

LATVIJAS UNIVERSITĀTE
HUMANITĀRO ZINĀTŅU FAKULTĀTE
KULTŪRAS UN SOCIĀLĀS ANTROPOLOĢIJAS
STUDIJU PROGRAMMA

**VIEDTĀLRUŅA UN PLANŠETDATORA LIETOŠANA
ĢIMENĒS AR BĒRNIEM**

BAKALaura DARBS

Autore: Elga Bulle

Stud. apl. nr. eb14041

Darba vadītāja: Mag. Hum. Māra Neikena

RĪGA 2017

ANOTĀCIJA

Bakalaura darbs “Viedtālruņa un planšetdatora lietošana ģimenēs ar bērniem” ir pētījums par viedierīču lomu un nozīmi ģimenēs, kurās tās tiek piešķirtas lietošanai dažāda vecuma bērniem. Tajā tiek aplūkoti vecāku viedokļi un paradumi saistībā ar viedierīču izmantošanu ģimenē, lai skaidrot vecāku, bērnu un tehnoloģiju mijiedarbību. Kā arī viedierīču kā materiālu objektu nozīmi to lietošanā un attiecību veidošanā.

Pētījuma mērķis ir noskaidrot kāda sociālā nozīme tiek piešķirta viedtālruņiem un/vai planšetdatoriem izmantojot tajos pieejamās aplikācijas ģimenēs ar bērniem. Kā arī apskatīt, kādas pieredzes šo nozīmi veido.

Darba rezultāti norāda, ka viedtālruņu un planšetdatoru lietošana ģimenē ir sociāls process. Tās ne tikai sniedz vecākiem iespēju dažādi kontrolēt bērnu pieredzes un izmantot kā audzinošus mehānismus, bet arī izglīto pašus vecākus, mediējot attiecības starp vecākiem, bērniem un sabiedrību.

Atslēgvārdi: tehnoloģijas, materiālā kultūra, digitālā antropoloģija, ģimenes attiecības

ANNOTATION

„Use of smartphones and tablets in families with children” is a research about role and meaning of smart devices in families in which they are granted for use for children of different ages. It looks at parents’ opinions and habits in relation to the use of smart devices in the family to explain parents, children and technology interactions. As well as the meaning of smart devices as a material objects in determining their use and development of relationships.

The goal of the research is to find out what social importance in families with children is given to smartphones and/or tablets using applications that are available in them. And to see what kind of experiences create this social importance.

The results show that the use of smartphones and tablets is a social process. They not only allow parents to control experiences of their children and use them as educational mechanisms, but they are also educating parents themselves by mediating relationships between parents, children and society.

Key words: technologies, material culture, digital anthropology, family relations

SATURS

IEVADS	5
1. TEORĒTISKĀ PERSPEKTĪVA	8
1.1. Viedierīces un bērni.....	8
1.2. Tehnoloģiju nozīme kultūrā un sabiedrībā	9
1.3. Sociāli konstruētās viedierīces.....	12
1.4. Viedtālrunu un planšetdatoru materialitāte.....	14
1.5. Viedtālrunis un planšetdators	15
1.6. Mediatizācija antropoloģiskā perspektīvā	16
1.6. Sociālās sankcijas un kontrole	17
2. METODOLOĢIJA	19
2.1. Izmantoto metožu apraksts	19
2.2. Informantu atlase	20
2.3. Interviju gaita.....	20
2.4. Ētiskie apsvērumi.....	20
2.5. Pētījuma gaita	21
2.6. Datu apstrāde un analīze.....	22
3. REZULTĀTI	23
3.1. Aplikācijas	23
3.2. Atbildības nodošana viedtālruniem un/vai planšetdatoriem.....	26
3.3. Bērnu pieredžu kontrolēšana	28
3.4. Viedtālrunis un/vai planšetdators kā attiecību mediators	31
3.5. Viedtālrunis kā prece	33
4. DISKUSIJAS	35
5. SECINĀJUMI.....	38
IZMANTOTIE INFORMĀCIJAS AVOTI.....	40
PIELIKUMI.....	42

IEVADS

Latvijā tāpat kā citur pasaulē arvien pieaug viedtālrunu un planšetdatoru lietotāju skaits. 2015. gadā Latvijas tirgus, sociālo un mediju pētījumu kompānija TNS apkopoja viedierīču (viedtālrunu un planšetdatoru) lietošanas datus, kas parādīja, ka gada laikā viedtālrunu lietotāju skaits Latvijā bija pieaudzis no 27% līdz 47%. Savukārt planšetdatorus 2014. gadā lietoja 11%, bet 2015. gadā jau 19% Latvijas iedzīvotāju vecumā no 15 līdz 74 gadiem (TNS 2015). Arvien plašāks kļūst arī dažādu aplikāciju piedāvājums, kas paredzētas gan darbam, gan izklaidei dažāda vecuma lietotājiem. Piedāvājumā ir atrodamas dažādas spēles un aplikācijas, kas paredzētas gan pieaugušajiem, gan bērniem. Piemēram, dažos Samsung telefonu modeļos ir uzreiz pieejams bērnu režīms, kas dod iespēju pasargāt dažādus svarīgus datus, kā arī padara viedtālruni par “digitālo rotaļu laukumu” (Samsung 2017). Tas norāda, ka šīs ierīces tiek pielāgotas dažādiem lietotājiem un daļa no tiem ir arī vecāki ar maziem bērniem. Viedtālruniem un planšetdatoriem to plašo pielietojumu dēļ tiek piešķirtas jaunas funkcijas, kas saistītas ne tikai ar saziņu, bet arī brīvā laika pavadīšanu, izklaidi un jaunu prasmju apgūšanu. Sabiedrībā tie ir kļuvuši par neatņemamu ikdienas sastāvdaļu, kas rada interesi noskaidrot to nozīmi un tiem piešķirtās funkcijas, kā arī meklēt atbildes uz jautājumiem par “pareizu” vai “nepareizu” viedtālrunu un/vai planšetdatoru lietošanu.

Manuprāt, viena no apspriestākajām problēmām, kas radusies līdz ar viedierīču lietošanas pieaugumu, ir to izmantošana tieši bērnu vidū. Iepriekšminētie TNS dati neparāda, kā mainījies to lietojums bērnu vidū, kas jaunāki par 15 gadiem, taču jāņem vērā, ka līdz kādam brīdim viedierīču izmantošanu bērnam, iespējams, nosaka vecāki. Tāpēc šajā pētījumā es vēlos pievērsties gadījumiem, kad vecāki ir tie, kuri izvēlas, kuros brīžos un kāpēc ļaut bērnam darboties ar jaunajām tehnoloģijām. Piemēram, Daniels Millers (*Daniel Miller*) savā grāmatā “Sociālie mediji Anglijas ciematā” (*Social Media in an English Village*) raksta par vecāku morālajām dilemmām, mēģinot saprast jaunus sociālos medijus un to izmantošanas veidus bērnu vidū. Kā piemērus viņš min jautājumus, cik droša ir šī vide un vai bērni, kas atrodas vienā istabā, tomēr katrs pie sava planšetdatora, socializējas vai nē (Millers 2016). Savukārt Latvijā 2017. gada 27. februārī Latvijas Televīzijas raidījumā “Aizliegtais paņēmiens” tika diskutēts par tehnoloģiju lomu ģimenes komunikācijā. Tajā tika novērots, kā vecāki komunicē ar bērniem dažādās publiskās kafejnīcās un cik daudz šajā komunikācijā ir iesaistīts telefons. Raidījuma gaitā izskanēja jautājums par to, kas spētu izkonkurēt telefonus un planšetdatorus, lai noturētu gan bērnu, gan vecāku uzmanību un interesi savstarpējā komunikācijā (Latvijas Televīzija 2017). Abi iepriekšminētie piemēri, manuprāt, labi parāda, ka sabiedrībā šī tēma ir aktuāla un

arī problemātiska tieši šo morālo dilemmu un citu neskaidrību dēļ par jauno tehnoloģiju un aplikāciju izmantošanu ģimenēs ar bērniem.

Tāpēc mans mērķis ir aplūkot šo tēmu intervējot vecākus, kuri izvēlas, kad un kā viņu bērni drīkst izmantot viedtālruņus un/vai planšetdatorus, tā cenšoties noskaidrot, kā tehnoloģijas mediē attiecības starp vecākiem un bērniem. Vēlos pievērst uzmanību viedierīču interpretācijām vecāku vidū un tām piešķirtajām nozīmēm. Es uzskatu, ka viedierīču un tajās pieejamo aplikāciju izmantošana audzināšanā ir vecāku izvēle, kas atkarīga no dažādiem faktoriem, piemēram, viedierīču piedāvātajām iespējām un tā piešķirtajām nozīmēm. Tāpēc šajā pētījumā uzmanība tiek vērsta, pirmkārt, viedtālruņu, planšetdatoru un dažādu aplikāciju pielietojumam, jo tās ietver gan dažādas spēles, gan uzdevumus, kas var būt izglītojošas vai izklaidējošas, tā dažādi palīdzot vecākiem ikdienā un bērnu audzināšanas procesā. Un, otrkārt, iespējai izlemt, kurā brīdī bērns drīkst vai nedrīkst izmantot šīs ierīces un aplikācijas tajās, kas pētījumā tiek skatīta, kā viedierīču un aplikāciju saistība ar bērnu pieredžu kontrolēšanu. Neatkarīgi no sabiedrībā izvirzītajiem jautājumiem un problēmām par tehnoloģiju izmantošanu ģimenēs ar bērniem, vecāki ir tie, kuri sākumā izvēlas aplikācijas un laiku, cik daudz bērni var vai nevar pavadīt lietojot šīs ierīces. Tāpēc, manuprāt, ir svarīgi jautāt vecākiem, kā un kāpēc viņi izvēlas konkrētās aplikācijas, kā vērtē pie viedierīcēm pavadīto bērnu laiku, kā arī savu laiku, kuru šajos brīžos iegūst.

Pētījuma mērķis ir noskaidrot, kāda sociālā nozīme tiek piešķirta viedtālruņiem un/vai planšetdatoriem izmantojot tajos pieejamās aplikācijas ģimenēs ar bērniem. Kā arī apskatīt, kādas pieredzes šo nozīmi veido.

Mērķa sasniegšanai izvirzītie **pētījuma jautājumi**:

Kāda ir tehnoloģiju sociālā loma ģimenē?

- Kā tehnoloģijas mediē attiecības starp vecākiem un bērniem?
- Kādā veidā aplikācijas saistītas ar vecāku atbildību?
- Kā tās palīdz pildīt vecāku pienākumus?
- Kā viedierīces un tajās pieejamās aplikācijas saistītas ar bērna pieredžu kontrolēšanu?
- Kādā veidā viedierīces un aplikācijas palīdz organizēt vecāku ikdienu?
- Kā tehnoloģijas palīdz veidot apbalvojošus vai kontrolējošus mehānismus?
- Kā tās palīdz veidot audzinošus mehānismus?

Mērķa sasniegšanai izvirzītie **pētījuma uzdevumi** ir:

- Veikt teorētisko analīzi viedtālrunu un planšetdatoru nozīmei sabiedrībā, apskatot gan viedokļus par to izmantošanu mūsdienās, gan aplūkojot dažādas perspektīvas, kas ļauj pētīt tehnoloģiju nozīmi sabiedrībā. Kā arī salīdzināt citu autoru pētījumus par viedtālrunu un to piedāvāto funkciju nozīmi ģimenēs.
- Apskatīt un analizēt aplikāciju un ģimenēm paredzētu iespēju piedāvājumu interneta vidē.
- Izpētīt viedierīču lietošanas ikdienas prakses ģimenēs ar bērniem un tām piešķirtās nozīmes un lomas bērnu audzināšanā. Apskatīt, kādas aplikācijas ģimenēs tiek lietotas un kādas ir motivācijas to izvēlēm.

Pētījumā izmantotā metode ir daļēji strukturētas intervijas ar vecākiem, kuri ģimenē ļauj un seko līdzi, kad ļaut bērniem izmantot viedierīces, kādas aplikācijas dot izmantot savam bērnam un uz cik ilgu laiku. Intervijām iepriekš tika sagatavotas vadlīnijas. Ar tām tiek mēģināti noskaidrot vecāku paradumi lietojot viedierīces, vispārīga informācija par ģimenes kopā pavadīto laiku un lietotajām aplikācijām, kā arī viedtālrunu un planšetdatoru loma bērnu audzināšanā. Datu analīzei tika izveidoti vairāki bloki, kas apskata, pirmkārt, viedierīču audzinošo nozīmi un vecāku atbildības nodošanu tām, otrkārt, bērnu pieredžu kontrolēšanu ar viedierīču palīdzību, treškārt, viedierīces kā attiecību mediatorus, un, ceturtkārt, viedierīces kā materiālās kultūras objektus. Pēc šiem blokiem tiek veidota arī datu analīze - transkribējot, kodējot iegūtos datus, interpretējot rezultātus un izdarot secinājumus.

Bakalaura darba pirmā daļa ir tēmas teorētiskās perspektīvas izklāsts parādot teorētiskajā analīzē iegūto informāciju, kas palīdz balstīt pētījumā izvirzītos pieņēmumus. Tam seko metodoloģijas daļa, kurā tiek apskatīta un pamatota pētījumā izmantotā metode, ētiskie apsvērumi, pētījuma gaita, informantu atlase un datu analīzes procesa apraksts. Nākamā nodaļa ir veltīta rezultātiem un diskusijām par pētījumā iegūtajiem datiem, kam seko secinājumi, izmantotās literatūras saraksts un pielikumi.

1. TEORĒTISKĀ PERSPEKTĪVA

Telefoni un planšetdatori var tikt skatīti ne tikai kā tehnoloģijas ar tajās iestatītām konkrētām funkcijām un lietojuma veidiem, bet arī kā lietas jeb objekti, kam tiek piešķirtas dažādas vērtības un lomas. Tās tiek pirktas dažādu iemeslu dēļ un arī to lietošana ir atkarīga no dažādiem faktoriem. Būtiska nozīme ir ne tikai pašām ierīcēm, bet arī to lietotājiem un sociālajiem faktoriem sabiedrībā, kurā to lietotāji dzīvo. Antropoloģijā ir atrodamas dažādas perspektīvas, kā skatīt tehnoloģiju lomu un nozīmi sabiedrībā. Es vēlos aplūkot vairāku citu autoru piedāvātos veidus, kā tās var tikt aplūkotas un pētītas, beigās norādot arī šajā pētījumā izvēlēto perspektīvu. Kā arī apskatu pētījumā izmantotos konceptus, pētot viedtālrunu un planšetdatoru sociālās lomas veidošanu ģimenēs.

1.1. Viedierīces un bērni

Publiskajā telpā tiek pausti dažādi viedokļi par bērnu laika pavadīšanu pie viedtālruniem un planšetdatoriem jeb ekrāniem. Šādam bērna brīvā laika pavadīšanas veidam tiek pievērsta arvien lielāka uzmanība ne tikai no pašu vecāku, bet arī dažādu speciālistu puses. Latvijā pārsvarā šis jautājums tiek aplūkots no tā, cik kaitīga ir ekrānu ietekme uz bērna veselību. Tas attiecas gan uz, piemēram, bērnu redzi, gan arī emocionālo un fizisko attīstību. Vienā no rakstiem Latvijas Sabiedriskajā Medijā (LSM) tiek apskatīta viedtālrunu došana bērniem līdz divu gadu vecumam. Šāda rīcība kļūst arvien biežāk sastopama, bet no dažādu speciālistu puses tiek vērtēta kā kaitīga. Bērnam šīs ierīces tik agrā vecumā nekādu labumu nedod. Tās tikai apgrūtina bērna attīstību, jo tieši šajā vecumā bērnam visstraujāk attīstās dažādas praktiskās iemaņas (LSM 2017). Tās esot jāattīsta un jāpilnveido ar dažādiem praktiskajiem darbiem, spēlēm un bērnam nekaitīgām nodarbēm. Jāļauj bērnam iepazīt pasaule, krāsas un skaņas bez šo ierīču palīdzības, jo nav droši zināms, kā tieši tās ietekmē bērna veselību. Tiek minētas arī dažādas raizes par bērna attīstību un uzmanības noturēšanu skolas vecumā viedtālrunu pārāk biežās un ilgās izmantošanas dēļ. Taču publiskajā telpā netiek aplūkoti iemesli, kādēļ vecāki šīs ierīces bērniem piešķir, un kā tieši ļauj bērniem tās izmantot.

Viedtālrunos un planšetdatoros neatņemama sastāvdaļa ir aplikācijas un spēles, kas rada lielu interesi bērnu vidū. Šo dažādo aplikāciju nozīmi, radīšanu un lietošanu apskata Hanna Rosina (*Hanna Rosin*) "*The Atlantic*" rakstā "Skārienjūtīgo ekrānu paaudze" (*The Touch-Screen Generation*). Viņa apraksta pieredzi piedaloties un veicot novērojumus un intervijas kādā aplikāciju izstrādātāju pasākumā. Tur Rosina esot noskaidrojusi, ka daudzi no šo izklaidējošo un izglītojošo spēļu un uzdevumu veidotājiem, ir arī vecāki dažāda vecuma bērniem, kuri bijuši līdzīgi arī pašā pasākumā. Viņas uzmanību pievērsusi šo cilvēku vēlme radīt

ļoti labu un vērtīgu iespaidu par dažādām aplikācijām, kaut paši cītīgi seko līdz tam, cik daudz un kā viņu bērni lieto viedtālrunus un planšetdatorus. Daudzi no šiem vecākiem ir ierobežojuši pie ierīcēm pavadīto laiku, kā arī aplikāciju veidus, uzsverot, ka ilgi pavadīt laiku pie ierīcēm nav vēlams un ne visas spēles un aplikācijas ir bērnam vērtīgas (Rosina 2013). Viņas raksts norāda, ka aplikāciju veidi un iespējas ne vienmēr sakrīt ar lietotāju vēlmēm un vajadzībām. Kā arī tās to veidošana var nebūt saistīta ar mērķiem izglītēt un attīstīt bērnus. Tās var būt nesaistītas ar realitāti, bet veidotas tāpēc, ka dažāda veida aplikācijas šobrīd ir populāras un aktuālas viedtālrunu un planšetdatoru funkcijas. Uz to norāda arī Bendžamins Borrous (*Benjamin Burroughs*) pētījums par “YouTube Kids” aplikāciju, kurā autors norāda, ka šodien arī mazuļi tiek uzskatīti par patērētājiem un konkrētu pakalpojumu mērķauditoriju interneta vidē, tāpēc tiek veidots viņiem draudzīgs un viegli lietojams saturs (Borrous 2017). Taču būtiski aplikāciju izmantošanas veidi un laiks tik un tā ir atkarīgi no pašu vecāku izvēles. Viņi var izvēlēties vai un kad ļaut izmantot ierīces un aplikācijas.

Savukārt dažādas teorētiskās perspektīvas pašu tehnoloģiju pētīšanai un to lomas vērtēšanai sabiedrībā piedāvā dažādi autori dažādos laika posmos. Tālāk tiek apskatītas vairākas no šīm perspektīvām, parādot, ka to lietošana nevar tikt skatīta viennozīmīgi.

1.2. Tehnoloģiju nozīme kultūrā un sabiedrībā

Braiens Fafenbergs (*Bryan Pfaffenberger*) apskata pašu tehnoloģiju konceptu pievēršot uzmanību nepieciešamībai tās aplūkot tieši ar dažādu teorētisko perspektīvu palīdzību. Viņš uzsver, ka tehnoloģijām ir būtiska nozīme zinātnēs par cilvēku, jo tās ieņem lielu mūsu ikdienas daļu. Laika gaitā tās ir spējušas ietekmēt gan veidus, kā cilvēki iegūst pārtiku, kā sazinās un kā ražo dažādas preces un produktus. Taču tik un tā pārāk bieži tās tiek nodalītas, kā svešas un nesaistītas ar sociālo dzīvi (Fafenbergs 1988). Līdz ar to viņš dod iespēju iepazīties ar esošajām perspektīvām un nozīmēm, kādas tehnoloģijām tiek piešķirtas. Kā arī piedāvā savu skatījumu, kas tiek ciešāk saistīts tieši ar sociālo dzīvi un faktoriem, kas ietekmē tehnoloģiju radīšanu un lietošanu, un pašu tehnoloģiju ietekmi uz sociālo dzīvi un kultūru.

Antropoloģijā tiek aplūkotas dažāda veida tehnoloģijas un to nozīme cilvēku ikdienā. Fafenbergs skaidro, ka dziļākai izpratnei par to, kā antropoloģijā tās pētīt, ir, pirmkārt, nepieciešama tehnoloģiju jēdziena pārdefinēšana antropologu lietošanai. Bieži tās tiek skaidrotas kā cilvēka radīti ‘racionāli’ un ‘efektīvi’ veidi, kā gūt kontroli pār dabu (Fafenbergs 1988, 237). Šī definīcija ciešāk saistīta ar tehnoloģijām, kas ļauj dažādi apsaimniekot un pārveidot vidi, kurā cilvēks dzīvo, un kuras bija aktuālas šīs definīcijas tapšanas laikā. Taču šāds skaidrojums neizslēdz arī mūsdienās Rietumu sabiedrībā aktuālās tehnoloģijas, piemēram,

viedtālrunus un planšetdatorus. Šodien tās ir neatņemamas ikdienas sastāvdaļas, kas arī maina gan sociālo, gan kulturālo, gan fizisko vidi, kurā tie tiek lietoti. Tomēr laikam mainoties un attīstoties gan vecajām tehnoloģijām, gan rodoties jaunām, ir jāpārvērtē ne tikai veids, kā tās definēt, bet arī to nozīme sabiedrībā un kultūrā. Tālāk aplūkotās perspektīvas ļauj izprast, kā veidojas dažādi priekšstati un skaidrojumi par tehnoloģiju nozīmi un lomu sabiedrībā un cilvēku ikdienā. Kā arī norāda, kādā veidā meklēt jaunas definīcijas tehnoloģijām antropoloģijā.

Pirmais skatījums tiek saukts par “tehnoloģisko mēnessērdzību” (*technological somnambulism*). Tajā tehnoloģijas tiek skatītas kā morāli un ētiski “neitrālas”. Tām netiek piedēvētas nekādas vērtības, kas spētu ietekmēt sociālo un kulturālo vidi. Tā skata, kā vienkārši ražotas lietas, kuras tiek dažādi pielietotas, un kuru ietekme atkarīga no to lietošanas: “Tehnoloģiskās mēnessērdzības skatījumā, kas piedāvāts Rietumu kultūrā, cilvēku attiecības ar tehnoloģijām ir pārāk “skaidras, lai sniegtu svarīgus atspoguļojumus”” (Fafenbergers 1988, 238). Šāda perspektīva tiek kritizēta, jo pārāk paļaujas uz tehnoloģiju pašpietiekamību un neieklāj, piemēram, cilvēku kontroli pār tām, vai to ietekmi uz kulturālo un sociālo dzīvi. Tajā parādās tehnoloģiju nozīme tikai no to ražotāju, vai lietotāju perspektīvas. Pazūd saikne starp attiecībām, kas rodas ar šo tehnoloģiju palīdzību, un kuras ietekmē izpratni par tām un to lomu sabiedrībā. Arī Arturo Eskobārs u.c. (*Arturo Escobar*), pievēršas “kiberkultūras” (cyberculture) pētniecībai un uzsver, ka, lai arī līdz šim tehnoloģijas ir tikušas skatītas, kā neatkarīgas no sabiedrības un vērtību neitrālas, tās tomēr tiek kulturāli konstruētas un arī pašas ietekmē kultūru un vidi (Eskobārs u.c. 1994, 211). Taču pirms šāda viedokļa aplūkošanas, vēlos skaidrot otru perspektīvu Braiena Fafenbergera tekstā.

Otrs skatījums tiek saukts par “tehnoloģisko determinismu” (*technological determinism*), kurš pēc autora vārdiem ir krasī pretējs iepriekš minētajam skatījumam. “Tehnoloģiskais determinisms” uzsver tehnoloģiju brīvo spēju ietekmēt cilvēku sociālo un kulturālo dzīvi (Fafenbergers 1988, 239). Ierīces tiek raksturotas kā autonomas un spējīgas pašas ietekmēt sabiedrību, neatkarīgi no to lietošanas veidiem un tām piešķirtajām nozīmēm. Līdzīgu raksturojumu tehnoloģijām piedēvē arī Bruno Latūrs (*Bruno Latour*), kurš apgalvo, ka tās spēj kļūt tik pierastas un pašsaprotamas, ka cilvēki vairs nepamana, kā tās ietekmē viņu darbības un lēmumus (Latūrs 1992). Tomēr viņa skatījumā, tās iekļaujas un veido aktoru tīklu, kurā būtisks ir gan cilvēks, gan dažādas institūcijas, gan arī lietas un tehnoloģijas, no kurām cilvēks un šīs institūcijas ir atkarīgas (Latūrs 1992). Šajā tīklā tiek ņemti vērā dažādi aktori, kas veido un skaidro gan funkcijas, gan nozīmes, kas atkarīgas no katras iesaistītās puses. “Tehnoloģiskā determinisma” pieejā neieklautā lietotāju un ražotāju spēja kontrolēt tehnoloģijas un ietekmēt to funkcijas un nozīmes, liedz plašāk vērtēt tehnoloģiju nozīmi sabiedrībā un kultūrā. Līdz ar to Braiens Fafenbergers uzsver, ka antropologiem svarīgi saskatīt

tehnoloģijas kā “funkcionāli atkārtojamu sociālo uzvedību kopumus”, kas savā būtībā ir arī sociālas nevis tikai ‘tehniskas’ (Fafenbergers 1988, 241).

Noslēgumā šis autors aicina skatīt tehnoloģijas kā “humanizētu dabu” (*humanized nature*). Tas nozīmē pētīt tās, kā sociālu fenomenu, kā sociāli konstruētu dabu un vidi mums apkārt. Šajā skatījumā iekļauta tiek gan pašu tehnoloģiju spēja ietekmēt sociālo un kulturālo dzīvi, gan arī tehnoloģijas tiek skatītas kā sociāli konstruētas. Autors raksta ka “katra uzvedība, kas ir tehnoloģiska, ir arī vienlaicīgi politiska, sociāla un simboliska. Tai ir juridiska dimensija, vēsture, tā iekļauj sociālas attiecības un tai ir nozīme” (Fafenbergers 1988, 244). Taču šajā perspektīvā autors izvēlas tehnoloģijas antropoloģiski vērtēt tikai kā sociālu fenomenu, norādot, ka tās nepieder materiālajai kultūrai. Tomēr tehnoloģijas ir arī materiāli objekti, kas tiek ražoti un veido materiālo kultūru. Šajā pētījumā vēlos pievērst uzmanību gan viedierīču sociāli konstruētajai nozīmei, gan arī to lomai kā materiāliem objektiem un precēm, kas būtiski ietekmē ierīču lietošanu. Tāpēc skatu viedtālrunus un planšetdatorus, pirmkārt, kā materiālas lietas, kam tiek piešķirta vērtība, kas padara tās par patēriņa priekšmetiem. Un šo ierīču iegāde un vērtība tiek vērtēta, kā dažādu sociālo procesu un nozīmju atspulgs. Otrkārt tās tiek aplūkotas, kā tehnoloģijas, kas ir sociāli konstruētas un spēj arī pašas ietekmēt to lietotāju sociālo dzīvi.

Līdzīgu perspektīvu, kāda tiek izmantota šajā pētījumā, piedāvā arī Džeims E. Kats (*James E. Katz*) un Marks Akuss (*Mark Aakhus*). Lai pamatotu savu skatījumu, viņi vispirms salīdzina savu skatījumu ar funkcionālistu un strukturālistu teorijām. Viņuprāt, funkcionālistu pieeja pārāk lielu uzmanību pievērš tikai veidiem, kā tehnoloģijas tiek lietotas un kāpēc. Tā ir pārāk instrumentāla un neņem vērā citus faktoros, kas ietekmē tehnoloģiju lietošanu. Pētnieku mērķis nav tikai saprast, ar kādiem paņēmieniem un veidiem tiek sasniegts lietotāju izvirzīts mērķis. Viņiem svarīga ir arī simboliskā un sociāli konstruētā nozīme Savukārt autori uzsver, ka strukturālistu pieejā, pretēji iepriekš minētajai funkcionālistu pieejai, ir piešķirta pārāk liela loma tikai simboliskajam. Šajā pieejā tiek pievērsta uzmanība vērtībām, kas tiek piešķirtas tehnoloģijām un to pielietojumam, taču neparāda dažādus mērķus vai lietošanas veidus. Tāpēc autori piedāvā *Apparatgeist* pieeju, kas apskata citās pieejās neiekļautus vai nepilnīgi apskatītus jautājumus. Šajā pieejā uzmanība tiek vērsta veidiem, kā tehnoloģijas tiek izmantotas cilvēku ikdienā. Kādos veidos tās tiek lietotas, kādiem mērķiem un kādas attiecības veido starp tehnoloģijām, ķermeni un lietotāju sociālo lomu (Kats un Akuss 2002). Viņi ņem vērā lietotāju sociālos apstākļus, lomas un vērtības, kas ietekmē to, kā tehnoloģijas tiek uztvertas un lietotas. Kā arī lietotāju savstarpējās attiecības un sociālās nozīmes, kas tiek veidotas ar tehnoloģiju palīdzību, vai starp tiem, kas lieto un nelieto tehnoloģijas. Autori uzskata, ka tehnoloģiju lietošanas veidus un funkcijas nosaka ne tikai mērķi, kādus ar to palīdzību vēlas sasniegt, bet arī centieni iegūt vai saglabāt kādu statusu sabiedrībā. Tāpat tās palīdz noturēt konkrētus

priekšstatus, kas radīti par sevi un savu sociālo lomu ar ierīču palīdzību. Tāpēc svarīgi ir pētīt ne tikai pašas tehnoloģijas un to pielietojumus, bet arī to iekļaušanos konkrētās kultūrās. To viņi piedāvā darīt ar savu pieeju, kas skata, kā kultūrās tiek pielāgotas tehnoloģijas cilvēku vajadzībām un kādas lomas tās iegūst. Telefoni konkrētāk tiek skatīti kā “intīmie partneri”, kas visur tiek ņemti līdzi un iekļauti arī dažādu attiecību veidošanā, kas padara tos ļoti tuvus un nepieciešamus lietotājiem.

Šāda pieeja, līdzīgi kā iepriekš minēts, ļauj izvērtēt tehnoloģijas, kā būtiskus cilvēku instrumentus, kas atspoguļo to lietotāju vērtības, sociālo lomu un attiecību modeļus. Tāpat tās atspoguļo arī to cilvēku vērtības, kas tehnoloģijas neizmanto vai lieto atšķirīgiem mērķiem un atšķirīgos veidos. Kā arī šī pieeja spēj parādīt procesus sabiedrībā, konkrētā sociālā grupā vai kultūrā, jo tehnoloģijas un to pielietojums ar to tiek cieši saistīts. Tāpēc šajā pētījumā uzmanība tiek pievērsta tieši vecākiem, kuri viedtālruņus un/vai planšetdatorus izmanto ne tikai savām vajadzībām, bet arī ļauj tās lietot bērniem, kuri paši vēl tik brīvi nevar izvēlēties, kad un kā šīs ierīces lietot.

1.3. Sociāli konstruētās viedierīces

Skatīt ierīces, kā sociāli konstruētas, nozīmē pievērst uzmanību ne tikai pašu ierīču funkcijām, bet arī tam, kā šīs ierīces tiek realitātē lietotas un uztvertas. Dažādu autoru darbos tā tiek saukta arī par “interpretācijas elastīguma” (*interpretive flexibility*) pieeju. Tā skaidro tehnoloģijas kā sociāli konstruētas un vērs uzmanību arī tam, ka to nozīme var mainīties atkarībā no to lietotāju interpretācijas. Savukārt, šī interpretācija ir atkarīga no sociālās grupas, kādā lietotāji iekļaujas (Eskobārs u.c. 1994, 212). Līdzīgi tehnoloģiju lomu mūsdienās skaidro arī antropologs Daniels Millers (*Daniel Miller*), kurš apgalvo, ka tehnoloģijām tiek piešķirtas funkcijas un lomas, nevis tehnoloģijas pašas tās iemieso (Millers u.c. 2016). Viņš piedāvā skatīt tehnoloģiju funkcijas un lomas sabiedrībā ar “sasniegumu teorijas” (*theory of attainment*) palīdzību, kas skaidro, ka darbības un nozīmes, kuras tehnoloģijas mums sniedz, nav nejaušas. Tās tikai papildina to, ko cilvēki jau iepriekš ir spējuši iztēloties un paredzēt, kā reālu darbību vai funkciju (Millers u.c. 2016, 205). Turklāt šis autors pievērs uzmanību ne tikai tehnoloģijām piešķirtajām funkcijām, bet arī to spējai mūsu ikdienu un attiecības papildināt, nevis padarīt tās mazāk cilvēcīgas (Millers u.c. 2016). Un veids, kā pētīt tehnoloģijas un to nozīmi, ir apskatīt attiecības, ko šīs tehnoloģijas un to piedāvātās funkcijas veido. Rezultātā viedierīces arī šajā pētījumā tiek skatītas, kā pilnīgs sociāls fenomens, kas iekļauj to materiālo, sociālo un simbolisko nozīmi saistītā tīklā, kā to piedāvā skatīt Filips Batka (*Philipp Budka*).

Arī ģimenēs ar bērniem viedtālruņi un planšetdatori var tikt skatīti kā attiecību mediatori īpaši brīžos, kad vecākiem ir jāspēj sadalīt laiks gan bērna audzināšanai, gan citu savu

pieņākumu veikšanai. Tiem var tikt piešķirtas dažādas funkcijas, kas spēj ietekmēt attiecības starp vecākiem un bērniem, brāļiem un māsām vai, piemēram, klases biedriem. Turklāt, dažādas nozīmes un lomas šīm ierīcēm var tikt piešķirtas arī pašu tehnoloģiju iemiesoto funkciju dēļ. Piemēram, šobrīd viedtālruņos un planšetdatoros pieejamas ir dažāda veida aplikācijas, kas tiek veidotas dažādiem nolūkiem. Tās var būt izklaidējošas, izglītojošas, attīstošas vai paredzētas lietošanai vecākiem kopā ar bērniem, kā tas redzams “Play veikālā” (Google Play 2017). Savukārt Emma Ohāra (*Emma O'Hare*) pētījuma “Mobilās aplikācijas bērniem” ziņojumā norāda, kā aplikācijas tiek iedalītas atkarībā no tām piedēvētajām spējām attīstīt bērnus konkrētās jomās un spējās, piemēram, kognitīvajās, emocionālajās/sociālajās un fiziskajās. Taču šīs kategorijas esot iespējams sadalīt vēl sīkāk un konkrētāk, tā atvieglojot vecāku izvēli (Ohāra 2014, 9). Šāda iespēja un izrādītā nepieciešamība konkrēti iedalīt aplikācijas ļauj skatīt to, kā no aplikāciju veidotāju puses tām tiek piešķirtas funkcijas palīdzēt vecākiem veikt izvēli, kā arī pieņemt lēmumus viņu vietā par to, ko bērnam būtu iespējams iemācīt ar viedtālruņos un planšetdatoros pieejamajām aplikācijām. Savukārt iepriekš minētajā “*The Atlantic*” interneta žurnāla rakstā žurnāliste Hanna Rosina ir pētījusi un uzskata, ka daudzas aplikācijas tiek kārtotas zem nosaukuma “Izglītojošas”, jo tādā veidā mazina vecāku vainas apziņu, ka viņi vispār bērniem ļauj lietot viedierīces un tajās pieejamās aplikācijas un spēles. Patiesībā tās visas vienlīdz iederētos pie sadaļas “Bērniem” (Rosina 2013). Līdz ar to, aplikāciju veidotāji un uzturētāji rada savu interpretāciju par viedierīču un aplikāciju lietošanu un tā ne vienmēr sakrīt ar vecāku domām un vajadzībām, bet bieži var arī to ietekmēt.

Turklāt, ne tikai šīs aplikācijas norāda, kādas funkcijas viedtālruņiem un planšetdatoriem ir iespējams piedēvēt. Viedtālrunis joprojām ir arī saziņas līdzeklis. Taču, kā norāda Džerards Gogins (*Gerard Gogins*), apskatot mobilā telefona vēsturi un kultūru, tā pamatfunkcijas var tikt piešķirtas pavisam citiem mērķiem. Viņš apraksta, kā sākotnēji mobilie telefoni radīti ar mērķi atvieglot biznesmeņu darbu. Tie bijuši paredzēti komunikācijas nozares speciālistu starpā, kā atgādinātāji veicamajiem pienākumiem un rīki servisu un pakalpojumu pasūtīšanai. Taču ar laiku to lietotāji šīs saziņas funkcijas izmantoja vienkārši komunikācijai, kas veido sabiedriskumu, kā arī lietošanai ģimenes vajadzībām (Gogins 2006, 21). Tas norāda, kā notiek šī tehnoloģiju sociālā konstruēšana. Sākotnēji radītās funkcijas un ierīču mērķi tiek pielāgoti to lietotāju vajadzībām, kas atkarīgas arī no lietotāju sociālā stāvokļa, nodarbošanās un vietas sabiedrībā. Arī vecāki ir sociāla grupa, kurai var būt savas viedtālruņu un planšetdatoru interpretācijas un tām piešķirtas funkcijas. Manuprāt, šīs interpretācijas veido arī viedierīču materialitāte, kuru vēlos apskatīt nākošajā apakšnodaļā.

1.4. Viedtālrunu un planšetdatoru materialitāte

Vēlos vērst uzmanību arī viedtālruniem un planšetdatoriem kā materiāliem objektiem un precēm. Lietas jeb materiāli objekti antropoloģijā tiek skatīti kā svarīgas kultūru veidojošas daļas. Un lielākā uzmanība tiek pievērsta tieši attiecībām un sociālajām saitēm, kas veidojas starp cilvēkiem un lietām. Piemēram, Daniels Millers uzsver, ka “kultūra vienmēr ir process un to nekad nevar skatīt tikai tā objektu vai subjektu formā. Tādēļ vienmēr jāvērtē nevis pašas lietas, bet gan dinamiskās attiecības, ko tās veido” (Millers 1987, 11). Arī arheologs Īans Hoders (*Ian Hodder*) ir uzsvēris lietu un cilvēku tīklu. Viņš raksta, ka lietām ir pievērsta pārāk maza uzmanība sociālajās un humanitārajās zinātnēs. Tās vienmēr ir skatītas kā rīki, ar kuru palīdzību tiek simbolizētas, mainītas un manipulētas sociālās attiecības. Tomēr viņš uzskata, ka lietu loma ir daudz nozīmīgāka, jo cilvēks ir atkarīgs no materiālajām lietām. Tās piešķir nozīmi un saturu cilvēkam un viņa ikdienai, kas bez tām ir pārāk izkliedēts (Hoders 2016, 2). Arī viedtālrunis un planšetdators šodien ir ļoti būtiska katra tā lietotāja dzīves daļa. Un, lai arī tās ir tehnoloģijas, kam piemīt un tiek piešķirtas dažādas funkcijas un nozīmes, tā ir arī lieta un prece. To, tāpat kā citas preces, var skatīt, kā dažādām vērtībām apveltītu objektu, kura iegāde ir atkarīga no dažādiem sociālajiem faktoriem. Turklāt mūsdienās viedtālruni un arī planšetdatori veido sava veida lietotāju kultūru (Millers 2014). Cilvēki izvēlas konkrētu ražotāju telefonus to piedāvāto funkciju dēļ. Ir dažādu aplikāciju atbalstītāji un noliedzēji. Šī plašā lietojuma dēļ arī rodas dažādas diskusijas par to, cik vērtīgs un veselīgs ir šāds laika pavadīšanas veids pie ekrāniem. Un kāpēc viena veida telefoni kļūst populārāki par citiem.

Piemēram, Igors Kopitofs (*Igor Kopytoff*) apskata lietu mainīgo dabu. Viņš uzsver materiālo objektu spēju vienā brīdī būt parastai lietai, bet jau citā brīdī patēriņa priekšmetam. Turklāt tas, kurā brīdī un kura lieta kļūst par patēriņa priekšmetu konkrētā kultūrā, ir atkarīgs no kulturāliem un kognitīviem procesiem sabiedrībā (Kopitofs 1986, 64). Kas vienam kādā brīdī ir svarīga, ar dažādām vērtībām apveltīta prece, citam ir pavisam parasta lieta. Līdz ar to, vērtības piešķiršana un vērtības saskatīšana ir mainīgs process, kas atkarīgs gan no indivīdiem, gan arī sabiedrības. Vēl šis autors uzsver, ka būtiska materiālo lietu vērtība un iekļaušanās sabiedrībā ir atkarīga no to biogrāfijām. Tās spēj parādīt lietu būtiskākās īpašības un vērtības, kas bez šīm biogrāfijām var palikt nepamanītas (Kopitofs 1986, 68). Arī tās ietekmē vērtības veidošanos dažādiem materiālajiem objektiem, un to, kā tās tiek uztvertas atkarībā no lietotāja. Viena lietas biogrāfija, kādam var būt ļoti nozīmīga un vērtību veidojoša, bet citam pilnīgi neinteresanta. Arī viedierīces šobrīd ir gana mainīgi materiāli objekti, kuru vērtības no nozīmes mainās atkarībā gan no piedāvājuma, gan pieprasījuma. Vecāki var izvēlēties sev un bērniem telefonus, kas ir paredzēti vienkārši saziņai un savā būtībā ir salīdzinoši vienkārši, vai arī viedtālrunus, kuru funkcijas jau ir krietni papildinātas un pielāgojamas pašu lietotāju vēlmēm.

Savukārt antropologs Ardžuns Apadurajs (*Arjun Appadurai*) pievērš uzmanību patēriņa priekšmetu socialitātei. Viņš uzsver, ka tās ir socializētas lietas, kas atšķiras no citām lietām un objektiem, kurām trūkst šī socialitāte (Apadurajs 1986, 6). Līdz ar to tehnoloģijām kā patēriņa priekšmetiem arī ir sociāla nozīme, kas tām tiek piešķirta no to pircēju puses. Vecāki kā patērētāji var parādīt, kāda sociālā nozīme un vērtība viedierīcēm tiek piešķirta ne tikai kā tehnoloģijām, bet arī kā precēm. Piemēram, Mērija Duglasa (*Mary Douglas*) un Bārons Išervūds (*Baron Isherwood*) norāda, ka preces jeb labumi var tikt iegādāti divu vai trīs mērķu dēļ. Pirmkārt, materiālajai labklājībai, otrkārt, fiziskajai labklājībai un, treškārt, priekš izrādīšanās un performances citu priekšā. No šiem mērķiem pirmie divi ir individuālajam labumam. Tās ir vajadzības, kas ir pamatā izdzīvošanai. Ēdiens, apģērbs, dzēriens un citas lietas, kas vajadzīgas, lai nodrošinātu pamatvajadzību apmierināšanu. Savukārt trešais mērķis ir cieši saistīts ar sabiedrības prasībām (Duglasa, Išervūds 1980). Līdz ar to, preces ne vienmēr tiek iegādātas tāpēc, ka pašiem tās ir obligāti nepieciešamas. To iegāde var būt atkarīga arī no sabiedrības prasībām un vēlmes iekļauties vai parādīt savu sociālo stāvokli. Arī šeit parādās preču socialitāte. Turklāt arī preču ražotāji rūpējas Rietumu sabiedrībā, lai to vērtība sabiedrības acīs augtu. Tā, piemēram, Gogins raksta, ka telefona loma sabiedrībā mainās un līdz ar to mainās arī to lietošanas veidi un pieprasījums. Šādām izmaiņām seko līdzīgi arī ražotāji. Tā telefoni tika padarīti par iekārotiem objektiem, kas būtiski un interesanti to pircējiem ir ne tikai funkciju, bet arī dizaina dēļ (*objects of desire*) (Gogins 2006, 15). Tāpēc tālāk apskatu, viedtālruni un planšetdatora attīstību un nozīmi Rietumu sabiedrībā, kas apkopota Džeimsa Millera (*James Miller*) pētījumā.

1.5. Viedtālrunis un planšetdators

Mūsdienās viedtālrunis un planšetdators var tikt uzskatīts par ceturto ekrāna veidu, kas ieguvis lielu popularitāti sabiedrībā tūlīt pēc kino, televīzijas un datoriem (Millers 2014). Un pieaug ne tikai to lietotāju skaits, bet paaugstinās arī vecuma diapazons. Pēdējo gadu laikā arvien regulārāki viedtālruni lietotāji ir arī bērni sākot no divu gadu vecuma (Rosina 2013). Līdz ar to, pieaug arī interese par šo ierīču nozīmi jauno lietotāju vidū, kuri paši vēl neapzinās to nozīmi un kuriem ierīces lietot dod vecāki. Un tiek meklēti jauni veidi, kā konceptualizēt tā jēgu (Millers 2014, 210). Piemēram, Ļevs Manovičs (*Lev Manovich*) skata viedtālruni kā pārvietojamu ierīci, kura piešķir iespēju saskarties divām pasaulēm jeb realitātēm (Manovičs 2001). To lietojot indivīds spēj jebkurā laikā tajā "ieiet iekšā" un nokļūt citā realitātē, kas nav mazsvarīgāka par otru. Šīs iespējas dēļ tas kļuvis par neatņemamu ikdienas sastāvdaļu un komunikācijas rīku, kas palīdz veidot gan savu identitāti, gan nozīmīgas, emocionālas sarunas un attiecības (Millers 2014).

Vēl viens veids, kā Džeims Millers piedāvā skatīt viedtālruņus, ir Džeralda Goginsa idejas par viedtālruni kā “emocionālās inteligences rīku” (Gogins citēts Millers 2014). Tas nozīmē, ka to iespējams vērtēt kā attālinātu veidu attiecību veidošanai un skaidrošanai. Ar tā palīdzību iespējams sazināties un ieturēt lielāku emocionālo distanci vai, piemēram, izvairīties no emociju iesaistīšanas pavisam. Tāpat tas tiek saistīts arī ar spēju būt rīkam, kas reizē nodrošina dažādus pretējus stāvokļus, piemēram, gan “tuvību, gan distanci, klātesamību un atšķirtību, kā arī reālo un virtuālo dzīvi” (Hjorta u.c. citēts Millers 2014, 215). Bet tik pat nozīmīga ir arī reālā cilvēka ķermeņa un viedtālruņa ekrāna saskarsme, kas tiek saukta par sociāli-tehnisku. Tā ietver jau iepriekš minētos sociālos apstākļus, kā arī viedierīcei piešķirtās nozīmes. Bet papildus arī iekļauj cilvēka ķermeņa lomu un tā saskarsmi ar skārienjūtīgo ierīci (Millers 2014).

Šīs funkcijas un nozīmes papildina arī viedtālruņos un planšetdatoros pieejamās dažāda veida aplikācijas. Lielākā daļa no tām ir dažādi sociālie mediji, kas vairs nav atraujami no pašām ierīcēm un to funkcijām. Tāpēc Millers viedierīču pētīšanu veido ar mediatizācijas teorijas (*mediatization theory*) palīdzību, kas mūsdienās ieguvusi būtisku lomu mediju un sabiedrības attiecību pētniecībā. Viņš uzsver, ka šobrīd arī mainās mediju funkcijas, tāpēc viedtālruņi kļūst par starpniekiem, kas veido attiecības starp cilvēkiem un dažādiem medijiem, kas veido viņu ikdienu. Millers raksta, ka “viedtālrunis kā materiālās kultūras objekts ir nozīmīgs tehnoloģisks mediatizācijas aspekts. Tā dizains, attīstība un lietošana ir spēcīgs paātrinātājs tās procesam” (Millers 2014, 217). Šeit rodas dažāda veida saiknes un attiecības starp indivīdu, materiālu objektu, medijiem un institūcijām vai indivīdiem, kas šos medijus veido vai papildina. Un paši lietotāji lielā mērā var ietekmēt, kādam nolūkam un cik bieži viņi savu viedtālruni izmanto. Turpinājumā sīkāk tiek apskatīta mediatizācijas teorija.

1.6. Mediatizācija antropoloģiskā perspektīvā

Elīso Verons (Eliseo Veron) apskata mediatizācijas teoriju no antropoloģiskas perspektīvas. Viņš raksta, ka mediatizācija parasti tiek saistīta ar 20. gadsimta Rietumu sabiedrību. Tas esot vēsturisks ilgtermiņa process, kas nav universāls, tomēr ir cieši saistīts ar cilvēka spēju veidot un rast nozīmes dažādām zīmēm un zīmju sistēmām. Mūsdienās šīs spējas tiek apzīmētas kā semiotika. Savukārt Elīso Verons piedāvā šo procesu apskatīt kā universālu īpašību visām cilvēku sabiedrībām. Un šo īpašību viņš sauc par “mediātisko fenomenu” (*mediatic phenomena*), kas ir “mentālu procesu pārveidošana redzamās darbībās un formās, kas tiek panākta ar materiālu ierīču palīdzību” (Verons 2014, 164). Vēsturē ar to, piemēram, var skaidrot cilvēku spēju pielāgot akmens rīkus savām vajadzībām. Kā arī rakstības attīstība un lasītprasme tiek minēti, kā “mediātiskā fenomena” piemēri. Ar tās attīstību radās jauni veidi, kā

attiecības pārvērst tradīcijās, kā nodot kulturālas vērtības un kā sazināties ar pārējo sabiedrību. Tā mainīja un veidoja jaunas iespējas (Verons 2014). Šo fenomenu var skaidrot, kā spēju atrast pielietojumu dažādiem materiāliem rīkiem, atkarībā no sabiedrībā jau eksistējošām vajadzībām vai iztēlotām iespējām, kas varētu palīdzēt, piemēram, vēsturē iegūt pārtiku, apstrādāt dažādus materiālus vai mūsdienās attīstīt komunikāciju. Un šie rīki tiek pielāgoti un izmantoti arvien jaunos veidos, kādus cilvēki tiem spēj piešķirt pēc savām vajadzībām. Līdz ar to, katra jaunā ierīce var tikt dažādi pielāgota sev nepieciešamām funkcijām vai vērtībām.

Šis autors pievēršas arī iepriekš pieminētajam jautājumam par ierīču un sociālo mediju ietekmi uz komunikāciju. Verons salīdzina tiešu sarunu ar tādu, kas tiek mediēta ar ierīču palīdzību. Sociālajās zinātnēs pastāv uzskats, ka tieša saruna ir lineāra apmaiņa, taču Verons uzskata, ka komunikācija ne vienā brīdī nav lineāra, bet gan paša organizēta sistēma. Viņš skaidro, ka būtībā galvenā atšķirība starp tiešu un netiešu komunikāciju ir “mediātiskā fenomena” klātesamība vai tās trūkums (Verons 2014). Komunikācija un dažādu ierīču lietošana ir pašu cilvēku izvēle. Ierīču pielietojums un to loma ir atkarīga no tā, ko paši to lietotāji uzskata par nepieciešamu un piemērotu ikdienai un komunikācijai.

Manuprāt, arī pieejamās aplikācijas un viedtālrunu un planšetdatoru lietošana ģimenēs ar bērniem atspoguļo to, ko paši tās lietotāji, kā arī aplikāciju veidotāji uzskata par svarīgu un nepieciešamu mūsdienu sabiedrībā. Tās tiek izmantotas tādām nolūkam, kas ir kļuvis aktuāls un nepieciešams, un ko ierīču veidi ir padarījuši iespējamu. Taču aplikāciju veidotāju un lietotāju viedokļi var arī nesakrist. Tās rezultātā var tikt izmantotas citos veidos, kā paredzēts, vai neizmantotas vispār. Bet paša viedtālruna funkcijas paliek kā komunikāciju un pienākumu mediējoši rīki.

1.6. Sociālās sankcijas un kontrole

Manuprāt, kā viena no tehnoloģijām piešķirtajām funkcijām ģimenēs, var tikt skatīta to izmantošana audzinošiem nolūkiem. Lai to pētītu esmu izvēlējusies skatīties viedtālrunu un planšetdatoru izmantošanu kā bērnu pieredžu kontrolēšanas rīku. Manuprāt, viedierīču un aplikāciju saistība ar bērnu pieredžu kontrolēšanu izmantojot apbalvojuma un soda mehānismu ir viens no veidiem, kā šī audzinošā nozīme var tikt piešķirta. Vecākiem intervijās tiek jautāts, par kādiem sasniegumiem vai pārkāpumiem bērniem tiek ļauta vai aizliegta dažādu aplikāciju un spēļu lietošana. Tam pamatā ir ideja par dažādu vēlamu uzvedības normu iemācīšanu pielietojot apbalvojuma un soda mehānismu, kuru Stjuarts Pidoks (*Stuart Piddocke*) sauc par “sociālajām sankcijām”. Viņš min, ka šis koncepts ir bijis zināms kopš Bronislava Maļinovska un Alfrēda Redklifa-Brauna idejām par sociālās kārtības saglabāšanu (Pidoks 1968, 263), taču drīz vien pazudis, jo iespējams kļuvis pārāk pašsaprotams. Tomēr Stjuarts Pidoks ir aicinājis šo

“sociālo sankciju” konceptu atkal iedzīvināt, pētot, ko tas joprojām var parādīt par sabiedrību. Apbalvojuma un soda mehānisms šajā darbā tiek raksturots kā sabiedrībā esošu sociālo normu ievērošanas pamats (Pidoks 1968, 263). Manuprāt, arī šobrīd šāds “sociālo sankciju” mehānisms ir pietiekami aktuāls un tehnoloģijām ģimenēs ir piešķirta loma kalpot kā šim apbalvojumam vai sodam. Šajā pētījumā apskatu, vai šāds sociālo sankciju koncepts joprojām ir aktuāls, un par kādām rīcībām vai sasniegumiem viedierīču lietošana tiek piešķirta kā balva un par kādiem pārkāpumiem vai pienākumiem to lietošanas aizliegums kalpo kā sods.

Dažādi autori min, ka viedierīces vecākiem piešķir iespēju iegūt lielāku kontroli pār bērniem, kā arī tās izmaina robežas starp vecāku un bērnu telpu (Vilijamss un Vilijamsa (*Williams and Williams*) 2005). Dažādas funkcijas ierīcēs, piemēram, arī pati vienkāršākā iespēja sazvanīt, ļauj vecākiem biežāk un skaidrāk uzzināt, kur atrodas viņu bērni un ko viņi dara. Kontrole šajā gadījumā ne tikai izpaužas, kā spēja izvēlēties par kādiem panākumiem vai pārkāpumiem ierīce tiks vai netiks piešķirta, bet arī, kontrole kā varas izpausme. Vecāki var kontrolēt, kur un kā bērni pavada laiku sekojot līdzīvi viņu gaitām. Šāda kontrolēšana var tikt saistīta arī ar drošību. Viens no iemesliem, kāpēc vecākus var interesēt bērnu atrašanās vieta, ir rūpes par viņiem. Līdz ar to, viedierīcēm var tikt piešķirta arī funkcija rūpēties par bērnu drošību. Taču, kā savā pētījumā min Emma Bonda (*Emma Bond*) citējot Antoniju Gidensu (*Anthony Giddens*), mobilie telefoni tiek uzskatīti gan vienlīdz atbalstoši, gan bojājoši, jo tie ne tikai ļauj sazināties un papildina komunikāciju iespējas, bet arī rada apdraudējumu gan kā elektroniska ierīce, gan vide, kurā iespējams bīstams saturs un viltus personas (Gidens citēts Bonda 2010).

Kā vēl viens drauds tehnoloģiju lietošanā bērniem tiek minēts apdraudējums pazaudēt bērniību un spēju radoši domāt. Tiek uzskatīts, ka pavadot pārāk daudz laika spēlējot spēles vai skatoties video pie dažādām ierīcēm – datora, telefona vai planšetdatora - bērns zaudē spēju pats izdomāt, kā pavadīt savu brīvo laiku, jo šajās ierīcēs iespējas tiek piedāvātas jau gatavas (Hila (*Hill*) 2011). Savukārt Bendžamins Borrous apskatot aplikāciju izmantošanu bērnu audzināšanā min, ka “vecākus aplikāciju lietošana neiedrošina veidot kopienas, dalīšanos vai iespēju vienlaicīgi veikt dažādus uzdevumus, bet gan ierobežo bērnu audzināšanu konkrētās aplikācijas rāmjos” (Borrous 2017, 5). Viedokļi par viedierīču un aplikāciju lietošanu bērnu vidū ir dažādi, kā arī to mērķi ir atšķirīgi, kas tās padara par nozīmīgiem mūsdienu sabiedrību veidojošiem elementiem.

2. METODOLOĢIJA

2.6. Izmantoto metožu apraksts

Pētījumā datu iegūšanai tiek izmantotas daļēji strukturētas intervijas. Lai iegūtu datus, kas atspoguļotu viedierīču nozīmes un lomas, daļēji strukturētas intervijas tika izvēlētas, kā atbilstošākā metode. Ar to palīdzību iespējams veidot intervijas, kuras tiek kontrolētas, lai iegūtu vajadzīgo informāciju, tomēr ļauj arī gan informantam, gan pētniekam tās struktūru un norisi mainīt, ja tādā veidā iespējams iegūt vēl plašākus datus (Bernards 2011, 158).

Intervijas vadlīnijas veidotas balstoties uz pētījuma mērķa noskaidrošanai izvirzītajiem jautājumiem. Tie ir veidoti trīs blokos, kas paredzēti, lai pēc tam strukturētu datu analīzes un interpretācijas procesu. Pirmais bloks ir vispārīga informācija par ģimenes kopā pavadīto laiku un nodarbēm, kas aizņem bērnu brīvo laiku. Tie paredzēti, lai iegūtu vispārīgu informāciju par ģimenēm un sagatavotu informantus sarunai un jau konkrētākiem jautājumiem. Otrs bloks aplūko izmantoto viedierīču veidus un paradumus to lietošanā. Tajā tiek jautāts par lietošanas laika izvēles iemesliem, lietošanas biežumu un pamatojumu. Savukārt trešais bloks ir par tehnoloģijās izmantoto aplikāciju veidiem un nozīmēm, kas tiek lietotas viedierīcēs. Šī daļa sniedz ieskatu tajā, kā vecāki izmanto spēles un aplikācijas kā palīdzošus rīkus bērnu audzināšanā. Un kādos brīžos šīs aplikācijas un spēles tiek lietotas, kādas normas ar to palīdzību bērnam tiek mācītas. Jautājumi veidoti tā, lai justos brīvi un pastāstītu par ģimenes ikdienas praksēm, kas netiek nosodītas vai kā citādi vērtētas.

Datu analīzes un interpretācijas procesam iepriekš tiek veikta arī teorētiskās literatūras analīze, lai atrastu teorētisko perspektīvu, kas atbalstītu pētījumā izvirzītos pieņēmumus un palīdzētu veikt datu analīzi. Teorija un datu analīze ir ļoti cieši saistīti procesi, kas ietekmē viens otru (Morsa 1994), tāpēc atbilstoša teorētiskā perspektīva ir nepieciešama, lai atvieglotu datu sistematizāciju un sintēzi. Ar teorijas palīdzību datus vieglāk meklēt kopsakarības, taču arī dati jāņem vērā veidojot teorētisko perspektīvu, jo sākumā izvirzītais pētījuma pieņēmums ne vienmēr var būt atbilstošs (Morsa 1994).

Papildus tiek veikta arī dažādu interneta vidē pieejamo un piedāvāto aplikāciju izpēte ģimenēm ar bērniem. Tā tiek veikta ar nolūku palīdzēt izprast jau piedāvātās lomas un nozīmes, kas viedtālruniņiem un planšetdatoriem tiek piedāvātas ar aplikāciju palīdzību. Kā arī funkcijas, kas paredzētas tieši vecākiem, kuri atļauj bērniem izmantot savas vai pašu bērnu ierīces. Tādā veidā redzot, kā šīs ierīces tiek pielāgotas vecākiem un bērniem un intervijās noskaidrojot, kas no piedāvātajām iespējām tiek izmantots un kāpēc.

2.2. Informantu atlase

Kā galvenais kritērijs izvēloties informantus tika pieņemts tas, ka tiem jābūt vecākiem, kuru bērni izmanto viedtālruņus un/vai planšetdatorus. Bērnu vecumi ir sākot no diviem līdz vienpadsmit gadiem, kas sniedza iespēju salīdzināt viedtālruņu izmantošanu un nozīmi ģimenēs ar dažāda vecuma bērniem. Bet lielākā uzmanība tika pievērsta vecāku rīcībai un viedokļiem par viedierīču lietošanu. Ģimenēs, kurās abi vecāki piedalās bērnu audzināšanā, seko līdzīgu daudzu tehnoloģiju lietošanai mājās un piekrita piedalīties intervijā, tās tika veiktas ar abiem vecākiem kopā vai atsevišķi pēc pašu izvēles. Vecāki tika meklēti ar sociālo tīklu palīdzību un ieteikumiem no intervētajiem vecākiem.

2.3. Interviju gaita

Kopā tika veiktas desmit intervijas. Sešas no tām norisinājās pie ģimenēm mājās kopā ar bērniem, un trīs no šīm norisinājās kopā ar abiem vecākiem. Četras notika ārpus mājas ar vienu no vecākiem. Kopā piedalījās deviņas mammas un četri tēvi. Tikai vienā no ģimenēm ir viens bērns, pārējās ir divi un vairāk. Trīs no intervijām notika ārpus Rīgas ar ģimenēm, kas dzīvo mazpilsētās. Divas no intervijām notika lauku vidē, kur blakus tiek audzēti lopu un apstrādāti dārzi. Pārējās norisinājās Rīgā.

Intervijas tika ierakstītas telefonā ar informantu piekrišanu un parasti aizņēma no trīsdesmit līdz piecdesmit minūtēm. Jautājumi tika uzdoti balstoties uz iepriekš izveidoto instrumentāriju, taču interviju laikā jautājumi tika pamainīti un papildināti atkarībā no sarunas gaitas, lai vecāki paši dalītos savās pieredzēs un domās bez pētnieka iejaukšanās un nejaušas atbilžu ievirzīšanas sev vēlamā virzienā. Tomēr reizēm šķita, ka vecāku atbildes ir salīdzinoši īsas, jo sarunu sākumā daži vecāki jutās nedroši par savas rīcības pareizumu. Interviju gaitā, gan tika norādīts, ka viņu viedoklis un rīcība netiek vērtēta kā laba vai slikta. Šāda informantu attieksme sākumā netika gaidīta, tāpēc tās bija nepieciešams pārveidot, kas tā arī tika darīts nākamajās intervijās, jau sākumā paskaidrojot vecākiem pētījuma mērķi un viņa atbilžu svarīgumu. Kopumā vecākiem darbības mājās ar viedtālruņiem un planšetdatoriem šķita tik ierastas, ka radīja grūtības atbildēt uz jautājumiem. Rezultātā gan intervijas sniedz līdzīgus datus, tomēr gandrīz katrā no tām parādās atsevišķas iepriekš neparādījušās nianses.

2.4. Ētiskie apsvērumi

Balstoties Lielbritānijas Sociālo Antropologu Asociācijas un federācijas (*Association of Social Anthropologists of the UK and the Commonwealth (ASA)*) izstrādātajās ētikas vadlīnijās, galvenais pētnieka uzdevums šajā pētījumā ir nekaitēt pētījumā iesaistītajiem dalībniekiem. Tas nozīmē lūgt piekrišanu piedalīties pētījumā un paskaidrot pētījuma mērķi. Pastāstīt, kas notiks

ar viņu sniegto informāciju un garantēt informantu anonimitāti. Šī iemesla dēļ pētījuma analīzē informantu vārdi ir mainīti. Tāpat tas nozīmē paskaidrot, ka intervija tiks ierakstīta, ja informants tam piekrīt, un iegūtie ieraksti tiks sargāti no nokļūšanas citu cilvēku rokās un izmantoti tikai pētījuma vajadzībām. Šī pētījuma tēma, manuprāt, ir pietiekami sadzīviska un neietver sensitīvus vai problemātiskus jautājumus. Tomēr pētniekam jāievēro emocionāla neitralitāte gan uzdodot jautājumus, gan analizējot datus. Šajā gadījumā tas nozīmē ļaut informantiem brīvi paust savu viedokli par tehnoloģijām un to nozīmi ģimenē un neietekmēt viņu atbildes ar jautājumiem, kas var tikt uztverti kā nosodījumi. Tā kā daļa no intervijām notika kopā ar bērniem, būtiska šajā pētījumā ir arī vecāku atļauja interviju laikā vērot bērnus un izmantot pētījumā viņu teikto vai darīto.

Tāpat pētniekam jāievēro atbildība pret savu nozari, kolēģiem un sabiedrību, kurā šis pētījums tiks publicēts. Datu interpretācija notiek distancējoties no pētnieka personīgā viedokļa un nostājas, tomēr apzinoties, ka interpretācijas var ietekmēt dažādi stereotipi, kas pastāv sabiedrībā. Darbā izmantotas metodes, kas atbilst antropoloģijas nozarei, kā arī materiāli, kas palīdz skaidrot konkrēto tēmu un iegūtos datus. Tiek ievērots akadēmiskais godīgums, norādot atsauces uz citu pētnieku darbiem un viedokļiem.

2.5. Pētījuma gaita

Lai gan tika meklēti vecāki, kuri mājās ļauj bērniem izmantot viedtālrunus un/vai planšetdatorus, daži no vecākiem atzina, ka to patiesībā neatbalsta, kaut arī reizēm dod lietot bērniem savas ierīces. Arī aplikāciju lietošana netika atzīta par būtisku. Līdz ar to sākotnējais mērķis pētīt tieši to, kā vecāki izmanto ierīcēs pieejamās aplikācijas bērnu audzināšanā, datu analīzē tika paplašināts līdz pašu ierīču lietošanai. Vecāki bija atsaucīgi, tomēr šķita, ka jutās nedroši par to, vai viņu rīcība ir pareiza un laba, kas brīžiem apgrūtināja datu iegūšanu. Šādos brīžos grūtības sagādāja izprast, cik daudz pētnieks šādā intervijā drīkst iesaistīties un paskaidrot, ka intervijas mērķis nav nosodīt, bet gan noskaidrot un izprast. Lai iegūtu plašākus datus, vecākiem tika paskaidrots, ka viņu rīcība netiek vērtēta vai nosodīta. Informanti tika aicināti brīvi stāstīt par pieredzēm un viedokļiem mājās saistībā ar viedtālrunu un planšetdatoru lietošanu. Kopumā intervijas sniedza līdzīgus datus, kas ļāva jau laicīgi veidot kopsakarības un secinājumus par viedtālrunu un planšetdatoru lietošanu ģimenēs ar bērniem.

Teorijas analīze tika veikta paralēli intervijām. Reizēm tas apgrūtināja interviju veikšanu, jo to laikā automātiski dati tika salīdzināti ar apgūto teoriju un analizēti, taču interviju mērķis bija veidot brīvas sarunas, kas ļautu vecākiem stāstīt ikdienas pieredzi un apstākļus, kas ietekmē viedtālrunu un/vai planšetdatoru lietošanu. Iespējams, tas apgrūtināja sarunas veidošanu un spēju uzdot vienkāršus jautājumus. Tomēr, rezultātā tas palīdzēja veikt datu

analīzi. Tika izveidoti konkrēti bloki, pēc kuriem datus analizēt, un interviju transkriptu veidošanas laikā tie tika papildināti ar vēl citiem. Taču teorijas analīzi apgrūtināja salīdzinoši maza rakstu pieejamība, kas būtu saistīta ar konkrētu tēmu antropoloģijas kontekstā. Viedierīces un to lietošana bērnu vidū ir salīdzinoši nesen parādījies fenomens, līdz ar to plašāka informācija par to atrodama dažādu sociālo mediju rakstos. Līdz ar to, tika veikta viedtālrunu aplikāciju izpēte, lai veidotu analīzi gan no pašu tehnoloģiju sociāli konstruētajām funkcijām, gan arī vecāku pielietojuma un piešķirtajām nozīmēm.

2.6. Datu apstrāde un analīze

Dženisa Morsa datu analīzi raksturo kā procesu, kas pieprasa pārdomātu jautāšanu, nebeidzamu atbilžu meklēšanu, aktīvu novērošanu un precīzu atsaukšanos (Morsa 1994, 25). Tā sastāv no vairākām daļām un jāveido atbilstoši izmantotajām metodēm un iegūtajiem datiem (Girbiča (*Grbich*) 2013). Pirmais uzdevums pēc interviju veikšanas ir to transkribēšana, lai būtu pieeja rakstiskiem datiem, kurus tālāk var kodēt, sistematizēt, analizēt un interpretēt. Transkribējot un apskatot iegūtos datus pēc katras intervijas jau tiek veikta pirmā datu analīze (Girbiča 2013). Datu analīzes process turpinās katrā no tās posmiem, lai uzreiz izvērtētu, kas datos parādās un ko iespējams vajadzētu novērot vai pārjautāt laukā. Pēc transkribēšanas seko sistematizēšana un analīze, kas tiek veikta izmantojot kodēšanas principus, kas izklāstīti Džonija Saldana (*Johnny Saldaña*) grāmatā “Kodēšanas rokasgrāmata kvalitatīvajiem pētniekiem” (*The coding manual for qualitative researchers*). Savukārt datu interpretācija arī tiek veikta visā datu analīzes procesa laikā un kā raksta Džūdita Ouklija (*Judith Okely*): “Interpretācija pārvietojas no pierādījumiem uz idejām un teoriju, tad atkal atpakaļ. Tai nav konkrētas formulas, tikai plašas vadlīnijas, kas ir jūtīgas pret konkrētiem gadījumiem” (Ouklija 2002, 32). Interpretējot datus, manuprāt, galvenais ir atcerēties, cik dažādi ir iespējamie skatījumi, tāpēc jācenšas atrast kas vienojošs datiem, lai to interpretācija būtu pēc iespējas ticamāka un atbilstoša tam, ko informanti ir domājuši.

3. REZULTĀTI

Pētījumā tiek meklēta viedtālruniem un/vai planšetdatoriem piešķirtā sociālā nozīme ģimenēs ar bērniem. Teorijā tiek apskatīts, ka šo nozīmi var veidot dažādi faktori. Tie ir gan viedierīču ražotāji, aplikāciju veidotāji, gan to lietotāji. Kā arī to nosaka dažādi sociālie apstākļi sabiedrībā. Analizējot datus uzmanība tiek pievērsta šiem dažādajiem apstākļiem un faktoriem, kas veido viedtālrunu un planšetdatoru nozīmi, un veidiem, kā mūsdienās tās tiek lietotas ģimenēs ar bērniem. Turpmākajās nodaļās tiek aplūkota gan aplikāciju piedāvātajās lapās atrodamā informācija, gan viedierīcēm piešķirtā audzinošā nozīme ģimenē, gan to izmantošana bērnu pieredžu kontrolēšanā. Kā arī tiek parādīti citi intervijās rastie faktori, kas ietekmē viedtālrunu un planšetdatoru lietošanu ģimenēs ar bērniem.

3.1. Aplikācijas

Dažāda veida aplikācijas ir atrodamas viedtālrunos un planšetdatoros jau uzreiz pēc to iegādes. Citas ir iespējams lejupielādēt vai iegādāties “Play veikalā” vai “App Store” atkarībā no konkrētās ierīces operētājsistēmas. Skatot viedierīču nozīmes kā sociāli konstruētas, ir svarīgi apskatīt dažādas puses, kas šīs nozīmes veido. Šajā gadījumā ir redzams, ka vecāku izvēli dot vai nedot bērnam spēlēties ar savu viedtālruni vai planšetdatoru var atvieglot viedierīcēs pieejamās aplikācijas bērniem. Tur ir atrodama sadaļa “ģimenei”, kas palīdz jau konkrētāk apskatīt, kas tiek piedāvāts tieši ģimenēm ar bērniem. Pašas aplikācijas tālāk tiek iedalītas vēl sīkākās kategorijās pēc bērnu vecuma un aplikāciju veida. Ir atrodamas gan izglītojošas, gan radošumu veicinošas aplikācijas. To pieejamība, gan nemazina dažādos pētījumos un sociālajos medijos izteiktās raizes, ka viedierīču lietošana traucē bērna radošuma attīstībai. Vecākiem par to ir cits viedoklis, kas tiks apskatīts zemāk. Šīs lapas parāda viedtālrunu un planšetdatoru iespēju bērniem iemācīt dažādas prasmes, attīstīt radošumu vai vienkārši izklaidēt. Funkcijas, ko citādi veiktu dažādas cita veida rotaļlietas vai nodarbes.

Bērniem līdz piecu gadu vecumam tiek piedāvāts iemācīt pirmos vārdus un ciparus, kā arī dažādu dzīvnieku skaņas. Vecākiem bērniem jau tiek piedāvāta iespēja iemācīt matemātiku vai dažādas valodas. Taču lielākā daļa aplikāciju ir dažāda veida spēles, kas padara viedtālruni un/vai planšetdatoru par rotaļlietu. To liecina arī ievadā minētā funkcija pārvērst viedierīces “digitālajā rotaļu laukumā” (Samsung 2017). Šī funkcija padara telefonu bērnam draudzīgu un interesantu. Bet vecākiem dod iespēju neuztraukties par telefonā esošo datu sabojāšanu vai pazaudēšanu, kā arī liedz bērniem pildīt funkcijas, kas tiem nav paredzētas, piemēram, zvanīšanu. Līdzīga iespēja atrodama arī “Play veikalā”, kur ir atrodams “vecāku ceļvedis”, kas paskaidro iespējas ģimenei draudzīgam saturam. Tas piedāvā, kā vieglāk atrast ģimenei

iespējami interesējošu saturu. Tāpat paskaidro, ka ģimenei paredzētās aplikācijās tiek izmantotas ģimenēm draudzīgas reklāmas. Un, lai izvairītos no neparedzētiem pirkumiem bez vecāku ziņas, piedāvā iestatīt paroles un citus drošības pasākumus, kas aizsargā vecāku datus un liedz iespējas bērniem iegādāties aplikācijas.

Šīs iespējas un aplikāciju kategorijas parāda, ka mūsdienās viedtālruņi un planšetdatori ir piemēroti arī ģimenēm ar dažāda vecuma bērniem. Turklāt tās piedāvā padarīt ierīces par bērnu rotaļlietām ar tikai bērniem paredzētām funkcijām. Vecākiem pašiem nav jāizdomā veidi, kā viedtālruņus padarīt bērniem interesantus. Iestatot dažādas funkcijas un lejupielādējot dažādas aplikācijas, viedtālrunis pats kļūst bērnam interesants. Turklāt tas var iegūt ne tikai izklaidējošas, bet arī izglītojošas funkcijas ar dažādu aplikāciju palīdzību. Vecākiem tikai atliek izvēlēties, ko viņi saviem bērniem vēlas iemācīt, ja viņi ir tie, kuri izvēlas, kā viņu bērni viedierīces izmanto. Taču ne tikai šīs aplikācijas un iestatījumi nosaka, kā viedierīce tiks izmantota. Tik pat liela loma sociālo nozīmju un lomu veidošanā ir arī vecākiem un pašiem bērniem.

Intervijas parāda, ka vecāki šobrīd ne vienmēr seko līdzi šīm piedāvātajām iespējām un funkcijām. Lielākā daļa vecāku ir atraduši dažus sev piemērotus veidus, kā ierīces izmantot un pie tiem arī pieturas neatkarīgi no jaunajām “Play veikalā” un “App Store” piedāvātajām funkcijām. Piemēram, 11 un 3 gadīgo meitu mamma Jana atzīst, ka savai jaunākajai meitai izvēlas tikai vienu aplikāciju:

Nē, viss ir “YouTube”. Tur viss ir, priekš kam man tur speciāli meklēt, lejupielādēt un katru reizi citu aplikāciju vērt vaļā. Uzlieku “YouTube”, ko gribas, un miers (Jana, divi bērni, 3 un 11 gadi).

Arī citi vecāki visbiežāk izmanto tieši “YouTube” un tikai retu reizi ko citu. Lielākā daļa vispār neseko līdzi aplikāciju veikaliem, bet tie, kas seko, atzīst, ka tam neesot nekāda labuma. Ja kāds no bērniem izmanto veikalos pieejamās aplikācijas, tad tāpēc, ka paši jau prot tās atrast un izvēlēties. Vecāki tikai seko līdzi, vai tās nav viņu bērnu vecumam nepiemērotas vai citādi viņuprāt nederīgas. Pie nederīgām vai kaitīgām tiek pieskaitītas dažādas kaušanās un šaušanas spēles, jo vecāki uzskata, ka tās var izraisīt bērnos agresiju, bet neko citu vērtīgu nedod.

Neviens no vecākiem arī nenorādīja, ka izmantotu šīs bērniem paredzētās iespējas, kas padara ierīci par “digitālo rotaļu laukumu”. Par vajadzīgu tikai vairāku vecāku vidū tiek atzīta paroles uzstādīšana un aplikāciju iegādes funkciju aizliegšana, jo situācijas, kad bērni nejauši nopērk kādu spēli vai pat spēļu abonementu, tiek minētas vairākkārt. Kāda mamma atzīst, ka šī iemesla dēļ bērna vecmāmiņa esot vēlējusies atteikties no sava telefona, jo nepārzinot tā funkcijas tik labi, kā mazie bērni, un tāpēc viņai tagad mēnesi jāmaksā par šo spēļu abonementu. Turklāt, jautājot, kā paši vecāki visbiežāk lieto viedtālruņus un tajos pieejamās aplikācijas,

pamatā visi atbildēja, ka galvenā funkcija ir saziņa. Atšķirīgi gan ir saziņas veidi. Dažiem vecākiem joprojām svarīgākais un ērtākais saziņas veids ir zvans. Tomēr liela daļa atzina, ka izmantojot arī dažādas aplikācijas, piemēram, “Whatsapp”, kurās iespējama sarakste un bilžu sūtīšana. Mārim, piemēram, telefons ir darba instruments:

Bet tagad vienkārši nobildē un atsūti. Es atveru, paskatos un nopērku. Tā ir atviegloties tas viss pasākums. Es atceros, ka tās bija moka. Vispār nezinot, kas tas tāds ir, tev ir jāiztēlojas un jāatved pareizā detaļa. Jā, tagad tas telefons ir kļuvis par darba instrumentu principā. Informācijas apmaiņa (Māris, divi bērni, 3 un 8 gadi).

Arī citi vecāki to izmanto darba vajadzībām, lai pārbaudītu e-pastu, piemēram. Tāpat arī izmanto sociālos tīklus brīvajā laikā. Vairākiem vecākiem viedtālrunis pārņem datora funkcijas. Ja nav ļoti lielas nepieciešamības, tad pārsvarā visas darbības tiek veiktas ar viedtālruna palīdzību, ko agrāk pildīja dators. Mamma Katrīna atzīst, ka izvairās no tehnoloģiju lietošanas vispār. Gan pati, gan ļoti reti tās dod arī saviem bērniem. Viņa tās raksturo, kā laika zagļus, kas traucē veikt dažādus praktiskus darbus pašai, bet bērniem atņem bērniību. Tomēr vēlāk parādās, ka arī viņa reizēm izmanto viedtālruni kā palīgu bērnu audzināšanā.

Savukārt vecāki, kuri tomēr seko līdzi aplikāciju piedāvājumam tieši priekš pašiem mazākajiem lietotājiem, atzīst, ka parasti meklē tieši izglītojošās vai attīstošās spēlītes. Tās pārsvarā gan ir angļu valodā, vai arī piedāvā maz iespēju un bērni ātri zaudē interesi par tām. Valodai ir būtiska loma viedtālrunu lietošanā īpaši bērniem, kuriem sākumā vecāki vēlas iemācīt latviešu valodu. Tāpēc daudzas no aplikācijām netiek atzītas par gana labām. Mamma 6 gadus vecajam dēlam un vēl pāris mēnešus vecajai meitai stāsta, ka:

Ir arī latviski, bet ļoti maz, un žēl, ka tā. Bija latviski viena ļoti laba tāda ābeces spēle. Kur viņš runā tekstu, un tu atkārto. Vai tur, piemēram, ir cepums attēlots, un tu mācies un saki cepums. Nu tā. Bet bērnam pašam viņas tikai vienu momentu ir interesantas (Linda, divi bērni, 3 mēneši un 6 gadi).

Ar plašu aplikāciju piedāvājumu dažāda vecuma bērniem nepietiek, lai viedtālrunis vai planšetdators kļūtu par bērnam noderīgu un interesantu instrumentu. Ja vecāki ir tie, kuri izvēlas aplikācijas mazākajiem lietotājiem, tad tās ne vienmēr sakrīt ar bērna interesēm un vēlmēm. Citreiz arī pašus vecākus tās un to sniegtā informācija neapmierina. Piemēram, Linda atzīst, ka valodas apgūšana ir liels pluss šajās viedierīcēs, tomēr tā ne vienmēr ir pareizā valoda, tāpēc viņa izvēlas ierobežot dažādu video skatīšanos angļu valodā. Viņasprāt valoda ir jāapgūst skolā, jo tur to māca lietot pareizi. Bet Andris norāda, ka šajās spēlēs un video tiek lietoti arī dažādi bērniem nepiemēroti žargoni. Tā kā viņa dēls jau kādu laiku mācas skolā, tad tēvs tikai cenšas norādīt, kas ir vai nav labs un pareizs šajās spēlēs, uzskatot, ka bērni tad jau paši arī sāk vairāk saprast, ko var mācīties un ko nē:

Cita lieta, ka tajās spēlēs ir daudz tie žargoni varbūt. Tā runāšana, bet tas ir tāpat, kā uz ielas tevi nevar iemācīt tā uzvesties, ja tu neesi tajā vidē. Ir jāsaprot, kas tur notiek. Kontrolēt, nu jā. Tu pasaki, ka tas ir murgs un tas ir labs. Tas ir tāds kontroles veids, bet nav tā, ka kaut ko tur liegtu. Viņš gudrs puika, pats var izdomāt (Andris, viens bērns, 11 gadi).

Sociālā nozīme ierīcēm veidojas gan no ražotāju, gan lietotāju puses. Un tā rodas ne tikai lietojot konkrētas funkcijas, kas ir viedtālruņos vai planšetdatoros, kā pamats to izmantošanai, bet arī veidos, kā ierīces ģimenē tiek lietotas veidojot audzinošus mehānismus vai dažādi papildinot vecāku un bērnu attiecības.

3.2. Atbildības nodošana viedtālruņiem un/vai planšetdatoriem

Dažādas aplikācijas piešķir konkrētas funkcijas viedierīcēm, tomēr tās nav vienīgās, kas tām var tikt piešķirtas. Vecāki ar šo aplikāciju palīdzību var atrast dažādus veidus, kā viedtālruņus un planšetdatorus padarīt sev noderīgus bērnu audzināšanā. Un šiem izvēlētajiem veidiem un funkcijām pamatā var būt vairāki iemesli, kas skaidro, kāpēc viedierīcēm ir liela nozīme arī ģimenēs ar bērniem. Pie šīm funkcijām var tikt pieskaitīta bērnu izglītošana, izklaidēšana, drošības garantēšana, kā arī komunikēšana gan atrodoties blakus, gan esot šķirti.

Jau iepriekš apskatītā aplikāciju nozīme ir svarīga sniedzot iespēju vecākiem viedierīces izmantot kā rīkus bērnu izglītošanā. Tas bija viens no biežāk minētajiem iemesliem, kāpēc viedtālruņu izmantošana mājās tiek uzskatīta par vērtīgu, ne tikai kārtīgu. Pavisam maziņajiem ar aplikāciju palīdzību tiek mācīts gan latviešu, gan angļu alfabēts, krāsas, kā arī dažādu priekšmetu bildītes un to izrunas. Vecākiem bērniem tiek piedāvātas dažādas erudīcijas spēles, loģiskās un attīstošās spēles, kas palīdz jau pašiem meklēt informāciju un spriest par dažādiem jautājumiem. Tēviem vērtīgas šķiet spēles, kas sniedz pamatus arī programmēšanā. 11 gadus vecā dēla tēvs Andris stāsta:

Šeit arī var radīt savu pasauli, staigāt, izdomāt savus noteikumus. Un jo labāk tu šo spēli izveido, jo lielāka iespēja arī vēlāk pārdot. Tas ir interesanti. Un cilvēkiem, kuri varbūt grib strādāt ar IT vēlāk, šis ir labs treniņš. Jo šeit tu vari gan būvēt grafikas un kaut ko, gan arī programmēt (Andris, viens bērns, 11 gadi).

Taču tēvs 8 gadus vecajam dēlam un 3 gadus vecajai meitai atzīst, ka viņa dēls, arī spēlējot spēles un saprotot, kā strādā “YouTube”, ātri apgūst veidus, kā sameklēt informāciju. Viņš uzskata, ka ir vērtīgi, ja bērni iemācās paši izdomāt, kā atrast viņiem vajadzīgas zināšanas un kā tās pēc tam pielietot praksē:

Man tas liekas pilnīgi normāli, ka viņš jau iemācās atrast angļiski pareizi, ko viņam vajag. Kaut kāda izdoma sāk strādāt. Viņš jau domā ar galvu, kā atrast risinājumu, nevis vienkārši nomest to pulti zemē, kad nekas nesanāk. Tā viņš

noskatās vienu video, otru video un izdomā, kā tālāk spēlēt. Māk atrast sev vajadzīgo informāciju (Māris, divi bērni, 3 un 8 gadi).

Tāpat vecāki norāda, ka ne vienmēr speciāli meklē spēles, kas bērnus izglītotu. Bērni paši izglītojas skatoties dažādus video. Visbiežāk vecāki priecājas par to, ka šie video un arvien populārās multfilmas, kas ir viegli atrodamas “YouTube” aplikācijā, palīdz apgūt valodu un smelties idejas dažādām nodarbēm. Divu bērnu (2 un 6 gadi) mamma Katrīna atzīst, ka speciāli izvēlējusies multeni krievu valodā, kurā tiek doti dažādi sadzīves padomi un informācija par bērniem noderīgām lietām. Bet Māra ģimenē jaunākā meita esot iemācījusies dziesmu angļu valodā un noskatījusies, kā piepildīt balonu ar ūdeni, ko pati pēc tam ar brāļa palīdzību atkārtojusi. Līdz ar to viņi uzskata, ka, sekojot līdzī saturam, ko bērni skatās, viņi var iemācīties arī daudz vērtīgu padomu un apgūt dažādas prasmes bez vecāku palīdzības. Kā arī šīs multfilmas, video un spēles bērniem ļauj vienkārši interesanti pavadīt laiku gan vienatnē, gan kopā ar brāļiem un māsām, gan vecākiem. Andris stāsta, ka kopā ar dēlu spēlējot spēli, kurā dēls viņam izrāda spēles vidi. Viņi abi aplūko, ko dēls ir izveidojis, ko spēlē drīkst un ko nedrīkst darīt. Un tēvs uzskata, ka tā viņi kopā pavada laiku komunicējot. Viņš atzīst, ka tas šodien ir gandrīz tas pats, kas iziet kopīgā pastaigā ārā. Turklāt viņš arī stāsta, ka viens no veidiem, kā izglītot savu bērnu ar viedtālruna palīdzību ir vienkārši paskaidrot, kas ir vērtīgs un kas nav šajās spēlēs vai video. Un likt bērnam saprast, ka ir dažādas spēles un dažādi nodarbošanās veidi, kas dod dažādu labumu:

Un es viņam stāstu, ka tu viņam maksā algu ar to, ka tu skaties viņa video. Jā, internetā var nopelnīt tāpēc, ka tu viņam maksā. Tad, kad tu viņam beigsi maksāt, viņš beigs arī pelnīt. Līdz ar to tev ir viņš jāskatās. Bet, ja tu skaties tos video, tu neko citu nedari. Līdz ar to, nu jā. Tad, kad tu iemācies, ka, lai kaut ko dabūtu, ir tev kaut kas jādara, tad tas ir savādāk (Andris, viens bērns, 11 gadi).

Būtiska viedtālruniem un planšetdatoriem piešķirtā funkcija ir arī drošības nodrošināšana gan sev, gan bērniem. Lietojot šīs ierīces, bērni ne tikai izklaidējas vai izglītojas, bet arī atrodas vienā, vecākiem zināmā vietā. Vecākiem, kuri ne vienmēr var savu uzmanību pilnībā veltīt saviem bērniem, tas ļauj pildīt savus pienākumus, kamēr ir droši, ka viņu bērni nekur nepazudīs vai nesagadās problēmas ne sev, ne citiem. Mamma Jana, piemēram, mēdz jaunāko meitu ņemt līdzī uz darbu veikalā, jo nav citu iespēju, kur viņu atstāt. Un viņa stāsta:

Jā, nu ar viņu gan man tā ir reizēm, ka iedodu skatīties muļķiskus telefonā, lai skaidri zinu, ka viņa atrodas vienā vietā, kamēr man cilvēki jāapkalpo. Citādāk viņa kā ūdenszāle. Vienu brīdi vienā galā, pēc brīža jau otrā un vēlāk vispār izgājusi ārā pastaigāties (Jana, divi bērni, 3 un 11 gadi).

Kādā citā ģimenē atzīst, ka noteikti izmantos viedtālruni, kā rīku, ar kura palīdzību noteikt bērna atrašanās vietu. Mamma zina un ir jau izpētījusi, ka ir pieejama programma, kas vienmēr ļauj izsekot savam bērnam caur šo viedierīci. To viņa min, kā vienu no galvenajiem iemesliem, kāpēc vispār plāno savam bērnam iegādāties viedtālruni jau pirmajā klasē. Viņa atzīst, ka

labprāt laistu bērnu ārā pagalmā spēlēties, kā savā bērniībā, bet uzskata, ka mūsdienās tas vairs nav droši. Tāpēc arī ir vajadzīga iespēja ar bērnu sazināties tad, kad viņš ir prom no mājām.

Un tik pat būtiska loma bērnu audzināšanā ir komunikācijai. Viedtālrunis kā saziņas rīks ir nozīmīgs katrai ģimenei, ar kuru tika veiktas intervijas. Īpaši svarīgi tas ir ar bērniem, kuri sāk vai ir jau sākuši skolas gaitas. Bērna sazvanīšana šajā gadījumā ir joprojām gan pārliecināšanās par bērna drošību, gan arī iespēja risināt dažādus jautājumus un problēmas atrodoties šķirti vienam no otra. Tāpat bieži tiek minēta iespēja ietaupīt laiku. Tā vietā, lai katru reizi ietu bērnam pakaļ uz klasi, vecāki var vienkārši piezvanīt un sarunāt, lai bērni jau sāk gatavoties un nāk ārā no skolas, jo vecāki tūlīt būs klāt, lai viņus aizvestu mājās.

Šīs viedtālrunim un planšetdatoriem piešķirtās funkcijas ģimenēs ir būtiskas, jo ne tikai papildina ikdienu, bet arī dažādi atvieglo vecāku pienākumus. Gan izglītot, gan izklaidēt, gan gādāt par bērna drošību, gan arī komunicēt. Un šos pienākumus būtu iespējams veikt arī bez šīm ierīcēm. Tomēr šodien tieši viedierīces palīdz vecākiem, jo dažādas atbildības tām ir viegli nodot, kā arī bērniem tās izraisa interesi. Turklāt vecākiem tās ietaupa laiku un ļauj pildīt pašiem savus darbus.

3.3. Bērnu pieredžu kontrolēšana

Vēl viena būtiska viedtālrunim un planšetdatoriem piešķirta funkcija ir iespēja ar to palīdzību kontrolēt bērnu pieredzes. Ar tām tiek plānots bērnu laiks, mācīta vēlama uzvedība un ikdienas ritms, kā arī dažādu pienākumu pildīšana. Viens no pieredžu kontrolēšanas veidiem ir pašas ierīces piešķiršana par izpildītiem darbiem vai atņemšana par nevēlamu uzvedību. Otrs veids ir pie ierīcēm pavadītā laika ierobežošana un to izmantošana tikai konkrētos laikos, kā arī sekošana līdzī spēlēm un video, ko bērni izvēlas spēlēt un skatīties.

Viedtālruna lietošanas atļauja bērnam par izpildītiem pienākumiem tiek izmantota arī ģimenēs, kur viedierīču lietošana tiek skatīta kā nevēlama un ļauta ļoti reti. Katrīna stāsta, ka cenšas laiku ar bērniem pavadīt pati, tomēr reizēs, kad bērns ir paveicis visus sev uzticētos darbus vai tikko atnācis no dārziņa tomēr ļaujot īsu laika brīdi pavadīt pie sava viedtālruna:

Varbūt no bērnudārza atnākot palūdz, jo labi uzvedās. Varbūt tad arī kā apbalvojumu es iedodu paskatīties to viņa multeni. Bet parasti to norunāto laiku un ne ilgāk (Katrīna, divi bērni, 3 un 6 gadi).

Arī mamma Santa 2 gadus un 6 gadus vecajiem dēliem viedtālruni un planšetdatoru ir sākusi slēpt, jo tas tiek izmantots pārāk bieži. Tagad to lietošana esot jānopelna ar dažādiem darbiem mājās, piemēram, jāaiziet pabarot lopī. Kad tas izdarīt, tad arī tiekot saņemta ierīce. Bet vairākās ģimenēs ierīces visbiežāk tiek atņemtas tad, ja to dēļ, piemēram, sākas nesaskaņas bērnu vidū. Kā arī viens no ierīču piešķiršanas iemesliem ir izpildīti mājasdarbi un labas sekmes:

Parasti vakaros, kad viss ir izpildīts. Agrāk, kad viņam bija tas telefons, tad tas bija tā, ka viņš skatījās tajā telefonā katru mīļu brīdi. Nu tad tagad atnāk no skolas, visu izpilda un tad spēlē (Andris, viens bērns, 11 gadi).

Svarīgi ir ne tikai par kādiem nopelniem ierīce tiek piešķirta, bet arī uz cik ilgu laiku. Tikai divās no desmit ģimenēm netiek ierobežots pie viedierīcēm pavadītais laiks. Šajās divās ģimenēs vecāki atzīst, ka neizjūtot nekādas problēmas, ko pie viedtālruņa vai planšetdatora pavadītais laiks viņu bērniem vai pašiem nodarītu. Viņu bērni esot gana patstāvīgi un paši protot atrast citus veidus, kā savu laiku pavadīt. Tas iespējams arī skaidrojams ar vecāku iespēju gana bieži atrasties mājās kopā ar bērniem, kā arī dažādas nodarbes, kurās bērni ir iesaistījušies. Pārējās ģimenēs laiks tiek ierobežots dažādu iemeslu dēļ. Katrīna atzīst, ka novērojusi, ka pārāk ilga lietošana padara bērnus agresīvus. Ir grūtāk arī pēc tam lūgt, lai pārtrauc, jo bērnam rodas pārāk liels pieradums un vēlme turpināt. Andris un Linda skaidro, ka bērni vēl paši nemāk plānot laiku, tāpēc tam ir jāseko līdzi:

Nu citādi viņš neatslēdzas. Un tas ir savukārt, nu, kā tu vēl viņam vari pateikt, ka ir jābeidz. Tas ir nebeidzams stāsts. Tās visas spēles un multfilmas. Kur te runāja, priecājās par to, ka mūsu laikā tā nebija. Mūsu laikā tā bija. Multfilmas pulksten piecos, divdesmit minūtes un viss. [...] Ja būtu tādas, kuras beidzas, tad būtu skaidrs. Tu viņam iedod, viņam beidzas tā spēle un vairāk nav ko darīt (Andris, viens bērns, 11 gadi).

Ir jākontrolē ne tikai cik daudz, bet arī kā laiks pie viedierīcēm tiek pavadīts, lai bērni saprot, ka ne visi laika pavadīšanas veidi ir vēlamī. Turklāt ir citi vērtīgāki veidi, kā laiku pavadīt. Ar laika limitiem vecāki arī cenšas veidot sapratni un spēju sarunāt lietas savā starpā. Ja ir norunāts pavadīt 20 minūtes pie viedtālruņa vai planšetdatora, tad noruna jāpilda. Un tikai palūdzot tiek ļauts spēlēt ilgāk. Kā arī laiku, kad spēlēt, parasti izvēlas vecāki pēc saviem uzskatiem. Mājās tas veido un māca bērniem konkrētu režīmu. Piemēram, Katrīna ļauj paspēlēt dēlam pēc pārnākšanas mājās no dārziņa, bet pēc tam bērnam jāsāk pildīt savi pienākumi. Un tikai pēc tam atkal bērns var maliet paskatīties multfilmas pirms gulētiešanas. Arī citās ģimenēs bieži vecāki izvēlas iedot paskatīties multfilmas tieši pirms gulētiešanas, kad visi pārējie darbi ir izdarīti un ir laiks atpūtai pirms miega. Piemēram, trīs bērnu (2, 6 un 7 gadi) mamma Kristīne stāsta, ka:

Mhm, mīļā miera labad ir jāiedod, jo tad viņus var nolikt gultā. Un viņi vismaz aiziet gulēt (Kristīne, trīs bērni, 2, 6 un 7 gadi).

Bet ārpus mājām ierīces visbiežāk ļauj izmantot garos pārbraucienos ar transportu, lai bērniem būtu interesantāk pavadīt laiku, bet vecāki varētu atpūsties no bērnu trokšņošanas. Un otra biežāk minētā vieta ir rindas pie ārstiem, kur arī vecāki vēlas izvairīties no lielas trokšņošanas, tāpēc dod paspēlēt vai paskatīties multfilmas viedtālrunī. Šajos gadījumos ierīce ir gan rīks, kas pašiem vecākiem palīdz izvairīties no nepatīkamām situācijām un lieliem trokšņiem, kā arī ļauj atpūsties, un reizē arī bērniem tiek mācīts, ka konkrētās vietās un brīžos jāuzvedas klusi. Un tas norāda bērniem, ka liela trokšņošana sabiedrībā dažādās vietās nav pieņemta.

Vēl viens veids, kā viedtālruni un planšetdatori tiek izmantoti bērnu pieredžu kontrolēšanai ir izvēloties spēles un multfilmas, kuras bērni drīkst un kuras nedrīkst spēlēt. Vai jau lielākā vecumā vienkārši norādot, kas ir un kas nav vēlams šajās ierīcēs. Jau iepriekš tika minēts, ka bieži vecāki aizliedz bērniem spēlēt dažādas kaušanās un šaušanas spēles, jo tās tiek uzskatītas par draudu agresijas izraisīšanai. Mamma Marta atzīst gan, ka ļaujot spēlēt dažreiz, ja pie bērna ciemos ir draugi, jo vienmēr no šādām spēlēm bērnu nepasargās:

Ir, kad kaušanās un tādas arī, protams, ka nē. Ir, kad kopā ar citiem bērniem kaušanās uzliek, tad tik daudz neiejaucos. Saprotu, ka kariņus jau kaut kad spēlēš. Kariņi jau būs (Marta, divi bērni, 1 un 4 gadi).

Tāpat vecākiem nepatīk dažādi izdomāti tēli, kas kļūst arvien populārāki, piemēram, zombiji, un šāda veida spēles tiek vienkārši izdzēstas:

Es ik pa laikam izdzēšu to, ko viņš vairs nespēlē. Un viņš tam nepretojas īsti. Viņš zina, ka es izdzēsīšu to, kas būs ar agresiju, ja es dzirdēšu, ka tur ir zombiji un tamlīdzīgi. Viss tas tiek izdzēsts (Linda, divi bērni, 3 mēneši un 6 gadi).

Vecāki izvēlas, ko ļaut bērniem spēlēt, kā arī vēro, kādi video tiek aplūkoti “YouTube”. Bet viņi gan atzīst, ka “YouTube” aplikācijā ir viens liels mīnuss. Tā vispār nav pielāgota bērnu lietošanai. Video paši mainās un mēdz pārslēgties uz bērniem ļoti nevēlamiem materiāliem. Tāpēc arī to nevar ļaut brīvi vienatnē skatīties. Ja parādās agresīvi vai bērnam nepiemēroti video, tie uzreiz tiek pārslēgti. Bet ne vienmēr to ir iespējams nokontrolēt. Tāpēc, piemēram, Katrīna ar dēlu ir sarunājusi, ka bez mammas klātbūtnes viņš viens vairs video skatīties nedrīkst. Arī vecāki, kuri īpaši neierobežo viedierīču lietošanu, stāsta, ka ir diezgan droši par saviem bērniem, jo lielākoties bērni tāpat atrodas blakus, kad spēlē vai skatās video. Un vienmēr vecākiem parāda, kad atraduši kaut ko jaunu. Līdz ar to viņi arī varētu dažādas spēles vai video aizliegt, ja justu, ka tas nav piemērots viņu bērniem.

Laika ierobežošana, viedierīču izmantošana kā apbalvojums vai sods un dažādu multfilmu un spēļu aizliegšana ir biežākie vecāku atklātie bērnu pieredžu kontrolēšanas veidi. Turklāt šī funkcija viedtālruniem un planšetdatoriem ir viegli piešķirama, jo bērni paši vēlas šīs ierīces lietot. Tāpēc vecākiem tikai jāizdomā par kādiem nopelniem tās piešķirt, kuros brīžos un cik ilgi. Tādā veidā izmantojot šīs ierīces, kā sev vēlamu pienākumu vai uzvedības apgūšanas veidu. Un, kā vecāki atzīst, tas ir vēl iedarbīgāks un universālāks, kā citi bērnu uzmanības novēršanas, izglītošanas vai laika aizpildīšanas veidi. Šīs ierīces interesē jebkuram bērnam, jo tajās iespējams skatīties un spēlēt katra vēlmēm atbilstošus video vai spēles. Un tas ir rīks, ko bieži lieto arī vecāki, kas bērnos arī rada gana lielu interesi un vēlmi tos lietot kopā ar viņiem vai atsevišķi.

3.4. Viedtālrunis un/vai planšetdators kā attiecību mediators

Pētījuma teorijas daļā tiek apskatīts, ka mūsdienās tehnoloģijas ne tikai atspoguļo dažādas tām piešķirtās funkcijas un interpretācijas, kas atkarīgas, piemēram, no to lietotāju sociālā stāvokļa un grupas, bet arī to veidotās un papildinātās attiecības starp lietotājiem un tehnoloģijām. Mūsdienās viedierīcēs ir iespējamas tik dažādas aplikācijas, kas ļauj tām piešķirt arvien jaunas nozīmes un lomas. Piemēram, ģimenēs viedtālrunis ir aizstājis pasaku lasīšanu ar multfilmu skatīšanos. Vecākiem vairs nav jāatrodas katru brīdi blakus un jālasa priekšā pasaka vai jānāca rakstīt un lasīt. To viņiem palīdz šīs viedierīces, kuras bērni arī labprāt pieņem.

Gandrīz katrā intervijā kā galvenā viedtālrunu un planšetdatoru funkcija tiek minēta multfilmu rādīšana. Tās tiek rādītas gan pavisam mazajiem, gan jau lielākajiem bērniem. Un, pateicoties "YouTube" iespējai viegli pārslēgt video pašam, katrs bērns jau no agra vecuma ir iemācījies ar to brīvi rīkoties. Parasti ģimenēs gan tiek izvēlētas konkrētas multfilmas, kuras labprāt ļauj bērniem skatīties. Ne vienmēr vecāku un bērnu vēlmes sakrīt, tomēr kādai multfilmai vienmēr ir priekšroka. Un šīs multfilmas, kā iepriekš minēts, tiek rādītas gan dažādos pārbraucienos, rindās pie ārsta vai atslodzes brīžos, gan arī tās tiek izmantotas kā palīglīdzeklis bērnu iemigšanai. Vecāki atzīst, ka multfilmu skatīšanās vakaros ir aizstājušas pasaku lasīšanu. Un, ja reizēm vecāki labprāt paši palasītu pasakas, viedtālrunim ar multfilmām un video tomēr ir pirmā vieta:

Kādreiz viņi stāstīja viens otram pasakas. Tagad viss. Piemēram, vecākajam dēlam ir bijusi bērniņa. Viņš vēl divos gados nezināja, kas ir telefons. [...] Tad viņi sēdēja viens otram pasakas stāstīja. Tagad es citreiz arī palasu. Noņemu viņiem nost telefonus un palasu. Bet viņi pēc brīža atnāk pie tēta un izdīc telefonu. Un nevar aiziet gulēt bez (Kristīne, trīs bērni, 2, 6 un 7 gadi).

Arī Martas un Santas ģimenēs gan jaunākie, gan vecākie bērni kopā skatās multfilmas pirms aizmigšanas. Tikmēr paši vecāki laiku pavada atsevišķi, jo atzīst, ka vēlas arī vairāk laika atrast paši sev un klusumam. Līdz ar to viedierīces palīdz pildīt vecāku pienākumus un kļūst par starpniekiem ģimenēs. Turklāt trīs bērnu mamma Kristīne skaidro, ka bez šīm iespējām, ko sniedz viedierīces, viņa nezina, kā spētu apvienot darbu, pienākumu pildīšanu mājās un bērnu audzināšanu. Viņa atzīst, ka reizēm vienkārši nepietiek laika paspēlēties kopā ar bērniem, kā arī nogurums bieži ir pārāk liels. Tāpēc nākas izvēlēties, kam šo laiku konkrētā brīdī veltīt. Ja ir steidzami veicami kādi darbi, tad viedtālrunis un tajā pieejamās multfilmas un spēles ļoti palīdz novērst uz brīdi bērnu uzmanību.

Arī dienas laikā dažādu spēļu spēlēšana un multfilmu skatīšanās tiek atzīta par palīgu vecākiem, jo aizpilda bērnu laiku, kamēr pašiem jāveic savi darbi:

Un, nu, reizēm tad, kad griba, lai liek mieru. Es jau saprotu, ka tas nav labi un ar bērniem vajag pašiem darboties tur, kaut ko kopā darīt. [...] Bet citreiz man

trauki jāmazgā, grīdas jāslauka, tad iedodu, lai viņi mierīgi paskatās kaut ko, lai es varu pastrādāt (Marta, divi bērni, 1 un 4 gadi)

Tehnoloģijas ne tikai mediē attiecības starp vecākiem un bērniem, bet var pat uz brīdi pildīt vecāku lomu. Turklāt to nedara ierīces pašas no sevis, un arī bērni, kuriem nav savas ierīces, tikai reizēm paši paņem vecāku viedtālrunus bez vecāku atļaujas. Vecāki paši tās saviem bērniem piešķir. Viedtālruni un planšetdatori ir vecāku instruments, ar kura palīdzību var risināt dažādas situācijas, un kuram var uzticēt dažādus savus pienākumus. Vienā no intervijām, piemēram, paralēli mums spēlējās jaunākā 3 gadus jaunā meita. Viņa sasita pirkstu un sāka raudāt, mierinājumu ejot meklēt pie mammas. Tomēr ierāpjoties mammas klēpī uzmanību ātri novērsa mammai blakus stāvošais viedtālrunis. Tajā uzreiz tika lūgts uzlikt kādu video, ko mamma arī brīvi atļāva. Viņa stāstīja, ka šādi bieži meitas uzmanība no dažādām sūpēm un pāri darījumiem tiek novērsta ar viedierīču palīdzību. Un tas vienmēr darbojoties, kā labs līdzeklis bērna nomierināšanai. Kā vēl viens piemērs joprojām ir arī multfilmu skatīšanās pasaku lasīšanas vietā. Turklāt arī multfilmas vecāki var izvēlēties dažādas tā mācot bērniem kultūru. Trīs bērnu tēvs Dainis stāsta:

Mēs viņus radinājām uz latviešu multfilmām, bet nu tā kaut kā. Neaiziet uz tām vecajām visām šitām. Ā, vienīgais "Ābolmaize" patīk. Bet kā bērniem patīk mūsdienās šitās briesmas, es nezinu. Man viņas nesimpatizē, bet viņus kaut kā paņem (Dainis, trīs bērni (2, 6 un 7 gadi)).

Arī citi vecāki dalās līdzīgā pieredzē, ka vēlētos bērniem vairāk rādīt vecās latviešu multfilmas, vai tās, kuras paši bērnībā skatījušies. Tomēr populārākas bērnu vidū ir jaunās ārzemju multfilmas, kas tiek pārraidītas arī televīzijā. Līdz ar to lietojot viedierīces bērni un vecāki ir saitīti ar citiem sabiedrībā notiekošiem procesiem un dažādām tendencēm. Vecākus caur bērniem sasniedz arī ziņa par sabiedriskajos medijos dzirdētām bīstamajām spēlēm, kā piemēram, "Zilais valis", kas aicina iziet dažādus līmeņus un spēles beigās izdarīt pēdējo uzdevumu – veikt pašnāvību (Neatkarīgā Rīta avīze (NRA) 2017). Bērni, kuri izmanto viedierīces, ne tikai ļauj vecākiem būt informētiem par šādām spēlēm un procesiem sabiedrībā, bet arī ir pakļauti dažādām briesmās saistībā ar to izmantošanu. Tas parāda viedtālruna neatraujamo saistību ar procesiem sabiedrībā un kultūrā.

Mazliet citu lomu tehnoloģijas iegūst ar bērniem, kuriem jau ir savas ierīces. Šādos gadījumos bērniem jau ir lielākas iespējas pašiem piešķirt funkcijas un nozīmes savām ierīcēm. Bet vecāki saglabā iespējas kontrolēt bērnu pieredzes, sekot līdz viņu gaitām un drošībai, kā arī līdz kādam brīdim izvēlēties bērnam pieejamo saturu:

Nē nu. Meita jau māc uzslēgt to, ko viņai vajag, bet mēs jau tur pat esam. Neatstājam vienus ilgstoši. Nav tā, ka viņi ielien kaut kur. Viņi atrod tās sērijas un mēs jau dzirdam to fonu, klausāmieš, kas tur notiek (Laima, divi bērni, 4 gadi un 8 gadi)

Un, bērnam lietojot savas personīgās ierīces, vecāki ar to palīdzību rod iespēju interesēties par veidiem, kā bērns šīs ierīces izmanto. Tās var būt kā starpnieks dažādu sarunu uzsākšanai, kā arī iespēja vecākiem pamanīt prasmes, kas ļauj izvēlēties bērnam piemērotus pulciņus. Vairāki vecāki atzina, ka neiebilst viedierīču lietošanai, jo tās var palīdzēt bērniem arī apgūt nākotnes profesijām nepieciešamas prasmes. Daži apsvēra iespēju atbalstīt bērnu attīstību IT (informācijas tehnoloģiju) jomā.

Šie piemēri rāda, ka viedierīces spēj mediēt ne tikai attiecības mājās starp vecākiem un bērniem, bet arī starp ģimenēm un sabiedrību. Tās nodod informāciju, rada iespējas kopīgām sarunām un nodarbēm, kā arī palīdz pildīt vecāku lomu brīžos, kad vecāki ir aizņemti vai noguruši.

3.5. Viedtālrunis kā prece

Intervijā parādās arī vairāki piemēri tam, ko viedtālrunis nozīmē kā iekārojama prece un objekts, kas sabiedrībā iegūst arvien lielāku nozīmi. Tāpēc vecākiem rodas atbildības sajūta, ka bez šīm ierīcēm bērnus audzināt vairs nemaz nevar. Pirmkārt, tiem arvien mainās un kļūst modernāks piedāvājums, otrkārt, vecāki nevēlas, lai viņu bērnu tiktu atstumti vai justos neiederīgi klasē. Kā arī viedtālruņi un planšētdatori kļūst par neatņemamu sastāvu dažādos mācību procesos.

Vecāki stāsta, ka viņuprāt bērniem pilnībā pietiktu ar parastajiem mobilajiem telefoniem, kas katrā intervijā tiek saukti par “podziņtelefoniem”. To galvenā funkcija ir tieši saziņa, kas arī ir galvenais iemesls, kāpēc bērniem šie telefoni tiek pirti. Tomēr sabiedrība pieprasa šo arvien jaunāko viedtālruņu iegādāšanos un lietošanu. Mamma Jana atzīst, ka ne tikai nopirkusi 11 gadus vecajai meitai viedtālruni, jo viņa tādu esot vēlējusies, bet katru gadu par labām sekmēm iegādājas arvien jaunāku modeli, kā apbalvojumu un motivāciju arvien labākiem sasniegumiem:

Bet mums ir noruna, ka, ja viņa būs teicamniece, tad dabūs jaunu telefonu. Un tagad viņai ļoti labas atzīmes. Telefons arī tāpēc ar katru reizi arvien labāks, jo nopelna. Šogad Ziemassvētkos dabūja arī planšeti. Kaut kā jau ir jāapbalvo par sekmēm (Jana, divi bērni, 3 un 11 gadi).

Tā arī citās ģimenēs vecāki saprot, ka, lai iekļautos sabiedrībā, bērniem ir nepieciešami šie jaunie viedtālruņi. Viedokļi gan atšķiras par to, vai šie viedtālruņi ir vajadzīgi, lai pazīmētos ar arvien modernākām un jaunākām iespējām, vai, lai vienkārši varētu sekot līdzi un spēlēt jaunākās spēles kopā ar citiem vienaudžiem. Kāda mamma atzīst, ka viņas dēlam vienkārši ir svarīgas šīs spēlītes. Pat, ja skolā stundu laikā viedtālruņu lietošana tiek aizliegta, brīvdzīvē un starpbrīžos tas esot viens no galvenajiem laika pavadīšanas veidiem. Arī mājās atnākot ciemos draugiem, viedtālruņi un datorspeles ir galvenais laika pavadīšanas veids. Tāpēc

mamma atzīst, ka tos aizliegt vai atņemt būtu pārāk nežēlīgi. Bet citas mammas stāsta, ka pirks vai ir nopirkušas viedtālruņus saviem pirmklasniekiem tāpēc, lai bērni nejustos atstumti klasē. Kā arī tāpēc, lai bērni spētu tikt līdz šīm jaunajām tehnoloģijām un to sniegtajām iespējām:

Bet, kad tu aiziesi skolā, un sapratīsi, ka tavš bērns vienīgais muļķītis, kurš nezina, kas tas ir, tai momentā tas atkal būs apsmiekla objekts, jo mūsdienās bērni ir ļoti nežēlīgi (Linda, divi bērni, 3 mēneši un 6 gadi).

Turklāt šīs jaunās ierīces īpaši planšetdatori kļūst arvien populārāki palīgīdzekļi mācībās. Divas mammas stāsta, ka esot sūtījušas dēlus uz nodarbībām, kurās planšetdatori katram tiek izdalīti, lai varētu sekot līdz darbībām, kas pulciņā notiek. Tiekot arī pamazām pasniegta programmēšana jau no agra vecuma. Līdz ar to planšetdatori un vienkārši datori arī tiek ģimenēs atzīti par vajadzīgām lietām, kas bērniem pieaugot būs nepieciešamas arvien vairāk, jo tās pieprasa gan skolā, gan dažādos pulciņos un ikdienā.

Tik pat liela nozīme var būt arī situācijai ģimenē. Vecāki, kuriem ir vairāki bērni stāsta, ka nav iespējams nedot viedierīci mazākajiem, ja viņi redz, ka vecākie bērni regulāri tās lieto. Tāpēc pie viedtālruņiem notiek gan multfilmu skatīšanās, gan spēļu spēlēšana, kas ģimenēs ar vairākiem bērniem tagad ir kopīgs laika pavadīšanas veids:

Iedod telefonu, ir miers un mēs varam skatīties savu televizoru, un viņi aiziet uz istabu. Kad bija vēl pirmais un otrais, tad mēs vēl pasakas lasījām. Bet tās kaut kā ātri apnīka, jo viens paņēma telefonu, ja, un pārējiem tad nekādas pasakas arī vairs nevajag. Visi prasa telefonu. Re, mazākais arī jau iet gulēt ar telefonu. Skatās jau filmiņas un video (Kristīne, trīs bērni, 2, 6 un 7 gadi).

Arī citās ģimenēs jaunākajiem bērniem viedtālruņos tiek rādītas multfilmas un spēlītes tāpēc, ka blakus to pašu skatās vai spēlē vecākie bērni. Viņi tiek arī likti kopā gulēt pie multfilmām, un vienam dot, bet otram nedot nav iespējams, jo tas izraisa nesaskaņas. Par ierīču vērtību dažādi viedokļi var rasties arī ģimenē starp tēvu un māti. Marta ir pamanījusi, ka viņas vīrs bērniem telefonu nedod tik bieži, jo nevēlas, lai tas tiktu sabojāts. Arī pašai ir gadījies, kad meita ir nejauši iemetusi telefonu ūdens spainī. Šis gadījums licis saprast, ka bērni vēl nesaprot lietu vērtību un var tās viegli pazaudēt vai sabojāt, tāpēc arī vecāki sākuši vairāk uzmanīt to, kā un kur bērni vecāku viedtālruņus izmanto.

Vecāki savu iespēju robežās cenšas atbalstīt savus bērnus iegādājoties jaunās viedierīces. Gan pašu bērnu, gan sabiedrības procesu dēļ. Viņi vēlas, lai bērni spētu iesaistīties un iederēties savā sociālajā grupā. Un tāpēc arī pašiem vecākiem jāspēj sekot līdz jaunākajām tendencēm. Un ierīces kļūst par šo procesu un dažādu sociālo grupu starpniekiem. Kā arī nozīme ir to materiālajai vērtībai.

4. DISKUSIJAS

Tehnoloģijas iegūst dažādas nozīmes atkarībā no lietotāju sociālās grupas un vajadzībām, kas jāapmierina (Kats un Akuss 2002). Viedtālrunis un planšetdators ir sociāli produkti, kas tiek ražoti un personalizēti. Katrā no šiem posmiem tie iegūst jaunas funkcijas un īpašības, kas maina to biogrāfijas (Leonardī un Barlejs (*Leonardi and Berley*) 2008, 167), un galvenās lomas un nozīmes iegūst pie to lietotājiem. Šajā pētījumā, pirmkārt, tiek apskatīta viedierīcēs pieejamo aplikāciju nozīme, kas piešķir dažādas funkcijas tieši lietošanai ģimenēs ar bērniem, un, otrkārt, šo aplikāciju un citu viedierīcēm piešķirto funkciju izmantošana ģimenēs. Rezultāti parāda, ka ģimenēs viedtālruni un planšetdatori tiek izmantoti ne tikai funkcijām, kas tiek piedāvātas ar aplikācijām, bet arī pašu vecāku svarīgiem un radītiem mērķiem.

Aplikācijas ļauj viedtālruni un planšetdatoru būvēt kā māju (Mašio (*Maschio*) 2014). Tikai daļa no tām jau automātiski ir pieejamas viedierīcēs. Pārējās vecāki paši vai bērni var izvēlēties pēc savām vēlmēm un vajadzībām. Intervijās iegūtie dati parāda, ka vecāku interese par aplikācijām ir neliela. Tikai daži seko līdzī jaunākajām aplikācijām un kādu no tām arī izmēģina. Bērniem ir lielāka interese par tām, bet viņi labprātāk izvēlas sev interesējošas spēles, kamēr vecāki cenšas lietot tās, kuras tiek atzīmētas aplikāciju lapās kā izglītojošas. Šajā ziņā aplikāciju izstrādātāju un vecāku piedēvētās funkcijas viedtālrunim un planšetdatoram ģimenēs sakrīt. Tas tiek padarīts par izglītojošu rīku. Tomēr no vecāku puses tā nav galvenā viedierīcēm piešķirtā funkcija. Aplikācijas palīdz organizēt saturu un piedāvā iespējas, bet pamatā vecāki izvēlējušies vienu aplikāciju, kas viņiem šķiet pietiekami daudzpusīga un viegli lietojama gan pašiem, gan bērniem. Aplikācija, kuru vecāki izvēlas lietot, ir "YouTube". Galvenokārt tā piedāvā dažādu video un multfilmu skatīšanos, bet arī tas vecākiem šķiet izglītojoši, jo bērni no tiem iemācās gan valodu, gan dažādus izklaidējošus un vērtīgus padomus. Un vecākiem nav nepieciešams bērniem vienmēr palīdzēt tās izmantošanā, jo video pārslēdzas paši un bērni arī ātri paši iemācās aplikāciju lietot. Tas, manuprāt, parāda, ka aplikāciju izvēlē vecākiem svarīgāka ir to spēja ilgstoši noturēt bērnu uzmanību, to ērta lietošana un bagāts saturs. Izglītošanās drīzāk ir papildus ieguvums, nevis galvenā funkcija aplikācijai. Šeit gan jāraugās arī uz robežām, ko aplikācijas uzliek (Borrou 2017). Tās var būt palīdzošas, bet tās var arī ierobežot, piedāvājot tikai viena veida informāciju un viena veida laika pavadīšanu.

Tālāk dati tika analizēti, skatot viedierīcēm piešķirtos audzinošos mehānismus, tām nodoto atbildību, kā arī to izmantošanu bērnu pieredžu kontrolēšanā. Stefans Vilijams un Linda Vilijamsa savā pētījumā aplūko vecāku iespēju ar telefona palīdzību mainīt robežas un telpu starp sevi un bērniem. Viņi apgalvo, ka telefons var tikt izmantots kā kontroles rīks, kas palīdz

sekot līdz bērnu gaitām, tā saglabājot arī zināmu autoritāti (Vilijams un Vilijamsa 2005). Šajā pētījumā tikai daži no bērniem jau iet skolā, kur vecākiem lielākas iespējas izmantot šādu kontroli. Taču mājās viedierīces ļauj iegūt cita veida priekšrocības. Ar to palīdzību tiek noteikti pienākumi, kas bērniem jāizpilda, lai drīkstētu pavadīt laiku, lietojot ierīces. Visbiežāk tie ir skolai pildāmi uzdevumi vai mājās darāmi darbi. Tāpat tiek izvēlēti konkrēti brīži, kad tās lietot, laika limits un aplikāciju vai spēļu veidi. Manuprāt, šādi vecāki iegūst kontroli noteikt vēlamu bērnu uzvedību dažādās sabiedriskās vietās, piemēram, rindā pie ārsta. Kā arī veido priekšstatus bērniem par to, kas ir laba un kas slikta uzvedība, izvēloties spēles, kurās nav agresijas. Bet laika limits dod vecākiem iespēju veidot konkrētu režīmu mājās, kā arī māca bērniem spēju sadarboties ar vecākiem. Šādu ar viedierīcēm iegūtu bērnu pieredžu kontrolēšanu salīdzinu arī ar Stjuarta Pidoka “sociālajām sankcijām”, kas ļauj mācīt dažādas sabiedrībā svarīgas normas. Viedtālrunis un planšetdators kļūst par instrumentu, ar kura palīdzību vecāki var šīs normas mācīt, izmantojot tā piešķiršanu kā balvu par paveiktajiem darbiem, bet tā atņemšanu kā sodu par vecāku skatījumā nepareizu rīcību. Intervijas parāda, ka pareiza rīcība un darbi, kas bērnam jāpaveic, lai nopelnītu viedtālruna lietošanu kā balvu, ir jau iepriekš minētie pienākumi mājās, kas palīdz vecākiem uzturēt kārtību, kā arī skolai vai dārziņam izpildīt uzdevumi. Bet tā atņemšana kā sods tiek izmantota, kad bērni kļūst agresīvi, neveic savu pienākumus vai spēlē spēles, kuras vecāki neatbalsta. Šāds pielietojums, manuprāt, drīzāk parāda viedtālruni un planšetdatoru vecāku izpratnē kā iekārojamu objektu. Taču bērniem svarīgas ir arī tajā iespējamās darbības un viņi paši parasti tās arī izvēlas. Vecākiem būtiskāka ir iespēja izvēlēties, kad un par ko bērnam šīs ierīces piešķirt, tādā veidā iegūstot lielāku kontroli.

Vēl viens veids, kā vecāki ģimenē izmanto viedtālruni un planšetdatoru, ir iespēja tam nodot dažādus savus pienākumus. Galvenokārt šīs ierīces iegūst funkciju bērnus izglītot, nomierināt un nolikt gulēt. Vecāki atzīst, ka multfilmas viedtālrunī ieņem pasaku lasīšanas funkciju, ko agrāk veica paši vecāki. Līdz ar to viedtālruni un planšetdatoru spēj ieņemt vecāku lomu. Tāpat tie palīdz gādāt par drošību, jo, pirmkārt, bērni ir sasniedzami tad, kad neatrodas pie vecākiem, un, otrkārt, tie notur bērnus vienā konkrētā vietā, ļaujot vecākiem pievērsties citiem uzdevumiem. Bet, izvēloties konkrētu saturu, vecāki var veidot arī bērniem zināmu priekšstatu par sabiedrību un kultūru, kas gan tika izmantota kā iespēja retos gadījumos. Vairāk vecāki var uzzināt par notikumiem sabiedrībā ar bērnu starpniecību, kuri nejausi atrod dažādus video “YouTube” vai pastāsta, ko uzzinājuši par dažādām spēlēm un iespējām no citiem bērniem, izmantojot viedierīces skolā. Rezultātā viedierīču lietošana ģimenē palīdz izglītot arī pašus vecākus.

Manuprāt, tehnoloģijas palīdz vecākiem sadarboties ar bērniem. Tās drīzāk attiecības ģimenē papildina, nevis kaitē tām, tāpat kā Daniels Millers apgalvo par sociālajiem tīkliem, kas

papildina un bagātina komunikāciju un cilvēku iespējas, nevis padara mūs par mazāk cilvēkiem (Millers 2016). Viedtālrunis un planšetdators ir rīki ar dažādām funkcijām, kam tiek piešķirti dažādi mērķi un nozīmes. Turklāt šīs lietotāju piešķirtās nozīmes ir saistītas ar citiem sabiedrībā aktuāliem procesiem. Vecāki izvēlas mērķus, kas viņiem palīdz bērnu audzināšanā. Piemēram, veicina bērnus pildīt pienākumus un apgūt zināšanas. Vai nodod viedierīcēm vecāku pienākumus, kas ļauj pašiem pildīt citus svarīgus darbus, kam citādi ir grūti atrast laiku. Turklāt, ja šādus mērķus nevarētu piešķirt viedierīcēm, tos tik pat veiksmīgi varētu pildīt kāda cita rotaļlieta, nodarbe vai persona. Tāpēc vecākiem viedtālrunis un planšetdators ir jauns līdzeklis, kas pilda jau agrāk iztēlotas un izmantotas funkcijas.

Kā arī viedtālruni un/ vai planšdatoru lietošana ģimenēs, manuprāt, ir sociāls process, kas prasa gan vecāku, gan bērnu līdzdalību. Vecāki ir tie, kuri piešķir bērniem ierīci un seko līdz izmantošanas veidam un ilgumam, bet pārsvarā bērni paši izvēlas, ko spēlēt vai skatīties, jo ir apguvuši pamatus, lai atrastu sev vajadzīgās izvēles ierīcē. Vai arī vecāki atver vajadzīgo aplikāciju un bērni var brīvi darboties tajā. Bet pēc tam lietošana visbiežāk notiek vecāku klātbūtnē vai kopā ar brāļiem un māsām īpaši pašiem mazākajiem lietotājiem. Bērniem šīs ierīces paver dažādas iespējas. To lietošana notiek kopā ar vecākiem, ar brāļiem un māsām, bet vēlāk arī ar draugiem un skolas biedriem. Tās ļauj iesaistīties dažādās grupās un komunicēt, jo bērniem svarīga ir ne tikai spēļu spēlēšana, bet arī to apspriešana un prasmju demonstrēšana.

Manuprāt, viedtālruni un planšdatori ģimenēs ir palīgi, kas pilda dažādas funkcijas neatkarīgi no tām, ko pašas par sevi piedāvā. Tie ir būtiski elementi attiecību veidošanā un uzturēšanā, kā arī to lietošana ģimenēs ir cieši saistīta ar viedierīču lietošanu ārpus ģimenes robežām. Un šodien viedtālruni ir arī jebkurā vietā un brīdī izmantojams informācijas avots, ja tam ir piekļuve interneta videi. Tajā ir pieejamas gan filmas, gan grāmatas, gan iespēja sazināties. Interese par visu internetā pieejamo bērniem ir bijusi arī līdz šim tikai to piedāvājums ir bijis citā formā. Un šo jauno iespēju izmantošana arī izglītošanas procesā mājās, manuprāt, drīzāk ir ieguvums, jo ar jauniem veidiem spēj pievērst bērnu uzmanību zināšanu apgūšanai. Bet, protams, jāņem vērā arī dažādi trūkumi, piemēram, atkarību veidošanās, interneta vides nedrošā puse un ierīču ietekme uz bērnu veselību.

5. SECINĀJUMI

Iegūtie rezultāti ļauj raudzīties uz viedtālruni un planšetdatoru kā tehnoloģijām, kas katram tā lietotājam sniedz dažādas iespējas. Ģimenēs ar bērniem, kur vecāki nosaka, kad, kā un cik ilgi bērni var lietot šīs viedierīces un tajās pieejamās aplikācijas, tās iegūst dažādas funkcijas, kas atkarīgas gan no viedtālrunos un planšetdatoros pieejamajām iespējām, gan arī no vecāku izvēles un piešķirtajām nozīmēm. Turklāt šīs nozīmes tām piešķir arī paši bērni. Teorētiskajā daļā tiek aplūkoti dažādi veidi, kā iespējams pētīt tehnoloģijas. Un piedāvāta perspektīva, kurā ierīces spēj ietekmēt lietotāju sociālo un kulturālo dzīvi, tāpat kā lietotāji spēj ietekmēt pašu ierīču nozīmi. Šajā pētījumā esmu centusies aplūkot viedtālruni un planšetdatoru gan kā materiālus objektus, vērtējot vērtības un interpretācijas, ko tām piešķir vecāki, gan kā sociālu fenomenu, skatot attiecības, kādas tās veido starp bērniem, vecākiem un pašām tehnoloģijām.

Ģimenēs ar bērniem viedtālrunu un planšetdatoru lietošana ir sociāls process, kuru ietekmē dažādi faktori. Pirmkārt, tie ir mērķi, kādus vecāki piešķir viedierīcei to dodot lietot bērniem. Otrkārt, tie ir veidi, kā bērni tās lieto un ko no tām iegūst. Un, treškārt, tās ir viedtālruniem un planšetdatoriem piešķirtās nozīmes sabiedrībā, kas atspoguļojas arī ģimenēs. Šīs tehnoloģijas, manuprāt, mediē attiecības ne tikai starp vecākiem un bērniem, bet arī starp vecākiem un sabiedrību. Līdz ar to tās ne tikai palīdz vecākiem izglītēt un izklaidēt bērnus, bet arī izglīto pašus vecākus.

Ģimenēs viedierīces, manuprāt, ir palīdzošas un komunikāciju papildinošas. Bērniem svarīgas ir ne tikai pašas ierīces un tajās piedāvātās iespējas, bet arī vecāku līdzdalība un interese. Tie ir rīki, kuru izmantošana ir atkarīga no pašiem lietotājiem un lietošanas veidiem. Vecākiem viedtālruni un planšetdatori palīdz gādāt par bērnu drošību, veidot konkrētu režīmu un pienākumu izpildīšanu. Kā arī tie palīdz pašiem vecākiem iegūt laiku sev un savu pienākumu pildīšanai. Taču tie var kļūt arī par draudu un laika zagli, ja to izmantošana netiek kontrolēta.

Arī viedierīcēs pieejamo aplikāciju izmantošana un nozīme ir atkarīga no lietotājiem. Tās dod iespējas un piedāvā dažādus variantus, bet arī uzliek konkrētu rāmjus. Un šie rāmji ne vienmēr apmierina vecākus un bērnus, tāpēc to lietošana nav tik aktuāla, kā pētījuma sākumā biju pieņēmusi.

Šis pētījums ieskicē jauno tehnoloģiju nozīmju daudzpusīgumu. Esmu centusies aplūkot viedierīču lietošanas prakses ģimenēs ar bērniem, lai noskaidrotu, kādas funkcijas vēl tām var tikt piešķirtas. Bet viedtālrunu, planšetdatoru un aplikāciju lietošana gan bērnu, gan jauniešu vidū šobrīd ir ļoti aktuāla tēma. Un tā ir arī strauji mainīga, jo dažādas funkcijas ātri parādās un mēdz tik pat ātri arī pazust. To lietošana un nozīmju veidošana ir process, kas visu laiku ir

kustībā. Bet tas sniedz arī dažādas tēmas jauniem pētījumiem dažādās nozarēs. Arī antropoloģijā interesantas var būt, piemēram, ķermeņa pieredzes, kas mainās līdz ar jaunajām skārienjūtīgajām ierīcēm. Vai identitāšu veidošana ar aplikāciju palīdzību personīgajā ierīcē. Kā arī dzimtes loma to lietošanā, kas parādījās arī šajā pētījumā, tomēr netika analizēta sīkāk. Šis ir lauks, kurā iespējama ļoti plaša attīstība, un tas kļūs arvien būtiskāks, jo viedierīces sabiedrībā ieņem arvien jaunas funkcijas un lomas.

IZMANTOTIE INFORMĀCIJAS AVOTI

- Appadurai, A. 1986. "Introduction: commodities and the politics of value." In *The social life of things: Commodities in cultural perspective*, edited by Arjun Appadurai. Cambridge: University Press.
- Association of Social Anthropologists of the UK and the Commonwealth. 2011. "Ethical Guidelines for good research practice"
- Bernard, H., Russel. 2011. *Research methods in anthropology: Qualitative and quantitative approaches. Fifth edition.* Altamira press, UK.
- Bond, E. 2010. "Managing mobile relationships: Children's perceptions of the impact of the mobile phone on relationships on their everyday lives." *Childhood* 17(4): 514-529.
- Burroughs, B. 2017. "YouTube Kids: The App Economy and Mobile Parenting." *Social Media + Society* April-June: 1-8.
- Budka, F. 2011. "From Cyber to Digital Anthropology to an Anthropology of the Contemporary?" *Working Paper for the EASA Media Anthropology Network's 38th e-Seminar*, 22 November – 6 December 2011.
- Douglas, M., and Isherwood, B. 1980. *The World of Goods: Towards an Anthropology of Consumption.* London, New York: Routledge.
- Escobar, A., Hess, D., Licha, I., Sibley, W., Strathern, M., Sutz, J. 1994. "Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture." *Current Anthropology* 35(3): 211-231.
- Goggin, G. 2006. *Cell Phone Culture. Mobile technology in everyday life.* New York and London: Routledge.
- Google Play. 2017. Skatīts 2017. gada 17. maijā.
- Grbich, C. 2013. *Qualitative Data Analysis. An introduction.* London: SAGE.
- Hill, J., A. 2011. "Endangered childhoods: how consumerism is impacting child and youth identity." *Media, Culture & Society* 33(3): 347- 362.
- Hodder, I. 2016. *Studies in Human-Thing Entanglement.* Creative Commons Attribution.
- Katz, J., & Aakhus, M. 2002. "Conclusion: Making meaning of mobiles – A theory of *apparategeist*." In *Perpetual contact: Mobile communication, private talk, public performance* edited by J. Katz & M. Aakhus. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Kopytoff, I. 1986. "The cultural biography of things: commoditization as process." In *The social life of things: Commodities in cultural perspective*, edited by Arjun Appadurai. Cambridge: University Press.
- Latour, B. 1992. "Where Are the Missing Masses? The Sociology of a Few Mundane Artifacts." In *Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change*, edited by Wiebe E. Bijker and John Law. London: The MIT Press.
- Latvijas Televīzija. 2017. *Aizliegtais paņēmiens. Operācija: "Parunā ar mani."* Skatīts: 2017. gada 27. februāris.
- Leonardi, M., P. Barley, R., S. 2008. "Materiality and change: Challenges to building better theory about technology and organizing." *Information and Organization* 18: 159-176.

- LSM. 2017. "Speciālistus uztrauc mazuļu atkarība no ekrānierīcēm." Pēdējo reizi skatīts 2017. gada 16. maijā.
- Manovich, L. 2001. *The language of new media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Maschio, T. 2014. "Google, Humanistic Anthropology and Smartphone Play." *Journal of Business Anthropology* 3(2): 238-245.
- Miller, D. 1987. *Material Culture and Mass Consumption*. New York: Basil Blackwell.
- Miller, D. 2016. *Social Media in an English Village*. UCL Press.
- Miller, D., Costa, E., Haynes, N., McDonald, T., Nicolescu, R., Sinanan, J., Spyer, J., Venkatraman, S., Wang, X. 2010. *How the world changed social media*. London: UCL Press.
- Miller, D., Sinanan, J. 2012. "Webcam and the theory of attainment." Working paper for the EASA Media Anthropology Network's 41st e-seminar 9-23 October.
- Miller, J. 2014. "The fourth screen: Mediatization and the smartphone." *Mobile Media & Communication*. 2(2): 209–226.
- Morse, J., Janice. 1994. *Critical issues in qualitative research methods*. London: Sage Publications.
- NRA. 2017. "BRĪDINA: Latvijā strauji izplatās suicidālā sociālo tīklu spēle "Zilais valis"". Pēdējo reizi skatīts 2017. gada 17. maijā.
- O'Hare, E. 2014. "Mobile Apps for children. Criteria and categorization." Research Report. Commissioned by Cinekid.
- Okely, Judith. 2002. "Thinking Through Fieldwork." In *Analyzing Qualitative Data*, ed. by Alan Bryman and Robert G. Burgess.
- Pfaffenberger, B. 1988. "Objects and Humanised Nature: Towards an Anthropology of Technology." *Man*. 23(2): 236-252.
- Piddocke, S. 1968. "Social sanctions." *Anthropologica*, 10 (2): 261-285.
- Saldaña, Johnny. 2009. *The coding manual for qualitative researchers*. Los Angeles: Sage Publications
- Samsung. 2017. Bērnu režīms. Pēdējo reizi skatīts 2017. gada 25. martā.
- TNS. 2015. *TNS Latvia Digital, Pavasaris 2011 – Pavasaris 2015*. Pēdējo reizi skatīts 2017. gada 25. martā.
- Rosin, H. 2013. "The touch-screen generation." *The Atlantic*. Accessed May 18, 2017.
- Veron, E. 2014. "Mediatization theory: a semi-anthropological perspective." In *Mediatization of Communication* edited by Knut Lundby. Berlin: De Gruyter Mouton.
- Williams, S., Williams, L. 2005. "Space invaders: the negotiation of teenage boundaries through the mobile phone." *The Sociological Review* 53: 315-330.

PIELIKUMI

Interviju vadlīnijas

Vispārīga informācija par bērnu/bērniem un laika pavadīšanu.

Kā jūs pavadāt laiku kopā?

Ar ko Jūsu bērnam/bērniem patīk nodarboties?

Viedierīču lietošana

Kādas viedierīces Jūsu mājās bērniem ir pieejamas?

Vai bērniem ir pašiem savas ierīces? Kāpēc?

Kādam nolūkam tās ir paredzētas Jums un bērniem?

Kā izvēlaties laiku, kad bērnam dot lietot viedierīces?

Vai sekojat līdzi, kā bērns pie tām pavada laiku? Kāpēc?

Aplikāciju lietošana

Kādas aplikācijas Jūs dodat izmantot savam bērnam/bērniem? Kāpēc?

Kad Jūs izvēlaties dot izmantot konkrētas aplikācijas? Kāpēc?

Kādas spēles Jūs dodat spēlēt? Kāpēc?

Kādā veidā Jūs izvēlaties spēles?

Vai Jūsu bērnam patīk spēles, kuras jūs izvēlaties, vai viņš vēlas spēlēt ko citu?

Kādas spēles ļaujiet spēlēt biežāk un kādas retāk?

Vai lietojat kādas spēles vai aplikācijas kopā ar bērniem?

Bakalaura darbs „Viedtālruna un planšetdatora lietošana ģimenēs ar bērniem” izstrādāts
LU Humanitāro zinātņu fakultātē.

Ar savu parakstu apliecinu, ka pētījums veikts patstāvīgi, izmantoti tikai tajā norādītie
informācijas avoti un iesniegtā darba elektroniskā kopija atbilst izdrukai.

Autore: Elga Bulle

Rekomendēju darbu aizstāvēšanai

Vadītāja: Mag. Hum. Māra Neikena

Recenzente: PhD Aivita Putniņa

Darbs iesniegts kultūras un sociālās antropoloģijas bakalaura studiju programmā
29.05.2017.

Metodiķe: Māra Neikena

Darbs aizstāvēts bakalaura gala pārbaudījumu komisijas sēdē

05.06.2017. prot. Nr. , vērtējums

Komisijas sekretāre: Māra Neikena