

# ”Tamagotchi-ing”

## Processer af socio-materielle forhandlinger i interaktionen mellem børn og teknologi

Camilla Balslev Nielsen

### Sammendrag

*Artiklen bygger på en interesse i at ville undersøge, hvordan et produkt som en tamagotchi, hvilket både er et computerspil og et virtuelt dyr, bliver en del af børns legekultur i skolen og på fritidshjemmet. Der arbejdes ud fra det overordnede spørgsmål: ”Hvordan gøres (lege)ting, når de bliver til igennem nogle bestemte socio-materielle arrangementer?” Dette spørgsmål rejses og udforskes i artiklen ved at introducere elementer fra aktør-netværk-teori, hvor der hovedsageligt tages afsæt i Bruno Latour, Andrew Pickering og Madeleine Akrich. Med udgangspunkt i denne tilgang bliver tamagotchien anskuet som en ikke-menneskelig aktør, der kan have agens i de socio-materielle arrangementer, som den bliver en del af. I artiklen viser jeg, hvordan processer af tamagotchi-ing gøres igennem de gensidige relationer mellem børnene og tamagotchierne. Det er igennem disse relationer at børnene over tid tilegner sig viden om måder at gøre tamagotchi-ing på i institutionerne.*

### Introduktion

Børns legekultur har forandret sig i takt med den teknologiske udvikling, hvor en stigende mængde af teknologiske produkter, som f.eks. computere og spilkonsoller, er blevet til legeprodukter, der er en del af børns hverdagsliv (Tingstad 2006, Kalliala 2007, Jessen & Nielsen 2003). På verdensplan sælges der flere teknologiske legeprodukter end det mere traditionelle legetøj, som bl.a. dukker og bamser. De teknologiske legeprodukter, som f.eks. computerspil, internet og mobiltelefon, er blevet en stor del af børns fritidsliv, hvor de spiller en væsentlig rolle. Der er

allerede lavet flere studier, der undersøger, hvordan teknologiske legeprodukter fungerer som redskaber, der bruges af børn, når de leger.

I forbindelse med disse undersøgelser er de teknologiske legeprodukter enten blevet fremhævet som redskaber med negativ eller positiv indvirkning på børn. Således hævder f.eks. Postmann (1982), at medierne har trukket børnene væk fra legesamværet i gaderne, Kline (1993) anfører, at de teknologiske legeprodukter virker nedbrydende på fantasien og evnen til at skabe egne lege, mens Lindstrøm (2003) og Linn (2006) finder, at de frarøver børn deres kreativitet. I modsætning til dem påstår Durkin og Barber (2002), at computerspil kan have en positiv indvirkning på unges udvikling, mens Jessen og Nielsen (2003) påstår, at medierne og legetøjet er vigtige redskaber, da de kan facilitere leg. Igennem undersøgelserne bliver der stabiliseret en relation mellem børn og de teknologiske legeprodukter, hvor enten det teknologiske eller det sociale fremhæves frem for det andet. Det hænger sammen med, at de teknologiske legeprodukter forud for undersøgelserne har fået tildelt en rolle, der gør dem i stand til enten at påvirke børn eller være neutrale bærere af børns vilje. Derved har der været en tendens til at undersøge denne relation ved først at adskille børn og de teknologiske legeprodukter, for derefter at samle dem igen ved at hævde, at der naturligt eksisterer en dialektisk relation mellem dem.

Idet materialiteten bliver konceptualiseret som et redskab for menneskelige aktiviteter bliver der skabt en skarp adskillelse mellem mennesket og redskabet (Sørensen 2009: 2). Når de forskellige former for teknologier bliver udforsket i f.eks. skolepraksisser ud fra et sådant perspektiv er der ifølge Sørensen en tendens til at stoppe udforskningen, hvis teknologierne ikke kan levere det forventede resultat. Med det perspektiv har jeg i en årrække udforsket børns brug af teknologiske legeprodukter på skoler og fritidshjem. Men i forbindelse med disse undersøgelser opdagede jeg, hvordan et sådant perspektiv kom til at reducere kompleksiteten af relationerne mellem børnene og de teknologiske legeprodukter, som de fandt sted i de forskellige legepraksisser. På baggrund af denne opdagelse opstod der en interesse i forhold til at finde en tilgang, der kunne være med til at bibeholde kompleksiteten i forhold til relationerne mellem børn og forskellige former for materialiteter (digitale som analoge). Ifølge Pickering (1995) bliver videnskab produceret i forskellige videnskabskulturer, hvor han bredt definerer kultur, som de eksisterende teorier, fakta, instrumenter, procedurer, redskaber, teknikker og videnskabsfolk, der er en del af den

specifikke kultur. Det var derfor nødvendigt at tilføje nye redskaber, teorier og metoder til den videnskabskultur, som jeg er en del af. I forhold til at ville udforske tingenes sociologi uden på forhånd at have defineret hverken de menneskelige eller ikke-menneskelige aktørers roller blev centrale elementer, som performance, translation, inskription og de-skription, der er en del af aktør-netværk-teori (Latour 1983, Callon 1986, Law 1992) adopteret. Derved indtager jeg en position, hvor legeprodukter antages for at blive til igennem heterogene netværk, men hvor jeg ikke forud for undersøgelsen har sat hverken de menneskelige eller de ikke-menneskelige aktører i centrum for undersøgelsen. Hvem der får tildelt agens er således et empirisk spørgsmål. I denne artikel spørges der derfor ikke om, hvordan (lege)ting *bruges*, men derimod om, hvordan (lege)ting *gøres* gennem specifikke arrangementer af heterogene aktører, der er blevet observeret på et fritidshjem og en skole i København.

## Metode

Undersøgelsen tager afsæt i empiriske data fra et feltstudie, der fandt sted fra januar til juni 2007 på Damgårdsskolen og fritidshjemmet Damhuset<sup>1</sup>, der geografisk er placeret i København. De to forskningsfelter kan kort beskrives på den nedenstående måde.

### *Damgårdsskolen og 3. klasserne*

I Københavns Kommune er der 80 folkeskoler, hvor Damgårdsskolen er en af dem. Der går 730 elever på skolen og ca. en tredjedel har en anden etnisk baggrund end dansk. På nuværende tidspunkt er der 65 lærer ansat på skolen, der varetager undervisning og opsynet med børnene i frikvarterne. Skolen tilbyder 0.-10. klassetrin, hvor hvert klassetrin kan udgøres af flere klasser. I dette projekt fulgte jeg hovedsageligt børn og (lege)ting fra de fire tredjeklasser, der også gik i Damhuset.

### *Fritidshjemmet Damhuset*

Damhuset er et ud af de fire fritidstilbud (en SFO, to fritidshjem og en klub), som børn fra Damgårdsskolen kan benytte sig af. Disse institutioner har til hensigt at leve op til den gældende pasningsgaranti i Danmark. Det betyder, at fritidstilbuddenes opgave er at tage vare på børn i tiden efter skolen og indtil forældrene har fri fra arbejde (Velfærdsministeret 2007).

---

<sup>1</sup> Institutionerne er blevet anonymiseret.

Fritidshjemmet er derfor et tilbud, som forældre kan vælge at benytte, men det er ikke et krav. De fleste børn fra de fire tredjeklasser går på et af de to fritidshjem. Børnene blev fordelt på fritidshjemmene og blev derved blandet på kryds og tværs af de fire tredjeklasser. Eftersom det er intentionen at følge de samme børn i en længere periode, så følger jeg børnene fra Damhuset og de fire tredjeklasser på Damgårdsskolen.

De to institutioner blev til projektets forskningsfelt igennem en proces, hvor forskellige heterogene elementer jf. Pickering (1995) blev *tunet* til hinanden. Tuningen bestod i, at elementer fra en tidligere undersøgelse, hvor jeg havde opdaget, hvordan der blev produceret ”uventede” interaktionsformer, når børnene og nogle specifikke teknologiske legeredskaber relaterede sig til hinanden, blev *tunet* til interessen for at ville udforske, hvordan materialiteter kan være med til at tage del i børns selvvalgte aktiviteter i institutionerne. Ifølge Latour er interesse, det, der ligger imellem aktørerne og deres mål, hvilket han uddyber på følgende måde:

As the name ”inter-esse” indicates, ”interests” are what lie *in between* actors and their goals, thus creating a tension that will make actors select only what, in their own eyes, helps them reach these goals amongst many possibilities. (Latour 1987: 108)

Ud fra den betragtning er interesse, den kreation af spænding, som gør at aktørerne kan udvælge det, som er relevant for dem, i forhold til at nå deres mål. De ”uventede” aktiviteter var interessante for dette projekt på det konkrete tidspunkt, fordi de kunne være med til at konstruere forskningsfeltet. Det hænger sammen, at intentionen med projektet var, at legens materialitet ikke skulle defineres på forhånd, men i stedet undersøges empirisk, hvilket krævede at jeg fik adgang til felten, hvor børn og (lege)ting mødes og har mulighed for at interagere med hinanden i forskellige selvvalgte aktiviteter. For at have en åben tilgang til de materialiteter, som jeg ville møde i felten blev begrebet legeprodukter erstattet med begrebet (lege)ting, der dækker over alle de ting, som var en del af de heterogene arrangementer, som jeg observerede. Det var igennem de forskellige ”tuning,” at der blev skabt nogle stabiliseringer, der kom til at fungere, som minimumskrav til det forskningsfelt, der skulle findes. De tre centrale krav til forskningsfeltet blev:

- Der skal foregå selvvalgte aktiviteter, som ikke er tilrettelagt af det pædagogiske personale.
- Der skal være piger tilstede, da det har vist sig, at de kan lave ”uventede” aktiviteter med (lege)ting. Men der skal samtidig også være plads til, at andre kombinationer af aktører kan finde sted, da ingen former for aktører er sat i centrum forud for undersøgelsen.
- Der skal være adgang til flere af de steder, hvor børn og (lege)ting bevæger sig til og fra i løbet af en dag.

Det vil sige, at forskningsfeltet er blevet konstrueret på baggrund af en proces, hvor udvalgte elementer fra andre projekter er blevet justeret til dette projekt. Ifølge Latour kan forskellige formål, når de relaterer sig til hinanden, bevæge sig i den samme retning (Latour 1987: 109). En lignende proces har fundet sted i forhold til udvælgelsen af de tre metodiske redskaber: deltagerobservationer, samtaler og sloganet ”Follow the actor”, som har været med til at producere data om interaktionen mellem en gruppe børn og en række forskellige former for materialiteter. De metodiske redskaber har deltaget i den proces, eftersom viden ikke kun produceres af forskeren, men derimod i samspil med andre – menneskelige og ikke-menneskelige aktører. Denne tilgang til viden deler jeg bl.a. med Pickering, der udtrykker det på følgende måde:

...science as an evolving field of human and material agencies reciprocally engaged in a play of resistance and accommodation where the former seeks to capture the latter. (Pickering 1995: 23)

Det vil sige, at viden ikke er noget, der latent ligger ”ude i verden”, men i stedet ”bliver viden til” i en tidlig proces. Derfor havde jeg heller ikke forud for studiet bestemt, hvad der skulle være projektets forskningsobjekt, da jeg ville forholde mig åbent til de materialiteter, som var en del af feltet. Det var således igennem konstruktionen af de empiriske data, at (lege)tingen i form af Tamagotchi-version 3 (herefter tamagotchi) blev til projektets forskningsobjekt. En tamagotchi er ifølge producenten Bandai et virtuelt dyr, som skal passes på en bestemt måde. Den skal have mad, der skal spilles med den og den skal have en partner, så den kan producere flere tamagotchi-generationer.

Til at starte med var tamagotchierne ikke en del af legepraksisserne i skolen og på fritidshjemmet, men ca. en måned inde i feltstudiet begyndte de at dukke op. Der blev hurtigt flere og flere af dem. Ved at følge dem

over tid opdagede jeg i analysen, hvordan måderne at *gøre* tamagotchi-ing på forandrede sig. Det blev derfor interessant at udforske, hvordan en tamagotchi *gøres* igennem forskellige heterogene processer af tamagotchi-ing. Jeg fik identificeret tre faser, hvilket var: ”Blive til”, ”Tage del i” og ”Være med” (Balslev Nielsen 2011). I denne artikel vil jeg komme nærmere ind på fasen ”Tage del i”, hvor børnene og tamagotchierne har interageret med hinanden i ca. en måned. Børnene er igennem den første fase (”Blive til”) blevet til erfarne tamagotchi-forældre, som har kendskab til de designede mønstre i tamagotchien.

## **Fasen ”Tage del i”**

Denne analyse bygger på et princip om at lave konstante bevægelser mellem det sociale og det tekniske. For at kunne lave den bevægelse er de to begreber inskription og de-skription (Akrich 1992) blevet tilføjet til analyserne. Begrebet inskription kan bruges til at beskrive, hvordan designere har inskriberet en ramme af handlinger i det teknologiske objekt, som bygger på forestillinger om brugerne og deres brugspraksisser (Akrich 1992: 208). Mens de-skription kan bruges til at beskrive mødet mellem den forestillede bruger/brugspraksis og den ”virkelige” bruger/brugspraksis. De to begreber dækker over en metode og et vokabularium, der ikke *antager*, at der er forskel mellem det teknologiske og det sociale (Akrich 1992: 206). Det hænger sammen med, at Akrich argumenterer for, at teknologiske objekter er med til at bygge heterogene netværk, hvor forskellige typer og størrelser af aktører bringes sammen (Akrich 1992: 206). Det vil sige, at de teknologiske objekter er med til at bygge, opretholde og stabilisere en struktur af forbindelser mellem diverse aktører. I afhandlingen (Balslev Nielsen 2011) har jeg derfor analyseret, hvordan tamagotchi-ing er blevet inskriberet i designet. Men i denne artikel vil jeg komme nærmere ind på nogle karakteristiske mønstre, da tamagotchi-ing blev beskrevet i fritidshjemmet Damhuset.

På dette tidspunkt var tamagotchien ikke længere et nyt fænomen for børnene i Damhuset og på Damgårdsskolen. De var nu blevet til erfarne tamagotchi-forældre, som havde set alle begivenhederne i både livsudviklings- og venskabssekvenserne. En tamagotchis udvikling er i designet blevet inskriberet til at ske igennem en række begivenheder i nogle livsudviklings- og venskabssekvenser. Igennem børnene og

tamagotchiernes interaktion blev begivenhederne tilgængelig for børnegruppen. Men hvordan bliver tamagotchi-ing beskrevet, når tamagotchierne og børnenes relationer med hinanden ikke længere er nye? Dette spørgsmål forfølger jeg her ved at undersøge, hvordan tamagotchi-ing bliver beskrevet, når tamagotchierne og børnene over en periode har interageret med hinanden. I forhold til at beskrive de karakteristiske mønstre for denne fase vil jeg starte med at introducere et empirisk snapshot<sup>2</sup>.

### **Snapshot #1**

I det store rum i Damhuset er nogle børn i gang med at tegne oppe ved køkkenbordet, mens andre spiller bold ude i garderoben eller sidder og spiller spil ved et af de runde borde. Jeg har sat mig på gulvet i nærheden af en gruppe børn, der sidder sammen i sofaen med deres tamagotchier i hænderne.

Fatimas tamagotchi dør, imens Malene har den. Malene afleverer den til Fatima. Hun fortæller Fatima, at den er død. Fatima tager den og begynder at gå lidt rundt. Hun kigger sig omkring. Efter et kort stykke tid vender hun tilbage med en lille pind i hånden. Pinden stikker hun ind i tamagotchiens genstartsknap. Hun står et lille stykke væk fra de andre. I det område, hvor de to symaskiner er placeret på bordet, som står ved siden af reolen med alle de forskellige stoffer. Hendes ansigt er rettet mod sofaen, hvor de andre sidder. Malene, der sidder i sofaen, giver højlydt udtryk for, at hun synes, at det er dumt af Fatima at genstarte sin tamagotchi på den måde. Fatima kigger på hende, men siger ingenting. I stedet kigger hun på sin tamagotchi, trykker endnu en gang pinden ind i sin tamagotchis genstartsknap, venter og kigger på den igen for derefter at gøre det samme endnu en gang. Imens præsenterer Malene hende for endnu et af sine argumenter. Malene forklarer Fatima, at hun kommer til at miste alle sine venner på den måde. Der er desuden også en risiko for, at både Fatimas og Christinas tamagotchier vil blive til drenge og så vil de ikke kunne få børn. Igen kigger Fatima på hende, men siger ingenting. Efterfølgende kigger hun ned på sin tamagotchi og begynder at trykke på knapperne. Fatima har nu genstartet sin tamagotchi tre gange, fordi

---

<sup>2</sup> Snapshot er et begreb, som jeg henter fra den hollandske etnograf og filosof Annemarie Mol (2002), der bruger det, når hun i sin tekst introducerer empiriske udsnit.

hun vil have en pige, men hun bliver ved med at få drenge eller tamagotchi-arter, som hun ikke synes er pæne. Endnu en gang genstarter Fatima. Hun venter, trykker på knapperne for så at genstarte på ny. Christina kommer hen til hende. De står tæt ved siden af hinanden og de kigger begge på Fatimas tamagotchi. Christina fortæller, at hun også vil genstarte sin tamagotchi på den samme måde som Fatima, fordi, som hun siger: ”Ja, for ellers kan jeg ikke blive partner med Fatima, fordi så vil jeg være for gammel.” Christina genstarter og får en pige. Fatima er i gang med at genstarte igen, fordi hun fik en dreng. Christina prøver at stoppe hende og overbevise hende om, at hun skal beholde den selvom det er en dreng. Christina argumenterer for, at Fatima skal beholde drengen, da hun også kan få en pige, hvis de bliver partnere og derefter får et æg. Fatima svarer ved at sige: ”De kan ikke blive partnere, når de er så unge.” Christina forklarer hende, at de jo bare kan vente til næste dag med at blive partnere, men midt i det hele afbryder Malene hende. Ifølge Malene kan en tamagotchi ikke have en partner, når den kun er et år. Fatima genstarter igen og venter. Malene vælger også at genstarte på samme måde som Fatima og Christina. Malene sidder i sofaen sammen med Kvame, der ikke vil genstarte sin tamagotchi. Han sidder med sin tamagotchi i hånden og trykker på nogle knapper. Han er i gang med at prøve en racerbil, som han har lånt af Christina. Malene, Fatima og Christina sidder med deres tamagotchier i hænderne og venter på, at deres nye tamagotchier dukker op. Men lige pludselig giver Christina udtryk for, at hun er bekymret for om deres dyr bliver identiske. Det får Fatima til at sige: ”Bare fordi jeg døde, så genstartede I alle sammen.”

[Snapshot #1; Feltnote: 26.2.2007]

I dette snapshot møder vi en række aktører, som jeg kort vil introducere i den nedenstående rolleliste.

<b>Rollelisten for Snapshot #1</b>	
Fatima:	har en tamagotchi, der hedder Falja T.
Kvame:	har en tamagotchi, der hedder Kvitte T.
Malene:	har en tamagotchi, der hedder Malle T.
Christina	har en tamagotchi, der hedder Chris T.



I arrangementet deltager således fire tamagotchier og fire tamagotchi-forældre. Min intention er at undersøge, hvordan netop disse aktører interagerer med hinanden, når de laver tamagotchi-ing sammen. I Snapshot #1 beskriver Fatima med nedenstående bemærkning, hvordan hun mener, at interaktionen imellem dem har fundet sted.

”Bare fordi jeg døde, så genstartede I alle sammen”.  
[Snapshot #1; Feltnote: 26.2.2007]

Med denne bemærkning får Fatima beskrevet, hvorfor Hanna, Malene og Christina genstarter deres tamagotchier. Det hænger sammen med den måde, som de interagerer med hinanden på, hvor der ifølge Fatima er én, der fører an, mens de andre følger efter. Dette er Fatimas beskrivelse af, hvordan interaktionen imellem de involverede aktører har fundet sted. Men når jeg vender tilbage til Snapshot #1 og retter blikket mod begivenhederne inden Fatimas bemærkning opdager jeg, at de andre aktører først følger hende efter at forskellige forhandlinger har fundet sted. Ifølge Latour (1983) er forhandlinger processer, hvor heterogene elementer af både social og teknisk natur spiller en rolle. I dette tilfælde har jeg valgt at navngive de fire forhandlinger ud fra de to centrale aktører i hver forhandling. Forhandlingerne hedder således: Fatima og teknologien, Malene og Fatima, Christina og Fatima samt Kvame og Christina, men andre heterogene aktører tager også del i disse forhandlinger. Men disse forhandlinger bliver ikke nævnt i Fatimas bemærkning. I forhold til at finde ud af, hvordan aktørerne i denne fase interagerer med hinanden vil jeg forfølge disse forhandlinger.

I de efterfølgende afsnit følger jeg derfor fire forhandlinger, hvor forskellige aktører er involveret. Det er ved hjælp af disse fire beskrivelser, at jeg tegner det karakteristiske mønster for interaktionsformen i denne fase.

### *1. Forhandlinger mellem Fatima og teknologien*

I Snapshot #1 bliver vi i starten introduceret for Fatima, som får sin døde tamagotchi tilbage, efter at den har været lånt ud til Malene. Fatima vælger at genstarte sin tamagotchi gentagne gange ved at trykke på dens genstartsknap med en pind. Det vil sige, at Falja\_T ikke bliver genoplivet igen, men i stedet bliver der produceret nye tamagotchier, som får lov til at leve i en kort periode. Men hvorfor bliver der produceret så mange

tamagotchier? For at finde ud af, hvad der er på spil her vil jeg derfor rette mit fokus mod interaktionen mellem teknologien og Fatima.

I det nedenstående udsnit fra Snapshot #1 finder jeg en af årsagerne til, at Fatima bliver ved med at genstarte sin tamagotchi.

Fatima har nu genstartet sin tamagotchi tre gange, fordi hun vil have en pige, men hun bliver ved med at få drenge eller tamagotchi-arter, som hun ikke synes er pæne. Endnu en gang genstarter Fatima. Hun venter, trykker på knapperne for så at genstarte på ny.

[Udsnit af Snapshot #1; Feltnote: 26.2.2007]

Fatima genstarter således sin tamagotchi flere gange, fordi hun forfølger et specifikt mål, som hun ikke opnår ved at genstarte hverken en, to eller tre gange. Hendes mål er at få en tamagotchi, der er en bestemt art og som har et bestemt køn. Men teknologien giver hende ikke den tamagotchi, som hun gerne vil have. Derfor bliver hun ved med at gentage de samme handlinger, hvor hun først genstarter, dernæst vurderer hun den nye tamagotchi og til sidst afliver hun den. På samme måde gentager teknologien også sine handlinger. Den præsenterer en ny tamagotchi hver gang, der bliver trykket på dens genstartsknap. Teknologien og Fatima indleder således en forhandling med hinanden, hvor de indtager forskellige roller. Fatima er den, der leder efter en bestemt tamagotchi og teknologien er den, der præsenterer hende for forskellige typer af tamagotchier. De forhandler derfor med hinanden ved at gentage nogle bestemte handlinger. Det hænger sammen med, at de begge er interesseret i at producere en ny tamagotchi, men deres krav til tamagotchiens køn og art er forskellige. Det betyder i dette tilfælde, at den specifikke tamagotchi, som Fatima efterlyser, bliver produceret igennem en forhandling mellem Fatima og teknologien.

Fatima er på dette tidspunkt i stand til at forhandle med teknologien, fordi hun ved, hvad det er hun vil have og hvad hun kan få. Det vil sige, at interaktionen mellem Fatima og teknologien er præget af, at tamagotchi-forælderrollen ikke længere på samme måde, som i den første fase, er uvant for Fatima. Men Fatima forhandler ikke kun med teknologien. Hun forhandler også med Malene og Christina. I det næste afsnit vil jeg følge forhandlingerne mellem Malene og Fatima.

## *2. Forhandlinger mellem Malene og Fatima*

I Snapshot #1 møder vi Malene for anden gang, når hun ytrer sin holdning til den måde, som Fatima vil genstarte sin tamagotchi på. Malene giver tydeligt udtryk for, at hun helst så, at Fatima genstartede Falja\_T i stedet for at anskaffe sig en helt anden tamagotchi. Det er muligt at genoplive en tamagotchi, hvor den starter sit liv fra der, hvor den døde. Derved beholder den sine venner, sit navn og sin alder. Men i dette tilfælde vælger Fatima at starte helt fra nul, hvilket betyder at hun får en helt ny tamagotchi, der ikke har nogen venner, gotchi-point, items osv. I det nedenstående udsnit af Snapshot #1 kan vi gense de argumenter, som Malene præsenterer Fatima for.

Malene forklarer Fatima, at hun kommer til at miste alle sine venner på den måde. Der er desuden også en risiko for, at både Fatima og Christinas tamagotchier vil blive til drenge og så vil de ikke kunne få børn. Igen kigger Fatima på hende, men siger ingenting. Efterfølgende kigger hun ned på sin tamagotchi og begynder at trykke på knapperne.

[Udsnit af Snapshot #1; Feltnote: 26.2.2007]

Malene kommer her med to argumenter, når hun prøver at overbevise Fatima om, at hun ikke skal genstarte sin tamagotchi på den måde. Den inskriberede måde at gøre tamagotchi-ing på tager del i forhandlingerne, fordi Malene og Fatima inddrager den i deres forhandlinger med hinanden. De ved f.eks. begge to, at for at få en ny tamagotchi-generation skal to tamagotchier af deres køn blive partnere med hinanden. Derudover ved de, at tamagotchier kan genstartes på to forskellige måder og hvilke konsekvenser det har. Malenes første argument bygger på hendes viden om, hvordan tamagotchier kan genstartes. I argumentet præsenterer Malene Fatima for én konsekvens, som det kan have for hende og hendes tamagotchi, hvis hun genstarter sin tamagotchi fra nul. Det andet argument bygger på Malenes viden om den nedenstående aftale, som Christina og Fatima har indgået med hinanden tidligere på dagen.

Christina: Skal vi lege sammen i morgen?

Fatima: Ja.

Christina: Du skal huske den [tamagotchi], så vi kan lege hele tiden.

[Feltnote d. 26.2.07]

Fatima og Christina har aftalt at lege sammen næste dag, hvilket Malene har hørt. Det andet argument bygger således på en tilpasning af disse informationer og den viden, som Malene har om tamagotchier. Fatima ser ud, som om hun lytter til Malenes argumenter, men hun hverken kommenterer på dem eller ændrer sit mål. I dette tilfælde taber Malene forhandlingen og derfor må hun se på, når Fatima genstarter sin tamagotchi fra nul. Men hvorfor er det overhovedet centralt for Malene at overtale Fatima til at genstarte Falja\_T, når det er Fatima og Christina, der har indgået en aftale om at lege sammen næste dag? En forklaring på dette spørgsmål kan findes ved at kigge nærmere på slutningen af det ovenstående empiriske eksempel, som fortsætter på denne måde:

Christina: Prøver du også at blive kæreste med Fatima?

Michelle: Ja.

Fatima: Ej, jeg kan da ikke have flere kærester.

Malene: Du kan være kærester med alle.

Christina: Ej, du er utro.

[Feltnote d. 26.2.07]

Det vil sige, at Malene også gerne vil have, at hendes tamagotchi bliver kæreste med Fatimas. I modsætning til Fatima og Christina ved Malene, at tamagotchierne kan have flere kærester. Dette er nyt for de to andre, der begge har en forestilling om, at en tamagotchi kun kan have én kæreste, da den ellers er utro. Deres forestilling om hvordan kærester *gøres* i tamagotchi-ing bygger i dette tilfælde ikke på deres erfaringer med teknologien, men derimod er den relateret til deres forestillinger om, hvordan mennesker er kærester med hinanden. I de-skriptionen *gøres* kærester i tamagotchi-ing derfor også ved, at Fatima og Christina trækker på andre erfaringer fra deres liv. Men idet Malene deler sin viden om tamagotchier med Fatima og Christina bliver det også muligt for Malle\_T at udvikle venskaber med Falja\_T og Chris\_T. Malenes grund til at involvere sig i en forhandling med Fatima er således styret af hendes interesse i at finde legekammerater til sin tamagotchi, som den på sigt kan blive kæreste med. Det vil sige, at det er centralt for Malene, at Fatima beholder Falja\_T, fordi hun gerne vil have, at Malle\_T og Falja\_T bliver kærester med hinanden. Men hvis Fatima genstarter på den måde, der giver hende en ny tamagotchi kan Malle\_T hverken blive kæreste med Falja\_T eller den nye tamagotchi. Det hænger bl.a. sammen med, at Falja\_T ikke eksisterer mere og den nye tamagotchi vil være for ung til at

indlede et forhold til Malle\_T. Malene tager derfor del i Fatimas måde at være tamagotchi-forældre på, fordi hun forfølger et bestemt mål. I dette tilfælde kan Fatima og Malene ikke nå frem til et kompromis, som kan sikre at deres tamagotchier kan blive kærester med hinanden. Det hænger sammen med, at Fatima vælger at genstarte og Malene vælger at beholde Malle\_T.

Når tamagotchi-ing bliver beskrevet i fritidshjemmet tager Fatima og Falja\_T del i en forhandling, fordi de er en del af et arrangement, hvor aktørerne har indgået aftaler med hinanden. I dette tilfælde tager Malene derfor del i Fatimas måde at være tamagotchi-forældre på ved at præsentere hende for nogle konsekvenser, som hendes handlinger vil have for hende selv, men også for de andre tamagotchier samt Christina og Malene. Malene forfølger således sit mål ved at producere argumenter, der både bygger på hendes viden om tamagotchier og de indgåede aftaler mellem de involverede børn i gruppen. Forhandlingen mellem Fatima og Malene er på dette tidspunkt præget af, at de begge forfølger hvert deres mål, som ingen af dem vil opgive for at lave tamagotching-ing sammen. I modsætning til Malene vil Christina gerne genstarte sin tamagotchi for at kunne lave tamagotchi-ing sammen med Fatima. Men selvom Christina følger Fatima ved at genstarte ligesom hende opstår der alligevel forhandlinger mellem de to. For at finde ud af, hvad der er på spil her vil jeg i det næste afsnit fokusere på interaktionen mellem Fatima, Christina og deres tamagotchier.

### *3. Forhandlinger mellem Fatima og Christina*

Indtil videre har jeg fundet ud af, at Christina og Fatima har aftalt at lege sammen næste dag, hvilket ifølge dem kræver, at de begge har deres tamagotchier med. Denne aftale blev indgået inden Falja\_T døde og på et tidspunkt, hvor deres tamagotchier havde den samme alder og var i gang med at blive kærester med hinanden. I det forrige afsnit beskrev jeg, hvordan Fatima genstarter sin tamagotchi på ny, selvom Malene gjorde det klart for hende, at hun derved ikke kan overholde sin aftale med Christina. Men for Fatima er det vigtigt at få en bestemt tamagotchi og hun ser ikke ud til at bekymre sig om, hvordan hun overholder aftalen med Christina. I modsætning til Fatima er det derimod centralt for Christina, at deres to tamagotchier kan indlede et partnerskab med hinanden. Dette kommer bl.a. til udtryk på følgende måde i Snapshot #1.

Christina fortæller, at hun også vil genstarte sin tamagotchi på den samme måde som Fatima, fordi, som hun siger: ”Ja, for ellers kan jeg ikke blive partner med Fatima, fordi så vil jeg være for gammel.”  
[Udsnit af Snapshot #1; Feltnote: 26.2.2007]

Christina prøver ikke på samme måde som Malene at overtale Fatima til at beholde Falja\_T. I stedet forholder hun sig til, hvordan hun skal agere, for at de stadigvæk kan lege sammen, når Fatima genstarter på den måde, som hun gør. Det vil sige, at Christina genstarter sin tamagotchi, fordi hendes mål er at lave tamagotchi-ing sammen med Fatima. Christina er derfor ikke på samme måde som Fatima optaget af at få en bestemt type tamagotchi. Men hun er derimod optaget af at få en tamagotchi, der har samme alder og det modsatte køn som Fatimas tamagotchi. Det hænger sammen med, at det ifølge Christina er en forudsætning for, at de kan lege sammen. Men selvom teknologien giver Christina det, som hun ønsker sig, resulterer det alligevel i forhandlinger mellem hende og Fatima. Denne forhandling forløber på følgende måde i Snapshot #1:

Christina genstarter og får en pige. Fatima er i gang med at genstarte igen, fordi hun fik en dreng. Christina prøver at stoppe hende og overbevise hende om, at hun skal beholde den selvom det er en dreng. Christina argumenterer for, at Fatima skal beholde drengen, da hun også kan få en pige, hvis de bliver partnere og derefter få et æg. Fatima svarer: ”De kan ikke blive partnere, når de er så unge”. Christina forklarer hende, at de jo bare kan vente til næste dag med at blive partnere, men midt i det hele afbryder Malene hende. Ifølge Malene kan en tamagotchi ikke have en partner, når den kun er et år. Fatima genstarter igen og venter.  
[Udsnit af Snapshot #1; Feltnote: 26.2.2007]

Når jeg kigger nærmere på, hvordan interaktionen mellem Fatima, Christina og tamagotchierne bliver beskrevet her, bliver det tydeligt, at både Fatima og Christinas mål er relateret til tid. For Christina er det vigtigt, at hun og Fatima hurtigst muligt igen kommer i gang med at lave tamagotchi-ing med hinanden og deres nye tamagotchier. Men eftersom Fatima på samme måde som Christina også gerne vil nå sit mål hurtigt opstår der forhandlinger mellem de to. Christina vælger at overtale Fatima til at beholde den tamagotchi som teknologien har givet hende, selvom hun er bevidst om, at det ikke er den specifikke tamagotchi, som Fatima har

ønsket sig. For at få Fatima til at beholde tamagotchien benytter Christina sig af en strategi, hvor hun præsenterer Fatima for et argument, som er blevet tilpasset til teknologien og Fatimas mål. Hvis det lykkes Christina at få Fatima overtalt til at acceptere hendes løsning kan de lave tamagotchiing med hinanden med det samme. Men eftersom Fatimas mål på samme måde som Christinas relaterer sig til en bestemt tidsramme accepterer Fatima ikke denne løsning. Det hænger sammen med, at Fatima med Christinas løsning skal vente på, at de to tamagotchier bliver kærester og får en tamagotchi-baby sammen, hvilket tager tid. Derudover er der forbundet en usikkerhed med denne løsning, da Fatima ikke kan være sikker på, at den tamagotchi-baby, som hun får, er den rigtige. Det vil sige, at hun skal være indstillet på, at de to tamagotchier igen skal i gang med at producere en ny tamagotchi. Den tid er Fatima ikke villig til at investere og derfor genstarter hun sin tamagotchi igen.

Forhandlingen mellem Christina, Fatima og deres tamagotchier er således præget af, at de alle forfølger hvert deres mål, der er relateret til en bestemt tidsramme. I dette tilfælde kommer tiden derfor til at tage del i deres forhandlinger, fordi både Malene og Christina begge gerne vil nå deres mål hurtigt. Men eftersom teknologien kun opfylder Christinas ønske og ikke Fatimas kan de ikke begge to opnå deres mål her. Det kommer også til at betyde, at Christina, der er tæt på sit mål, ikke når det, fordi hun er afhængig af, at Fatima følger hende. Hvilket Fatima ikke gør her. I interaktionen mellem Fatima og Christina er det således kun Christina, der er villig til at gøre noget for, at de kan overholde aftalen med hinanden. Men den måde som Christina vælger at overholde sin aftale med Fatima på får konsekvenser for hendes aftale med Kvame.

I det efterfølgende afsnit vil jeg derfor følge interaktionen mellem Kvame og Christina for på den måde at undersøge, hvordan relationerne mellem de involverede aktører påvirker hinanden.

#### *4. Forhandlinger mellem Kvame og Christina*

Jeg startede analysen med at tage fat i Fatimas bemærkning om, at alle genstartede, fordi hun havde gjort det. Men Kvame genstarter ikke Kvitte\_T. Han vælger i stedet at beholde Kvitte\_T og racerbilen, hvilket foregår på denne måde:

Malene sidder i sofaen sammen med Kvame, der ikke vil genstarte sin tamagotchi. Han sidder med sin tamagotchi i hånden og trykker på nogle knapper. Han er i gang med at prøve en racerbil, som han har lånt af Christina.

[Udsnit af Snapshot #1; Feltnote: 26.2.2007]

Kvame ændrer således ikke på den måde, som han laver tamagotchi-ing på, selvom alle de andre omkring ham genstarter deres tamagotchier. I stedet fortsætter han med at trykke på Kvitte\_T, når de sammen afprøver racerbilen. Men hvordan kan det være, at Kvame ikke følger de andre? For at finde ud af, hvad der er på spil her skal vi kigge nærmere på racerbilen, som Kvame har lånt af Christina. Det var igennem den nedenstående interaktion, at Kvame fik lov til at låne racerbilen.

Kvame: Jeg skal prøve en racerbil.

Christina: Du må låne den i 3 dage.

Kvame: Okay.

Christina og Kvame holder deres tamagotchier tæt sammen.

Christina: Ej, den gav mig en lort.

Kvame: Yeah, racerbilen.

Kvame slår ud med armene og giver Christina et kram. Christina står med armene ned langs siden og trækker sig lidt væk.

Christina: Jeg har lånt Kvame min racerbil. Jeg skal have den i overmorgen. Kvame – du må ikke låne den ud.

Kvame: Nu skal jeg øve mig med min nye racerbil.

[Feltnote d. 26.2.07]

I dette empiriske eksempel bliver det tydeligt, at Kvame er meget interesseret i at låne racerbilen af Christina. Det kommer til udtryk i den kropslige reaktion, som det frembringer hos Kvame, når Kvitte\_T modtager racerbilen fra Chris\_T. Kvame bliver så begejstret, at han slår ud med armene og efterfølgende krammer Christina. I modsætning til Kvame frembringer udvekslingen mellem Kvitte\_T og Chris\_T ikke den samme begejstring hos Christina. Det hænger først og fremmest sammen med, at Kvitte\_T kvitterer med en lort for racerbilen, hvilket er en gestus, som ikke ser ud til at behage Christina. Derudover virker hun heller ikke til at være særlig begejstret over Kvames måde at kvittere for racerbilen på, hvor han giver hende et kram. I stedet for at gengælde krammet forholder hun sig passivt ved at holde sine arme ned langs kroppen. Kvame ser ikke



ud til at blive påvirket af Christinas reaktion over udvekslingen, hvilket kan hænge sammen med, at han er for optaget af at skulle prøve racerbilen. Christina og Kvame forholder sig således forskelligt til racerbilen, hvor Kvame er begejstret for at skulle prøve den, mens Christina er mere optaget af de praktiske omstændigheder i forhold til udlånet af den. Derfor slutter hun også af med at opstille nogle krav til Kvame i forhold til, hvornår hun skal have den tilbage og hvem der må bruge den. Det vil sige, at Kvame får lov til at låne racerbilen, men det er stadigvæk Christinas og derfor er det også hende, der bestemmer over den. Kvames store interesse for at prøve racerbilen fører derfor i første omgang til, at han indvilliger i at indgå en aftale med Christina.

Men dernæst fører hans interesse for racerbilen også til, at Kvame ikke genstarter sin tamagotchi på samme måde som de andre. Det hænger sammen med, at Kvame ved, hvilke konsekvenser denne måde at genstarte på vil have for ham. Igennem interaktionen mellem Kvame og Kvitte\_T har Kvame fået adgang til de inskriberede mønstre i tamagotchien. Han ved bl.a., at en af konsekvenserne er, at han vil miste racerbilen. Han står derfor i et dilemma, hvor han skal vælge mellem racerbilen og sin tamagotchis mulighed for at kunne lege med de andres nye tamagotchier. I dette tilfælde vælger Kvame at beholde Kvitte\_T og racerbilen. En af grundene til dette valg kan også antages at hænge sammen med hans aftale med Christina, hvor han har lovet at levere den tilbage nogle dage efter. Men når jeg kigger i mine feltnoter i perioden, efter at de andre har genstartet deres tamagotchier, finder jeg følgende dialog mellem Kvame, Christina og Malene, hvilket tyder på at det er noget andet, der er på spil her.

Christina: Jeg vil gerne have racerbilen tilbage.

Kvame: Du kan ikke bruge den.

Malene: Jo.

Kvame: Nej, ikke når man er så lille.

Malene: Nå nej, man skal være 4 år.

[Feltnote d. 26.2.07]

Det viser sig her, at Kvame er velvidende om, at Christinas nye tamagotchi er for lille til at kunne lege med racerbilen. Grunden til at Kvame vælger ikke at genstarte sin tamagotchi kan således også hænge sammen med, at han vil opløse aftalen med Christina. Hvis aftalen med Christina bliver opløst kan han beholde racerbilen. Forhandlingen er socio-materiel, da

Kvame vælger at trække på sin viden om tamagotchier, mens Christina refererer til den aftale, som de har indgået med hinanden tidligere samme dag. Idet Malene blander sig i forhandlingen mellem Christina og Kvame kommer Kvames argument til at stå stærkere, da hun bekræfter ham i, at tamagotchiernes evne til at lege med en racerbil afhænger af deres alder. I modsætning til de andre er det ikke centralt for Kvame, at hans tamagotchi kan lege med de andre tamagotchier. For ham er det derimod mere vigtigt, at ham og Kvitte\_T kan blive ved med at lege med racerbilen.

Teknologien kommer her til at tage del i organiseringen af aktørerne, fordi aktørernes forskellige mål bliver tilpasset til deres viden om, hvordan tamagotchi-ing *gøres*. I dette tilfælde er det ikke centralt for hverken Christina eller Kvame at overholde den aftale, som de har indgået med hinanden. De bliver begge sat i et dilemma, hvor de skal træffe et valg. Enten skal de lege med de andre eller de skal lege med deres allerede eksisterende tamagotchier. Dette dilemma bliver produceret igennem et arrangement af heterogene aktører, der bl.a. udgøres af specifikke børn, tamagotchier, aftaler, relationer og forskellige formål. Udfaldet af forhandlingerne bliver derfor til igennem socio-materielle relationer. Det betyder, at børnenes valg afhænger af deres relationer til de andre heterogene aktører på dette specifikke tidspunkt.

## **Sammenfatning**

I denne artikel har jeg beskrevet, hvordan tamagotchi-ing *gøres*, når relationen mellem børnene og den teknologiske (lege)ting ikke længere er ny. Ved at følge de fire forhandlinger opdager jeg, hvordan tamagotchi-ing *gøres*, ved at agens bliver distribueret til både de menneskelige og de ikke-menneskelige aktører. I denne fase følger børnene ikke længere designet, hvor det er centralt at få deres tamagotchier til at udvikle sig på en bestemt måde, så de kan producere flere generationer af tamagotchier. Derimod forfølger børnene forskellige mål, som de igennem socio-materielle forhandlinger får tilpasset på måder, der *gør* det muligt for dem stadigvæk at lave tamagotchi-ing sammen. I analysen viser jeg, hvordan de menneskelige og ikke-menneskelige aktører gensidigt gør hinanden, idet teknologien er en del af de sociale forhandlinger, da de inskriberede mønstre tager del i måderne, som tamagotchi-ing bliver beskrevet på.

## Referencer

- Akrich, M. 1992. The de-description of technical objects. I: W. E. Bijker & J. Law. Baskerville. *Shaping Technology/Building Society. Studies in Sociotechnical Change*. Massachusetts Institute of Technology: 205–224.
- Callon, M. 1986. Some elements of a sociology of translation: Domestication of the scallops and the fisherman of St. Brieuc Bay. I: J. Law, red. *Power, Action and Beliefs: A New Sociology of Knowledge?* London, Routledge: 196–233.
- Balslev Nielsen, C. 2011. *Tamagotchi-ing. Legekulturens Materialitet. Et etnografisk studie af en proces i forandring*. København. Danmarks Pædagogiske Universitetsskole, Aarhus Universitet.
- Durkin, K. & B. Barber. 2002. Not so doomed: computer game play and positive adolescent development. *Journal of Applied Development Psychology* 23(4): 373–392.
- Jessen, C. & C. B. Nielsen. 2003. *Børnekultur, leg, læring og interaktive medier*. Billund, Lego Learning Institute.
- Kalliala, M. 2007. *Legekultur i en foranderlig verden*. København: Frydenlund.
- Kline, S. 1993. *Out of the Garden*. London & New York: Verso.
- Latour, B. 1983. *Give me a Laboratory and I will Raise the World*. London: Sage Publications.
- Latour, B. 1987. *Science in Action*. Cambridge: Harvard University Press.
- Law, J. 1992. Notes on the theory of the actor-network: Ordering, strategy an heterogeneity. *Systems Practice* 5: 379–393.
- Lindstrom, M. 2003. *Brand Child*. Frederiksberg: Forlaget Markedsføring.
- Linn, S. 2006. *Forbrugerbørn. Varernes erobring af barndommen*. København: Informations forlag.
- Mol, A. 2002. *The Body Multiple: Ontology in Medical Practice*. London: Duke University Press.
- Pickering, A. 1995. *The Mangle of Practice*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Postman, N. 1982. *The Disappearance of Childhood*. New York: Delacorte Press.
- Sørensen, E. 2009. *The Materiality of Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Tingstad, V. 2006. *Barndom under lupen. Å vokse opp i en foranderlig mediekultur*. Oslo: Cappelen Akademisk forlag.
- Velfærdsministeret 2007. *Dagtilbudsloven – Lov nr. 501*. Velfærdsministeriet. København, Velfærdsministeriet.

Camilla Balslev Nielsen  
EGMONT  
Lindhardt & Ringhof Uddannelse  
Vognmagergade 11, 2 sal  
DK-1148 København K, Danmark  
e-mail: cbn@lru.dk