

Vivi Friis Søggaard

Babyrobotter og cyborg- forældreskab blandt marginaliserede unge

Resumé

Det 21. århundrede har været vidne til en udvikling, hvor sociale robotter i stigende grad anvendes i pleje-, uddannelses- og socialsektoren. Eksempelvis har ca. 50 kommuner i Danmark anvendt babysimulatorer i arbejdet med marginaliserede unge, der ønsker at blive forældre. Babysimulatoren er en datastyret babyrobot, der kan udtrykke spædbarnslignende behov og kræver omsorg dag og nat. Formålet med babysimulatorindsatsen er at øge udsatte unges forældrekompetencer samt at få de unge, der anses som direkte uegnede forældre, til at genoverveje eller udsætte deres drøm om at blive forældre. Dette sker gennem rollespil med en babysimulator, hvor deltagerne lærer, hvordan de bør agere som "kompetente" forældre. Således er babysimulatoren en metode, som fagprofessionelle bruger til at guide, overvåge og regulere marginaliserede unges forældrekompetencer.

Denne artikel bygger på et kvalitativt studie af babysimulatorforløb i Danmark. Artiklen anvender Donna Haraways begreb "cyborg" (1991) til at belyse, hvordan teknologi i form af sociale baby-lignende robotter anvendes til at installere normative forældreskabsdiskurser blandt marginaliserede unge deltagere. Artiklen viser, hvordan babysimulatorindsatsen bygger på en grundlæggende ide om, at del-

tagernes forældrekompetencer bedst afprøves og udvikles ved, at de inviteres til at deltage i et seriøst rollespil, hvor babysimulatoren konstrueres som en stand-in for et fremtidig biologisk barn. Artiklen belyser de strategier, som de fagprofessionelle anvender til at få deltagerne til at indleve sig i forældrerollen, samt hvordan deltagerne evner til at knytte emotionelle bånd til den teknologiske baby-cyborg har betydning for, i hvilken grad, de mener, et babysimulatorforløb giver dem realistisk viden om, hvordan de vil blive som forældre for et barn.

Nøgleord: Forældreskab, læring, følelssescenesættelse, cyborg, sociale robotter, antropomorfisme

Introduktion

En pædagog viser mig en videodagbog, hvor hun filmer en ung kvindelig deltager i en babysimulatorindsats for udsatte unge med ønske om at blive forældre. På videoen ses en 20-årig spinkel kvinde, der holder en babysimulator i armene. Kvinden smiler og kigger med et omsorgsfuldt udtryk ned på "babyen" og siger: "Jeg vil gerne have børn, når jeg er ung, for så tror jeg bedre, man kan forstå dem som teenagere. Det har jeg læst". Pædagogen, der holder kameraet, spørger: "Hvad glæder du dig til med hende?" Kvinden: "Jeg glæder mig bare til at komme hjem og have en

hverdag. Til at sidde i sofaen, og at hun bliver en del af det hele. Jeg er meget spændt på at komme i gang”. Kvinden vugger blidt babysimulatoren og videoen slutter. For den unge kvinde i videoen går babysimulatorforløbet ikke som planlagt. Allerede dagen efter kontakter hun pædagogen og fortæller, at hun vil levere den tilbage. Kvinden mener, at hun bliver stresset af, at hun ikke ved, hvorfor den græder, og at hun på en eller anden måde føler sig forfulgt af babyen. På baggrund af sine oplevelser med babysimulatoren vælger den unge kvinde at udsætte sin drøm om at få et barn (rekonstrueret fra feltnoter).

“Vi er alle cyborgs nu”! Således skrev den amerikanske køns- og teknologiforsker Donna Haraway i sit berømte *Cyborg-manifest* (1991). Begrebet “cyborg” blev første gang introduceret i 1960’erne af de amerikanske rumforskere Clynese og Kline som betegnelse for en kybernetisk organisme (1995). Det vil sige en organisme, hvis fysiologiske funktioner kunne teknologisk modificeres og tilpasses livet i rummet. Siden da er cyborg-begrebet blevet tillagt mange yderligere betydninger (Bryld, Markussen, Lykke, & Olsen, 2003). Haraway har eksempelvis anvendt begrebet til at beskrive nogle centrale tendenser i det post-moderne samfund, hvor menneskers kroppe, hverdagsliv og sociale relationer i stigende grad er blevet sammenvævet med teknologi. Hos Haraway (1991) er cyborg en grænsefigur mellem det menneskelige/ikke-menneskelige, kultur/natur og sprog/materialitet. I sit arbejde anvender Haraway cyborg-figuren til at beskrive, hvordan modernitetens antropocentriske dikotomier i stigende grad udfordres af eksempelvis nye biomedicinske reproduktionsteknologier, der udviser de ontologiske skel mellem det biologiske og det teknologiske.

I de senere år har cyborg-begrebet også vundet bred indpas i studiet af moderskab (Adrian, 2014; Davis-Floyd & Dumit, 1998; Park, 2010; Teman, 2003; Tjørnhøj-Thomsen, 1999). Forskere har for eksempel anvendt be-

greber “cyborg-moderskab” til at beskrive, hvordan forplantnings- og reproduktionsteknologier i stigende grad sammenvæves med den biologiske kvindekrop i skabelsen af et barn. Kvinder, der ønsker at få et barn, kan således i dag få testet deres fertilitet, og deres krop kan tilføres hormoner for at højne fertiliteten. Hvis dette ikke er tilstrækkeligt, kan kvindens æg blive kunstigt befrugtet med eksempelvis sæd fra en anonym doner. Efter undfangelsen scannes kvindens livmoder flere gange for at sikre, at barnefostret udvikles som det skal, og hvis scanningerne viser, at fødslen kan blive farlig for mor eller barn foretages et kejsersnit. Det er ikke kun moderens krop og den biologiske reproduktion, som i stigende grad medieres gennem teknologi. Det gør barnet også. Allerede før fødslen anvendes 3D-scanninger, som viser barnet som “en person”. Derudover anvendes der også teknologi til at bestemme barnets køn og til at vurdere, om barnet potentielt vil udvikle misdannelser, hvilket kan danne baggrund for, at nogle forældre vælger at få en abort. Fødes barnet for tidligt bliver det lagt i en kuvøse (en kunstig livmoder), hvor det kobles til forskellige maskiner, som eksempelvis kan trække vejret for barnet, indtil det selv er i stand til dette. Disse udviklinger har fået forskere til tale om, at barnet i dag er en tekno-biologisk konstruktion – en “cyborg-baby” (Davis-Floyd & Dumit, 1998). Hertil kommer, at Park (2010) har beskrevet, hvordan kommunikationsteknologier, såsom mobiltelefon og sociale medier også spiller en stigende rolle i skabelsen og opretholdelsen af sociale relationer, intimitet og tætte bånd mellem (cyborg)forældre og deres voksne (cyborg)børn, som bor langt fra hinanden. Ifølge Park er teknologi således blevet essentielle elementer i skabelsen af moderlig og faderlig omsorg for deres børn.

Mens meget eksisterende forskning har fokuseret på, hvordan menneskers kroppe, kapaciteter og sociale relationer omformes og medieres gennem teknologier, så handler denne

artikel om antropomorferingen (Duffy, 2003; Serpell, 2005) af teknologi, og om hvordan menneskelignende sociale robotter i stigende grad vinder indpas i sociale indsatser, som har til formål at forberede og træne marginaliserede kvinder og mænd til på sigt at kunne blive "passende" forældre for et barn. "Sociale" robotter er kendetegnende ved, at de imiterer mennesker. Nogle kan tale, mens andre kan give udtryk for følelser som vrede og glæde, og nogle ligner mennesker i deres fysiske udseende, hvorfor disse også kan betegnes som en art cyborgs i Harawaysk forstand. Sociale robotter har i de senere år vundet bred indpas på danske sygehuse, i plejesektoren (Hasse, 2013, 2017) og i undervisningen af børn og unge (Scheutz, 2012; Share & Pender, 2018; Strandbech, 2015). I Danmark bruges sociale robotter i dag også i arbejdet med socialt udsatte borgere. Et eksempel på dette er, at flere danske kommuner er begyndt at anvende babysimulatorer, dvs. teknologiske baby-cyborgs, i indsatser rettet mod marginaliserede kvinder og mænd, der har udtrykt ønske om at blive forældre, men hvor myndighederne tvivler på deres evne til at kunne drage passende omsorg for et barn.

På baggrund af et kvalitativt studie af sådanne babysimulatorindsatser belyser denne artikel, hvordan teknologiske baby-cyborgs i dag er blevet et vigtigt redskab i fagprofessionelles forsøg på både at styrke udsatte kvinder og mænds forældrekompetencer, og til at få de, der anses som direkte uegnede forældre, til at udsætte deres drøm om at blive forældre. Artiklen viser, hvordan babysimulatorindsatsen bygger på en grundlæggende ide om, at deltageres forældrekompetencer bedst afprøves og udvikles ved, at disse får udleveret en teknologisk baby-cyborg. I denne sammenhæng forsøger de fagprofessionelle at installere forskellige følelser mellem deltager og babysimulator med henblik på at få deltagerne til at indleve sig i forælderrollen. Målet er således at få deltagerne til at forestille sig, at

babysimulatoren er et "rigtig" biologisk spædbarn, som de skal drage omsorg for.

Baggrund

Den type babysimulator, som ofte anvendes i danske kommuner, er oprindeligt udviklet i USA i starten af 1990'erne. Konteksten for dette var, at antallet af graviditeter blandt økonomisk dårligt stillede amerikanske teenagere havde været støt stigende fra 1970'erne til 1990'erne (de Anda, 2006). For at bremse denne udvikling blev der iværksat forskellige forebyggende tiltag. Et af disse var udviklingen af babysimulatoren "Baby", som blev sendt ud på det amerikanske marked i 1993, blandt andet til brug i undervisningen på skoler. Babysimulatoren er således fra første færd blevet tænkt som et teknologisk værktøj, der kunne hjælpe til løsningen af sociale samfundsproblemer. I tråd med dette beskriver den amerikanske producents hjemmeside i dag, at babysimulatoren: "offers a highly effective approach to preventing teenage pregnancies and teaching parenting skills" (www.realityworks.com). I Danmark blev babysimulatoren første gang anvendt i starten af 00'erne, og ifølge distributøren er den siden blevet solgt til ca. 50 kommuner. Forløbene med babysimulatorer rettes mod bestemte udsatte og sårbare personer, som myndighederne har en forestilling om ikke er kompetente til forældreskab. Disse mennesker defineres som teenagere, unge voksne med kognitive problemstillinger, diagnoser af forskellig karakter samt personer med sociale problematikker som misbrug og omsorgssvigt i opvæksten. I Danmark anvendes babysimulatorer dog kun i mindre grad i det generelle forebyggende arbejde rettet mod teenagegraviditeter, hvilket muligvis skal ses i lyset af, at Danmark har et forholdsvis lille antal af meget unge mødre sammenlignet med andre vestlige lande (Knudsen & Valle, 2006). Babysimulatorindsatsen anvendes primært i sundhedsplejen, på specialskoler, familiecentre samt i specialtilrettelagte forløb på specialinsti-

tutioner og det er også via disse institutioner, at de fagprofessionelle rekrutterer deltagerne til indsatsen.

I babysimulatorforløbene får deltagerne udleveret en elektronisk babydukke, som de får ansvar for at skulle drage omsorg for både dag og nat i én til to uger. Babysimulatoren er udviklet med henblik på at skulle imitere et barn. Ikke blot er den fysisk udformet som en baby med ansigt og krop, den har også en vægt som en nyfødt baby på ca. 2700 gram. Herudover er babysimulatoren i stand til at udgive autentiske babylydende lyde såsom gråd og tilfredshedslyde i form af suk og pludren, og når den sover afgiver den en svag vejrtrækningslyd. I forsøget på at gøre pasningsforløbet virkelighedsnært er babysimulatoren også programmeret til at give udtryk for en række basale behov, såsom spædbarnets behov for at blive vugget, trøstet, bøvse af, få mad og en ren ble. Babysimulatoren er således en cyborg i den forstand, at den repræsenterer en materiel eksternalisering af et biologisk spædbarns nerve- og behovssystem. Under et babysimulatorforløb skal deltagerne lære at identificere og reagere på disse impulser og behov. Imødekommes disse ikke på passende vis, "græder" babysimulatoren højlydt. Babysimulatoren kan på sin vis sige at kommunikere med omsorgsgiveren via imiterede babylyde. Skriger den voldsomt og højt, betyder det "forkert handling", mens en omsorgsgivers korrekte handlinger "godkendes" ved at gråden standser, og tilfredshedslyden indtræffer. Da opfyldelsen af de basale behov er vigtigt for et barns overlevelse, betyder det også, at hvis deltagerne i længere tid ignorerer babysimulatorens behov, så lukker den ned og "dør" (abused shut down). I babysimulatorforløbet er træningen af deltagernes evne til at udøve kompetent forældreskab således i en vis grad uddelegeret fra de fagprofessionelle til et teknologisk medie (Mathiasen, 2015). Derved kommer babysimulatoren til at fungere som en materiel "stedfortræder" (Latour,

1994) for de fagprofessionelles mundtlige råd og vejledning.

Som en del af babysimulatorforløbet får deltagerne udleveret et ID-armbånd, som matcher en specifik babysimulator. Det er kun den eller de personer, som har et ID-armbånd, der kan opfylde babysimulatorens behov, hvilket betyder, at det ikke er muligt at overlade babysimulatoren i andres varetægt. Når babysimulatoren græder, fordi den har et behov, køres ID-armbåndet hen over maven eller ryggen på babysimulatoren. Herudover har sutteflasken og de udleverede bleer også indbyggede chips, sådan at babysimulatoren kan registrere, om det specifikke behov (f.eks. sult eller bleskift) er blevet opfyldt. Babysimulatoren har ydermere indbygget en chip, der gør, at de fagprofessionelle via et computerprogram kan registrere og producere talbaseret statistik over, hvor ofte deltagerne i pasningsperioden har overset et eller flere af "barnets" forskellige behov. Denne chip kan også registrere om babysimulatoren har fået den rette hoved- og nakkestøtte, og om den er blevet rystet og mishandlet. I Serviceloven, som regulerer sociale indsatser overfor udsatte borgere i Danmark, hedder det, at babysimulatoren kan anvendes "som en del af rådgivningen om familieplanlægningen til udsatte unge og udviklingshæmmede, som overvejer at få børn" (Socialstyrelsen, 2017, 27). I tråd med dette følges deltagerne tæt af en fagprofessionel, som både før, under og efter et forløb forsøger at rådgive og vejlede deltagerne i, hvordan de bedst gør kompetent forældreskab. Andetsteds har jeg beskrevet, hvordan denne vejledning også rummer en række normative fordringer, som konstruerer den gode mor og forælder som én, der opfører sig ansvarligt, som er i stand til at skabe et hygiejnisk, trygt og økonomiske stabilt hjem, og som er selvopofrende og tilsidesætter egne behov for derigennem at hellige sig opfyldelsen af barnets behov (Søgaard, 2017). Babysimulatoren er således et teknologisk redskab, der både anvendes til at skabe et

realistisk billede af hverdagslivet som forældre, samt et redskab, der bruges til at vurdere og træne potentielt kommende mødre og fædre i forhold til ideer om passende forældreskab.

Metode

Artiklen er baseret på et kvalitativt studie af socialt arbejde, hvor babysimulatoren indgår. Data er indsamlet fra 2015 til 2016, hvor jeg har gennemført uformelle interviews samt 15 semistrukturerede interviews med 25 fagprofessionelle, der arbejder med babysimulatorforløb. Jeg rekruterede de fagprofessionelle via de institutioner, som anvendte babysimulatorene. I interviewene spurgte jeg ind til de overvejelser og de teknikker, de anvendte, når de skulle planlægge og igangsætte et forløb. I interviewene bad jeg også de professionelle beskrive forskellige forløb i forhold til, hvordan de oplevede de unges forløb og herunder hvilke følelser, der var mellem deltager og babysimulator. Derudover har jeg interviewet 27 unge voksne (15 kvinder og 12 mænd), der har deltaget i et babysimulatorforløb; heraf var seks parinterviews, mens resten var individuelle interviews. I disse interviews var jeg på samme måde interesseret i de følelser, som babysimulatoren gav dem, og jeg spurgte også ind til, hvordan det var at leve sig ind i rollen som forældre. Rekrutteringen af deltagerne foregik hovedsageligt gennem de fagprofessionelle, som formidlede kontakten til dem, men jeg fik også deltagerne til at guide mig videre til andre, som de vidste havde deltaget i et babysimulatorforløb.

Jeg foretog observationer ved fire babysimulatorforløb, herunder møder mellem de fagprofessionelle, opstartsmøder med deltagerne, hvor deltagerne får babysimulatoren overleveret, selve forløbet med babysimulatoren samt afslutningsmøder, hvor resultaterne af et forløb gennemgås. Observationerne gav mig muligheden for at se, hvordan de professionelle anvendte babysimulatoren som et redskab til at igangsætte rollespillet, hvor deltagerne skulle

agere forældre. Derudover fik jeg mulighed for at se, hvordan de unge deltagere modtog babysimulatoren, interagerede med den og forsøgte at indleve sig i forældrerollen. Det gav mig et indblik i både de deltagere, der umiddelbart viste stærke og positive følelser for "babyen", men også dem som havde den modsatte reaktion i form af modstand og ligegyldighed. Mit materiale omfatter yderligere skriftlige dokumenter (hjemmesider, evalueringsrapporter og pædagogisk materiale om indsatsen med babysimulatorene), observationer fra et to-dags babysimulatorekursus for fagprofessionelle samt min egen erfaring med en babysimulator i tre døgn. De fleste af de fagprofessionelle, jeg har talt med, har en pædagogfaglig baggrund, mens andre var enten sundhedsplejerske, lærer, sygeplejerske, ergoterapeut eller socialrådgiver.

I forhold til de etiske udfordringer i projektet var jeg opmærksom på, at de fleste af deltagerne var rekruteret gennem de fagprofessionelle, og for at undgå at nogle kunne føle sig tvunget til at deltage, var jeg meget omhyggelig med at understrege frivillighed og anonymitet i undersøgelsen. Derudover fortalte nogle af deltagerne også om forholdsvis barske oplevelser fra deres liv, hvilket jeg forsøgte at tage hånd om ved at skabe et trygt rum, hvor de kunne fortælle om deres oplevelser og ved at sikre, at personen efterfølgende havde det godt med at have fortalt sin historie.

Analyse

Artiklens analyse består af to overordnede dele. Den første del belyser, hvordan de fagprofessionelle anvender forskellige strategier som jeg kalder "antropomorfisering af babysimulatoren" og "følelsesiscenesættelse". Disse strategier blev anvendt til at få deltagerne til at indleve sig i forældrerollen og til at acceptere de fagprofessionelles normative ideer om passende forældreskab. Den anden del belyser, hvordan deltagerne evne til at indleve sig i forældrerollen og knytte emotionelle bånd til den teknologiske baby-cyborg har betydning

for deres oplevelse af at opnå viden om forælderrollen. Artiklen bidrager på den måde til den eksisterende forskning om cyborgforældreskab ved at give indblik i, hvordan teknologi bliver anvendt til at installere normative forældreskabsdiskurser blandt udsatte unge, der har en drøm om at blive forældre.

Styring og rollespil: At skabe en “levende” babysimulator

Umiddelbart kan babysimulatorforløbene anskues som en socialpolitisk indsats, hvor arbejdet, med at vurdere, optræne og til tider diskvalificere udsatte borgeres forældrekompetencer, er blevet uddelegeret til et teknologisk medie, der fungerer som en art stedfortræder for de fagprofessionelle. I det følgende belyser jeg imidlertid også, hvordan babysimulatorindsatsens læringsrum konstrueres i samspillet mellem materielle og humane praksisser.

Babysimulatorindsatsen er formelt defineret som en hjælpeforanstaltning, der har til formål at øge udsatte kommende forældres forståelse for og evne til at udøve omsorg for et barn (Socialstyrelsen, 2017). I dette arbejde gør de fagprofessionelle brug af forskellige pædagogiske redskaber. Interviewene og observationerne viser, at de fagprofessionelle jævnligt iværksætter samtalesessioner, hvor de ytrer deres bekymring og kommer med gode råd til deltagerne om, hvordan de kunne styrke deres forældrekompetencer. Flere af de fagprofessionelle betoner imidlertid, at for mange af deltagerne beror den mest effektfulde læring i, at de, som en del af et babysimulatorforløb, indgår i et rollespil, hvor de får til opgave at skulle drage omsorg for en babysimulator.

Babysimatoren kan vise 60 % af alt den teori, vi sidder og snakker dem ørerne fulde af, og som de faktisk ikke forstår [...] du kan fx ikke fortælle dem, hvordan det er at være presset med et barn. Frustrationen over at den skal have en ren ble, fuck det var ikke en ren ble, øøøh så må det være en sutteflaske, aij det var bare en bøvs. Den frustration over, at den skriger, kan du ikke vise

dem uden at have en baby[simulator]. Du skal have dem derud, hvor det gør lidt ondt (interview med pædagog).

De fagprofessionelle fremhæver, at rollespillet med babysimatoren har den fordel, at det giver deltagerne et håndgribeligt indblik i og en kropslig erfaring med forældreskabets krav og prøvelser. Eller som pædagogen udtrykker det i det ovenstående citat, er det ved at mærke, at “det gør lidt ondt”, at de begynder at forstå forældreskabets udfordringer. For de fagprofessionelle er babysimatoren dog ikke blot et værktøj til oplysning og udforskning af forældreskabets prøvelser, men i nogle tilfælde også et værktøj, som anvendes til at overbevise deltagerne om deres manglende forældreevner, hvorfor de gør klogt i at udskyde eller helt opgive deres drøm om et barn (Mathiasen, 2015). Uanset om formålet er oplysning eller overbevisning, så er det en grundlæggende antagelse blandt de fagprofessionelle, at deltageres forældrekompetencer bedst afprøves og udvikles ved, at der skabes en situation, hvor deltagerne i videst mulige omfang lever sig ind i forælderrollen. Sagt på en anden måde kan man sige, at deltagerne i babysimulatorindsatsen inviteres til at deltage i en art seriøs leg (Søgaard 2018), hvor babysimatoren konstrueres som en stand-in for et rigtigt spædbarn, således at deltagerne, igennem interaktionen med babysimatoren, både får et “realistisk” indblik i en sandsynlig fremtid med et barn, samt begynder at reflektere aktivt over egne (manglende) evner som forældre.

Flere af de fagprofessionelle pointerer, at en vigtig præmis for deltageres aktive og seriøse indlevelse i rollespillet og omsorgsrollen er, at de bliver hjulpet til at forestille sig babysimatoren som repræsentativ for et barn. I forsøget på at styrke deltageres konstruktion af associative forbindelser mellem babysimatoren og et barn gør de fagprofessionelle brug af forskellige strategier. En af disse er

aktivt at forsøge at antropomorficere babysimulatoren. Begrebet antropomorfisme betyder at tilskrive ikke-menneskelige skabninger og objekter menneskelige karakteristika (Duffy, 2003; Serpell, 2005). I babysimulatorindsatsen tjener aktiv antropomofisering til at skabe en situation, hvor deltagerne genkender og accepterer babysimulatoren som en realistisk repræsentant for et barn.

I arbejdet med at antropomoficere babysimulatoren er de fagprofessionelle godt hjulpet af babysimulatoren design og udseende. Udover at babysimulatoren i sit fysiske udseende, vægt og adfærd er designet til at imitere universelle træk ved biologiske børn, så fås babysimulatoren i dag også med syv forskellige hudfarver, da man fra producentens side antager, at det rette forestillede "etniske" og "slægtskabsmæssige" match vil styrke omsorgspersonens identifikation med og tilknytning til babysimulatoren (se: www.scandidact.dk/sundhed/realcare-babyr). I sit design har babysimulatoren dog også sine begrænsninger. Eksempelvis er den lavet af vinyl, den kan ikke bevæge sig, og dens øjne er konstant åbne og stirrende. For at skabe et muligheds- og forestillingsrum, hvor deltagerne kan gøre sig "realistiske" erfaringer med forældreskabet, investerer de fagprofessionelle i babysimulatorindsatsen derfor en del kræfter i at antropomorficere babysimulatoren. En af måderne, de gør dette, er ved ikke at omtale babysimulatoren som en "dukke", men derimod som "barnet". Herudover forsøger de fagprofessionelle også at menneskeliggøre babysimulatoren ved symbolsk at personliggøre den. Dette er for eksempel tydeligt under et midtvejsevalueringsmøde, hvor et ungt par (Søren og Anja) får besøg af sundhedsplejersken Susanne. Babysimulatoren Sofie ligger i liften og "sover".

Babysimulatoren Sofie begynder at klynke, og Anja sætter liften på sofaen mellem hende og sundhedsplejersken Susanne. Susanne kigger ned

i liften og stryger Sofie over kinden "Nååå der ligger hun godt". Susanne har ikke plads til sin computer og spørger "Er det ok, at jeg flytter Sofie herover?". Anja nikker. Susanne tager liften og flytter den lidt, hvorefter hun smilende bøjer sig ned i liften og med en blød stemme siger til Sofie "der kan du vist godt lide at være" (rekonstrueret fra feltnoter)

For at gøre rollespillet realistisk får deltagerne til opgave at navngive babysimulatoren. Personliggørelse af babysimulatoren sker dog ikke kun ved, at den tildeles et navn, men også ved, at de fagprofessionelle konsekvent bruger ord som "han/ham", "hun/hende" og "du", når de taler om eller til babysimulatoren, og ved at babysimulatoren tilskrives kognitive evner som i det ovenstående, hvor sundhedsplejersken stryger Sofie over kinden og spørger hende, om hun "kan lide" at være i liften. Herudover forsøger de fagprofessionelle også at skabe virkelighedslignende situationer ved, at deltagerne får udleveret børnetøj, barnevogn og autostol, som de opfordres til at bruge, når de skal drage omsorg for babysimulatoren. Som et eksempel på sidstnævnte besøger nogle af de fagprofessionelle deltagerne i deres hjem, hvor de spiller rollen som "sundhedsplejerske på hjemmebesøg".

Under et hjemmebesøg hos de to unge deltagere Eva og Betinna, som agerer mødre for babysimulatorerne Benjamin og Noah, vil den fagprofessionelle sundhedsplejerske Tove veje "børnene". Hun tager Noah op i armene og lægger ham på et tørklæde. Betinna kigger interesseret på og siger: "Jeg tror, han har taget på". Tove nikker og siger: "Ja det må vi håbe", hvorefter hun folder tørklædet, binder det sammen og hægter det på vægten. Tove løfter Noah, kigger på vægten og siger: "2,8 kg". Betinna smiler (rekonstrueret fra feltnoter).

I det ovenstående har jeg bekræftet, hvordan babysimulatoren materialitet i samspil med de fagprofessionelles aktive antropomofisering af babysimulatoren får agens i forsøget på at

skabe en situation, hvor deltagerne begynder at tænke, at deres erfaringer i rollespillet kan give dem et "realistisk" indblik i deres fremtid med et biologisk barn. I det følgende viser jeg, hvordan babysimulatoren også anvendes som et redskab til at træne deltagerne i at udøve passende følelsesmæssig omsorg for et barn.

Følelsesiscenesættelse

Den teknologiske babysimulator er som tidligere beskrevet kodet til både at kunne udtrykke og registrere varetagelsen af et spædbarns basale fysiske behov. Babysimulatoren er dog også et vigtigt redskab i de fagprofessionelles forsøg på at træne deltagerne i at kunne udøve typer af socio-emotionelle praksisser, såsom smil, øjenkontakt og kærlig intimitet, der defineres som essentielle for spædbarnets positive udvikling. Som en følge heraf indgår deltagerens evne til at skabe en tæt, emotionel og positiv relation til barnet også som et centralt element i rollespillet og i de fagprofessionelles forsøg på at træne deltagerne til at blive gode forældre. I bestræbelserne på at blive kompetente vejledere har flere af de fagprofessionelle deltaget i kurset "Baby – skal, skal ikke", som på daværende tidspunkt blev udbudt af Svendborg kommune til vejledere, der arbejder med babysimulatore. Feltobservationer fra et af disse kurser viser, at de fagprofessionelle her bliver oplært i, hvordan de bedst kan skabe et realistisk rollespil for deltagerne, og hvordan dette kræver, at de fagprofessionelle også tager aktiv del i spillet selv. På kurset bliver de fagprofessionelle instrueret i, at hvis rollespillet skal fungere, er det vigtigt, at de også behandler babysimulatoren som et barn i interaktionen med deltagerne. Det gør de eksempelvis ved at give babysimulatoren et tæppe over sig, så den ikke fryser eller ved at arrangere et pudearrangement med henblik på at sikre, at det urolige "barn" ikke ruller ned fra sofaen.

Herudover viser feltobservationer fra kurset også, at de fagprofessionelle bliver oplært i,

hvordan de bedst kan anvende babysimulatoren til at opøve deltagerens evne til at kunne udøve passende emotionel omsorg for et barn. Som et eksempel på dette laver kursuslederen Signe en seance, hvor hun viser, hvordan de fagprofessionelle, gennem deres egen adfærd, indirekte kan oplære deltagerne i, hvordan man på passende vis drager emotionel omsorg for et barn.

Kursuslederen Signe løfter babysimulatoren Thea op og siger: "Nååå Thea er du ked af det?". Signe holder Thea tæt ind til kroppen, mens hun vugger hende frem og tilbage. Hendes hånd tager blidt om Theas nakke, og hun lægger hende forsigtigt ned på puslebordet. Signe bøjer sig ind over Thea og kigger hende i øjnene, mens hun smiler og taler afdæmpet. Thea græder. Signe løsner Theas ble og skifter den ud med en anden. Thea stopper med at græde og giver et tilfreds klynk fra sig (rekonstrueret fra feltnoter).

Ovenstående er interessant, fordi det giver indblik i, hvordan et vigtigt aspekt af de fagprofessionelles funktion i babysimulatorindsatsen er at træne de unge i at udvise passende emotionel adfærd og omsorg. På den vis kan de fagprofessionelle i babysimulatorindsatsen siges at engagere sig i en form for følelsesarbejde. I de senere år har Hochschilds begreb "følelsesarbejde" (Hochschild, 1983) vundet bred indpas i studier af de følelsesmæssige aspekter ved professionelt omsorgsarbejde (Lopez, 2006). En årsag til dette er, at Hochschild peger på, at følelser ikke blot er private og iboende kropslige fænomener, men derimod at de konstrueres i organisationer, der sætter rammerne for, hvad der udgør passende og upassende følelsesmæssig adfærd i givne situationer. I tråd med dette opstiller babysimulatorindsatsen også anvisninger for, hvad der udgør passende følelsesadfærd i omgangen med et barn. Mens servicearbejderen i Hochschilds studie og den professionelle omsorgsarbejder i Lopez's studie primært engagerer sig i former for følelsesarbejde,

der har til formål at sikre, at enten kunden eller patienten har en god oplevelse, så kan den type af følelsesarbejde, som udføres af de fagprofessionelle i babysimulatorindsatsen bedst beskrives som det, jeg kalder for “følelsesiscenesættelse”. Dette begreb henviser til, at væsentlige aspekter af de fagprofessionelles arbejde består i at facilitere og iscenesætte udviklingen af positive emotionelle relationer mellem to andre aktører, hvilket i første omgang vil sige mellem deltagerne og babysimulatoren, og på sigt mellem deltagerne og et fremtidigt biologisk barn.

Observationer fra de jævnlige møder mellem de fagprofessionelle og deltagerne viser, at babysimulatoren spiller en central rolle i de fagprofessionelles forsøg på at iscenesætte og træne deltagerne i at udvise passende emotionel adfærd og omsorg i forhold til et barn. Når de fagprofessionelle iagttager, hvordan deltagerne håndterer babysimulatoren, kommer flere eksempelvis med små råd såsom; “man skal huske at kigge hende i øjnene”, “han kan godt lide at blive behandlet omsorgsfuldt”, og “hun kan mærke, hvis du er stresset”. Ved hjælp af denne vejledning forsøger de fagprofessionelle gradvis at korrigere og påvirke deltageres udøvelse af følelsesarbejdet således, at de ideelt set lærer både at lægge bånd på egne frustrationer og udvise passende emotionel omsorg i interaktionen med babysimulatoren og et barn. De fagprofessionelles forsøg på at påvirke og iscenesætte deltageres følelses- og omsorgsadfærd foregår også på mere subtile måder. I deres omgang med babysimulatoren forsøger de fagprofessionelle at fremstå som et godt eksempel til efterfølgelse. Dette var for eksempel tydeligt under et introduktionsmøde, hvor et ungt par for første gang skulle have udleveret en babysimulator. Pædagogen Mette skal introducere babysimulatoren Rie for deltagerne. Hun tænder for babysimulatoren på computeren, hvorefter Rie begynder at sige en klynkende lyd. Mette kigger blidt på Rie og siger:

“Nååå vågner du op nu”. Rie græder nu højlydt, og Mette lægger hende til rette i sin arm og sætter herefter en flaske til Ries mund. Rie begynder at lave suttelyde. Efter lidt tid på Mettes arm, overlader Mette nænsomt Rie til parret, der tager imod hende (rekonstrueret fra feltnoter).

Mettes øjenkontakt med Rie viser nærhed og intimitet i relationen, og gennem hendes mimik, tale og blide håndtering af Rie lader hun deltagerne vide, at her er et lille barn, som kræver omsorg og nænsom pleje. Gennem sin måde at håndtere, kærtegne og snakke med babysimulatoren viser pædagogen Mette på den måde deltagerne, hvordan de bør agere som gode og omsorgsfulde forældre.

Ovenstående afsnit viser, hvordan teknologiske sociale robotter i dag anvendes som et virkemiddel til at træne marginaliserede vordende forældre i, hvordan de kan og ikke mindst bør danne passende emotionelle relationer til deres barn.

Deltageres perspektiv: Følelser for en babysimulator

I det foregående har jeg beskrevet, hvordan de fagprofessionelle i babysimulatorindsatsen var af den opfattelse, at deltageres forældrekompetencer bedst afprøves og udvikles ved, at der skabes en situation, hvor deltagerne i videst mulig omfang lever sig ind i forældrerollen. I den resterende del af analysen belyser jeg, hvordan deltageres evne til at indleve sig i forældrerollen og til at knytte emotionelle bånd til babysimulatoren har betydning for, i hvilken grad de mener, at babysimulatorforløbet giver dem viden og erfaringer, som er brugbare for dem i et forældreskab.

Interviewene med deltagerne viser, at en del af dem lever sig meget aktivt ind i rollen som forældre og etablerer en antropomorfistisk relation til babysimulatoren. Flere af deltagerne beskriver eksempelvis, hvordan det at passe babysimulatoren skaber en positiv atmosfære og stemning i deres liv, og hvordan de vælger,

at købe babytøj, finde på kælenavne og tage billeder sammen med babysimulatoren, som derefter sendes ud på de sociale medier. Jens på 19 år beretter eksempelvis, hvordan han bruger tiden med babysimulator Magnus:

Det var jo lidt hyggeligt at ligge og se en film sammen, og når hun [kæresten Nanna] ikke var hjemme, så kunne jeg jo ligge og snakke med ham. Altså det lyder sådan lidt åndssvagt, men det gør man (interview med Jens).

Et andet eksempel på sådan en følelsesrelation finder vi hos Tobias (30 år), der fortæller, at han ikke tror, han kan sove uden Sofie, som er den babysimulator, han og kæresten Line har haft i 13 dage: “Jeg har jo lige vænnet mig til at ligge og høre efter hende, for hun ligger over i min side af soveværelset”. Jens og Tobias’ fortællinger illustrerer, hvordan nogle deltagere udvikler positive følelsesmæssige bånd til babysimulatoren, som momentant udvisker grænsen mellem det menneskelige og det teknologiske. Som det følgende citat med deltagerne Jens og Nanna viser, er dette også tydeligt i de situationer, hvor det er emotionelt svært at skulle levere babysimulatoren tilbage efter endt forløb.

Nanna: Men da vi havde afleveret den [babysimulatoren], så følte vi, at vi manglede den.

Jens: Vi manglede noget indhold.

Nanna: Dagene efter der manglede vi ligesom et eller andet. Der begyndte vi lidt at savne det der med, at vi skulle være der.

Interviewer: I savnede ham?

Nanna: Ja vi savnede det der med at prioritere en anden højere [end sig selv].

Interviewene med deltagerne viser, at aktiv indlevelse i rollespillet og antropomorfisering af babysimulatoren i nogle tilfælde skaber et produktivt socialt rum, hvor deltagerne både kan tilegne sig praktiske færdigheder og samtidigt kan eksperimentere med at konstruere en identitet som ansvarlig forældre. Som et

eksempel på sidstnævnte vælger nogle af de kvindelige deltagere at “amme” deres babysimulator. Dette blev gjort ved, at de placerer en lille plastikbrik med en indbygget chip på deres bryst, og når babysimulatoren er sulten, bliver den lagt til chippen på kvindens bryst. Udover at ammesituationen på en meget konkret vis skaber en intimitet og tæt relation mellem mor og “barn”, så er amning også et nøglesymbol på den gode mor (Winslow, 2007). Når nogle af de kvindelige deltagere i babysimulatorindsatsen vælger at amme babysimulatoren, kan dette således ses som en rituel handling, hvorved de forsøger at konstruere en begyndende identitet som mor. Et andet eksempel, på hvordan deltagerne aktive menneskeliggørelse af babysimulatoren åbner mulighed for, at de kan eksperimentere med forældreidentiteten, er Carl (33 år), som indlever sig meget aktivt ind i rollen som “far”:

Carl: Det var dejligt at have hende [babysimulatoren], og jeg kunne godt have beholdt den i længere tid.

Interviewer: Hvad var dejligt ved at have hende?

Carl: At få lov til et eller andet sted at være forældre. Også selvom det kun er til en dukke.

Ovenstående citat viser, at interaktionen med babysimulatoren for nogle deltagere er forbundet med udviklingen af positive emotionelle oplevelser, og skabelsen af et forestillingsrum, hvor deltagerne kan gøre sig erfaringer og positive tanker om et liv som forældre.

For andre deltagere kan kombinationen af aktiv indlevelse og antropomorfisering af babysimulatoren dog også resultere i meget negative emotionelle erfaringer. Som et eksempel på dette beskriver en af de fagprofessionelle en episode, hvor en mandlig deltager blev emotionelt påvirket af, at han ikke var i stand til at varetage babysimulatorens behov, hvorfor den “døde” på tredjedagen af forløbet:

Vi havde én hvor . . . , på babysimulatoren hedder det så fint “abused shut down”, som simpelt hen døde på tredjedagen. Han [deltageren] var påvirket af situationen. Han ringede til mig om morgenen og sagde “jeg tror, den er død”. Det kan godt være, det bare er en dukke, men terminologien omkring den var altså, at den er død, og det sagde alle. Og bare det med at gå rundt og være skyldig i, at den døde, det fyldte hos ham (interview med pædagog).

At fejle i rollen som omsorgsgiver for babysimulatoren kan for nogle deltagere være forbundet med følelser af sorg og skam og en indikation på, at de også vil fejle som forældre for et barn. Resultatet er, at de konstruerer en selvforståelse af at være mangelfulde og inkompetente. For andre deltagere synes en aktiv indlevelse i rollespillet at afstedkomme et mere optimistisk syn på deres fremtid som forældre. Som deltageren Tobias forklarede:

Jeg ville ikke have undværet de 13 dage, for jeg synes, det gav mig blod på tanden, og jeg synes også, at det var super motiverende, for jeg fik bevist over for mig selv, at jeg faktisk godt kunne være vågen de gange i løbet af natten og så stadig komme op og passe mit arbejde, selvom det var hårdt. Det har givet et meget godt indblik i, hvordan det er . . . (interview med Tobias).

Selvom Tobias og hans kæreste Line umiddelbart efter babysimulatorforløbet beslutter sig for at udskyde deres drøm om et barn, så er de begge af den opfattelse, at deres oplevelser med babysimulatoren har givet dem realistiske erfaringer, således at de med tiden kan blive gode forældre. De deltagere, der meget aktivt menneskeliggør babysimulatoren, mener generelt, at babysimulatorforløbet giver dem et kvalificeret indblik i egen forældreghed. Anderledes forholder det sig for nogle af de deltagere, der italesætter babysimulatoren som “bare” en dukke.

Bare en dukke

Blandt deltagerne er der generel enighed om, at deltagelsen i babysimulatorforløbet kan give konkret praktisk viden, der kan være brugbar i forhold til at kunne tage vare på et barn med hensyn til, hvordan man skifter en ble, hvordan et barn spændes fast i en autostol, samt hvor ofte et spædbarn vågner om natten. Mens deltagerne generelt er af den opfattelse, at et babysimulatorforløb kan give konkret praktisk viden, så er der større uenighed om, i hvilket omfang interaktionen med en babysimulator kan give et realistisk indblik i ens evne til at blive en god forældre.

Flere deltagere udtrykker skepsis i forhold til, hvorvidt interaktionen med babysimulatoren kan sige noget meningsfuldt om deres forældreevner. Denne skepsis er ofte koblet med konstruktionen af babysimulatoren som et rent materielt objekt, eksempelvis en dukke, der nok ligner, men også er fundamentalt anderledes end et biologisk barn. Dette kommer for eksempel til udtryk i et interview med deltageren Lucas, der har haft en babysimulator sammen med sin gravide kæreste. I interviewet forklarer parret, at de er gået med til at deltage i babysimulatorforløbet, fordi de gerne vil bevise over for myndighederne, at de er kompetente til at passe deres kommende barn. Til trods for dette udtrykker Lucas flere gange i interviewet, at han faktisk overhovedet ikke mener, at deres evne til at passe babysimulatoren er sigende for deres evne til at tage vare på et barn. Babysimulatoren er jo blot en dukke.

Jeg synes godt nok, det var lidt for uvirkeligt for mig. Den ligner jo lidt en babyborn[dukke], som min søster legede med [...] Så jeg synes ikke, at den kan sige, om du er en god mor eller ej, det kan den simpelthen ikke vurdere. Det er jo bare en dukke ik’? (interview med Lucas)

Flere af deltagerne betoner i tråd hermed, at det er svært at leve sig ind i rollespillet, og at dette blandt andet skyldes, at de opfatter babysimulatoren som mere beslægtet med et

stykke børnelegetøj, end som en realistisk repræsentant for et barn. Selv for de deltagere, som er meget motiverede for at deltage i babysimulatorforløbet, kan babysimulatoren fysiske materialitet udgøre en barriere, som sætter grænser for deres aktive involvering i rollespillet. I et interview forklarer deltageren Dennis eksempelvis, hvordan babysimulatoren tekstur, stivhed og mangel på kropslig varme har gjort det særligt vanskeligt for hans kæreste at leve sig ind i rollespillet:

Man kan tydelig mærke forskel på, om man står med en rigtig baby og så med en simulator. Både på vejtrækning og varmen der jo et eller andet sted udstråler derfra. Sådant en babysimulator er jo ikke varm, den får jo kun opbygget den varme, som du et eller andet sted selv giver den. En rigtig baby kan bedre mærke tryk og nærvær end en babysimulator kan. Der er rigtig mange ting, som den et eller andet sted mangler. Man når aldrig til nærværet. Man skal jo også virkelig leve sig ind i legen, og jeg havde rigtig nemt ved at leve i den leg, for jeg havde jo haft et [biologisk] barn, men min bedre halvdel kunne ikke. Så det var rigtig svært for hende (interview med Dennis).

Konstruktionen af babysimulatoren som en dukke har også betydning for nogle deltageres oplevelse af værdien og læringspotentialer i rollespillet generelt. Frem for at se rollespillet som en art seriøs leg, der giver et realistisk billede af en fremtid med et barn, så udarter rollespillet sig for nogle til en ydmygende oplevelse, hvor de føler sig hensat til en infantil position som en person, der "leger" med dukker. Dette er særligt tydeligt i nogle af deltagerens beskrivelser af, hvordan de forestiller sig, at omverdenen reagerer på, at de agerer forældre for en babysimulator. I et interview udtaler en ung mandlig deltager eksempelvis følgende: "at skifte en dukke i Netto er noget nær det mest pinlige, jeg nogensinde har gjort". I tråd med dette forklarer en ung kvindelig deltager, at hun føler sig utilpas blot ved tanken om at skulle vise sig offentligt med babysimulatoren:

Jeg skal ikke gå ude på gaden og ligne en idiot med en eller anden dukke [...]. Jeg sagde nej. Så begyndte de at snakke om, at vi skulle gå ture med den i barnevognen, og så sagde jeg, at det gør jeg simpelthen ikke (interview med Michelle).

Den canadisk-amerikanske sociolog Erving Goffman har beskrevet, hvordan oplevelser af forlegenhed og ydmygelser kan opstå, når uskrevne sociale spilleregler for passende opførsel brydes. Dette er sigende for nogle deltageres oplevelse af at blive set som et voksen menneske, der "leger" forældre med en "dukke". Ifølge Goffman vil de fleste mennesker ofte forsøge at undgå forlegenheden ved brug af forskellige former for "indtryksstyring" (Goffman, 1990). I babysimulatorforløbene viser dette sig ved, at nogle deltagere til tider vælger at isolere sig selv i den periode, de har ansvaret for babysimulatoren. Ovenstående er således eksempler på, hvordan babysimulatoren, når den konstrueres som en dukke associeret med infantilitet, kan komme til at udfordre og underminere nogle deltageres selvforståelse af at være kompetente voksne med evne til at tage vare på et barn. Det er også i dette lys, at vi kan forstå, hvorfor nogle deltagere giver udtryk for, at interaktionen med babysimulatoren/"dukken" ikke kan give et retvisende billede af deres egnethed som forældre.

Ovenstående giver på den måde et indblik i, hvordan deltagerne ikke passivt underlægger sig det normative forældreskab, som italesættes af de fagprofessionelle i babysimulatorindsatsen. At nogle deltagere insisterer på, at babysimulatoren blot er en dukke, kan således tolkes som en form for modstand mod at underlægge sig babysimulatorindsatsens normative og vurderende blik. Yderligere kan det tænkes, at den følelsesmæssige involvering, som nogle deltagere udviser, også kan tolkes som en form for modstand. Således kan man sige, at den umiddelbare blinde og naive accept også indebærer et element af velreflekte-

ret strategi og at de deltagere, som engagerer sig følelsesmæssigt simpelthen er bedre til at “spille spillet”.

Diskuterende konklusion

Denne artikel tog udgangspunkt i den observation, at kroppe, hverdagslivet og sociale relationer i det postmoderne samfund i stigende grad konstrueres gennem intime og komplekse sammenvævninger med teknologi. Et af de steder, hvor dette er særligt tydeligt, er inden for forældre- og familieområdet. Denne artikel har forsøgt at kaste lys over, hvordan sociale baby lignende robotter anvendes til at installere normative forældreskabsdiskurser blandt marginaliserede unge. I det postmoderne samfund er brugen af teknologi således ikke længere blot med til at udvide måden, hvorpå man *bliver* forældre, men også hvordan man bliver *gode* forældre. I babysimulatorindsatsen ser vi således konturerne af nye måder, hvorpå konstruktionen af cyborg-forældreskabet kommer til udfoldelse. Cyborgbegrebet bliver brugt til at belyse, hvordan forældreskab i babysimulatorindsatsen bliver medieret, øvet, praktiseret, vurderet, optimeret og diskvalificeret gennem brugen af teknologiske sociale robotter. Således skabes en situation, hvor menneskers forhold til teknologiske artefakter bliver stadig mere intimt, og hvor interaktionen mellem mennesker og teknologier foregår i en proces, hvor disse gensidigt transformerer og konstituerer hinanden. Derudover anvendes cyborgbegrebet også til at demonstrere, hvordan nogle deltageres sociale og emotionelle interaktioner med babysimulatoren (som om den var et biologisk spædbarn) skaber et cyborgsk forestillings- og praksisrum, hvor de kan udforske og eksperimentere med nye identiteter og roller som forældre.

I artiklen har jeg mere præcist vist, hvordan babysimulatorindsatsen bygger på en grundlæggende ide om, at deltagernes forældrekompetencer bedst afprøves og udvikles ved, at de inviteres til at deltage i et seriøst rollespil, hvor

babysimulatoren konstrueres som en stand-in for et biologisk barn, således at deltagerne, igennem interaktionen med babysimulatoren, både får et “realistisk” indblik i en sandsynlig fremtid med et barn, samt begynder at reflektere aktivt over egne evner som forældre. Babysimulatorindsatsen kan anskues som en governmental indsats, hvor arbejdet med at vurdere, optræne og til tider diskvalificere udsatte borgers forældrekompetencer er blevet uddelegeret til et teknologisk medie (babysimulatoren), og hvor babysimulatorindsatsens læringspotentialer konstrueres i samspillet mellem materielle og humane praksisser. Udover at give et indblik i de konkrete strategier (antropomorficering og følelsesiscenesættelse) som de fagprofessionelle anvender i forsøget på at få deltagerne til at indleve sig i forældrerollen, så giver artiklen på et mere overordnet plan et indblik i, hvordan sociale robotter, som babysimulatoren, i dag anvendes i velfærdsindsatser som mediator og formidler af normative forestillinger om det gode forældreskab. Frem for at anskue babysimulatorer som en neutral teknologi med iboende egenskaber, muligheder og begrænsninger, så er pointen i denne artikel, at babysimulatorens kapaciteter og sociale effekter både formes af, men også kommer til at reproducere normative forestillinger om det gode forældreskab. For at skabe en nuanceret forståelse af, hvordan sociale robotter er med til at forme og forandre ideen om det *gode* forældreskab, er det dog vigtigt ikke blot at fokusere på, hvordan sådanne teknologier anvendes af fagprofessionelle. Vi må også inkludere et perspektiv på, hvordan deltagerne, som er genstand for styring, forstår og forholder sig til brugen af nye sociale robotter. I denne artikel har jeg for eksempel vist, hvordan deltagerne i babysimulatorindsatsen har meget forskellige opfattelser af i hvilken grad, det at skulle drage omsorg for en babysimulator giver dem et realistisk indblik i, hvordan de bliver som forældre for et barn. Mens de deltagere, der konstruerer stærke associative forbindelser

mellem babysimulatoren og et barn, mener, at babysimulatorforløbet giver dem et kvalificeret indblik i egen forældreegnethed, så forholder det sig meget anderledes for de deltagere, der italesætter babysimulatoren som blot en dukke. Sidstnævnte mener ikke, at interaktionen med babysimulatoren kan give dem et retvisende billede af deres forældreevner. Dette er vigtigt, fordi det viser, 1) hvordan sociale robotters kapaciteter og evner til at forme det sociale konstrueres gennem fortløbende forhandlinger, magt og modstandspraksisser, som til tider involverer uenigheder om, hvordan sociale robotter gøres betydningsfulde, og 2) i hvilken grad menneske-robotrelationer kan lære os om og bruges til at forudsige karakteren af fremtidige menneske-menneskerelationer. Da brugen af sociale robotter kan formodes at ville vinde stigende indpas som en del af velfærdsinstitutioner "sociale teknologier" til styring af borgere (Jöhncke, Svendsen, & Whyte, 2004), så bliver det vigtigt for fremtidens forskning at finde svar på sådanne spørgsmål.

Udover at give et indblik i sociale robotters betydning i socialt arbejde kan denne artikel også åbne op for perspektiver på, hvordan cyborgformationer former det sociale mere bredt. I artiklen har jeg haft fokus på babyrobotten som cyborg, men også andre aktører end denne kan siges at indtage grænsepositioner i forhold til etablerede binariteter. Eksempelvis fremstår de fagprofessionelle også som grænsefigurer mellem omsorg/kontrol og fravær/tilstedeværelse. Babyrobotten simulerer nemlig ikke alene et levende spædbarn; den monitorerer også, i hvilket omfang "babyens behov" bliver mødt. Babyrobotten bliver dermed, med Haraways ord (1991), de fagprofessionelles "prosthetic eye" og gør også de fagprofessionelle til cyborgs. Ligeledes står de potentielle forældre som grænsefigurer mellem kompetente og inkompetente forældre, eller, ligeledes med Haraways ord, mellem det monstrøse og det normativt acceptable, og denne (in)kompetence medieres gennem den monitorerede

omgang med "babyen", hvorved forældrene også bliver cyborgs.

Litteratur

- Adrian, S. W. (2014). Assisteret befrugtning, en feministisk teoretisk udfordring. *Kvinder, Køn & Forskning*, 23(3), 54-68.
- Bryld, M., Markussen, R., Lykke, N., & Olsen, F. (2003). Indledning. I M. Bryld & R. Markussen (Red.), *Cyberkulturer & rekonfigurationer*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.
- Clynes, M., Kline N. (1995) *Cyborgs and Space*. I Gray C.H. (ed.) *The Cyborg Handbook*. London: Routledge.
- Davis-Floyd, R., & Dumit, J. (1998). *Cyborg babies: from techno-sex to techno-tots*. New York: Routledge.
- de Anda, D. (2006). Baby Think It Over: evaluation of an infant simulation intervention for adolescent pregnancy prevention. *Health & Social Work*, 31(1), 26-35.
- Duffy, B. R. (2003). Anthropomorphism and the social robot. *Robotics and Autonomous Systems*, 42(3-4), 177-190.
- Goffman, E. (1990). *The presentation of self in everyday life*. Harmondsworth: Penguin.
- Haraway, D. J. (1991). A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. I *Simians, cyborgs, and women: the reinvention of nature*. London: Free Association.
- Hasse, C. (2013). Artefacts that talk: Mediating technologies as multistable signs and tools. *Subjectivity*, 6(1), 79-100.
- Hasse, C. (2017). Innovation i kulturøkologier. *Antropologi*, 3-18.
- Hochschild, A. R. (1983). *The managed heart: commercialization of human feeling* (20. anniversary ed.). Berkeley, Calif.: University of California Press.
- Jöhncke, S., Svendsen, M. N., & Whyte, S. R. (2004). Løsningsmodeller – sociale teknologier som antropologisk arbejdsfelt. I K. Hastrup (Red.), *Viden om verden: en grundbog i antropologisk analyse*. Kbh.: Hans Reitzel.
- Knudsen, L. B., & Valle, A. K. (2006). Teenage reproductive behaviour in Denmark and Norway: lessons from the Nordic welfare state. I C. Nativel (Red.), *When children become parents:*

- welfare state responses to teenage pregnancy. Bristol: Policy Press.
- Latour, B. (1994). On technical mediation. *Common Knowledge*, 3(2), 29-64.
- Lopez, S. H. (2006). Emotional Labor and Organized Emotional Care: Conceptualizing Nursing Home Care Work. *Work and Occupations*, 33(2), 133-160.
- Mathiasen, M. K. (2015). *En forsmag på livet som forældre*. (Speciale i antropologi.). Aarhus Universitet.
- Park, S. (2010). Cyborg Mothering. I P. R. Powell & J. F. Stitt (Red.), *Mothers who deliver: feminist interventions in public and interpersonal discourse*. Albany: State University of New York Press.
- Scheutz, M. (2012). The Inherent Dangers of Unidirectional Emotional Bonds between Humans and Social Robots. I P. Lin, K. Abney 1963-, & G. A. Bekey 1928- (Red.), *Robot ethics: the ethical and social implications of robotics*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Serpell, J. A. (2005). People in disguise: Anthropomorphism and the human-pet relationship. I L. J. Daston & G. Mitman (Red.), *Thinking with animals: new perspectives on anthropomorphism*. New York: Columbia University Press.
- Share, P., & Pender, J. (2018). Preparing for a Robot Future? Social Professions, Social Robotics and the Challenges Ahead., (1).
- Socialstyrelsen. (2017). Inspirationsmateriale Servicelovens § 11, stk. 3.
- Strandbech, J. D. (2015). Ethel and her Telenoid: toward using humanoids to alleviate symptoms of dementia. *Læring og medier online*.
- Søgaard, V.F. 2017. Når ønsket om moderskab vækker bekymring. *Kvinder, Køn and Forskning*, no. 2-3: 23-35
- Søgaard, V.F. 2018. Babysimulator som pædagogisk styringsteknik – om magt og den frie vilje i sociale indsatser for marginaliserede unge. *Dansk Sociologi* 2, 29, s. 9-29, 77 1.
- Teman, E. (2003). The Medicalization of “Nature” in the “Artificial Body”: Surrogate Motherhood in Israel. *Medical Anthropology Quarterly*, 17(1), 78-98.
- Tjørnhøj-Thomsen, T. (1999). *Tilblivelseshistorier: barnløshed, slægtskab og forplantnings-* *teknologi i Danmark*. Kbh.: Institut for Antropologi.
- Winslow, N. T. (2007). *Om ammepolitikken som styringsform i det 21. århundrede: en kritisk sociologisk diskussion af den officielle ammepolitiks forestillinger*. Kbh.: Københavns Universitet, Sociologisk Institut.