noget, der ikke har noget at gøre med pligter og ting, der skal ordnes. Når forældre og børn leger sammen, skaber de en lille tidsbegrænset boble, hvor hverdagens spilleregler ophæves og nye skabes.
Man siger, at "Legen er en illusion, som styres af en række regler og afhænger af, at den eller de legende udviser tillid til legen og til hinanden"

Interview tema 1: Legens formål i familien

Hvordan er jeres hverdag med børnene struktureret i grove træk?
Er det vigtigt for jer at lege sammen med jeres børn i hverdagen?
Hvilken betydning har legen?
Hvad tænker I, det betyder for børnene, når de har en god leg med jer?

Interview tema 2: Familiemedlemmernes roller i legen

Kan i nævne et par lege, som fungerer godt for jer? Hvad kendetegner dem?
Hvilke udfordringer kan der være knyttet til at lege mellem børn og forældre?
Hvilken rolle har I som forældre, når I leger med jeres børn?
Hænger jeres ønske om leg med børnene sammen med jeres hverdagsstruktur?
Føler I, at der er harmoni mellem jeres egne ønsker/behov til at lege, og jeres børns ønsker behov til at lege med jer?
Hvor meget fylder jeres forældrerolle og "opdragelse", når I leger med jeres børn?

Interview tema 3: Teknologi som en del af legen

Hvordan anvender i digitale virkemider i hverdagen?
Hvad er jeres holdning til, at jeres børn anvender forskellige typer teknologi?
Hvordan bruger børnene teknologien? (evner)
Hvad betyder teknologiens rolle for legen i jeres hverdag?

EN ÅBEN TILGANG

De tre interviews afviger fra interviewguiden i den udstrækning, det er meningsfyldt at tilpasse spørgsmål under interviewet, da interviewguiden ikke bør begrænse eller præge svarene i én bestemt retning. Interviewguiden stiller meget konkrete spørgsmål, men skal anses som et hjælpemiddel til at afdække disse temaer, hvorfor det er vigtigt at interviewer udviser nysgerrighed og åbenhed for at afvige fra interviewguiden, hvis interviewet naturligt tager en anden retning. Alligevel bygger specialet og problemfeltet på nogle centrale temaer, og da hensigten er at høre, hvordan brugerne selv opfatter disse, bør samtalen have relation til disse. Hensigten er således ikke nødvendigvis at finde svar på disse eksakte spørgsmål, da disse bygger på den forforståelse, der er etableret omkring emnet. Interviewguiden fungerer derfor som et støttende redskab til samtalen. Interviewer vil interviewe ét forældrepar af gangen. Ligeledes skal børn eller andre forstyrrelser ikke være til stede i den grad det er muligt. Interviewer medbringer overstående interviewguide udskrevet og vil forsøge at skabe trygge og positive rammer, med en uformel tone og et let og uformelt, forståeligt sprog i henhold til Kvales metodiske fremgang. De tre interviews lydoptages og transkriberes efterfølgende. De tre familier er valgt ud fra, at børnene er mellem 2-5 år gamle, ligesom alle børn i familierne går i dagsinstitution. Alle forældre enten arbejder eller studerer fuldtid. Første forældrepar består af Sofie, der arbejder fuld tid, og Jonas der studerer. De har sammen to drenge på henholdsvis 2 og 4 år. Andet forældrepar er Mia, der studerer, og Mads der arbejder fuld tid, og sammen har de en pige på 2 år og en dreng på 4 år. Sidste forældrepar består af Louise og Lasse, der begge arbejder fuld tid. Sammen har de to drenge på henholdsvis 3 og 5 år.

FEJLKILDER

Det har været en vigtig overvejelse, hvorvidt faren og moren skulle interviewes sammen eller hver for sig. Dette med tanke på, at faren og moren kan have tendens til at påvirke hinandens svar. Valget faldt på at interviewe i par, da dette kan skabe indbyrdes diskussioner og skabe et billede af dynamikken, der netop også er på spil i dagligdagen. Ligeledes kan man antage, at man som enkeltperson lettere kan idyllisere sin egen rolle, når ikke der er et øjenvidne til stede. Som forældre er man vidne til hinandens forældreroller til dagligt, og dette perspektiv er værdifuldt i denne sammenhæng. Da jeg som interviewer selv er mor, og dermed har min egen personlige holdning til de enkelte spørgsmål, har det desuden været nødvendigt at fokusere på ikke at tilkendegive mine egne holdninger til de forskellige områder – hverken direkte eller indirekte. Kvale (1997) beskriver i den sammenhæng, at man skal have en bevidst naivitet:

> ”
>
> *Den bevidste naivitet og forudsætningsløshed, der her slås til lyd for, indebærer åbenhed over for nye og uventede fænomener, i stedet for at intervieweren arbejder med på forhånd formulerede spørgsmål og færdige analysekategorier. Intervieweren bør være nysgerrig, lydhør over for det, der siges - såvel som over for det, der ikke siges - og kritisk over for sine egne forudsætninger og hypoteser under interviewet. Forudsætningsløshed indebærer således også en kritisk bevidsthed om interviewerens egne forudsætninger*
> *(Kvale, 1997, s. 44).*

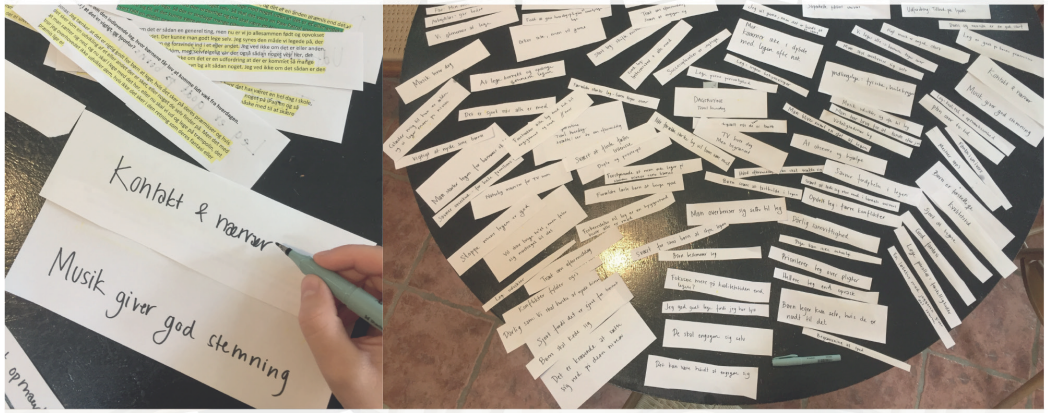
Ved at belyse emnet ud fra den indsamlede data – kombineret med eksisterende forskning og teori på området – opbygges der yderligere mere troværdige resultater til grundlag for analysen.

MENINGSKONDENSERING: AFFINITY DIAGRAM

De tre interviews har, på trods af deres fælles struktur, et meget varieret indhold. Derfor er det interessant at undersøge dataen uden blot at tage udgangspunkt i de eksisterende temaer. Dette også med henblik på at tilgå materialet med en bevidst naivitet og åbenhed (Kvale, 1997, s. 41). Jon Kolko (2010) beskriver i sin bog Exposing the Magic of Design: A Practitioner's Guide to the Methods and Theory of Synthesis hvordan det kan være en fordel at behandle indsamlede data ved at udskrive materialet. Dette skyldes, at en computer er fysisk begrænset i størrelse, hvor den digitale flade begrænser den måde, hvorpå det er muligt at behandle dokumenter på tværs (Kolko, 2015, s. 63). Derfor er alle tre interviews skrevet ud og alle udtalelser, der rummer en pointe, er klippet ud for sig selv. Helt konkret er disse tre interviews behandlet og analyseret på baggrund af Kolko's Affinity Diagram, som er en metode, der giver anledning til at finde nye forbindelser mellem indholdet i de forskellige interviews. Formålet er at bryde med de temaer, der er anvendt i interviewguiden for at skabe nye temaer, der i højere grad baserer sig på brugerens perspektiv. På den måde kan metoden bidrage til at få øje på nye sammenhænge og undgå, at det blot bliver en gentagelse af den i forvejen-etablerede forståelse af de eksisterende temaer. Metoden giver således anledning til at tilgå problemfeltet ud fra de nye perspektiver og med nye øjne. Ved at sætte det fysiske materiale sammen på ny måde kan det give anledning til at skabe en ny forståelse for indholdet. Det giver mulighed for at kombinere pointer på tværs af dokumenter og således give slip på de i forvejen-udarbejdede temaer. Således er det et værktøj, der bidrager til at genkende nye mønstre, der i højere grad tager afsæt i brugernes perspektiv. I første del af processen bliver alle udtalelser klippet ud og afkodet med et stikord eller sætning for at skabe et bedre overblik over dataene (Kolko, 2015, s. 76).

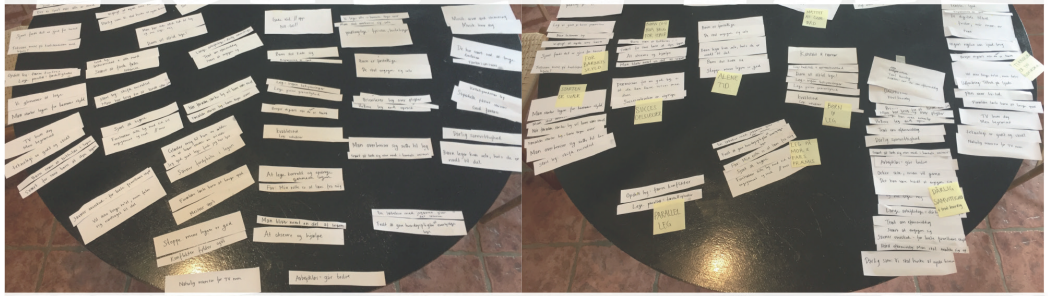
1: STIKORD BAGPÅ CITATER

2: DE ALLESAMMEN BLANDES OG FORDELS

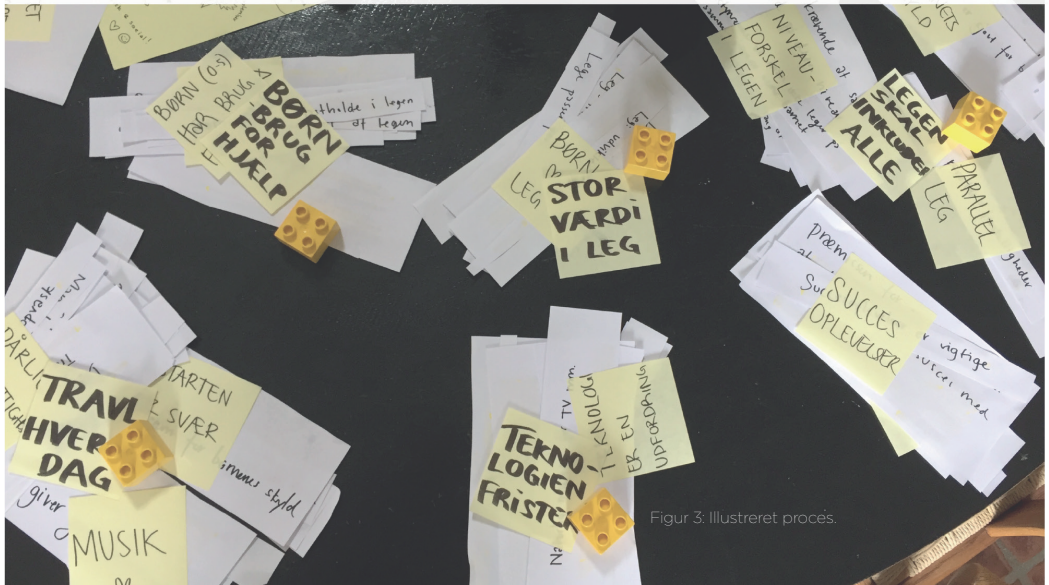


3: DER SKABES PARVISE FORBINDELSER

4: DER LAVES GRUPPERINGER M. NOTER



5: IDENTIFIKATION AF NYE TEMAER

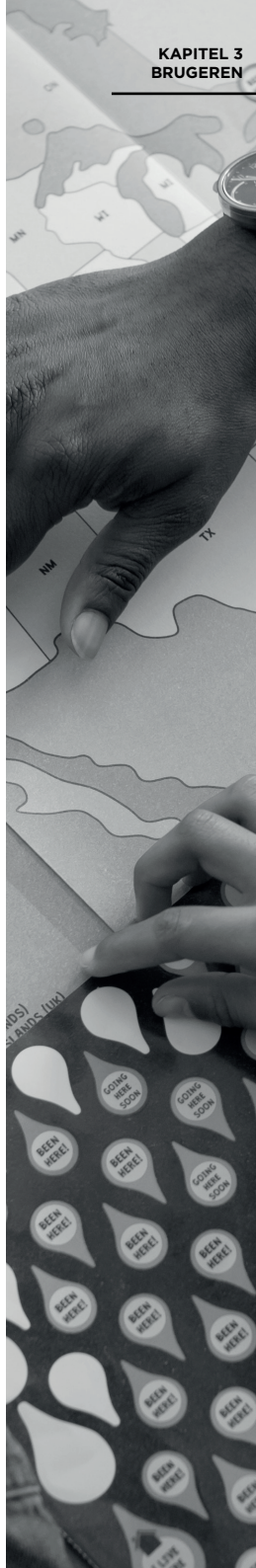


Figur 3: Illustreret proces.

Under denne proces blev alle tre interviews læst grundigt igennem, og alt den tekst, der potentielt kunne være relevant i den videre analyse, blev markeret. Processen er illustreret (figur 3) ud fra fem punkter. Alle markerede udtalelser blev klippet ud, og der blev skrevet stikord på bagsiden (1). Efterfølgende blev alle sedler blandet sammen og spredt ud på bordet (2). Herefter var målet af spotte nye sammenhænge mellem de forskellige stikord. Metoden indebærer i den sammenhæng, at man, så længe det er muligt, sætter noter sammen to og to (3). Dette er vigtigt, da man ellers kan have tendens til at gruppere det efter tidligere overbevisninger. Ved at fjerne fokus fra kategoriseringer og i stedet dykke helt ned i indholdet på hver enkel seddel, blev de nye grupperinger i højere grad et biprodukt af processen. Således opstod de nye kategorier mere naturligt. Når man har sat så mange som muligt sammen parvist, kan man begynde at skabe små grupperinger, som man kan navngive ud fra indholdets emne. Processen gentages, og til sidst bliver det muligt at samle de forskellige grupperinger i mere overordnede emner (4). Til sidst udarbejdes 2-3 sætninger til hvert emne, der beskriver emnets indhold. Man kan med fordel samle alle disse emner samt tilhørende sætninger i ét dokument for at skabe et overblik over, hvad man har opnået (Kolko, 2015, s. 77–78). Processen er illustreret nedenfor.

FORÆLDRENES PERSPEKTIVER OG NYE INDSIGTER

Det har, ved hjælp af Affinity Diagrammet, været muligt at finde nye forbindelser i de tre interviews, og derbed opnå en dybere forståelse for indholdet. Det har skabt indsigter om de fokusområder, der hidtil er belyst, ligesom de tre interviews også har bragt nye perspektiver med sig. Hensigten med dette afsnit er at præsentere den indsigt, de tre interviews har givet, og de perspektiver forældrene bidrager med. I de følgende fire afsnit præsenteres og diskuteres de perspektiver, der blev belyst i de tre interviews, og hvordan det hænger sammen med det teoretiske fundament, ligesom ny teori bliver anvendt for at opnå en dybere forståelse for nye perspektiver.



LEG ER VÆRDIFULDT

Der viser sig en bred enighed blandt de tre forældrepar om, at leg er vigtigt for deres børn og for familierelationen. Mads, der er far til en pige på 2 år og en dreng på 4 år, forklarer, at der er flere aspekter ved legen, der er vigtig:

> *Som jeg ser det er der jo flere aspekter i det. Én ting er, at det er godt at tumle lidt rundt med dem og få trænet deres motorik og så videre. Noget andet er, at der selvfølgelig er noget kontakt. De mærker måske også noget omsorg i form af leg, og det synes jeg da også er vigtigt. Jeg tror også at det på mange måder er med til at udvikle dem, og det er da alt sammen vigtigt. (bilag 2: Interview med Mia og Mads, s. 9, l. 12).*

Mia er enig i, at leg i familien er positivt, og hun forklarer, at dét at have det sjovt sammen i sig selv er værdifuld: "Jeg tror også, for mig, er det også det der med, netop som han siger – kontakt og nærvær og at have det sjovt sammen" (bilag 2: Interview med Mia og Mads, s. 9, l. 16). Forældrene mener, at der er mange forskellige ting ved legen, som er værdifuldt, og de er meget bevidste om, at den fælles oplevelse har betydning for familien.

MANGLENDE MOTIVATION

En udfordring som forældrene selv nævner gentagne gange, og som bliver nævnt i forskellige sammenhænge, er deres travle hverdag. Den travle hverdag fører til manglende overskud i fritiden, og derfor manglende overskud til familielivet og legen. Jonas, der er far til to drenge på 2 og 4 år, oplever, at der knapt nok er tid til at have kvalitetstid med børnene nogle dage: "Man har mest dårlig samvittighed de dage, man henter børnene klokken fire. Så tager man dem med hjem, laver aftensmad og så skal de i seng. Det er også de dage, hvor man selv er ekstra træt" (bilag 1: Interview med Jonas og Sofie, s. 6, l. 10). Således peger de også selv på det helt grundlæggende problem, der er årsagen til, at forældre ikke altid har overskud til at lege: Den travle hverdag. Dybest set kan man argumentere for, at problemet er mere dybdegående, og at man ideelt ville løse problemets kerne ved at omstrukturere hverdagen og give arbejdslivet mindre plads. Dette er imidlertid ikke realiteten, og tal fra Danmarks statistik peger på, at mænd og kvinder med børn gennemsnitligt arbejder mere end mænd og kvinder uden børn. I et indlæg udgivet af Danmarks Statistik belyser seniorforsker ved SFI Helle Harbo Holm, at mænd og kvinder i Danmark, der stifter familie, aktivt tager et valg om at øge arbejdstiden og dermed indtægten. Hos Danmarks statistik forklares denne udvikling ved, at mange forældre bruger flere penge efter de har fået børn (Holm, 2012). Børnerådet er en af de aktører, der arbejder på at informere og inspirere forældre til aktivt at sænke stressniveauet og bruge mere tid med deres børn, da et højt antal arbejdstimer for begge forældre kan have negative konsekvenser for børnene: "Et gennemgående træk i Børnerådets undersøgelser af familielivet er, at børnene er meget følsomme over for, når deres forældre er fortravlede. De oplever i høj grad også at være pressede, hvis deres forældre er pressede" (Børnerådet, 2012).
De tre interviewede forældrepar bekræfter hvordan en hverdag, der er præget af manglende overskud, skaber udfordringer i forbindelse med den kvalitetstid, der er i familiens hverdag. Mia, der er mor til en pige på 2 år og en dreng på 4 år, udtaler sig om den frustration, der kan være forbundet med den travle hverdag, og hvordan kvalitetstiden kan føles som en pligt og noget man bør gøre, selvom det ikke altid er det der føles naturligt.

> ”
>
> *For mig er det en samvittighedsting; okay, jeg burde også lege noget mere. Jeg leger med dem nu, fordi så har de det måske godt med det. Så føler jeg, at jeg har gjort noget. Det skal jeg gøre, fordi jeg er deres mor. Nu skal vi lege sammen. Det er min pligt. (bilag 2: Interview med Mia og Mads, s. 19, l. 8)*

Helt grundlæggende, kan man diskutere hvorvidt Mias egen opfattelse af leg stemmer overens med de forudsætninger Huizinga stiller op omkring leg, herunder at leg er en frivillig handling, som tilgås ud fra egen vilje og lyst (Huizinga, 2014, s. 36). Når Mia udelukkende vælger at træde ind i legen, fordi hun har en dårlig samvittighed og en følelse af, at det er hendes pligt og ansvar som mor, kan man kun forvente, at dette har en negativ effekt på legen og hendes engagement. Csikszentmihalyi beskriver dette som en tendens, der generelt gør det svært for os individer at nærme os flowzonen. Ikke kun når vi skal lege med vores børn:

> *Ofte er vi enten så stressede, udmattede eller ligeglade, at vi ikke rigtig kan tage os sammen til at nærme os flowzonen. I stedet springer vi over, hvor gærdet er lavest og lader underholdningsindustrien servere præfabrikerede simulanspakker i form af fx. Videofilm, internetcasino eller tv-programer [...] Det kræver energi at opnå optimale oplevelser, men desværre er det ofte sådan, at vi enten ikke vil eller ikke kan yde den nødvendige indsat (Csikszentmihalyi, 1990, s. 46).*

Csikszentmihalyi peger på, at mennesker har det bedst, når de er i flow, men når man ikke har overskud til aktivt at engagere sig, er det svært at opnå denne tilstand. Indlevende leg kan, ligesom en flowoplevelse, ikke foregives, da det kræver, at man helhjertet går ind i en aktivitet på legens egne præmisser. Forældrene er ikke motiverede for aktivt at opsøge denne tilstand sammen med deres børn gennem leg – de er mere drevet af den dårlige samvittighed og konsekvenserne for barnet, hvis de ikke gør det. Når forældre formår at skabe de rette vilkår for legen med deres børn, og de aktivt gør en indsats for at indgå i indlevende leg, vil det potentielt forbedre deres generelle livskvalitet, og de oplevelser de skaber i fælleskab (Csikszentmihalyi, 1990, s. 46). Derfor handler udfordringen i høj grad om at skabe motivation til at starte legen. De typer lege, som Mia leger med sine børn, vækker på nuværende tidspunkt ikke en naturlig interesse hos Mia. Et vigtigt perspektiv som netop viser, at designet bør fokusere på, hvordan legen også kan motivere og skabe interessere hos forældrene.

Dette perspektiv deles også af flere af forældrene, der blev interviewet, som er frustreret over, at de ind i mellem skal overtale sig selv til at engagere sig i legen. Omend de interviewede virker frustrerede over dette og deres manglende overskud, understreger de, at de alligevel prioriterer legen i hverdagen, så vidt det er muligt. Ofte nyder forældrene også at lege med deres børn, når først de kommer i gang. Mads forklarer, hvordan han især må overtale sig selv ovenpå en lang arbejdsdag, og han trækker en tydelig forbindelse mellem den stressede hverdag og det lave energiniveau:

> *Det er vel sådan lidt en blanding på det tidspunkt af, at jeg egentlig ikke orker men, samtidig så vil jeg jo gerne. Jeg vil jo gerne, det er jo ikke derfor. Der skal man lige sparke sig selv i gang. (Bilag 2: Interview med Mia og Mads, s. 16, l. 16)*

De tre interviews har bidraget til en mere nuanceret forståelse af, hvordan forældrene håndterer denne udfordring, og hvordan de aktiverer sig selv. Flere af forældrene bliver motiveret af den dårlige samvittighed, men også tanken om at noget positivt, underholdende tid med deres børn er i vente. Lasse forklarer, at det hjælper ham at fokusere på det positive: "Så tænker jeg lige, at det bliver nok også hyggeligt, og de bliver nok også glade"(bilag 3: Interview med Louise og Lasse, s. 27, l. 22). Der er enighed om, at det mest udfordrende er at sætte gang i legen, da det er den handling, der er mest krævende. Mia uddyber:

”

Ja, lige til at starte med, skal man lige sige, nå, så gør vi det. Man skal lige ind i det der mindset, hvis man laver noget andet. Hvis man går fra opvasken til en leg. Det er sådan et stort skift, hvor man lige skal sige til sig selv; nu skal vi have det sjovt. Nu skal jeg prøve lige og komme ind i det. (bilag 2: Interview med Mia og Mads, s. 19, l. 1).

Mia forklarer her, at det kan være svært at indstille sig på at have det sjovt. At gå fra at udføre en huslig pligt til at more sig og være fjollet. Hun peger på sindsstemningen, som kendetegner leg, og netop det aspekt som Sutton-Smith beskriver, der er kendetegnet for alle typer leg – nemlig the rethoric of play as frivolous (Sutton-Smith, 1997, s. 10–12). Da det fjollede og useriøse kendetyper enhver leg, er det således ikke muligt at forblive i en mere alvorlig tilstand og samtidig indgå aktivt i en leg. I den sammenhæng er det interessant, at to af familierne ofte bruger musik til at skifte stemningen og komme ind i et mere legende univers. Mads nævner, at de bruger musikken til at øge energiniveauet, og da han bliver spurgt ind til, hvordan han sætter gang i legen, er det også musikken der er i centrum: "Jamen, som regel ved at sætte noget musik på. Det synes jeg er en god måde lige og pumpe energien lidt op med det rigtige musik og skabe lidt stemning omkring det. Det kan jeg godt lide " (bilag 2: Interview med Mia og Mads, s. 19, l. 20). Derfor kunne det være interessant at undersøge, hvordan musik kan bidrage til den endelige løsning. Når Mads forklarer, at musikken pumper energien op, peger han på, at musikken berører sindsstemningen. Mads er ikke den eneste der bruger musikken i disse sammenhænge. Sofie, der er mor til de to drenge på 2 og 4 år, forklarer at de også bruger musik når stemningen skal løftes:

”

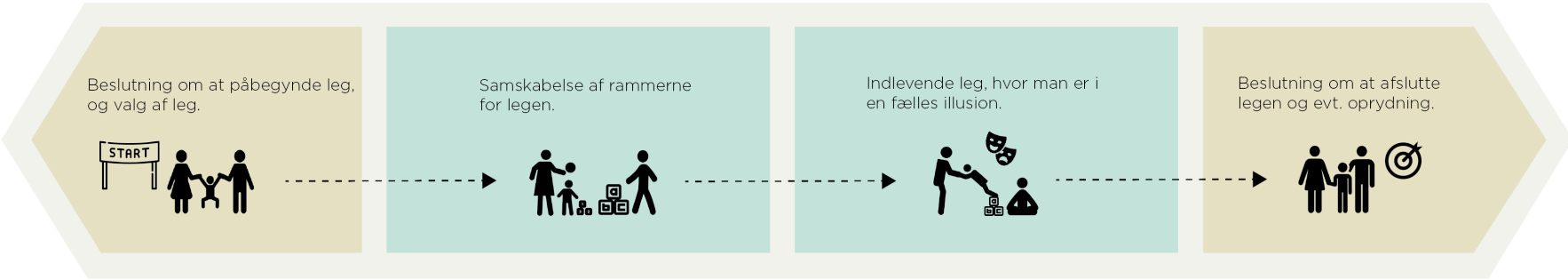
Noget andet de begge elsker, det er sådan noget som bare at danse. Lige så snart der kommer musik på, så bliver de begge to sådan helt vilde. Så det gør vi faktisk hver morgen. Også hvis det er ulvetimen – hvis vi så sætter musik på, elsker de bare at danse (bilag 1: Interview med Jonas og Sofie, s. 4, l. 6)

Når forældrene oplever, at det bliver lettere at løfte stemningen ved hjælp af musik, er det interessant at forstå, hvorfor elementer som musik kan have denne betydning. Derfor er det interessant at se nærmere på musik og lignende stimuli, der passer ind i den digitale kontekst. I artiklen Music's “design features”: Musical motivation, musical pulse, and musical pitch (John Bispham 2009) undersøges musikkens egenskaber i en designsammenhæng. Han taler om musikkens rolle i interaktioner og fremhæver, at musikken er et effektivt redskab til at skabe en fælles puls blandt deltagere og skabe en ramme omkring begivenheden: "In contrast to other interactive frameworks operational in, for example, linguistic interaction, musical pulse and musical pitch allow individuals to share a more or less common and synchronised framework and allow group

affective interaction" (Bispham, 2009, s. 51). Musikken kan altså være interessant at inddrage i designprocessen, da den skaber et fælles udgangspunkt, en fælles rytme, som skaber ramme om interaktionen. Artiklen beskriver, at det skaber et fælles ståsted, der kan forene forskellige perspektiver "An evolutionary perspective on music as well as being of interest in and of itself has the additional value that it provides a common ground for pultiple perspectives". Artiklen peger desuden på, at musikken er en helt central nøgle til at påvirke os mennesker, da det er en hel fundamental del af det at være mennesker: "In short there is an increasing convergence upon the notion that music and musicality are key features of who we — Homo sapiens — are both biologically and culturally" (Bispham, 2009, s. 42). For fortsat at bevare den fænomenologiske tilgang til designprocessen må man, med afsæt i denne fundamentale forståelse for musikken, inddrage musikken aktivt i designprocessen med en eksperimenterende tilgang, der tager udgangspunkt i brugernes oplevelser. Ligesom brugernes livsverden og syn på konteksten er bærende for projektet, bør deres forståelse og opfattelse af musikkens potentielle rolle spille en afgørende rolle, hvis det skal integreres i designet.

Musik er imidlertid ikke den eneste måde, hvorpå man kan påvirke sanserne med udgangspunkt i designet. I bogen Synesthetic Design: Handbook for a Multi-Sensory Approach, har Michael Haverkamp, der er forsker i musik og synæstetik, beskrevet hvordan man i designprocessen kan drage fordel af at inddrage forskellige sensoriske virkemidler i udviklingen af et produkt. Synæstetisk design handler netop om at anvende sensoriske virkemidler til at skabe produkter, der skaber bedre oplevelser: "It is the aim of synthetic design to coordinate all sensations stimulated by an object in a manner that results in a pleasant, harmonious overall appearance while coinciding with the particular function(s) desired" (Haverkamp, 2013, s. 14). Når det lykkes, kan det altså skabe en harmoni mellem brugeren, konteksten og løsningen – og således bidrage til at forbinde produktet og teknologien med oplevelsen, som der er målet i embodied computing. Det er altså et fokus, der hænger godt sammen med den overordnede tilgang, hvor designet ikke er begrænset til en skærm, men har til formål at forene teknologien med konteksten. "An optimal design must - in supplementing the basic function - transmit

a feeling of well-being and a high standard of living. This occurs through all sensory modalities participating in the utilazation of the given product" (Haverkamp, 2013, s. 28). Ved at påvirke sanserne gennem designet, kan det bidrage til gode oplevelser. Haverkamp understreger desuden, at sanserne kan være med til at kommunikere den information, der medieres gennem designløsningen. Således kan de sensoriske designegenskaber ikke kun forbedre oplevelsen men også understøtte kommunikationen og dermed løsningens medierende rolle (Haverkamp, 2013, s. 17). Ligesom Bispham peger specifikt på oplevelsen af musik som en helt grundlæggende del af dét at være menneske (Bispham, 2009, s. 42), så taler Haverkamp også om eksternt stimuli af sanserne som et helt grundlæggende fænomen hos mennesket. Derfor er det yderst relevant at forholde sig til, når man udvikler oplevelsesprodukter (Haverkamp, 2013, s. 399). Forståelsen af, at forældrene har svært ved at engagere sig i børnenes leg, har ændret sig. Nu er det blevet synligt, at den største udfordring er at starte legen. Det er svært for forældrene at motivere sig selv, især når de kommer hjem fra arbejde og er trætte og mangler overskud. Når først legen er kommet i gang, oplever forældrene i mindre grad, at de føler sig trætte og uoplagte. Dette nye fokus på, at forældrene mangler motivation og har svært ved at trække sig selv op, har ikke været synligt i den tidligere teori og forskning, som jeg er bekendt med på dette område. Derfor er bevidstheden om denne hindring et nyt og vigtigt fokuspunkt i arbejdet med at gøre legen i familien mere attraktiv og motivere til mere leg. Denne indsigt er yderst relevant for en videre designproces. Der bør være et markant større fokus på at sætte legen i gang i forhold til de resterende faser i legen. Desuden kan et design, der inddrager sanserne, være en central nøgle i ønsket om at motivere brugerne. Under interviewet blev der, i samarbejde med det første forældrepar, udarbejdet en visualisering af legens faser. Alle tre forældrepar var enige om, at legen kunne inddeles i fire faser; at sætte legen i gang, at forberede legen, at skabe et fiktivt univers, og til sidst at afslutte legen. Den første fase var den, der var sværest for forældrene at overkomme – og som netop fokus er på i dette afsnit. Se figur 4 nedenfor. Modellen er udarbejdet på baggrund af første interview, hvor forældreparret var med til at beskrive legens faser (bilag 2: Interview med Mia og Mads, s. 18-21).



Figur 4: Zimmer, 2018 (original)

TEKNOLOGIEN RUMMER ET UBRUGT POTENTIALE

Forældrene i de tre familier fortæller, at alle deres børn anvender digitale tilbud i større eller mindre omfang. Forældrene har selv hjulpet børnene med at lære teknologien at kende, men børnene lærer hurtigt. Lasse fortæller, at de selv lærte storebror at bruge iPad 'en, mens lillebror selv opfangede det meste fra storebror:

> *Vi lærte Asger meget af det. I starten var det sådan: "du skal trygge med dine fingre, du behøver ikke trykke hårdt". Helt fra ingenting at vide, og vise hvordan man åbner et spil og lukker det igen. Men Hugo har vi ikke lært noget, han har set hvordan Asger har gjort det og så lært det sådan. (bilag 3: Interview med Louise og Lasse, s. 29, l. 7).*

Alle tre familier bruger imidlertid primært tv'et, eller lader børnene se tv på ipad'en. Lasse forklarer, at de hjemme hos dem bruger tv'et hver dag, omend de prøver at begrænse det: "Vi har jo vores fjernsyn. Det bliver næsten brugt hver dag. Men vi prøver at holde det på, at det ikke er alt for meget ad gangen. I dag har de set et kvarters tid" (bilag 3: Interview med Louise og Lasse, s. 28, l. 21). Således er det primært den passive aktivitet, hvor børnene iagttager et univers uden selv at deltage, der fylder i hverdagen. De tre interviewede forældrepar har et ønske om at begrænse børnenes mediebrug på forskellige måder, netop fordi det er en passiv og ikke social aktivitet. Alle familier nævner, at teknologien alligevel ofte frister, når børn og voksne er trætte efter en lang dag på arbejde og i institution. Så kan medierne bruges som et lille frirum, hvor børnene nyder at sidde for sig selv og forældrene kan ordne de huslige pligter. Jonas, der er far til to drenge på henholdsvis 2 og 4 år, udtaler: "Vi kan da mærke på os selv, at de dage hvor vi har været en hel dag afsted, så er vi også mere tilbøjelige til, at så sætter vi noget på ipad'en, og så laver vi aftensmad imens" (bilag 1: Interview med Jonas og Sofie, s. 5, l. 10). Fristelsen kan være en udfordring, men det kan også gå ind og påvirke børnenes fantasi og dermed den måde, de leger på. Jonas beskriver, hvordan de mange digitale tilbud påvirker børnenes evne til at lege fantasifuldt:

> *Man kan jo ikke fornægte, at de skal følge med tiden, og det er en anden præmis, end den vi havde. De kan nærmest ikke lege med noget uden at det er et eller andet i forvejen. Altså de kan ikke finde på noget selv. Så skal det være en Paw Patrol som er en Paw Patrol, for at de kan lege med den ordentligt, og det skal være en Ninjago lego, for at de kan lege, at det er en Ninjago lego. Så der er sindsygt mange tilbud, så de skal slet ikke selv bruge fantasien til at tænke sig til, at det kunne være et eller andet. Jeg ved ikke, om det er et problem, men det er i hvert fald en anden præmis nu (bilag 1: Interview med Jonas og Sofie, s. 5, l. 1).*

Det er netop denne udvikling Hakkarainen m. fl. peger på, fordi mange digitale løsninger ikke stimulerer børnenes fantasi, men blot serverer præfabrikerede universer, som børnene bliver fortrolige med, og som de støtter sig til i legen (Hakkarainen m. fl., 2013, s. 214). Det er derfor vigtigt, at en digital løsning ikke kun skaber sociale og underholdende oplevelser, men også oplevelser der stimulerer og udvikler fantasien. Dette stemmer overens med det fælles fokus på open-ended løsninger, der præsenteres i litteraturreviewet, hvor blandt andet Johnson & Christie (2009, s. 288) understreger vigtigheden af, at et digitalt lag skal skabe muligheder og rammer, der giver brugerne anledning til at reflektere og aktivt engagere sig i åben problemløsning. Det betyder altså, at ligesom teknologien kan være begrænsende for brugerens kreativitet, kan den omvendt også stimulere og have positiv indflydelse på brugerens kreativitet og evne til at reflektere og problemløse.

Da Jonas og Sofie bliver spurgt til, hvad der er den største udfordring i forhold til at lege med deres børn, taler Jonas også om, at teknologien tager meget tid, som måske ville gå på at lege, hvis ikke de digitale tilbud var der:

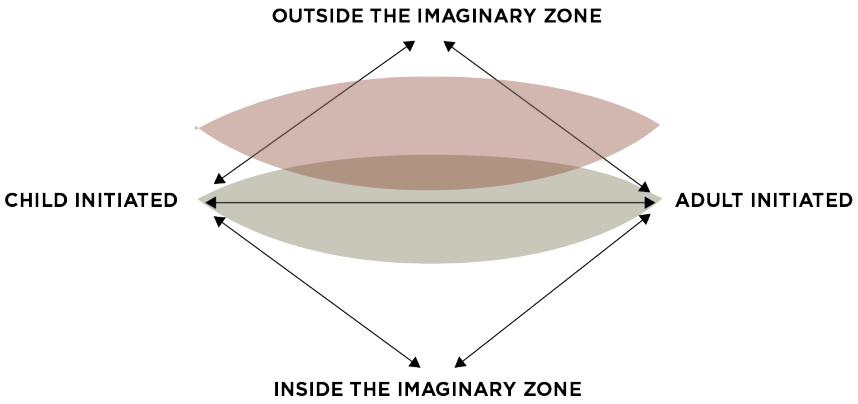
> *Jeg ved ikke, om det er sådan en generel ting, men nu er vi jo allesammen født og opvokset mere eller mindre på landet. Der kunne man godt lege selv. Jeg synes den måde vi legede på, der kunne man godt gå ud i haven og forsvinde ind i et eller andet. (...) Jeg ved ikke, om det er en udfordring, at der er kommet så mange tilbud med iPads, telefoner og børnefjernsyn og alt sådan noget. Jeg tror sådan set, det er den største udfordring. At det er så lidt fysisk (bilag 1: Interview med Jonas og Sofie, s. 4, l. 14).*

Der er ingen tvivl om, at teknologien i høj grad bliver opfattet som en udfordring og samtidig som en fristelse, som forældrene mener, de til en eller anden grad bør modstå. Det får derfor et meget negativt fokus – om end en stor rolle i hverdagen. Netop derfor er det interessant at vende det om, og i højere grad fokusere på den tiltrækningskræft teknologien har for hele familien, og ikke mindst de muligheder det rummer. Louise forklarer, at der hos deres drenge på 3 og 5 år er en naturlig interesse for de digitale tilbud: " Ja, de har en helt naturlig interesse, så det er ikke noget vi føler, vi skal opmuntre til" (Bilag 3: Interview med Louise og Lasse, s. 29, l. 22). Det peger på, at der er potentiale for at udvikle en digital løsning, der samler familien og fanger interesse. En digital løsning der får en positiv rolle, og som ikke giver anledning til dårlig samvittighed. Her er forudsætningen blot, at man udskifter de parametre, der hæmmer legen og sociale aktiviteter med nye løsninger, der fordrer til mere social interaktion og stimulerer kreativiteten og fantasien gennem et open-ended design. I den sammenhæng bliver det muligt at udvikle en digital løsning, der imødekommer de forudsætninger Huizinga opstiller omkring leg (2014, s. 36), når teknologien, såvel som den samlede løsning, skal udvikles. Overordnet kan man på baggrund af dette afsnit konkludere, at teknologien rummer et spændende potentiale for at ændre legens betydning, men i høj grad også bidrager med alternativer til de digitale mediers nuværende betydning og måden hvorpå de anvendes i hjemmet. Der er en stor velvillighed hos børn og voksne, når det kommer til at anvende digitale løsninger, ligesom der er nogle tydelige parametre i de nuværende digitale tilbud, forældrene opfatter som udfordrende: Teknologien bør lægge op til mere fysisk interaktion, hvor alle kan være med, og samtidig bør det være mere fleksibelt, så der er plads til kreativitet og fantasifuld leg. Helt grundlæggende bliver det bekræftet i de tre interviews, at det er yderst relevant at skabe et socialt, digitalt oplevelsesdesign, der henvender sig til hele familie, som vækker nysgerrighed og skaber legende interaktioner mellem forældre og børn.

BØRNENE HAR BRUG FOR FORÆLDRENES STØTTE

Forældrene oplever ofte, at de er nødsaget til at assistere i børnenes leg, og derfor har de svært ved selv at leve sig ind i legen og tage del af det legende univers. Det bliver i den sammenhæng nævnt, at dette især gør sig gældende pga. børnenes unge alder (2-5 år). Først og fremmest oplever nogle af forældrene, at det er svært at fastholde børnene i legen. Louise forklarer, at de sjældent afbryder en leg, fordi børnene hurtigt er videre til næste leg: "Jeg synes aldrig, det er så fedt, når det er på vores initiativ, at legen slutter. Generelt er vores børn svære at fastholde i legen. Det siger de også i børnehaven. Så det plejer ikke at være et problem" (bilag 3: Interview med Louise og Lasse, s. 28, l. 14). Louise oplever desuden, at der ofte opstår konflikter, når de forsøger at lege allesammen, og at hun derfor træder ud af legen for at løse konflikterne:

> ”
>
> *Tit starter en leg med formålet om, at vi allesammen skal lege. Det kan være vi har fundet nogle briotogbaner frem eller et eller andet. Men så er der bare konflikt og konfliktog konflikt, så man bliver sådan en der skal mægle. (bilag 3: Interview med Louise og Lasse, s. 26, l. 14).*



Figur 5: Fleer, 2015 s. 1812. (fortolket)

Her er der en forskel mellem familier med et enkelt barn og familier med flere børn, som nødvendigvis vil have stor betydning for konteksten. Oplevelsesdesignet henvender sig til alle størrelser familier, og det bør derfor også forholde sig til dette perspektiv. Perspektivet blev også belyst i litteraturreviewet, hvor Hakkarainen m.fl. beskriver forældrenes rolle i legen. Her bliver det pointeret, at det mest hensigtsmæssige er, når voksnes primære rolle at opretholde legen – både gennem engagement men også som støtte (Hakkarainen m.fl., 2013, s. 218). Det er i den sammenhæng vigtigt også at inkludere det perspektiv forældrene repræsenterer i de tre interviews, som handler om, at forældrene rolle som støtte kan være ødelæggende for deres engagement, hvis den fylder for meget. Det bliver tidligere argumenteret for, at legen har bedst af, at forældre finder en balance mellem deres forældreskab og dét at træde ind i legen. Når forældrene har for travlt med at strukturere og støtte legen, bliver det svært også at engagere sig i den imaginære leg. Derfor ender de i den røde zone i stedet for i den grønne, hvor der er de bedste vilkår for leg. I en interagerende legesituation mellem børn og voksne vil det også være forstyrrende for børnenes leg, hvis forældrene ikke formår at engagere sig, da børnenes indlevelse også afhænger af de voksnes engagement. (se figur 5).

Det er ikke kun i Lasse og Louise familie, at de oplever dette som en udfordring. Hos Mads og Mia vælger de ofte af dele legen op, selvom de leger med det samme. På den måde leger børnene mere parallelt med færre udfordringer. Mia forklarer, at det giver børnene mulighed for at lege på hver deres måde:

> ”
>
> *Ja, og det her med at dele legen op, det synes jeg faktisk, at jeg har gjort en del. Fordi de er forskellige, så jeg har faktisk tit leget med dem parallelt. Hvor jeg leger noget med Sebastian, og leger med det samme med Ellie, fordi de vil lave lidt forskellige ting , og fordi de leger på forskellige måder. Så det kan godt ske ret tit, det her med at vi leger forskelligt. (bilag 2: Interview med Mia og Mads, s. 21, l. 4).*

Det kan være interessant at undersøge muligheden for at udvikle et digitalt oplevelsesdesign, der strukturerer legen på en måde, der ikke lægger op til konflikter. Desuden bliver det også her vigtigt at skabe et intuitivt design, der ikke forstyrrer legen, fordi løsningen er svært at anvende. Ved at udvikle en løsning der er let at tilgå, og så vidt muligt giver alle familiemedlemmer samme betingelser for at tilgå legen, skabes der en frihed – og dermed mulighed for at leve sig ind i legen uden forstyrrelser.

SAMARBEJDE SKABER FLEKSIBILITET I LEGEN

Det bliver nævnt flere gange, at det kan være udfordrende at finde en fællesnævner, når der bliver leget på tværs af alder og interesse. Lasse, som er far til to drenge på henholdsvis 3 og 5 år, nævner, at han lettere bliver opslugt af børnenes leg, når det er noget, han også aktivt kan være med i:

> *Jeg tror, det skal være noget, hvor man kan være med ligesom de er med. For mig er det noget, hvor vi bygger huler eller sådan noget udenfor. Så lever jeg med mig i det ligesom de gør. Så laver vi det sammen. Jeg har fokus på, at de skal prøve nogle ting, der er lidt svære. Så øver vi os. (bilag 3: Interview med Louise og Lasse, s. 27, l. 9).*

Så når det lykkes hele familien at blive opslugt af legen, er det gerne fordi legen rummer alle. I den sammenhæng er det interessant at belyse, hvad det vil sige, hvornår og hvordan en leg kan rumme alle. Jonas forklarer, at han personligt har svært ved at blive optaget af den barnlige leg, fordi han synes det bliver kedeligt, derfor forsøger han at invitere:

> *Det er kedeligt, eller hvad man skal sige. Og jeg kommer hurtigt til at kede mig i den der barnlige leg. Jeg synes, at jeg får meget mere ud af at være sammen med dem f. eks at tage en af dem og involvere hinanden fuldstændig i at tage ned og handle og så gøre det til et eventyr, eller en lille leg eller mission, ikke? (bilag 1: Interview med Jonas og Sofie, s. 2, l. 21).*

Forældrene har lettere ved at fordybe sig i den type leg, hvor de inddrager børnene i hverdagspligter eller deres egne interesser, og hvor de skaber en leg inden for disse rammer. De har svært ved at fordybe sig i barnets leg på barnets præmisser. Derfor kan det i den situation, der designes til, hvor forældre og børn frivilligt vælger at skabe leg i hjemmet, være udfordrende, når man gerne vil imødekomme alles interesser. Mia beskriver det således: "Det kan godt være lidt svært at finde den der mellemgrund med noget han gider og noget jeg gider. Hvor vi kan enes om, at det er spændende" (bilag 2: Interview med Mia og Mads, s. 12, l. 5).

Når Csikszentmihalyi beskæftiger sig med flowoplevelser, fokuserer han i høj grad på, at man som menneske kan få disse ved at beskæftige sig med noget, man har interesse for, men også noget som som er tilpas udfordrende i forhold til ens evner:

> *Flow har det med at opstå, når aktiviteten eller opgaven kræver alt hvad vi har. Optimale oplevelser handler ofte om at finde afvejet balance mellem, på den ene side, en persons forudsætninger og, på den anden side, de tilstedeværende muligheder for at handle (Csikszentmihalyi, 2005, s. 43).*

Således vil det være lettere for voksne at tilgå legen med engagement, hvis de også har interesse for legen, eller dele af legen, ligesom det er givende hvis både børn og vokse kan indgå i legen fra et perspektiv, hvor deres kompetencer udfordres i overensstemmelse med deres evner. Da børn og voksne som udgangspunkt ikke har de samme evner, er det netop her forklaringen findes på, at mange voksne keder sig i lege, der opstår på børns præmisser. Det er ofte ikke forældrenes interesseområde, ligesom de ikke bliver udfordret tilstrækkeligt gennem legen. Det viste sig i interviewet, at især én familie alligevel havde succes med at inkludere alle i samme leg. Når Louise og hendes to børn ind i mellem leger med perler, handler det nemlig om samarbejde. Det giver dem mulighed for, at skabe et fælles mål, hvor de hver især påtager sig forskellige roller, der passer til den enkeltes niveau:

> *Men der hjalp vi hinanden på kryds og tværs og en fandt farver og den anden puttede dem på. Hugo lavede ikke så meget, han er stadig lidt for lille til det. Han blev ved med at begrave hans hånd i det, og så sad de fast. (bilag 3: Interview med Louise og Lasse, s. 27, l. 5).*

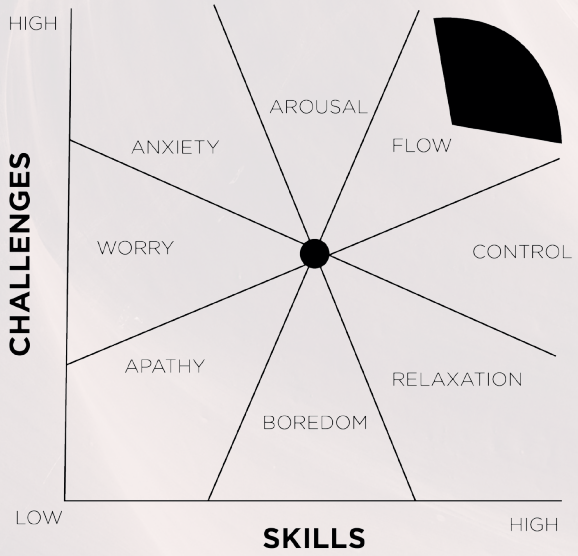
Selvom den mindste dreng ikke aktivt deltog i at lave perler, fandt han noget, han kunne gøre. Dette er et godt eksempel på, at familien leger samme leg, deler samme mål, men har hver deres rolle, der matcher den enkeltes niveau og evne. Legen bliver opdelt uden at blive parallel. Det fælles mål er også, i følge Huizinga, kendetegnende for legen, der kan være med til at skabe et fælles spændingsfelt. Huizinga beskriver, at man som legende ofte drages af at opløse en spænding, ved at et eller andet skal lykkes, og ofte stilles de legendes færdigheder på prøve (Huizinga, 2014, s. 19). Denne betragtning er interessant, da de i dette tilfælde netop bevarer det fælles mål, men tilgår det fra forskellige vinkler.

Det interessante ved at inddrage samarbejde som et centralt aspekt for legen er, at alle individer får mulighed for deltage fra forskellige perspektiver og dermed at tilpasse deres individuelle rolle med deres egne færdigheder og styrker. Familien har samme succesfulde oplevelse af at dele et fælles mål, når de i fællesskab bygger huler, hvor hele familien også er inddraget og hjælper til med hver sin ting:

> *Så snakker vi om hvad vi skal bruge, og vi involverer dem i det. Vi siger jo ikke bare, at "nu skal I stå herovre, og så bygger vi lige hulen" De plejer at være med til det og hjælpe med at løfte tingene, vi skal bruge. Så der er legen allerede begyndt der, fordi det bliver en del af det, at gøre klar til det. (bilag 3: Interview med Louise og Lasse, s. 28, l. 4).*

Måden hvorpå familien formår at inkludere hinanden og se hinanden, er et godt eksempel på, at det godt kan lade sig gøre at forene børn og forældre i én fælles leg, hvor alle bliver udfordret og har mulighed for at indleve sig i legen ved at

The quality of experiece as a function of the relationship between challenges and skills. Optimal experience, or flow, occurs when both variables are high.



Figur 6: Csikszentmihalyi 2007, s. 44 (gengivet)

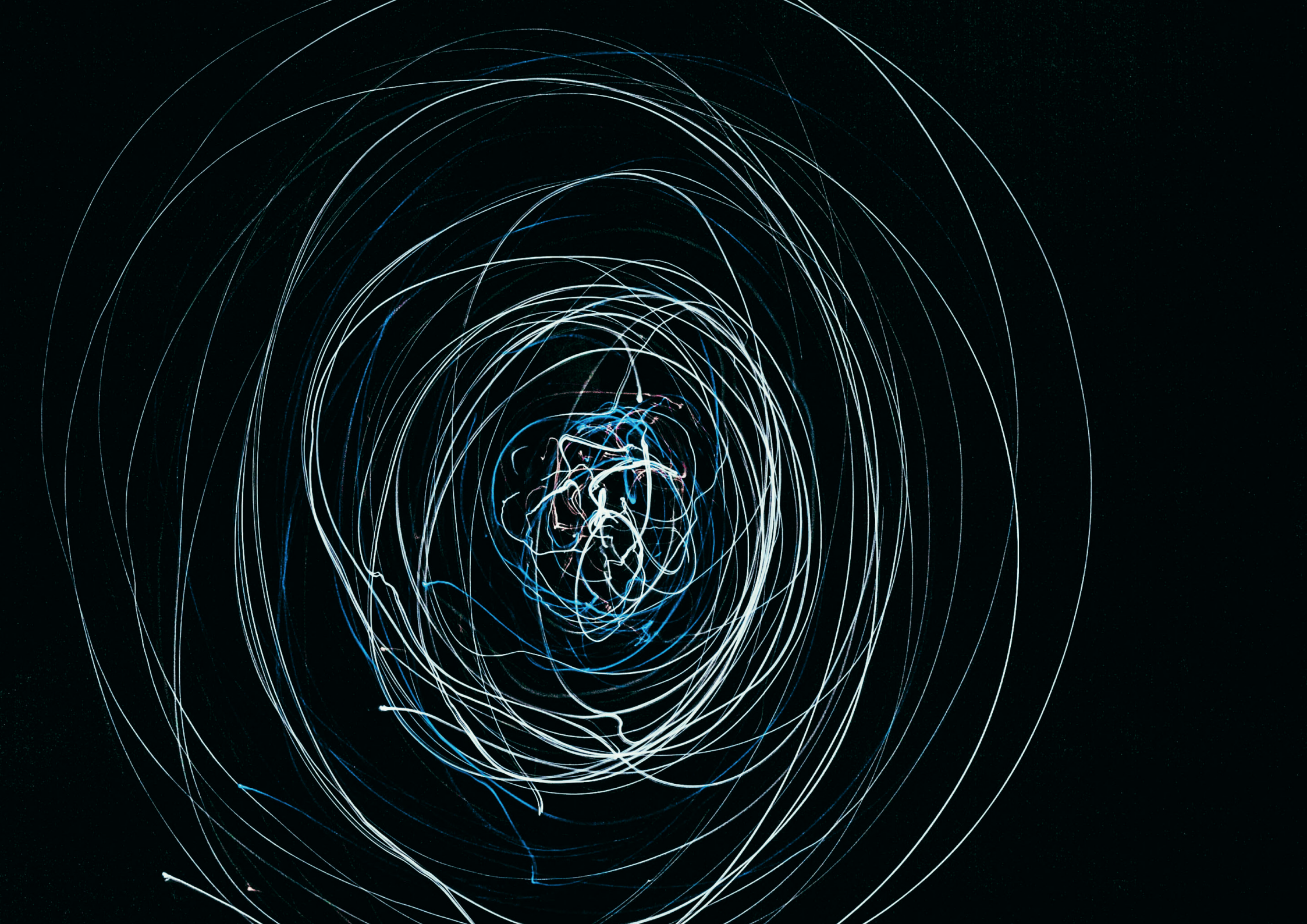
samarbejde om et fælles mål. Csikszentmihalyi har udviklet en figur, der viser hvor flowzonen ligger i forhold til udfordringer og evner. Det er, når de to er i balance, man får en såkaldt flowoplevelse. Når udfordringen er lidt for svær, bliver man frustreret og kan føle sig lettere stresset og opstemt. Hvis den er meget svært, bliver man bekymret og i sidste ende uinteresseret. Når udfordringen er lidt for let, føler man et overskud og en kontrol, der ikke kræver ens fulde opmærksom, og når det er meget let bliver man afslappet og kan netop have følelsen af at kede sig. Den følelse, som forældrene beskriver de har, når de skal lave de aktiviteter, der optager deres børn.

De oplevelser som Lasse og Louise beskriver i deres familie, hvor alle familiemedlemmer inkluderes i legen, når de samarbejder om et fælles mål, er interessante. Her lykkes det nemlig familien at finde en leg, der forener de forskellige niveauer, og hvor alle derfor kan være i en tilstand af flow og samtidig lege samme leg. De konkrete lege de leger, bærer ikke præg af at være meget fantasifulde, men nærmere meget praktiske lege (bilag 3: Interview med Louise og Lasse, s. 28, l. 4). Huizinga beskriver, at legen er en illusion (Huizinga, 2014, s. 20). I den sammenhæng er det interessant at undersøge, hvorvidt hulebyggeri og perler skaber nogen illusion. Hvis ikke der er nogen illusion, er det i følge Huizinga ikke leg. Det er noget, man kan vurdere med afsæt i den konkrete situation, og det ikke kan generaliseres. Det afhænger af individets personlige perspektiv og oplevelse og altså deltagernes indre forståelse af aktiviteten. Det er en mulighed, at de bliver så opslugt af det mål, de har sat sig, og at illusionen består i, at hulen ændrer status og føles mere vigtig i det øjeblik. Måske opfattes hulen ikke som en hule men som et hus eller et slot. Den idé legen bygger på, og som motiverer deltagerne til at fortsætte, er en illusion, og det er kun de legende selv, der ved om denne illusion er til stede i aktiviteten, der i så fald er en leg.
Uanset om eksemplerne kan karakteriseres som leg eller ej, adskiller opbygningen af disse aktiviteter sig fra de øvrige lege der bliver beskrevet, fordi det er tydeligt, at samarbejdet skaber nogle andre vilkår for, at alle kan være med. Dette aspekt indgår ikke i eksisterende forskning og teori på området, og det er en ny indsigt, som skaber nogle andre forudsætninger for at designe en løsning til problemstillingen. Dette bør indgå som en vigtig overvejelse i designprocessen, og det kan med fordel være med til at præge løsningens opbygning, således legen potentielt kan imødekomme alle deltageres individuelle evner og interesser – samtidig med at der er et fælles internt mål, som forløses i fællesskab.

DELKONKLUSION 2

De tre familier værdsætter leg i familien, og har en forståelse af, at disse legesituationer er vigtige. De føler også selv, de lever op til deres egne forventninger om, hvor meget de skal lege med sine børn. Forståelsen var før, at forældrene generelt var plaget af manglende overskud i legen med deres børn. De havde svært ved at lege og bruge tid med deres børn, fordi de følte aktiviteten krævede for meget af dem. Udfordringen har imidlertid vist sig at være anderledes end forventet, og de tre interviews har skabt en ny forståelse af problemet. På grund af en travl hverdag, mangler forældrene rigtigt nok overskud, men den svære del er i højere grad at trække sig selv op til legen. Forældrene er ganske enkelt ikke motiverede til at starte lege med deres børn, og de påbegynder legen, fordi de føler, det er deres pligt som forældre, eller udelukkende fordi det er godt for børnene. De gør det ikke ud af egen lyst. Når først legen er i gang, oplever forældrene ofte, at det bliver lettere og sjovere at lege, og de føler sig i mindre grad trætte og uoplagte. Nogle bruger musik til at ændre sindsstemning og komme i gang. Teorien peger på, at musik kan have helt grundlæggende indflydelse på mennesker, og derfor kan det være et effektivt redskab til at påvirke en kontekst. Musikken kan desuden være med til at skabe en fælles rytme og ståsted i oplevelsen. Teorien peger ligeledes på, at det kan styrke individernes oplevelse, hvis man i designprocessen er åben for at designe til flere sanser. Dette kan også styrke et designs kommunikative evner. Teknologien bliver af alle familier opfattet som en udfordring, der frister, når overskuddet er i bund. Det har en stor tiltrækningskræft, men skaber passive og asociale situationer. Ved at udskifte de parametre, der hæmmer legen og de sociale interaktioner med embodied computing, der fordrer open-ended reaktioner, kan man udnytte teknologien tiltrækningskraft – og den begejstring brugerne har. Således kan både leg og teknologi få en ny rolle, der bidrager til flowoplevelser og god samvittighed. Forældrene har svært ved at leve sig ind i legen, fordi de bruger meget energi på at støtte børnene og fastholde dem i legen. Derfor vil det være en fordel, hvis løsningen påtager sig denne rolle, således forældrene er frie til at engagere sig i legen og den fælles illusion, der skabes mellem børn og voksne. Et andet nyt perspektiv, der blev synligt gennem de tre interviews, er muligheden for at skabe fælles flowoplevelser i familiens leg. Dette ved at bygge legen på samarbejde. Når legen har et fælles mål, som alle individer kan tilgå ud fra individuelle interesser og evner, bliver det muligt for alle at nærme sig flowzonen. Det betyder, at en leg der fordrer samarbejde og forholder sig den enkelte, potentielt kan skabe leg og flowoplevelser for hele familien.

KAPITEL 4
ET SAMLET PERSPEKTIV



RETNINGSLINJER

Der er gennem metode og teori skabt et overblik over eksisterende viden indenfor feltet, ligesom metodeafsnittet har bidraget med nye perspektiver. Overordnet er det lykkedes af belyse feltet i sådan en udstrækning, at det bliver muligt at sammenfatte den nye mængde viden til en række åbne retningslinjer. Tilsammen vil de nye retningslinjer udgøre en rammesætning for en eksperimenterende designproces – og dermed skabe en bedre forståelse for den kontekst, der designes til. Jon Kolko beskæftiger sig med at benytte sig at en mængde indsamlet data og indsigter ved at skabe det, han kalder et experience framework. Altså en rammesætning for en oplevelse. Herunder præsenterer han metoden Telling a story. Metoden handler om at skabe en fiktiv beskrivelse af den kontekst, der repræsenterer den viden, man har indsamlet (Kolko, 2015, s. 102). Denne metode er meningsgivende for specialet, da problemfeltet er belyst fra mange forskellige perspektiver, og derfor kan en række retningslinjer virke uhåndgribelige og være svære at sætte i forbindelse med hinanden. Ved at beskrive "scenen" og forklare hvilken rolle, de forskellige perspektiver har, bliver det lettere at forstå sammenhængen.

> *The story should include a plot, characters, a setting, a climax, and an ending. These componentscan be presented precisely and vividly to encourage an awareness of sensory detail. The narrative should also include some underlying point. The story can be used to illustrate the problem with an existing design or situation, or to better show how an artifact, service, or system can be integrated into human day-to-day life. (Kolko, 2015, s. 102).*

Denne metode passer ind i den fænomenologiske tilgang, som netop fokuserer på individets oplevelse og interaktion med produktet. Med et fokus på at fortælle en historie om den situation, der designes til, og hvilken rolle designet spiller hos brugeren, vil historien blive fortalt med udgangspunkt i brugernes perspektiv. Først og fremmest er det nødvendigt at redegøre for de centrale pointer, der tilsammen udgør de nye retningslinjer. De følgende retningslinjer er en sammenfatning af de to delkonklusioner, der i punktform redegør for de centrale pointer, der peger på konteksten og de behov og udfordringer, designet bør forholde sig til.

DE SEKS RETNINGSLINJER

De følgende retningslinjer henvender sig primært til designere, produktudviklere eller andre fagpersoner, der har intentioner om at skabe et digitalt oplevelsesdesign, der fordrer mere leg i hverdagen ved hjælp af embodied computing. Et produkt der indfrier og lever op til retningslinjerne vil passe til følgende målgruppe: Småbørnsfamilier, der værdsætter leg og har en forståelse for, at legen i sig selv er vigtig for hele familien. Familier der ønsker at skabe legende oplevelser i hverdagen for at knytte bånd og kommunikere gennem fantasi og handling. Løsningen retter sig primært mod forældre og børn i alderen 2-5 år, der allesammen frivilligt ønsker at dedikere og investere et dedikeret tidsrum i hverdagen til leg, der handler om at skabe en fælles illusion, hvori det er muligt at give slip på dagligdagens forpligtelser og bekymringrer. Løsningen er især relevant for de forældre, der har svært ved at motivere sig selv til legen, og som ofte synes den barnlige leg er uinteressant og demotiverende.

1. Samarbejde og engagement for alle

Der bør være fokus på, at produktet motiverer og engagere alle deltagende på tværs af alder og interesser. Alle bør have incitament til at involvere og engagere sig i legen. Derfor kan det være gavnligt, at løsningen fordrer til samarbejde, og at de enkelte brugere kan tilgå legen på hver deres måde, således at løsningen kan imødekomme alles individuelle evner og interesser, og samtidig skabe ét klart fælles mål for hele familien.

2. Motiverende design

Løsningen bør designes således, at den aktiverer og motiverer forældrene til at påbegynde legen. Forældrene har især svært ved at samle sig om legen. Musik kan være et nyttigt og effektivt redskab til at sætte gang i legen og ændre stemningen. Derfor bør man i designprocessen eksperimentere med at bruge musik som motivation. I produktudviklingen kan der med fordel eksperimenteres med at skabe funktioner, der berører flere sanser, da dette potentielt kan bidrage til et mere attraktivt oplevelsesdesign.

3. En hjælpende hånd

Det er vigtigt for forældrene, at løsningen bidrager til at opretholde og strukturere legen og skabe sammenhængskraft. Målet er at motivere deltagerne til at blive i legen og skabe nogle klare rammer, da det kan være forstyrrende for forældrene at varetage denne rolle. Hvis løsningen formår at rumme spontanitet i konstruktion, dialog og interaktion, og på samme tid skaber struktur, vil løsningen succesfuldt dække dette behov. Det kan i den sammenhæng være værdifuldt, at løsningen genererer nye underholdende elementer/drejninger, når en eller flere deltagere keder sig.

4. Balance mellem det fysiske og digitale

Ved brug af embodied computing bør løsningen, så vidt det er muligt, aktivere brugerne og fordre til fysisk leg – dette ved at forene og afbalancere det fysiske og digitale lag med afsæt i den pågældende kontekst. Ved at skabe en digital løsning, der giver anledning til interaktion i de fysiske rum, bliver det muligt for familierne at skabe sociale aktiviteter, hvor de har mulighed for at kommunikere og styrke deres relationer gennem fysisk interaktion og leg.

5. Plads til kreativitet og fantasi

Det er vigtigt, at løsningen ikke kræver endegyldige svar fra brugerne. Løsningen bør stimulere børn og voksnes kreativitet, forestillingsevne og fantasi ved at fordre til open-ended reaktioner hos brugeren.

6. Intuitivt design

Løsningen bør bestræbe sig på at være brugervenlig, støttende og intuitiv i designet, så små børn og voksne kan tilgå løsningen på lige fod. Det giver de voksne mulighed for at koncentrere sig om legen og det fiktive univers i stedet for at støtte og instruere deres børn.

TELLING A STORY

På de næste to sider præsenteres en historie, der bygger på de informationer og indsigter, der er udvundet af det metodiske og teoretiske arbejde, og som er samlet i foregående retningslinjer. Karaktererne, deres udtalelser og deres følelser er fiktive, men repræsenterer de konkrete frustrationer, bekymringer og glæder, der var gennemgående i de tre interviews. Ligeledes deler de karaktertræk med de familier, der er repræsenteret i den anvendte forskning. Karaktererne er inspireret af informanterne fra de tre interviews og afspejler deres hverdag og livsstil. Ved at konkretisere dem og give eksempler fra en almindelig hverdag, bliver det muligt at vise hvordan den viden, der er samlet gennem specialet, kan forene sig med en egentlige kontekst. Således er hensigten med historien at efterlade en mere levende beskrivelse af konteksten, som kan skabe grundlag for den videre designproces. Desuden skaber det en tidshorisont, der også kan være relevant at have med i betragtningen, når man udvikler det egentlige produkt: "When creating a scaffold for experiences, you should shift the emphasis to acknowledging and understanding the user and her activities, feelings, and desires over time" (Kolko, 2015, s. 102). Historien gør det muligt at integrere flere detaljer og at afspejle den stemning og de problematikker, som de interviewede gav udtryk for i de tre interviews. I 1. del af fortællingen får vi et indblik i problemet, og hvordan det kommer til udtryk i deres hverdag. I 2. del er der skabt et scenarie, der viser hvordan en løsning, der imødekommer retningslinjerne, potentielt kan påvirke familiens hverdag og problemer. Da der er flere aspekter, der endnu er ukendte omkring løsningen, markeres disse steder med en streg, der illustrerer tomrum. Den 2. del er understøttet af en grafisk illustration (figur 7).

FORTÆLLINGENS 1. DEL

Ida og Anders er henholdsvis 30 og 36 år, og så er de gift med hinanden. Anders arbejder som lærer på den lokale skole, og Ida er arkitekt hos et succesfuldt firma. Sammen har de Villum og Gry på henholdsvis 2 og 4 år. Både Ida og Anders dyrker sport to gange om ugen, og de er enige om, at der både skal være tid til at lave noget hver for sig og tid til at hygge sig sammen. Den lille familie sprudler af kærlighed og glæde. For det meste altså. Andre gange kan det være virkelig udmattende at være familie Petersen, og så kan stemningen godt blive lidt flad. Der er så mange ting, der skal gøres, og ofte er der ikke meget overskud i hverdagen. Nogle gange skriger ungerne om kap, og opvasken er ved at flyde over, og så må nogle ting bare sættes på hold.

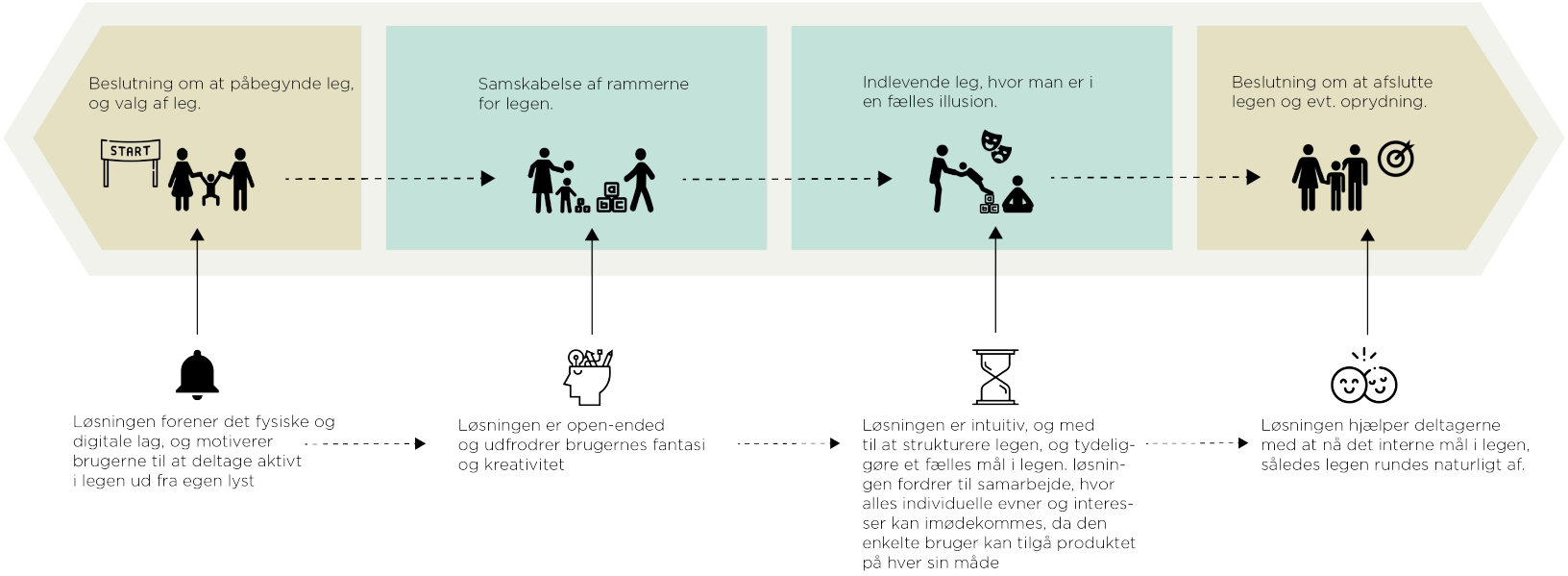
Ida kigger på uret: *"Jeg er sent på den, gider du køre Gry i børnehave i dag?"* råber hun til Anders, der står inde i badet og hører højt musik. Det irriterer hende lidt, og der kommer heller ikke noget svar. Inden hun når til andet forsøg, bliver hendes tanker overdøvet af Gry, der råber lige ind i hendes øre: *"DU skal køre mig i børnehave, mor! Du lovede!"* Ida kan hurtigt regne ud, at en konflikt med Gry, og en snak med Anders, vil tage længere tid end turen hen til børnehaven, så hun skynder sig at berolige Gry *"Ja, min skat, det er også rigtigt. Så kører vi to, som vi plejer. Kan du lige skynde dig at få sko og jakke på?"* Gry kigger selvtilfreds på sin mor og nikker. Villum sidder og smasker ved bordet, med havregrød op til begge øre, og da Ida kysser Villum farvel, får hun grød på skjorten. Meget grød. Hun kan mærke at hendes puls stiger, og godt irriteret smider hun tasken fra sig for at finde en ny trøje. I samme øjeblik kommer Anders stormende ud af badet med hovedet halvt igennem ærmet på sin trøje: *"de har lige ringet fra kontoret, vi skal vistnok til at afsted. Havde du skiftet Villums ble, Ida?"* Ida nikker og kysser Anders farvel. Fem minutter efter sidder hun og Gry klar i bilen – uden grød på tøjet. Anders og Ida har en fast aftale om, at Anders afleverer Villum i dagplejen og Ida afleverer Gry i børnehaven. Så bytter de, når de henter. Deres morgener bliver ofte lidt hektiske, og i dag var ingen undtagelse.

"Kom nu far, kom nu far, kom nu far! Vi skal lege!" Anders kigger på Gry og forsikrer hende om, at han kommer lige om lidt. Det er blevet eftermiddag. Anders er udmattet efter en lang dag på arbejdet. Ida skifter Villum, Gry har leget med sine bamser i en halv times tid, og nu vil hun have Anders til at lege med. Han tøver og kigger på klokken, og ser, at der er en time til, at de skal spise aftensmad. De spiser som regel aftensmad kl. 17.30, for børnene skal sove 18.30. Ida råber inde fra badeværelset: *"Har vi ikke flere bleer, Anders?"* Anders kommer i tanke om, at han havde glemt deres aftale om at købe bleer med hjem til Villum: "Det havde jeg fuldstændig svedt ud!". Han føler sig en smule lettet, så kan han smutte en tur i supermarkedet med Gry i stedet for at lege med bamser hjemme på gulvet. *"Kom skat, vi kører lige en tur, så kan vi jo bare lege, at vi er på en mission!"* Gry spæder øjnene op *"Hvilken slags mission, far?"* Anders kigger sig rundt, og får øje på en af Grys dinosaurbamser: *"Vi skal hjælpe Dino med at skaffe en ny ble. Vi tager flyvemaskinen!"*. Gry griner og løber ud og tager sko og jakke på. De har leget, at bilen kunne flyve før, og Gry synes, det er en sjov leg. De endte med at gå frem og tilbage, og en time senere er de tilbage fra supermarkedet. Legen gik lidt i vasken, men det var hyggeligt alligevel. Børnene ser TV mens Ida og Anders laver aftensmad. Hele familien spiser en lidt sen aftensmad, og før de ved af det, er det ved at være sengetid for de små.

FORTÆLLINGENS 2. DEL

"Hvor dejligt at være hjemme, jeg trænger sådan til at slappe af". Anders har sat sig godt til rette i sofaen. Det er blevet eftermiddag og hele familien er lige kommet hjem. På ingen tid fylder Gry og Villum gulvet med lego og bare ti minutter senere står Villum og hiver i Anders' bukseben. *"Kom far! far se!"* . Villum kigger på Anders med store øjne, og Anders mærker et stik af dårlig samvittighed, for han har egentlig mere lyst til at sidde i sofaen *"Okay skat, far kommer nu".* Anders ser på klokken og lægger sin telefon i lommen. Han må lige huske sig selv på, at børnene har brug for tid med ham, efter at have været afsted hele dagen. Der lyder pludselig nogle lyde, og fra den anden ende af stuen, står Gry og smiler. Hun har _____ i hænderne, og langsomt fyldes hele rummet med musik. Både Anders, Ida og Villum bliver nysgerrige, og går hen til Gry og kigger med. Anders føler sig lettet og spændt, og han glæder sig over det, de skal til. Villum begynder at danse til musikken, og Gry følger med. De allesammen griner, og pludselig stopper musikken igen. Den bliver afløst af nogle andre lyde, og så er _____ gået i gang. Gry og Villum ved udemærket godt, hvad de skal gøre. De har hver deres _____, og kan gøre det på hver deres måde. *"Se lige der!"* råber Gry og peger over på _____. De andre kigger nysgerrigt og rører ved _____. Et nyt legeunivers åbner sig for deres øjne, og lige så stille bliver de allesammen opslugt af legen, så de nærmest glemmer tid og sted. Anders, Ida og Gry samarbejder, imens Villum leger sit eget tempo. Når de engang i mellem keder sig i legen, trykker de på _____, og så sker der med det samme noget nyt og spændende i legen. *"Kom så Gry, du kan godt!"* Anders kan næsten ikke lade være med at hjælpe Gry, men han kan se, at hun er dybt koncentreret, og han vil ikke ødelægge det for hende. Han tager sig i stedet for et øjeblik til at nyde øjeblikket – og den gode stund de har sammen. Han føler sig pludselig helt afslappet og mærker, hvordan legen giver ham en følelse af velvære og ro. Ungerne hygger sig, og Anders og Ida kigger kort på hinanden og griner. De nyder, når det lykkedes at finde tid til den slags oplevelser i hverdagen.

Figur 7: Zimmer, 2018 (original)



DEN VIDERE DESIGNPROCES

Gennem fortællingen om Anders, Ida og deres børn, er der skabt et mere håndgribeligt indblik i konteksten, problemet og retningslinjerne, og hvordan disse elementer er forbundet. Således er dette en grundlæggende rammesætning, som etablerer den pågældende baggrundsviden i konteksten. Da specialet opererer i den tidlige fase i designprocessen, er hensigten med dette afsnit at komme med et bud på, hvordan man kan fortsætte de videre faser. Buxton (2007) beskriver, hvordan man kan anvende storytelling aktivt i produktudviklingen "Our stories gives us shared references that constitue a shorthand for key landmarks that aid us in navigating within the otherwise amorphous space of design" (Buxton, 2007, s. 263). Historien kan, som værktøj, være med til at skabe et fælles sprog og deraf referencepunkter i den kontekst, der designes til. I denne sammenhæng kan der også refereres til de tomrum, der skal udfyldes i de videre faser. Ligesom storytelling har været med til at frame konteksten, kan storytelling også anvendes i en videre idégenering, hvor man kan generere bud på konkrete designløsninger – dette ved at udfylde de pågældende tomrum og nuancere fortællingen yderligere.

Når leg spiller en væsentlig rolle for den løsning, der skal udvikles, er det også meningsfuldt at inddrage leg som en del af designprocessen – i første omgang i idégenereringsprocessen. Buxton beskriver, at leg kan være et effektivt redskab i designprocessen, da det fordrer til kreativ problemløsning og giver mulighed for at inddrage mennesker og kontekst:

> *Stories, and more importantly, story-telling and play, are a critical part of design. And like other forms of sketching, we can capture their essence in a persistent form that we can "stick" on our digital corkboards as reference material to share with others (Buxton, 2007, s. 264).*

Både historier og leg bliver altså fremhævet som effektive og rummelige designværktøjer, der kan generere komplekse idéer. I den sammenhæng kan man forsøge at kombinere idégenerering med leg for at udfylde de konkrete tomrum med ord, tegninger

eller gennem rollespil. I første omgang ser jeg som designer muligheder i at brainstorme med ord og tegninger for at skabe et udgangspunkt for rollespillet. Når man fanger og noterer essensen af disse ideer, opstår der referencepunkter, der kan rumme en stor kompleksitet, der ellers kan være uhåndgribelig. Buxton taler om forskellige metoder, hvorpå man kan anvende leg som en aktiv del af designprocessen. En metode der forekommer relevant for denne designproces, bygger på rollespil. Her tager man udgangspunkt i konteksten, og herefter vil én person påtage sig rollen som løsningen selv. Der er altså tale om, at man leger, man selv er løsningen, ved at forsøge at forstå løsningen indefra. Buxton forklarer denne metode med afsæt i et eksempel:

> *They simply had members of the design team play the role of the device, and provide the service to sample users as they went about their day. That is, their role was to be a surrogate for the device and to respond to requests in a manner that was consistent with the proposed device (Buxton, 2007, s. 264).*

Dette er en interessant tilgang, som kan være spændende at anvende i denne sammenhæng, fordi retningslinjerne for projektet i høj grad fokuserer på de behov, der opstår i den konkrete kontekst – og hvilke egenskaber designet derfor bør have. Når man forsøger at forstå løsningen fra et nyt perspektiv, nemlig indefra, kan man gennem metoden lettere sætte sig ind i, hvad det kræver af produktet i den pågældende situation, og på hvilke tidspunkter de forskellige egenskaber har relevans. Helt praktisk kan det foregå ved, at man imiterer konteksten beskrevet i historien, og dermed skaber den situation, hvor brugerne efterspørger noget, ligesom man illustrerer den interaktion, der vil opstå i samspil med løsningen. Man får en dybere forståelse for konteksten, og i tråd med embodied computing udvikler man det digitale med fokus på brugeren. Metoden giver anledning til at se nærmere på de enkelte funktioner og italesætte disse. Overordnet taler Buxton om, at man i designprocessen ikke skal begrænse sin idégenerering med meget konkrete løsningsforslag, da konsekvensen er, at processen ikke skaber nye idéer, men blot illustrerer det, man allerede ved (Buxton, 2007, s. 261). Hvis man som designer kan indgå i legen med et åbent sind, er denne metode derfor relevant. Desuden er metoden god til at fokusere på den teknologiske løsning uden at lade teknologiens muligheder begrænse idéerne. Når man vurderer at have et passende antal overordnede idéer til en løsning, er det relevant i at inddrage målgruppen og høre dennes respons på idéerne. Dette kan ligeledes skabe anledning til at få en snak om retningslinjerne og skabe nye indsigter, der er anvendelige i den videre proces. Ved at præsentere målgruppen for konkrete idéer, frem for de overordnede retningslinjer, kan det skabe et mere håndgribeligt udgangspunkt for samtalen. Hvis det skal lykkedes at arbejde med rollespil og leg i designprocessen, kræver metoden at de pågældende deltagere formår at slippe hæmningerne i processen og indlevende engagere sig i legen. Som Huizinga beskriver det, så kræver enhver god leg, at man tilgår legen med tillid til legen og til de legende (Huizinga, 2014, s. 20).

KONKLUSION

Det har med en fænomenologisk tilgang været muligt at skabe en dybere forståelse for individernes livsverden – og den kontekst der designes til – og på baggrund af dette udvikle retningslinjer til den videre designproces. Konteksten beskrives i specialet som de situationer, hvor børn og forældre frivilligt dedikerer og investerer et begrænset tidsrum til at lege. Her skaber de en fælles illusion og giver slip på dagligdagens forpligtelser og bekymringer. Desuden skaber de sammen et internt fælles mål i legen, som skaber spænding og motivation. Når forældre og børn har flowoplevelser i legen, er alle engageret i sådan en grad, at de glemmer tid og sted. Denne type leg stimulerer kreativiteten og skaber et mulighedsrum, hvor der er plads til kommunikation og tilknytning indbyrdes i familien. Igennem det empiriske arbejde er det blevet bekræftet, at forældrene er positivt indstillet overfor teknologi og dens stigende betydning i børnenes liv. Alligevel opfattes teknologien som en udfordring, da de oplever, at digitale tilbud frister og fylder i hverdagen, når der ikke er overskud til andet. Mange af de digitale tilbud skaber desuden passive og asociale situationer. Nedenfor er der redegjort og argumenteret for de seks retningslinjer på baggrund af de indsigter, der opnået gennem specialet.

• Samarbejde og engagement for alle: I det empiriske arbejde blev det synligt, at mange forældre har svært ved at engagere sig i den barnlige leg. Derfor vil de hellere inddrage børnene i deres egne aktiviteter, der ikke på samme måde giver anledning til at træde ind i et dedikeret fælles, legende univers. Alternativt deltager forældrene halvhjertet i børnenes leg, fordi de føler det er deres pligt, og legen bliver derfor ikke autentisk. På den måde får børnene ikke på samme måde mulighed for at kommunikere frustrationer og glæder gennem legen, ligesom muligheden for at styrke det fælles sociale bånd i familien glipper. Ved at fordre til samarbejde, bliver det lettere at samle familien om legen, da rollefordelinger og samarbejde omkring ét klart fælles mål i legen skaber en fleksibilitet, hvor alles individuelle evner og interesser kan imødekommes. Når legen har et fælles mål, som alle individer kan tilgå ud fra individuelle interesser og evner, bliver det nemlig muligt for alle at nærme sig flowzonen. Derfor kan leg, der bygger på samarbejde potentielt skabe fælles leg og flowoplevelser for hele familien.

• Motiverende design: Eksisterende forskning har fokus på, at forældrene generelt er plaget af manglende overskud i legen med deres børn, og at de keder sig i legen. Ved at tale med forældrene og få en dybere forståelse for legesituationen, har det givet en mere nuanceret forståelse for problemet. Forældrene mangler rigtigt nok overskud, men det de selv opfatter som det reelle problem, er den manglende motivation for at påbegynde legene. De har svært ved at motivere sig selv, og gør de ikke ud af egen lyst, men fordi de mener, det er deres pligt som forældre. Når først legen er i gang, oplever forældrene alligevel, at det ofte bliver lettere at lege, ofte fordi de kan se, det er sjovt for børnene. I den sammenhæng peger forældrene på, at musik kan være motiverende. Teorien peger på, at sanserne generelt er en helt grundlæggende måde at påvirke mennesket på. Påvirkning af sanserne, blandt andet gennem musik, kan være effektive måder at skabe indvirkning på individet og konteksten, ligesom det kan styrke designets kommunikative evner. Helt grundlæggende peger teori på, at man kan skabe en mere helstøbt oplevelse ved at bringe flere sanser i spil gennem designet, og derfor bør dette undersøges i den videre designproces.

• En digital, hjælpende hånd: Eksisterende forskning peger på, at det er vigtigt at forældrene støtter og fastholder børnene i legen. På samme tid bør forældrene engagere sig i legen, og kommunikationen bør foregå på legens præmisser. Det blev tydeligt gennem empirien, at forældrene har svært ved at engagere sig i legen, når de på samme tid skal være opmærksomme på at støtte børnene i legen og fastholde deres leg. Hvis løsningen bidrager til at opretholde og strukturere legen, og skabe sammenhængskraft, bliver det lettere for forældrene at overgive sig til legen og aktivt deltage i legen. Der bør på samme tid være plads til spontanitet i konstruktion, dialog og interaktion, for at der kan opstå fantasifuld leg.

• Balance mellem det fysiske og digitale: Embodied computing bør bidrage til, at løsningen aktiverer brugerne og fordrer til fysisk og social interaktion. Embodied computing kan bidrage med meningsfulde, interaktive oplevelser, når teknologien integreres i de fysiske omgivelser og udvikles i samspil med konteksten. Konteksten udgør de fysiske og sociale interaktioner samt individernes egne oplevelse af disse. Disser perspektiver bør derfor også indgå i den videre designproces.

• Plads til kreativitet og fantasi: Løsningen bør stimulere børn og voksnes kreativitet, forestillingsevne og fantasi ved at fordre til open-ended reaktioner hos brugeren. I litteraturreviewet præsenteres konkrete eksempler på embodied teknologi, der viser, hvordan teknologien eksempelvis kan integreres i legetøjet eller i andre artefakter. Eksemplerne viser, hvordan teknologi kan skabe sammenhæng i legen ved at lagre informationer og frigive dem igen på senere tidspunkter. Ligeledes kan teknologien fordre open-ended reaktioner, der stimulerer brugernes fantasi og giver mulighed for, at brugerne selv kan tilpasse legen og følge deres flow.

• Intuitivt design: Ligesom det kan være forstyrrende for legen at forældrene skal støtte og fastholde børnene i legen, kan det også være distraherende, når de skal vejlede og guide børnene i det digitale brug. Løsningen bør derfor bestræbe sig på at være brugervenlig, støttende og intuitiv i designet, så alle kan tilgå produktet på lige fod.

Dermed er der udarbejdet en række åbne retningslinjer, der tilsammen kan skabe grundlag for den videre designproces. Hvis man i den videre designproces, og i produktudviklingen, imødekommer disse – og fortsat forholder sig til konteksten – kan man forvente at udvikle et produkt, der gennem embodied computing motiverer og understøtter forældrenes legende interaktioner med deres børn i alderen 2-5 år. Og vigtigst at alt: Skaber mindeværdige flowoplevelser for hele familien.

Thank
you!

REFLEKTION

Det har været en længerevarende proces at udarbejde de pågældende retningslinjer, der løbende har båret præg af mange tanker og overvejelser omkring indhold og fokus. Disse er så vidt muligt diskuteret løbende og præsenteret i specialet. I retrospektiv er der ligeledes opstået nogle relevante overvejelser, der vil blive præsenteret i dette afsnit.

Hvis der på sigt udvikles et produkt, der imødekommer de pågældende retningslinjer, og dette succesfuldt bidrager til flere legende interaktioner mellem forældre og småbørn i hverdagen, bør man forholde sig til, hvilken rolle produktet fremadrettet vil spille hos børnefamilierne. Som specialets titel lægger op til, kan teknologiens rolle i børnefamiliers hverdag være med til at ændre legens rolle og betydning for børn og voksne. I den sammenhæng bør det understreges, at dette speciale ikke er et forsøg på at digitalisere al leg. Hensigten er at skabe grundlag for fremadrettet at udvikle et produkt, der kan fungere som alternativ til de eksisterende løsninger, der ligeledes tilbyder et afbræk fra hverdagen. Hensigten er ikke at erstatte aktiviteter som fri leg, madlavning, cykelture med mere. Ligesom der kan være negative konsekvenser af eksisterende, digitale tilbud, bør man også være opmærksom på brugen af nye produkter – og potentielle konsekvenser for brugeren, legen og potentielt andre faktorer, der ikke er belyst i dette speciale.

Der har undervejs i projektet været en lang række til- og fravalg, som alle har haft direkte eller indirekte indflydelse på indholdet og de resultater, der er opnået. Specialets hovedtemaer – herunder oplevelser, leg og embodied computing – er temaer, der er bredt belyst indenfor litteraturen. Ved at arbejde med et tværfagligt felt, der potentielt kan belyses fra mange forskellige vinkler, har det givet anledning til mange overvejelser i den løbende proces, og her er der naturligt opstået nogle valg. Disse er til del truffet ud fra hvilke teorier, der er anerkendte og hyppigt anvendte indenfor de enkelte felter, men i høj grad også hvad der har skabt den bedste sammenhængskraft i specialet og bidraget til den røde tråd. Derfor har specialet undervejs også skiftet retning, således det repræsenterer aktuelle perspektiver på problemfeltet og ikke lukker sig omkring forudgående antagelser. Når teori og forskning har peget i uforudsete retninger, er disse tilgået med en nysgerrighed og åbenhed. Om end processen har båret præg af en åben og eksplorativ tilgang, er specialet ikke udtømmende, og derfor kan det fremadrettet være givende at undersøge andre perspektiver på problemfeltet. Alt i alt har det været en interessant og lærerig proces, og det er min opfattelse, at specialet har bidraget med nye, værdifulde indsigter på det pågældende område.

LITTERATURLISTE

Bekker, T., Sturm, J., & Eggen, B. (2010). Designing playful interactions for social interaction and physical play. *Personal and Ubiquitous Computing*, 14(5), s. 385–396.

Bispham, J. C. (2009). Music's "design features": Musical motivation, musical pulse, and musical pitch. *Musicae Scientiae*, 13, s. 41–61.

Booth, P. B., Jernberg, A. M., & Jernberg, A. M. (2010). *Theraplay: helping parents and children build better relationships through attachment-based play* (3rd ed). San Francisco: Jossey-Bass.

Buxton, B. (2007). *Sketching user experiences: getting the design right and the right design*. Amsterdam: Morgan Kaufmann

Børnerådet. (2012). *Familie- og Arbejdsliv i et Børneperspektiv. Børnerådet*. Lokaliseret d. 18 september på: https://www.boerneraadet.dk/media/205662/Familie-og-arbejdsliv-i-et-boerneperspektiv_final.pdf.

Chazan, S. E. (2002). *Profiles of play: assessing and observing structure and process in play therapy*. London; Philadelphia, PA: J. Kingsley Publishers.

Coyl-Shepherd, D. D., & Hanlon, C. (2013). Family play and leisure activities: correlates of parents' and children's socio-emotional well-being. *International Journal of Play*, 2(3), 254–272.

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: the psychology of optimal experience* (1st ed). New York: Harper & Row.

Csikszentmihalyi, M. (2007). *Flow og engagement i hverdagen*. Virum: Dansk psykologisk forlag.

Dewey, J. (1995). *Art as experience*. New York, Berkley.

Dourish, P. (2001). *Where the action is: the foundations of embodied interaction*. Cambridge, Mass: MIT Press.

Envision. (2015). Den digitale børnefamilie. Hentet fra http://digifamilie.envision.dk/bag-om/

Fleer, M. (2015). Pedagogical positioning in play – teachers being inside and outside of children's imaginary play. *Early Child Development and Care*, 185(11–12), s. 1801–1814.

Ginsburg, K. R. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development. *PEDIATRICS*, 119(1), s. 182–191.

Hakkarainen, P., Brėdikytė, M., Jakkula, K., & Munter, H. (2013). Adult play guidance and children's play development in a narrative play-world. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21(2), s. 213–225.

Haverkamp, M. (2013). *Synesthetic design: handbook for a multisensory approach*. Basel: Birkhäuser.

Holm, H. H. (2012). *Kvinder med børn arbejder mest*. Lokaliseret d. 29. august på: https://www.dst.dk/da/Statistik/bagtal/2012/2012-03-06-kvindedag

Huizinga, J. (2014). *Homo ludens: a study of the play-element in culture*. Beacon Pr.

Johnson, J. E., & Christie, J. F. (2009). Play and Digital Media. *Computers in the Schools,* 26(4), s. 284–289.

Kolko, J. (2015). E*xposing the magic of design: a practitioner's guide to the methods and theory of synthesis.*Oxford New York Auckland Oxford University Press.

Kvale, S. (1997). *Interview: en introduktion til det kvalitative forskningsinterview.* Kbh.: Hans Reitzel.

Lund, H. H., Klitbo, T., & Jessen, C. (2005). Playware technology for physically activating play. *Artificial Life and Robotics*, 9(4), s. 165–174.

Ryall, E. (Red.). (2013). *The philosophy of play.* Milton Park, Abingdon, Oxon: Routledge.

Sanders, L. (2008). An evolving map of design practice and design research. *Interactions,* 15(6), 13.

Schaefer, C. E. (Red.). (2003). *Play therapy with adults*. New York: J. Wiley.

Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play.* Cambridge, Mass: Harvard University Press.

Wehrman, J. D., & Field, J. E. (2013). Play-Based Activities in Family Counseling. *The American Journal of Family Therapy,* 41(4), s. 341–352.

Yelland, N. (1999). Technology as Play. *Early Childhood Education Journal,* s. 217–220.

BILLEDER & ILLUSTRATIONER

Hentet på www.unsplash.com

"All photos published on Unsplash can be used for free. You can use them for commercial and noncommercial purposes. You do not need to ask permission from or provide credit to the photographer or Unsplash, although it is appreciated when possible."