

# Förord

I november 2007 arrangerades en nordisk konferens om datorspel. Med utgångspunkt i barn och ungas användande av dator- och TV-spel diskuterades behovet av ny digital mediekompetens hos såväl barn och unga som vuxna. Några av de ämnen som behandlades under konferensen var: vad är lockelsen i spelen, vilka pedagogiska möjligheter kan de erbjuda, vilken inverkan har spelandet på barn och ungas mediekompetens? Här möttes forskare, politiska beslutsfattare och företrädare för branschen från hela Norden.

Konferensen arrangerades inom ramen för *Nordiskt kulturforum* – en ny mötesplats skapad av Nordiska Ministerrådet. Det nordiska kultursamarbetet bygger på en dialog med hela kulturfältet och på en kontinuerlig diskussion om mål och medel. Nordiskt kulturforum är ett verktyg för dialog och en viktig mötesplats för att säkra vidareutvecklingen av nordiska aktiviteter och framtida initiativ för kulturmiljöerna i Norden.

Denna konferens om datorspel och ny mediekompetens är ett resultat av ett samarbete initierat av Nordiska Ministerrådet (NMR) mellan Nordiska datorspelsprogrammet, NORDICOM (Nordiskt Informationscenter för Medie- och Kommunikationsforskning), det svenska Medierådet och NMR. Redan tidigt i diskussionerna såg vi vikten av att dokumentera konferensens innehåll för spridning till vidare kretsar. Anförandena har vidareutvecklats och några klagörande tillägg har inhämtats. Dr. Vebjørng Tingstad, Norsk senter for barneforskning, var inbjuden för att hålla ett första anförande vid konferensen men hennes medverkan förhindrades av sjukdom. Men det är av stort värde att hennes bidrag kan publiceras i föreliggande rapport från konferensen då den bidrar till ett mer holistiskt perspektiv.

Det är min förhoppning att denna publikation skall bidra till att öka kunskapen på området samt stimulera till nya samarbeten. Till sist ett stort tack till alla som har bidragit med genomarbetade texter baserade på muntliga anföranden och till Nordiska Ministerrådet som har bidragit till finansieringen av rapporten.

Göteborg i april 2008

*Ulla Carlsson*  
Direktör  
Nordicom



# Kulturforum

## En ny nordisk mötesplats

*Pia Vigh, Seniorrådgiver, Nordisk Ministerråd*

Børns og unges medievaner ændrer sig markant i disse år. Ved siden af tv og spillefilm har computerspil udviklet sig til et af de væsentligste medier i børns og unges kulturforbrug. Dermed er computerspil også blevet et ganske væsentligt kulturelt pejlemærke i unges kulturelle dannelse.

Børn og unge mennesker tilegner sig viden om sig selv og verden gennem dannelsesmedier som bøger, musik, film og tv-serier – og i stigende grad gennem computerspil. Disse computerspil bør være med til at udtrykke vores kultur og reflektere hver enkelt af os i vores kultur. Det er sådan vi vokser op og 'dannes'.

Dannelsesbegrebet er 'opfundet' i 1700-tallet af den tyske filosof Immanuel Kant. Det klassiske dannelsesbegreb, som Kant formulerede, og som vi til en vis grad stadig lægger til grund for uddannelse af børn og unge, giver forrang til litteraturen. Det optager os hvilke bøger, børn og unge bør læse, bør kende og bør undervises i. Hvilke bøger børn og unge bør dannes af. Men som Kant måtte erkende, at dannelse ikke alene kunne knytte sig til antikkens græske filosoffer læst på enten latin eller græsk, fordi det ville udelukke for eksempel en samtidig forfatter som Shakespeare, må vi erkende, at ikke bare bøger, men også computerspil tilbyder et meget vigtigt og aktuelt pejlemærke i mange børns og unges kulturelle dannelse.

Jo bedre vi lærer børn og unge at forholde sig fornuftigt og kritisk til computerspil som medie – ganske som vi lærer dem at forholde sig kritisk til litteratur og film – jo mindre behøver vi bekymre os om computerspillenes eventuelle skadespåvirkninger.

Og jo bedre udbud vi har af kvalitetsprægede computerspil, jo mere kvalificeret kan et så væsentligt kulturprodukt som computerspil tjene som kulturelle pejlemærker for unges dannelse, som pædagogiske redskaber til indlæring og som kompetencegivende og socialiserende elementer i børns legekultur.

Computerspilindustrien er stadig en relativt ung industri, men er ikke desto mindre en industri, som allerede har formået at ændre mange familiers hverdag. Moderne kommunikationsteknologi generelt og computerspil især vender op og ned på rollerne børn og voksne imellem, og tilbyder børn og unge IT-færdigheder som ofte overstiger deres forældres. De fleste computerspil kræver langt mere komplekse symbolbehandlende kompetencer, end de fleste voksne umiddelbart har.

Computerspil – både forstået som en branche med enormt vækspotentiale og som et væsentligt kulturel udtryk – stiller os derfor overfor store muligheder og udfordringer.

Et par af disse har Nordisk Ministerråd forsøgt at adressere med dette Kulturforum: *Den kompetenta gamern*.

Kulturforum er en samlet betegnelse for de forskellige arrangementer; workshops, konferencer, begivenheder etc. som danner platform for et møde mellem kulturaktører og policymakers. Kulturforum er det vigtigste dialogværktøj i det nordiske kultursamarbejde.

Dette Kulturforum: *Den kompetenta gamern* er arrangeret i samarbejde med Medierådet, Sverige, Nordicom og Nordisk Computerspilprogram.



## Öppningsanförande av Kulturminister Lena Adelsohn Liljeroth

Jag vill först hälsa alla välkomna till Stockholm, Rosenbad och till konferensen *Den kompetenta gamern – en konferens om ny mediekompetens*.

Jag vill också passa på att tacka arrangörer och värd för denna träff, det vill säga Nordiska ministerrådets sekretariat, Nordiska datorspelsprogrammet, Nordicom och vårt svenska Medieråd.

En av de nordiska kulturministrarnas ambitioner är att under de kommande åren hålla en serie konferenser om barn och ungas mediekompetens och medievanor.

Barn och ungas rätt till kultur och kreativitet är också en viktig del i den svenska kulturpolitiken. Regeringen gör därför en särskild satsning i årets budget för att stimulera skapande i skolan.

Men en stor del av barn och ungas skapande och kreativa uttryck sker utanför skolan. Många spelar dataspel och spel har blivit en stor del av barn och ungas vardag.

Datspelen är vår tids nya form av berättelser. Det är berättelser som kräver ett aktivt deltagande, inte bara ett passivt mottagande. Det är den goda sidan.

Men det som är vardag för barn och unga är fortfarande ett vitt territorium för många av oss vuxna. Kunskapsbristen är i det närmaste katastrofal, vare sig vi är föräldrar, beslutsfattare, forskare eller arbetar med barn och unga.

Mycket sker förvisso redan. I Sverige har exempelvis Medierådet under lång tid arbetat för att ta fram och sprida kunskap. Utmaningen för oss vuxna är att förstå den virtuella spelvärlden. Den, liksom mycket annat, fanns inte när vi var barn och tonåringar.

Vi vuxna måste engagera oss på olika sätt för att öka kunskapen om de ungas medievanor och mekanismerna bakom dataspelens lockelse. Vi behöver förstå spelandets både positiva och negativa konsekvenser för barn och unga.

– Det finns många frågor som behöver ställas. En sådan är varför betydligt fler pojkar än flickor spelar.

– De som arbetar med speldesign behöver allt oftare ställa sig frågan vad det är för typ av berättelser man förmedlar.

– Branschen behöver också ta ansvar för att så långt det är möjligt undvika den typ av inbyggda spelmekanismer, som leder till högkonsumtion eller till och med beroende.

Om vi behöver lära oss mer om spelvärlden, så behöver barn och unga ha närmare kontakt med oss vuxna. De flesta barn och unga spelar på fritiden utan närvaro av vuxna. Det behöver inte vara ett bekymmer – men kan lätt bli det.

Ett stort samhällsproblem idag är ungas vilshenhet och osäkerhet på sin identitet. Många talar om vuxenapartheid, att de vuxna har abdikerat i sin vuxenroll. Något jag ofta noterade under mina dryga tio år som engagerad i stiftelsen Fryshuset i Stockholm.

Men våra värderingar, erfarenheter och kunskap om livet är – liksom vår respekt för deras värderingar, erfarenheter och kunskap – viktiga för de unga. Det behöver vi vuxna förmedla.

Dataspel och Internet kommer inte att försvinna. De tillhör framtiden. Och framtidens medieanvändare är våra barn och ungdomar. Dagens unga – som blir morgondagens vuxna – kommer att forma kommande berättelser och samhälle.

För att öka kunskapen och förståelsen för barn och ungas medieanvändning är alla ni som är här på konferensen betydelsefulla.

Ni representerar den mediekompetens och kunskap vi behöver idag, inte minst gör ungdomarna i eftermiddagens panel detta.

Den senaste veckans mediedebatt här i Sverige om ungdomars dataspelande gör konferensen extra viktig. Debatten startade när Medierådet släppte en studie om ungdomar som är högkonsumenter och vars spelande är ett problem. Vad debatten framförallt visar är att vi behöver öka vår kunskap inom området.

Jag önskar alla som är här en inspirerande och givande dag.

# Utmaningar och betydelser

## *Reflektioner kring innebörden av en digital kompetens*

PATRIK HERNWALL

Även om det naturligtvis är viktigt att kunna hantera datorer och andra digitala medier, vill jag påstå att digital kompetens i första hand är en fråga om vilka färdigheter, kunskaper och förhållningssätt vi behöver för att kunna använda dessa medier för olika syften i olika sammanhang. Det betyder att vi behöver utveckla en förståelse inte bara för tekniken som sådan, utan också dess betydelse i de sammanhang den förekommer. Här försöker jag teckna ett möjligt sådant sammanhang med hjälp av i första hand teoretiska resonemang. Inledningsvis använder jag mobiltelefonen som ett exempel på hur teknikens betydelse är något som konstrueras i sitt användande, och att detta användande är både situationellt och heterogent. Jag kunde naturligtvis lika gärna använt datorspelande som ett sådant exempel, för att visa att datorspelande är en grov kategori som rymmer allt från solitärt förstrött knappande på mobiltelefonen i väntat på bussen, till internationella mästerskap i komplexa onlinevärldar. Möjligen hade det följande resonemanget då tagit annan karaktär, även om jag inte tror det; men det kan jag lämna till läsaren att själv få avgöra.

### **Betydelser**

För den samhällsvetenskapligt orienterade forskningen är frågan om *betydelse* central. Betydelse är i detta perspektiv något som utvecklas i relationen mellan individen och gruppen, mellan det personliga och det kollektiva, i en kulturmiljö. Utvecklandet av den digitala informations- och kommunikationsteknikens (IKT) betydelse är självfallet inget undantag. Den kollektiva, eller för den skull den kulturella, betydelsen av mobiltelefonen kan exempelvis vara ”ökad tillgänglighet”, en tillgänglighet som kan ha positiva likväl som negativa förtecken. Utifrån individens

perspektiv blir betydelse oundvikligen en subjektiv idé, baserad på personens egna erfarenheter och tolkningar. Sådana erfarenheter kan vara att alltid vara nåbar för sin sjuka mor; att kunna skicka sms från en bilkö; eller något annat. Det som skiljer ut IKT från många andra artefakter, är att det är en teknik som – inte minst i sin användning – är i mycket snabb förändring. Och detta samtidigt som det samhälle i vilket den förekommer, också är snabbt föränderligt (vissa skulle t.o.m. påstå att IKT är en viktig motor för denna samhällsutveckling). Frågan om ”betydelse” blir därmed inte något som enkelt kan hänföras till etablerad kunskapssyn eller givna traditioner. För att förstå detta nya, måste vi också vara beredda att utmana det vi tar för givet, vilket onekligen är en grannlaga uppgift: det vore förmåtet av mig att tro att jag skulle kunna komma med svar på någon sådan fråga. Det är inte heller min ambition med denna text. Däremot har jag för avsikt att söka peka på några områden jag finner adekvata att beakta, för att kunna ställa perspektivgivande frågor. Och utgångspunkten för denna ambition är att ta avstamp i hur barn och unga brukar IKT i sin vardag – den generation som vuxit upp med tillgången till denna teknik, och som inte utvecklade sina tolkningsramar (sin förståelse av världen) i de analoga mediernas tidevarv. Vi har nu trätt in i den andra medieåldern (Poster, 1995) där Nät-Generationen (Tapscott, 1998) i hög utsträckning ”lever online” (Turkle, 1995). Om vi önskar förstå vad detta betyder, bör vi inte reducera förklaringen till enkla beskrivningar av hur tekniken fungerar, hur många som har tillgång (eller konstatera förekomsten av digitala skillnader), eller hastigheten på bredbandet. *Betydelsen* står snarare att finna i frågor som handlar om epistemologi (kunskapssyn) och ontologi (i betydelsen vad det är att vara människa).

## Digital media

Genom att ta i anspråk IKT i den egna vardagen, blir tekniken en *funktion* snarare än ett objekt. Detta är ett perspektiv som ligger nära protes-begreppet, så som det används av McLuhan (1964): att medier är utbyggnader av våra sinnen, vilka skapar nya möjligheter för människan och det mänskliga. Vi får i sammanhanget inte glömma den stora bredd i användningsområde som den digitala tekniken rymmer, vilket redan i ett vardagligt bruk är dramatiskt. Detta både i termer hårdvara (mobiltelefon, digital kamera, hemma-dator, spelkonsol, gps, mikrovågsugn, etc.) och mjukvara (betänk redan alla möjligheter som erbjuds på internet, sedan dessutom datorns programvaror, mobiltelefonens olika funktioner, etc.). Därtill kommer hur digital teknik används inom i stort sett alla samhällssektorer (visserligen ett västerländskt perspektiv, men låt oss ha den avgränsningen), med mer eller mindre uppenbara konsekvenser.

Varje medieform har särskiljande sätt att processa, lagra och distribuera information. Typografiska medier, så som de utvecklats sedan mitten av 1400-talet, skiljer sig på en rad punkter från 1900-talets elektroniska mediekultur. Radio och tv har inte bara ett annat sätt att presentera information och erfarenheter, än den tryckta boken. De skapar också ett annat förhållningssätt till det som förmedlas; relationen mellan avsändare och mottagare blir en annan. Detta betyder inte att det råder enkla kausala orsakssamband, snarare att mening utvecklas i ett sammanhang. Sandy Stone (1995) uttrycker detta som "no causes, no effects – mutual emergence". Betydelsen av både det som förmedlas, men också kanalen det förmedlas via, växer alltså ut ur ett socio-kulturellt bruk av mediet. Sedan mitten av 1990-talet har den digitala mediekulturen haft ett brett genomslag. Poster (1995) benämner denna mediekultur den andra medieåldern, och konstaterar att digitala medier skiljer sig från tidigare media på tre sätt: Först i att positionerna producent, sändare och mottagare har upplösts. Vi är inte längre tv-tittare, vi är dator-användare. Den unga generationens dator-användare har blivit mediebrukare, där gränserna mellan de tre positionerna är flytande (Manovich, 2001, Buckingham & Willett, 2006). För det andra, att det inte råder någon skillnad i kvalitet mellan original och kopia. Här räcker det säkert med att säga "fildelning", för att belysa betydelsen av denna karakteristika hos digitala media. En annan mycket viktig dimension av detta, är det som Baudrillard (1983) benämner "simulacra"; att vår samtid utmärks av att vi omges av representationer, vilka vi betraktar som väl så autentiska som originalen. För det tredje, fastslår Poster, är det möjligt att agera

i mediet. Detta agerande skall inte på något enkelt sätt förklaras med att vi kan chatta på internet, eller publicera material på en blogg eller Youtube. Det handlar även om att presentera *sig själv*, att skapa en digital personlighet, vilken är mer eller mindre intimt förknippad med det fysiska rummets mellanmänniska identitet.

Tekniken är alltså inte endast ett externt redskap, utan även en funktion – eller protes/utbyggnad – som förändrar villkoren för människan på både en mental/kognitiv och en fysisk/kroppslig nivå. Digital teknik överskrider på detta sätt ett traditionellt dualistiskt, dikotomiskt, begripliggörande av världen och dess fenomen. Haraway (2003) använder begreppet "natureculture" för att visa hur uppdelningen mellan natur och kultur, mellan biologi och teknik, inte längre är meningsbärande. Konsekvensen av detta är, tänker jag mig, att vi inte bara tar i anspråk ny teknik. Vi snarare *använder* tekniken och dess funktioner, för att ta i anspråk oss själva och vardagens utmaningar och behov (Hernwall, et.al. 2005). Tekniken blir därför ett redskap som gör det möjligt att se och förstå, men också att utmana oss själva. Vad betyder då detta, i relation till idén om digital kompetens?

## Digital kompetens

Vannevar Bush skrev 1945 en epokgörande artikel, där utgångspunkten var informationssamhällets utmaningar. Hans vision var en teknisk lösning, som gav varje individ möjlighet att bygga upp (genom lagring, länkning, etc.) ett personligt kunskapsuniversa. Om artikelns innehåll kan betraktas som en förutsägelse om internet, är artikelns titel en direkt påminnelse om hur de tekniker vi brukar i vår vardag påverkar oss i vårt tänkande: "As We May Think". Eller, med andra ord, att vår erfarenhet av fenomen i världen påverkar hur vi betraktar världen – och i förlängningen oss själva och våra begränsningar likväl som våra möjligheter. Individens villkor blir på detta sätt intimt sammanflätade med teknikens utveckling. För samtidens barn och unga utgör datorer och digitala artefakter naturliga inslag i deras vardag. Redan från unga år, är barn brukare av olika digitala artefakter (såsom mobiltelefon, digitalkamera, dator och datorspel, etc.). Mediebrukaren i den andra medieåldern (Poster, 1995) är en innehållsproducent i en deltagande mediekultur (Jenkins, 2006), som fritt kan röra sig mellan rollerna som producent och konsument (ex. Manovich, 2001; Bolter & Grusin, 1999). Unga människor idag är alltså vana att gestalta erfarenheter och information i olika textuella uttryck; skriven text, bild, ljud, rörlig bild, etc. I relation till skolans tradition av reproduktion, blir det tydligt att

skolan står för väsentliga pedagogiska likväl som didaktiska utmaningar.

Hösten 2006 fastslog EU-parlamentet åtta nyckelkompetenser för det livslånga lärandet (Recommendation of the European Parliament and of the Council). En av dessa åtta benämns digital kompetens. Erstad (2005), som under flera år forskat kring norsk skolutveckling och IT-implementering, menar att den digitala kompetensen är en central samtida kompetens. En kompetens som är sammanflätad med en social och kulturell praktik om hur vi skall använda den digitala tekniken. Att erövra denna kompetens blir för Erstad liktydigt med situationsbundna skapande och kreativa kunskaper och färdigheter, strategier och rutiner, vilka gör det möjligt för individen att hantera komplexa processer och fenomen. För detta krävs alltså att den lärande individen tar i anspråk teknikens erbjudanden, att hon mer eller mindre aktivt *söker upp* teknikens funktioner. Denna digitala bildning menar Erstad skall förstås som en ”bredare kulturell kompetens” och fortsätter:

Denne betegnelsen fungerer som en overordnet refleksjon omkring konsekvensene av den digitale utviklingen for individet, kollektivet, samfunnet og kulturen. Det vil altså ikke si at dannelsen i seg selv blir digital, som betegnelsen lett kan gi inntrykk av, men at de utledningene i forhold til den digitale utviklingen har relevans for perspektivet på dannelse. Det handler om å fungerer optimalt i kunnskapssamfunnet og kunne forholde sig til de teknologiske rammene som preger vår kultur. Slik sett går denne dimensjonen på tvers av de foregående og er integrert i dem. (Erstad, 2005, s. 145)

Med det kan vi förstå digital kompetens som bestående av två dimensioner: dels en teknisk nivå, vilket snarast kan beskrivas i termer av förtrogenhetskompetens eller ett tekniskt handhavande. Dels en social-humanistisk nivå, vilken är relaterat till en reflekterande kunskap. Eller, med terminologin använd ovan, den digitala teknikens betydelse. Och det är denna senare dimension som är den huvudsakliga utmaningen.

## Digitala utmaningar

Begreppet ”mjukvara” kan användas som metafor för att den digitala teknikens innehåll och användningsområden är i ständig utveckling. Dels i termer av nya applikationer eller funktionaliteter utvecklade av ett eller annat vinstdrivande företag. Dels i termer av att olika medietyper (text, ljud, bild, etc.) kan återanvän-

das likväl som sammanflätas på nya sätt, potentiellt av varje unik mediebrukare. När Thomas Ziehe på en barndomskonferens 2005 sade ”The pop-culture is the major symbolic homeland”, skall detta inte enbart förstås som att populärkulturen i många sammanhang ersatt finkulturen som ett kulturellt kitt (i termer av både samtalsämne/referenspunkt, och som transnationell marknad). Utan även att populärkulturens innehåll är något som samtidens mediebrukare – individen som konsument och producent – skapat. Även om det inte är en film jag själv skapat som jag lägger upp på Youtube eller Piratebay, är det en film som jag gjort åtkomlig för andra.

Dagens unga är ”nätets infödda” (Dunkels, 2007), vilka bär vittnesbörd om det digitala mediets funktioner, begränsningar, bruk – och betydelse. Sett i detta perspektiv, är betydelsen alltså nära relaterat till individens erfarenheter och upplevda värden och nyttor. Statistiska studier visar att bruket av olika typer av digitala redskap ökar, likväl som antalet användningsområden blir allt fler. Ett i detta sammanhang mycket viktigt begrepp är ”digitala skillnader”, ett begrepp som gör uppmärksam på variation och obalans. Analytiska kategorier som kön, genus, ålder, etnicitet, förmåga, tillgång, etc., är väsentliga och komplexa dimensioner, som sammanflätade skapar stora variationer i både bruk och upplevd nytta. Ur ett sådant interseksionalistiskt perspektiv, är det uppenbart att vi behöver veta mer om dessa skillnader utifrån brukarperspektivets upplevda värden och nyttor. Särskilt då vi kan konstatera att de skillnader vi ser i tillgång och bruk av IKT, är obehagligt nära relaterat till det fysiska rummets traditionella heteronormativa maktstrukturer. Även om 1990-talets cyberutopier måhända gav oss skäl att hoppas på annat. Här behövs både forskning och politiska initiativ.

Individen som tar i anspråk det skrivna språket – det kanske mest magiska av alla redskap – lär sig inte enbart att läsa och skriva. Genom ianspråktagandet av denna teknik, görs nya erfarenheter, tankar och handlingar möjliga. Och individen ges möjlighet att på nya sätt reflektera över både sig och sina kunskaper, likväl som omvärlden. På samma sätt med ianspråktagandet av den digitala tekniken; vi tar oss själva och vår vardag i anspråk. Vi skapar alltså nya förutsättningar för oss som sociala kognitiva varelser. Detta skall inte tolkas som en naiv föreställning om att vi blir ”duktigare”, eller att det samhälle vi lever i skulle bli ”bättre”. Däremot blir det annorlunda. Inget varken nytt eller konstigt med det; vad som emellertid är annorlunda, är i vilket tempo förändringarna sker. Emellanåt kan jag få intrycket, att vi blivit så vana vid hastigheten, att den blir betraktad som inte bara ett naturligt tillstånd. Utan också att vi

har upphört att se förändringen, för att vi klamrar oss fast vid just hastigheten, rädsla att falla av och hamna efter. Virilios (1986) dromologi, eller teori om hastigheten, menar att högre hastighet konkurrerar ut lägre. På detta sätt förbinder Virilio hastighet med rörelse, och därmed makt. Och, tänker jag mig, den som ger uttryck för att stå stadig i hastighetens berusande fartvind, blir den som ges makten att benämna och definiera. I mitten av 1990-talet var det förändringens förespråkare som hade denna makt, vilket Willim (2002) illustrerar via sin analys inifrån det som sedan blev benämnt IT-bubblan. Idag har denna roll snarare tagits över av de som säger sig inte vara påverkade av förändringen, som menar sig stå med fötterna tryggt i traditionella värden och föreställningar. Onekligen är det möjligt att med efterklokhetens kärva anlete kritisera de förra för både naivitet och övertro. Kritiken mot de senare däremot, kan kanske framför allt skrivas i termer av oförståelse eller historielöshet. Låt oss inte glömma bort, att varje nytt medium har gett upphov till inte bara moralpanik, utan också till nya frågor, tankesätt, vanor och beteenden.

Den digitala teknikens oerhört snabba genomslag – betänkt hur kort tid det är sedan Carl Bildt som statsminister kallade till presskonferens för att han skulle skicka ett e-brev från Rosenbad till Vita Huset<sup>1</sup>, saknar motstycke i ett historiskt perspektiv. På bara 15 år har datorer, Napster, mobiltelefoner, @, digitala kameror, hemsidor, 3g, gps, bloggar, fildelning, Lunarstorm, .com, google, och så vidare, blivit del av vår samtidshistoria. När vi talar i telefon, frågor vi ”var är du?”. Under dessa 15 år, har vårt sociala beteende förändrats, kunskapsbegreppet utmanats, och identitetens gränser förlängts ut i det digitala rummet. Den digitala kompetensen kan därför inte avgränsas till hur tekniken kan användas i olika situationer, för olika ändamål. I den digitala kompetensen bör vi sannolikt även inbegripa en beredskap att utmana våra föreställningar om fenomen som kunskap, makt, identitet, socialitet. Med också det mänskliga och hur vi gestaltar det normala.

## Gestaltandet av det normala

Identiteten i den andra medieåldern, är en postmodern intertextuell identitet (Holm Sørensen, 2001), där den fysiska kroppen kan överskridas. Detta överskridande sker både i det fysiska rummet, såväl som i dess icke-fysiska förlängning. Med plastikooperationer, anabola steroider, xenotransplantationer, kirurgiska implantat, högteknologiska proteser, och så vidare, har även vi som biologiska varelser blivit ”mjukvaror”, vilka kan uppdateras och modifieras. Vid inträdet i cyberrummet, i miljöer som

Lunarstorm, Playahead, Facebook, LinkedIn, och liknande, uppmanas varje användare att benämna sig själv/den hon vill vara. Ange ålder, kön, intressen; ladda upp bilder som berättar vem du är; vilka dina vänner och kontakter är. Den första medieålderns ideal var både påträngande och normaliserande (se t.ex. Bordo, 2003 och Carlsle Duncan 1994). I den andra medieåldern uppmanas individen dessutom att gång på gång skapa sig själv. Detta samtidigt som du inte, vilket särskilt barn och unga återkommande får höra, skall avslöja för mycket om dig själv (vi vet ju vilka mörka krafter som finns där ute, eller hur?). Så, snarare än att berätta om ”dig själv”, presenterar du en representation av den du skulle kunna vara. En Baudrillardskt hypervetlighet, där vi alla agerar som om det vore verkligt, vilket det ju därmed också blir! Identiteten, som en mellanmännisklig självuppfattning, blir naturligtvis påverkad av detta. Huruvida detta är positivt eller inte, är en fråga om perspektiv. I ljuset av att barn är marginaliserade i vårt samtida samhälle, att de i de allra flesta situationer befinner sig i en underordnad maktposition, erbjuder cyberrummet fantastiska möjligheter att överskrida den ”biologiska skinn-påsens” (Clark, 2003) begränsadehet. Däremot är det naturligtvis problematiskt med en arena som ger möjligheter till trakasserier och övergrepp (Brå, 2007; Siljerud, et.al., 2008). Men låt oss ha i minnet, att det senare problemet på intet sätt är unikt för cyberrummet, utan kan förekomma i alla mellanmänniskliga situationer.

Problematiskt, men på ett annat sätt, är att cyberrummets ideal i påfallande hög grad reproducerar det fysiska rummets stereotyper (Nakamura, 2002). I en analys av bilder som unga människor publicerar av sig själva (?) på Playahead (Hernwall & Lundmark, 2007), blir det tydligt hur dessa ”cybertyper” återspeglar de ideal som förekommer i det fysiska rummet. Traditionellt maskulina pojkar sida vid sida med lika traditionellt feminina flickor. De mest populära på snyggast.se är de med ett traditionellt nordiskt utseende; på tio-i-topp-listorna lyser de s.k. främmandekulturella ungdomarna med sin frånvaro. Den första medieålderns mediesterotyper har länge kritiserats, och där är det möjligt att se hur olika typer av initiativ och lagstiftningar skapat en något bredare spektrum i termer av vem som presenteras och på vilket sätt. Men vad sker i cyberrummet? Varje individ måste väl ha rätt att presentera *sig själv* på det sätt hon önskar? Framställningar i traditionella massmedier, blir i en mening alltid presentationer av *en annan*, varför både lagar och regelverk är viktiga för att samhälleligt centrala normer och värderingar skall upprätthållas så att ingen individ skall behöva utstå risken att känna sig kränkt. Här tänker jag mig att

massmediernas distansering mellan sändare och mottagare gör dessa regler nödvändiga. I cyberrummet ges individen utrymme i just det offentliga rummet, på ett sätt som tidigare massmedier inte givit möjlighet till. Individen är *själv* närvarande, och framställer den egna personen (alldeles oavsett hur kongruent den är med den fysiska personen). För unga erbjuder cyberrummet en miljö att utforska den levda världens erfarenheter, alldeles oavsett omvärldens värderingar. Samtidigt som individen har ansvar för både vad hon uttrycker och hur hon uttrycker detta, kan vi svårigen frånsäga individen rätten att själv få avgöra vem

eller vad hon vill vara. Stereotypa normer och hierarkiska strukturer kan inte vara individens ansvar att utmana. Däremot bör vi på större allvar fundera över vad det betyder att vi alla blir våra egna ansvariga utgivare, att vi kan forma oss själva. För, teknikens betydelse står snarare att finna i det vardagliga bruket av tekniken, snarare än något manual eller handbok. Varför inte i alla fall leka med tanken, och fråga något barn, vad de använder tekniken till? Vad de tror om framtiden? Vad det är att bli vuxen? Vad en dator är? Vad det är att vara människa?

## Not

1. Detta skedde 4 februari 1994. Och sägs vara det första e-brev som skickats mellan två regeringschefer, vilket gav rubriken världen över.

## Referenser

- Baudrillard, Jean (1983) *Simulations*. New York: Semiotext[e].
- Bolter, J.D. & Grusin, R. (1999) *Remediation – Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bordo, Susan (2003) *Unbearable Weight. Feminism, Western Culture, and the Body*. (Tenth Anniversary Edition) Berkeley: University of California Press.
- Brottsförebyggande rådet (Brå) (2007) *Vuxnas sexuella kontakter med barn via Internet. Omfattning, karaktär, åtgärder*. Rapport 2007:11.
- Buckingham, David & Willett, Rebekah (eds.) (2006) *Digital Generations : Children, Young People, and New Media*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Bush, V. (1945) As We may Think, <http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush> Downloaded April 7, 2008. Originally published in *Atlantic Monthly*. July. 1945.
- Carlisle Duncan, Margret (1994) The Politics of Women's Body Images: Foucault, the Panopticon, and Shape Magazine. *Journal of Sport & Social Issues*. February, Vol 18, No 1, pp. 48-65.
- Clark, Andy (2003) *Natural-Born Cyborgs. Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*. Oxford: Oxford University press.
- Dunkels, Elza (2007) *Bridging the Distance: Children's Strategies on the Internet*. Diss. Umeå university.
- Erstad, Ola (2005) *Digital kompetanse i skolen – en innføring*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Hernwall, Patrik & Lundmark, Sofia (2007) Barnets reflekterade kropp – en kritisk diskussion om konstruktion av identitet och jag på Internet. *BIN Norden*. Island, Oktober 25-27, 2007. Paper presentation.
- Hernwall, Patrik; Borovic, Claudijo; Lundmark, Sofia & Löfberg, Arvid (2005) *Att ta sin vardag i anspråk – hur tekniken blir ett medel i människans vardag*. ViS notat # 4.
- Holm Sørensen, Birgitte (2001) Chat – identitet, krop og kultur. I: B. Holm Sørensen (red.) *Chat. Leg, identitet, socialitet og læring*. Köpenhamn: Gads forlag.
- Jenkins, J. (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Manovich, Lev (2001) *The Language of New Media*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- McLuhan, Marshall (1964/1994) *Understanding Media: The Extension of Man*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Nakamura, Lisa (2002) *Cybertypes. Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*. London & New York: Routledge.
- Poster, Mark (1995) *The Second Media Age*. Cambridge: Polity Press.
- Siljerud, Peter; Agri, Jan; Ljung, Björn & Pernemalm, Peter (2008) *Ungdomar och integritet – 2008. En studie utförd av Kairos Future för Datainspektionen*. Stockholm: Kairos Future.
- Stone, Rosanne Alluquère (1995) *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Tapscott, Don (1998) *Growing Up Digital. The Rise of the Net Generation*. New York: McGraw-Hill.
- Turkle, Sherry (1995) *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. London: Weidenfeld & Nicolson.
- Willim, Robert (2002) *Framtid.nu – flyt och friktion i ett snabbt företag*. Eslöv: B. Östlings bokförlag, Symposion.
- Virilio, Paul (1986) *Speed and Politics. An Essay on Dromology*. New York: Semiotext[e].



# Datorspelens fängslande kraft

JONAS LINDEROTH

*Föreliggande text är underlaget till en presentation vid konferensen Den kompetenta gamern som anordnades av Nordiska Ministerrådet 23/11 2007. Delar av denna text består av redigerade utdrag som tidigare publicerats i olika bokkapitel och populärvetenskapliga sammanhang. En av dessa publikationer är samförfattad med Roger Säljö.*

• • •

Datorspel är en mycket mångfacetterad kulturyttring och det som utgör sanningar om en typ av spel behöver inte alls gälla för andra spel. Skillnaden mellan spel som Tetris, The Sims och Halo är så stor att det inte går att dra slutsatser om det ena spelet på grundval av vad man vet om det andra. Att hitta en universell förklaring till varför datorspel är fängslande som gäller alla spel, låter sig inte göras. Jag skall därför nöja mig med att berätta om en spelgenre, eller rättare sagt ett enda spel, nämligen det omåttligt populära spelet World of Warcraft. Detta spel har under de senaste två åren varit mitt studieobjekt i en rad olika forskningsprojekt. Jag har gett mig in i WoW ungefär som en antropolog som studerar en främmande kultur och levt med spelare i snart 2 år. Ett arbete där jag kommit nära flera riktiga extremspelare vilka jag sedan intervjuat för att kunna lära mig hur spelet ingår i deras vardagsliv. Så låt mig då berätta om vad jag, med utgångspunkt i dessa studier har att säga, låt mig ge er några scener ur spelet.

Under mina eskapader i *World of Warcraft* har jag lärt känna en hel del personer över hela Europa bland annat några mycket trevliga islänningar i min egen ålder. Jag vet vad de jobbar med, hur gamla deras barn är, jag har sett bilder på dem, hört dem filosofera om livet och berätta om sina drömmar men jag vet inte vad de heter på riktigt utan känner dem bara under deras karaktärsers namn. I samtalen över voice-chaten titulerar vi varandra med våra avatarers namn såsom Cupo, Redvale, och Shadownight. Eftersom en av dessa män spelar en kvinnlig magiker i spelet så får

han i detta sammanhang alltid heta Carrie, något som i spelvärlden passerar helt okommenterat men som får utomstående att fnissa. Tillsammans har vi slagit ihjäl otaliga monster och tagit oss an hjältemodiga quester och utforskat de djupaste grottor. Vi har glatts åt framgångar, vi har svurit över misslyckanden, och vi har skrattat hejdlöst tillsammans, ofta på fredagar när det varit kutym att man skall ta ett par glas vin samtidigt som man spelar med varandra. När vi alla kan spela ihop är spelet så kul som det kan bli. Detta är idealtillståndet i spelet, det vi vill uppnå.

Jag loggar in en eftermiddag, glad och hoppas att kunna spela med gänget. När jag kommer in är de andra redan i en grotta, eller så kallad instans utan mig. Det går bara att vara 5 stycken i en instans så jag känner mig brutalt exkluderad. Samtidigt så förstår jag ju att de gått in där utan mig. De visste ju inte ens att jag skulle logga in så jag kan ju inte begära att de skulle vänta. Jag frågar försynt om de vill göra en instans till med mig när de är klara men detta kan tidigast ske om 2 timmar eftersom det är den tidsrymd de beräknar ha framför sig. Eftersom ett par spelare måste gå tidigare kan jag alltså inte räkna med att det blir nått kul spelande ens om jag väntar 2 timmar. Jag bestämmer mig för att leta upp andra spelare att göra något med. När jag har hittat en grupp har det gått en timme. Jag har nu varit inloggad i en och en halv timme utan att ens ha börjat spela. Instansen går åt skogen, vi känner inte varandra i gruppen och kan inte samarbeta. Efter 2 och en halv timme lägger vi ner det. Jag har då varit inloggad i spelet i 4 timmar utan att ha haft det minsta roligt.

Nästa kväll har jag egentligen en artikel jag bör skriva, jag skall bara titta in i spelet och säga hej. Så fort jag loggar in så möts jag med ett varmt välkomnande av mina isländska vänner, de vill ha med mig ner i en grotta och de saknar just en illslug lönnmördande tjuv, vilket råkar vara min karaktärs specifika kompetensområde. Jag skiter i artikeln och hänger med.

Jag menar man vet ju inte när man får möjligheten att spela med dem nästa gång.

En dag inträffar det att Carrie, just under en period när vårt guild, vårt lag, utvecklades väldigt snabbt åkte på semester i 14 dagar utan Internet. När Carrie kom tillbaka har vi andra börjat spela vissa delar av spelet på en svårare svårighetsgrad, så kallad Heroic mode. För att kunna göra detta måste man ha vissa speciella nycklar i spelet som det tar sina modiga timmar att skaffa, något hela gänget ägnat sig åt medan Carrie varit på semester. Nu kan Carrie inte vara med, han har inte de nödvändiga nycklarna. Det uppstår minst sagt känsliga situationer där gruppen ångestfullt slingrar sig i dilemmat av att spela på den nivå de får ut något av men då samtidigt exkludera en vän från gemenskapen. Vi balanserar det så gott det går men Carrie känner en viss press på sig. Han löser det genom att sjukskriva sig 2 dagar och spela i fatt oss.

Vi börjar raida, det vill säga ta oss an de utmaningar i spelet som kräver att man är 25 personer som koordinerar sitt spelande. Nu måste gildet utvecklas, vi måste ta in fler spelare för att kunna genomföra detta. Guildledaren, Zantor en amerikan bosatt i Danmark plockar in några yngre danska pojkar, runt 16-17 år. Det äldre gardet är väl inte riktigt förtjusta i detta, men Zantor pekar på att de har bra utrustning och kan hjälpa oss alla att ta oss igenom både Karahzan och Gruul's lair, de raid-instanser som står näst i tur. Speciellt efterlängtat är spelaren Luna, en druid spelad av en tonårspojke. Luna är en speciell sorts helande druid, en resto-druid, som gildet länge har saknat och behöver för att ta sig igenom vissa spelmoment. Eftersom gildet består av folk från Sverige, Norge, Danmark, Frankrike, Belgien, Storbritannien och Island har vi en tidsskillnad mellan spelare på 2 timmar. För att kunna få med islänningarna kan raiderna inte börja före 20.30 Svensk/Dansk tid alltså 18.30 för islänningarna. Detta är tidigt för islänningarna som berättar att de är stressade att hinna från jobbet och äta middag innan det börjar. Tidsskillnaderna innebär ganska snart problem för oss, eftersom de nya danska pojkarna inte får vara uppe längre än till 22.30 och vi vill raida en timme till, till 23.30. En kväll försvinner Luna strax efter 22.30. Resten av spelarna väntar tålmodigt en kvart på att han skall logga in igen, det händer ju att folk får tekniska bekymmer. Luna kommer inte tillbaka och raiden får läggas ner. Zantor beordrar, Druidernas officer, det vill säga den personen i gillet som är ledare för denna klass att ta reda på vad som hände. Det visar sig att Lunas föräldrar stängt av routern hemma eftersom de varit så förbannade på att han spelat så sent. Klass-

ledaren och Zantor läxar upp honom och säger att om han skall raida seriöst får han göra upp det här med sina föräldrar. Det är dessa tider som gäller och det visste han när han gick med i gildet. Det hotas också om att han kan bli kickad från gildet. Att bli utslängd från ett guild är att likna vid att bli utkastad från ett fotbollslag. Från att ha varit en del av en gemenskap i ett lagspel blir du dömd till att skjuta boll mot ett plank med dig själv. Alltså hamnar denne 16-årige pojke i dilemmat att hans möjlighet att utöva sin hobby utifrån hur hobbyns villkor ser ut inte fungerar i relation till familjelivet. För föräldrarna som står bakom skärmen, som inte läser chatten i spelet eller lyssnar på vad som sägs i hörlurarna är det omöjligt att se vad som händer i spelvärlden och att deras son faktiskt utsätts för ett slags grupptrösk.

En central drivkraft i spelet är längtan efter samhörighet med andra, att få vara en del i ett lag eller en grupp som åstadkommer något. I rapporten: *Att leva i World of Warcraft: 10 ungdomars berättelser* (Linderoth & Bennerstedt, 2007) såg vi att WoW för flera spelare är en virtuell ungdomsgård, det är "platsen" där man träffas efter skolan. Men detta möte är avhängigt spelets design. För att få vara med, måste man vara på samma nivå som sina vänner. Och det gäller att passa på när möjligheten att få vara med ges.

Det är också ett möte, en samhörighet som består av diversifierade grupper. Svenska ungdomar kan behöva anpassa sin fritidssysselsättning utifrån när isländska äldre spelare vill spela. Ett problem som inte är synligt när man går med i gildet men som blir uppenbart när raidandet börjar.

Inledningsvis berättade jag att drivkrafterna till olika datorspel var mångfacetterade i relation till olika spel. När det gäller spel som WoW är dessa miljöer så rika att vi inom ramen för ett och samma spel kan tala om väsensskilda drivkrafter. Mina eskapader i Azeroth har inte bara handlat om att raida, jag har även stött på spelare som "rollspelar" det vill säga använder spelet som en arena för att ge sina fiktiva karaktärer liv i en slags improvisationsteater. Det här spelandet ser mycket annorlunda ut. Förutom mitt möte med islänningarna och de andra i raidgillet har jag även varit med en samling spioner i rikets tjänst i *Underrättelsetjänstens gille*. Ledaren för det här gillet, Sam, var en karismatisk spelare som bjöd på flera rollspelsupplevelser och som lade ner massor av tid på att organisera gillet. Hans avatar såg ut som Errol Flynn i slaghöken, men egentligen är han från Skottland och har en son och en dotter i nedre tonåren som också spelar och var medlemmar i gillet. Sams

närmaste man var gnomen Ted, en skämtare iförd pirathatt och vid sin sida hade Sam generalen Cedric, en något allvarligare människa, tillika mästersed. I gillet fanns också, alverna Fiona och Ellen, samt en besvärjerska vid namn Pam. Som medlem i gillet bjöds min karaktär, Beth, in till en rad aktiviteter, hemliga möten långt ute i träskmarken, plundringståg ner i hemsökta gravkammare men också barrundor i människornas huvudstad Stormwind. De flesta spelare var britter och tidsskillnaden på en timme innebar ständigt senare och senare nätter för Beth och hennes stackars spelare.

En kväll får jag veta att Fiona skall gifta sig och att hela gillet är inbjudet. Fiona vill att alla skall vara klädda i vitt och hon vill att Sam skall lämna över henne till den blivande maken. Virtuella bröllop är en vanlig företeelse i online rollspel. Det är dock inget som direkt stöds av spelmekaniken utan hör till spelkulturen och är något som skapas av spelarna själva.

Bröllopet är nästa lördag klockan 21.00. Något problematiskt eftersom jag måste hämta dottern som varit på fest vid denna tid. Lördagen kommer och jag kör som dåre genom norra Halland. 21.15 är jag uppkopplad och kommer in i spelvärlden, snabbt köper Beth en klänning och byter om på vägen till Darnassus, alvernas största stad. I Elunes tempel har det samlats ett tjugotal personer. Templet är smakfullt inrett med en liten månbelyst damm i mitten. Framme vid altaret står Fiona med sin blivande make Eric som hör till gillet Themares sjömän. Vid altaret står också en alvpräst och Sam som trots Fionas önskningar är helt iförd svart. Förbryllande nog följer nattalvers vigselakt den amerikanska konventionen, och innan det hela börjar frågar prästen om någon har något att invända. Då tar Sam till orda och proklamerar högt inför alla närvarande att han inte kan se detta fortgå eftersom han vet att brudgummen var med en annan kvinna natten innan, Ellen i vårt gille har kurtiserat med Eric. Protesterna blir högljudda, Eric svär sig oskyldig, stackars Fiona vet inte vad som skall hända, Prästen frågar Ellen om det är sant men hon sitter och ber Elune om förlåtelse för sin illgärning. Sam spär på och hävdar att han inte kan se en medlem av sitt gille gifta sig med en sådan usling. Eric drar en dolk och sätter denna mot Sams strupe. Nattalverna skriker av skräck, om blod spills på Elunes altare kommer det att vanhelgas för evigt. Themares sjömän och underrättelsetjänsten tar olika sidor i konflikten. Mitt i tumultet upptäcker jag att min fyraårige son står bredvid mig och försöker säga god natt. En snabb puss på hjässan och sedan tillbaka till spelet. Sällskapet skingras, bröllopet ställs in och

alla försvinner ut i nattens mörker. Vi flyger på hippogriffer genom Azeroths natt, runt omkring Beth är miljöerna slående vackra, det är som att färdas i ett konstverk. Fiona är vansinnig på Sam för det som har hänt. I efterdyningarna säger hon att hon hatar honom för att han har förstört hennes stora dag. Jag förstår också snart att spelaren bakom Fiona är arg på riktigt, det är inte enbart rollspelande utan här föreligger en schism mellan två människor av kött och blod.

Nästa kväll är jag inloggad och undrar om det har hänt något nytt, vad är på gång. Jag chattar med den första medlemmen i gillet som kommer upp och får veta att Fiona lämnat gillet och att vi nu är svurna fiender till Themares sjömän. Dramatiken fortsätter och snart är Sam och Ellen, alven som snärjde brudgummen, ett par. Tydligt har Ellen iscensatt all dramatik för att göra Sam svartsjuk. Det hela är som att följa en favorit tv-serie som man delvis själv kan kontrollera. Problemet är att man inte riktigt vet när denna tv-serie går utan att det kan hända något dramatiskt så fort man slår på teven

Tjusningen i rollspel är något väsentligen annorlunda än att raida. Du blir en karaktär i en interaktiv såpa där gränsen mellan världen i och utanför spelet inte alltid är glasklar. Under mina resor i World of Warcraft har jag stött på ett tiotal förverkligade romanser som börjat som en flört i spelet. Ibland har dessa haft sin upprinnelse i en rollspelad romantisk historia, kanske med inslag av Cybersex. När spelarna successivt visar sina verkliga identiteter blir leken allvar och spelarna träffas utanför spelet, en drivkraft så god som någon. Jag minns en spelare som desperat sprang runt i Ironforge och frågade om någon sett hans älskade inloggad den senaste veckan eftersom spelet var det enda medium han hade för att nå henne.

Debatten om datorspelens fångslande krafter talas det mycket i media, om ungdomar som sägs ha försakat sitt sociala liv till förmån för spelet. Bilder av mörka rum endast upplysta av bildskärmsljus varvas med uttalanden om att "hjärnan inte kan skilja på heroin och world of warcraft." Särskilt anmärkningsvärt är det med alla rubriker om *datorspelsberoende* eftersom det inte finns någon formell diagnos som heter så. Detta tycks inte bekomma vare sig media eller enskilda psykologer som gör jämförelser mellan datorspelande och narkotika. Man undrar stilla, är det någon mer än jag som är oroad över att man kan använda hemmasnickrade diagnoser för att klassificera människor som psykiskt störda? I Deadalus-projektet, världens mest ambitiösa forskningsprojekt om

online-rollspel har forskaren Nick Yee (2006a; 2006 b) bland annat visat att de personer som beskriver sig få störst problem med spelet är de som också säger sig använda spelet som en flykt från en problemfylld vardag. Något som pekar på att datorspelet är symtom på problemen inte en orsak till dem. När man läser dessa olycksbådande och ibland primitivt moraliserande beskrivningar av hur unga människor bryts ner av spelande, kan man inte undgå att göra kopplingar till tidigare epoker i mediehistorien. När böcker började spridas på allvar i befolkningen i Europa under 1600- och 1700-talen oroade sig många för det 'läsraseri' och den 'läsmani' som spred sig i Europa. Dessa 'läsepidemier' utgjorde enligt vissa ett allvarligt hot mot befolkningen och lockade dem in i fördärv och en drömliknande tillvaro av drömmar och onyttiga fantasier. En from, kyrkans man i Tyskland skrev exempelvis:

bokläsare [...] går upp ur sängen och går till sängs med en bok i handen, sitter vid bordet med en, har en liggande nära intill när de arbetar, bär en med sig när de promenerar, [och] när de väl börjat läsa så är de oförmögna att sluta förrän de är färdiga. Men knappt har de slutat med sista sidan i en bok förrän de girigt börjar titta sig om efter ett ställe där de kan få tag i ytterligare en [...] Ingen tobaks- eller kaffeälskare, ingen vindrinkare eller spelälskare kan vara så beroende av sin pipa, flaska, spel eller kaffebord som de många hungrande läsarna är av sina läsvanor. (Wittmann, 2003, s. 285.)

Vad jag försöker göra här är att vända ut och in på det här spelet och visa er dess inre liv. Visa er att bilden av det mörka pojkrummet ingår i en specifik retorisk bild av dessa spel som endast ger en ytlig, onyanserad bild av vad det handlar om. Visst, även jag har sett stökiga, rum, skolk och bristande hygien. Det värsta jag sett är dock inte ungdomar som struntat i skolan, jag kan tänka mig en rad situationer i dagens svenska skola då datorspelande är ett ganska rationellt och förnuftigt val, nej ett kommande problem vi kan förvänta oss att se mer av är datorspelande föräldrar som försummar sina barn. Men jag har också sett en annan sida av det här spelet. Flera av de vuxna extremspelare jag stött på under de här 2 åren, och med extremspelare menar jag att de kan ha 100 dygns speltid på ca ett år, lever i en sådan sjukdomsvardag att spelet utgör en otrolig social möjlighet i deras liv.

Zendia, en 27 årig tvåbarnsmor från Danmark, berättar att hon använder spelet för att avleda uppmärksamheten från den smärta som hennes handikapp

ständigt förorsakar henne. Vid intervju tillfället är Zendia långtidssjukskriven och väntar på att få besked om att bli sjukpensionär.

*Jonas:* How is world of Warcraft a part of your everyday life? How does a regular day when you play wow look for you? Just tell me about it.

*Zendia:* [Skrattar] Well let me see. Well I am ill so I do not have anything else to do. So I use this as a, whats it called... avstressning, avledning [på danska], from everyday life, and the pains. Cause I sometimes forget about the pains when I am here.

Trots att Zendia har många speltimmar, 107 dagars (2568 timmar) speltid över 8 månader, säger hon sig inte ha upplevt några större problem med datorspelet. Hon uttrycker dock ett visst dåligt samvete över att datorspelet vid enstaka tillfällen tagit över.

En berättelse liknande Zendias får vi från Kay, en 20-årig man som även han kommer från Danmark. Kay spelar i princip endast dagtid, då hans flickvän jobbar. Hans sjukdom gör att han endast orkar gå korta sträckor vilket gör det svårt för honom att gå ut.

*Jonas:* How are your Game habits today?

*Kay:* Well its like, I have been sick the last 2 years, with my stomach. I just play when my girlfriend is at work and I am not with here. So it's kind of, I meet people online, I am kind of stuck I can not go online and see my friends all the time. So this is how I connect with people and have somebody to talk to during the day.

En mycket påtaglig sådan egenskap är att den kommunikation som sker i dessa spel är kroppslös; deltagarna har inte tillgång till den andres utseende, ålder eller kön. Det innebär att online spel är en social arena med potential att *av-stigmatisera* en individ. Karaktärsdrag som kan vara misskrediterande för individen i det vardagliga livet försvinner i den situerade identitet som spelet erbjuder. Eldira är en 31-årig ensamstående mamma från Danmark. Under tiden vi följer henne, går hon från att ha ett industrijobb och vara sambo till att bli arbetslös på grund av en längre tids sjukskrivning och till att separera och inleda en relation med en man hon träffat online i World of Warcraft. Hon har cirka 100 dygns speltid under ett och ett halvt år. I en intervju berättar hon om hur spelet varit en viktig arena för henne att skapa en identitet som är skild från hennes vardag.

Jonas: Did you find comfort in the ingame flirt?

Eldira: In a way I did, I can't not really explain, why

Eldira: maybe because, people didn't knew me

Eldira: they didn't knew my problems

Jonas: Your illness?

Eldira: yes and my relationship was not good at that time either

Eldira: but in the game, I could be who I wanted to be

Jonas: How do you mean?

Eldira: well, there is many ways, here I could be pretty, I could be unique. I could be the one I have always wanted to be

Jonas: \*listens

Eldira: because of my illness, I had got a jaw surgery, which have done something to my face. I have not always think I was pretty

Eldira: but in here, I am pretty

Spelet ger Eldira möjlighet att interagera utan att ären från käk-operationen syns och blir en del i hennes möte med andra människor. Det fysiska utseendet är bortblåst.

Nick Yee har fångat vad jag försöker säga:

When the virtual world becomes the only decent place to live for some people, is it their fault for making a rational choice or is it our collective fault for perpetuating social structures that produce unsatisfying living conditions? Is the online game simply an "addiction" for these people? (Yee, 2006b)

Om högkonsumtion av onlinespel allt för entydigt ordnas in under den bekväma och flitigt återopade begreppsapparat som finns kring drogmissbruk och gambling, lär vi inte få insikt i de mekanismer som kan leda till att online-spelande kan bli problematiskt i en del människors liv. Beroendemetaforen, och dess medicinska uttolkning av högfrekvent onlinespelande som en sjukdom, leder lätt till att vi bortser från att aktiviteten är mångtydig: den kan både vara ett problem och samtidigt stärka människor i tider av kris eller om man är utesluten från andra gemenskaper. Man kan både förlora och vinna sociala kontakter. I mångtydigheten ligger givetvis också att för de flesta spelare har deras intresse och engagemang lika lite med beroende att göra som bokläsande eller musiklyssnande.

## Referenser

- Linderöth, J. & Bennerstedt, U. (2007) *Att leva i World of Warcraft: 10 ungdomars berättelser*. Stockholm: Medierådet.
- Wittmann, R. (2003). Was there a Reading Revolution at the End of the Eighteenth Century? I G. Cavallo & R. Chartier (Red.), *A History of Reading in the West* (ss. 284-312). Boston, MA: University of Massachusetts Press.

Yee, N. (2006a) The Labor of Fun: How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play. *Games and Culture* 1(1), 68-71.

Yee, N. (2006b) The Daedalus Project: The psychology of MMORPGS. 2006-04-18, <http://www.nickyee.com/daedalus/>.



# Datorspel

## En genreindelning

HEIDI NILSSON

Datorspelens historia inleds under 1950-talet då de första elektroniska spelen utvecklades av forskare och studenter i USA. Under 1970-talet blev arkadspelen allt vanligare, och tio år senare letade sig spelen in i hemmen i takt med att hemmadatare och spelkonsoler blev tillgängliga för allmänheten.

Plattformen som används för att spela ett spel på kan variera kraftigt. PC-spel är mycket vanliga, bl a eftersom de är billigare att utveckla än spel för konsoler. De spelkonsoler som används mest idag är Sonys PlayStation 2 och 3, Microsofts Xbox och Xbox 360 samt Nintendos Wii. Playstation 3, Xbox 360 och Wii är alla så kallade tredje generationens spelkonsoler, som bl a erbjuder online-läge. Handhållna konsoler är populära och idag används framförallt Nintendos DS och Sonys PlayStation portable (PSP).

Spel för mobiltelefoner finns i en uppsjö olika varianter och utvecklas hela tiden i takt med att ny teknik blir tillgänglig för vanliga mobiltelefonanvändare. För att undvika begreppsförvirring används termen datorspel för att beskriva spelen för alla dessa plattformar i denna text.

I takt med att den teknik som datorspelet bygger på har utvecklats, har även nya spelgenrer vuxit fram. Genreuppsdelningen av spel kan bestämmas utifrån vad spelaren gör i spelet, vilket tema spelet har och vem som spelar. Detta innebär att spelgenrerna kan flyta in i varandra och inte alltid är glasklara. Nedan följer en grundläggande genomgång av de tydligaste genrererna inom dagens datorspel. Det är dock värt att notera att ett spel kan placeras i olika kategorier beroende på vilken del av spelet (aktivitet, tema, spelare) man väljer att fokusera på.

### Actionspel

I actionspel är syftet oftast att styra en karaktär som ska genomföra ett eller flera uppdrag. Spelens teman

innehåller ofta element av fara, svåra uppdrag eller obehagliga situationer.

En populär typ av actionspel är *shooters*. Dessa bygger på att skytten – ofta upplevd i förstapersonsperspektiv – genomför en räd i vilken handhållna vapen ska användas. *Fightingspel* är en annan form av actionspel som finns i en mängd versioner. I dessa spel använder spelaren karaktärens kropp för att utföra sitt uppdrag. Oftast bygger fightingspelet på att de olika karaktärerna behärskar olika kampsporter och har sina egna individuella styrkor och svagheter.

*Sneak'em ups* är en variant av actionspel som bygger på taktik i större utsträckning än snabba anfall och användande av vapen. En karaktär kan genomföra ett uppdrag genom att hålla sig undan fienden och lösa olika problem. *Skräckspel* delar många gemensamma drag med *sneak'em up*, även dessa spel bygger i stor utsträckning på spelarens taktiska förmåga. En del tillhyggen kan användas som vapen, men målet är att klara av en bana som ruvar på skrämmande överraskningar och plötsligt uppdykande angripare.

Exempel: *Call of Duty* och *Dead or Alive*-serien.

### Barnspel

Genren barnspel innehåller spel som riktar sig till barn upp till ca 12 års ålder. Ofta bygger barnspelen på karaktärer som redan är kända, t ex från barnprogram på TV. En del barnspel har en uttalad pedagogisk funktion, så kallade *lek- och lärspele*. De kan användas som ett sätt för barn att lära sig om natur, historia, matematik mm. Gemensamt för barnspelen är att de är enkla att spela med tydliga instruktioner.

Populära barnspel är t ex *Harry Potter*-serien och *Viva Piñata*.

### *Pussel-, kort- och brädspel*

Bland de första datorspel som dök upp på hemmadatorerna var versioner av klassiska kort- och brädspel. Idag finns de i en mängd olika former och kan spelas mot den egna datorn eller mot andra spelare i online-läge. I pusselspel ska spelaren lösa logiska problem eller ta sig igenom t ex en labyrint.

Exempel: *Reversi* och *PacMan*.

### *Plattformsspel*

I plattformsspel styr spelaren en karaktär som rör sig längs en bana med olika hinder, faror och möjligheter. Genren hör till de äldre bland datorspelen, och är även idag ofta i 2D, speciellt på handhållna konsoler. Plattformsspel i 3D blir allt vanligare, vilket ger spelaren en större frihet att röra sig i spelvärlden.

Exempel: *Super Mario Galaxy* och *Ratchet & Clank Future*.

### *Sociala spel*

Under de senaste åren har de sociala spelen blivit allt vanligare, speciellt i samband med att tredje generationens spelkonsoler tagit sig in i så många hem. Ett socialt spel kännetecknas av att tröskeln för att börja spela är väldigt låg, det krävs ingen förkunskap eller spelvana för att komma igång. Ofta kan flera personer spela mot varandra vilket ökar spelets interaktivitet.

Exempel: *Guitar Hero* och *SingStar*.

### *Rollspel*

I rollspelen befinner sig karaktärerna i en miljö som skiljer sig från verkligheten. Det kan handla om en annan tidsepok eller science fiction-miljöer. Karaktärerna ska genomföra olika uppdrag och de besitter ofta speciella färdigheter eller krafter. Under spelets gång utvecklas karaktärerna och får tillgång till ny kunskap och nya styrkor.

Till rollspelgenren kan räknas *Massive Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG). Dessa spel spelas i online-läge och bygger på att spelarna skapar en spelvärld som hela tiden utvecklas. I ett spel som inte spelas online stoppas handlingen upp i samma stund som spelaren väljer att stänga av sin konsol. I MMORPG utvecklas spelvärlden kontinuerligt beroende på vad alla tusentals spelare väljer att göra. Typiskt för MMORPG är att spelarna går samman i klaner som genomför olika uppgifter tillsammans, och att spelen erbjuder spelarna stor frihet att ägna sig

åt aktiviteter som inte är direkt kopplade till att föra handlingen framåt. Ett exempel på det är bröllop mellan klanmedlemmar som sker i spelvärlden.

Exempel: *World of Warcraft* och *Oblivion*.

### *Sportspel*

De flesta sporter finns i spelform och bygger på att spelaren med hjälp av handkontroller eller tangentbord ska få sin karaktär att genomföra olika atletiska prestationer. Sportspelen kan även bygga på att spelaren har rollen av manager för t ex ett fotbollslag, med ansvar för att köpa in nya spelare och planera laguppställningen inför nästa match. *Racingspel* räknas ibland som en fristående genre, men delar många element med sportspelen.

Exempel: *FIFA World Cup*- och *Gran Turismo*-serierna.

### *Strategispel*

Precis som namnet antyder så bygger strategispelen på att spelaren genomför sina drag så strategiskt och taktiskt som möjligt. Typiska uppdrag i strategispel är t ex att skapa en civilisation eller planera en militärattack. Spelen spelas oftast i ett tredjepersonsperspektiv för att underlätta överblicken av spelvärlden.

Exempel: *World in Conflict* och *Civilization*-serien.

### *Äventyrsspel*

I äventyrsspelen ska karaktären samla olika föremål som kan användas för att lösa problem och utforska nya miljöer. Spelen präglas av att handlingen lotsar spelaren framåt i historien. Ofta stöter spelaren på andra karaktärer som styrs av spelet och som har viktig information och ledtrådar. Spelen kan innehålla element av flera av de andra genrerna, t ex delar där det är nödvändigt att möta en motståndare i närmkamp för att komma vidare till nästa bana.

Exempel: *The Legend of Zelda*- och *Sam and Max*-serierna.

### *Övriga genrer*

I takt med att tekniken utvecklas växer nya spelgener fram. En förhållandevis ny genre är *pervasive games*, vilket är datorspel i vilka den verkliga världen fungerar som plattform. Spelarna påverkar handlingen genom sina handlingar och val. Pervasive games spelas ofta på mobiltelefon, eftersom den tekniken möjliggör den direkta kontakten mellan

spelvärlden och verkligheten. En annan spelgenre som ständigt växer är *serious games*, vars syfte inte i första hand är att underhålla utan används som ett sätt att informera, utbilda eller träna spelaren. För att nå målet krävs naturligtvis att även serious games innehåller vissa underhållande och fängslande element för att locka spelaren att slutföra spelet.

En komplett lista över datorspelsgenrer är i det närmaste omöjlig att lägga fram, eftersom de olika genrerna flyter in i varandra och nya genrer hela tiden utvecklas. Datorspel kan också, som man kan se i fallet med serious games, implementeras i t ex utbildning och marknadsföring, vilket leder till att spelarens position och de syften som vill uppnås förändras.

## Källor

*Stortingsmelding nr 14 (2007-2008) Dataspill* (Elektronisk). Tillgänglig: <http://www.regjeringen.no/nb/dep/kkd/dok/regpubl/stmeld/2007-2008/stmeld-nr-14-2007-2008.html?id=502808> (2008-04-22).

Hallström, Lars & Lindell, Martin (2006). *Spelhandboken.se* (Elektronisk). Tillgänglig: <http://www.spelhandboken.se/index.html> (2008-04-22).

*Video Game Genres*. Wikipedia (Elektronisk). Tillgänglig: [http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_genres](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_genres) (2008-04-22).



# Barn och ungas medievardag i Sverige

ANN KATRIN AGEBÄCK

Medierådet är en kommitté vid Kulturdepartementet som arbetar med mediepåverkan och med barn och ungas medievardag. Syftet med vårt arbete är att minska riskerna för skadlig mediepåverkan. De metoder vi använder är främst kunskapsinsamling om barn och ungas medievardag samt spridning av råd och information kring detta. På så sätt hoppas vi ge stöd och redskap till föräldrar och andra vuxna att i sin tur stödja barnen att bli mer kritiska och kompetenta medieanvändare.

Som regeringens expertorgan på området är det viktigt att vårt arbete baseras på fakta, och inte okritiskt utgår från de svarta rubriker vi ständigt ser i pressen om pedofiler på nätet eller dataspelsberoende pojkar. Hur proportionerna ser ut, och var riskerna verkligen finns är en fråga vi ständigt ställer. Hur använder och upplever de flesta barn och unga sin medievardag? Vilka är problemen? Vilka barn är mest i riskzonen för att råka illa ut?

Vi genomför därför återkommande studien *Ungar & Medier*. När man tar del av resultatet av en studie är det viktigt att också ta reda på hur studien är gjord, eftersom intervjumetoden till viss del påverkar resultatet. Ungar & Medier är genomförd som en kvantitativ urvalsundersökning med postal enkät hem i brevlådan, och fylls alltså i hemifrån. De 2000 barn/unga mellan 9-16 år (barn 9-12 år, unga 12-16 år) och de 2000 föräldrar med barn i samma åldrar som tillfrågats finns inte i samma familjer och har därför inte kunnat påverka varandras svar.

Hur ser då medievardagen ut? Hur ser det inledningsvis ut på barnens rum när det gäller medieteknik? Ja, inte som på bilden, där hela familjen samlats framför familjens enda tv-apparat, dessutom finklädda. I dag har 70 procent av barn/unga någon form av mediebärare på sitt eget rum, en tv är det vanligaste. Men hela 38 procent har en egen dator, med en klar övervikt bland pojkarna, nästan hälften av dem har det. Denna könsskillnad är genomgående i studien,

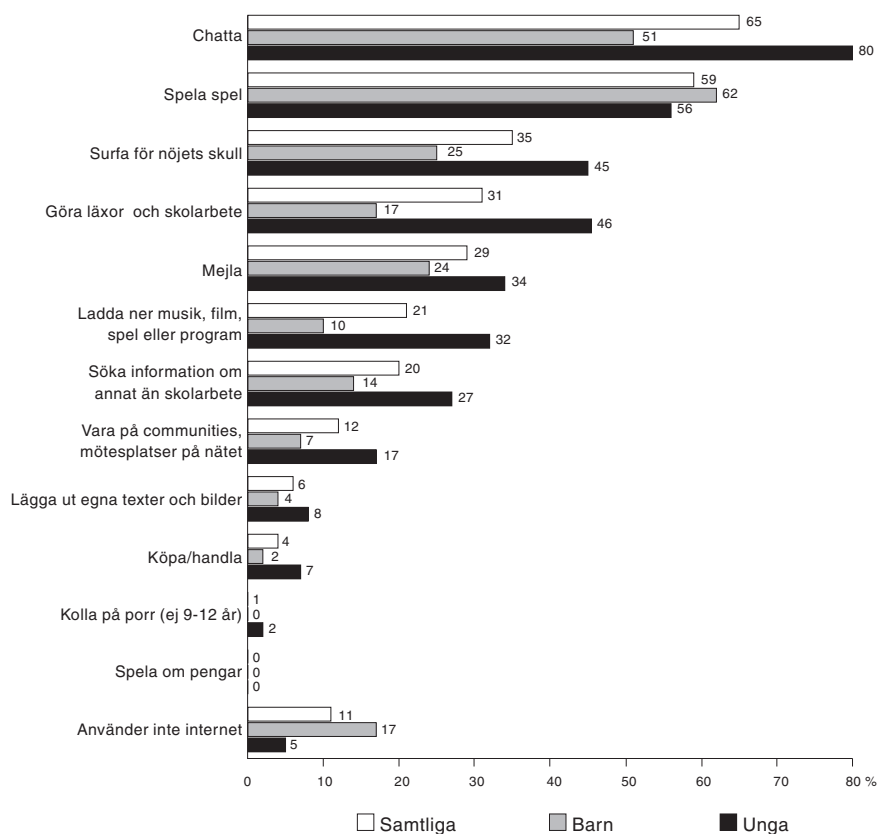


pojkar och flickor använder medier olika och upplever också innehållet på olika sätt.

På frågan om vad de oftast gör på fritiden/efter skolan toppas listan intressant nog av tre aktiviteter som *inte* innefattar medieanvändning: träffa kompisar, göra läxor och hålla på med någon sport. Först på fjärde plats kommer ett mediebruk, att titta på tv. På femte plats kommer att hålla på med internet. Men tittar man på barn (9-12 år) och unga (12-16 år) ser användningen av internet olika ut. Det är främst de unga som är flitiga internetanvändare, men samtidigt ser vi att barnens användning ökar kraftigt från år till år.

Vad gör de då när de använder internet? En fråga som vuxenvärlden ständigt ställer är vad de *egentligen* gör när de sitter framför skärmen. Det absolut populäraste, speciellt bland de unga, är att chatta, dvs. att umgås med andra och oftast med dem man redan känner. På andra plats kommer att spela spel, vilket är något mer populärt bland barnen än bland de unga. Men den stora skillnaden ligger mellan pojkar och flickor, 48 procent av pojkarna spelar dataspel, men bara 12 procent av flickorna gör det.

**Figur 1.** Vad brukar du göra på internet?



Hur ofta spelar de? Undersökningen skiljer på dataspel och tv-spel och vi kan se att 19 procent spelar dataspel varje dag, medan färre spelar tv-spel dagligen. Detta kan jämföras med internetanvändning i allmänhet som 54 procent av de unga ägnar sig åt dagligen. Ännu större blir skillnaden om man jämför med gammalt hederligt tv-tittande, som cirka 80 procent ägnar sig åt varje dag. Intressant är också att titta på hur många som *aldrig* spelar spel, vilket bara 8 procent av barnen och 18 procent av de unga uppger.

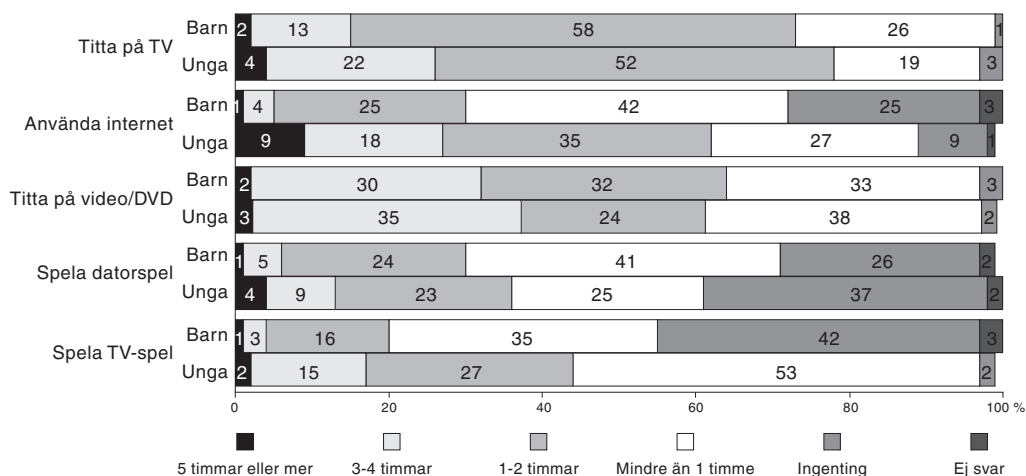
I dagens mediedebatt är s.k. dataspelsberoende en stor fråga, dvs. ungdomar som fastnar framför datorn med att spela och ibland försummar både skola, sömn och hygien. Vi har därför försökt få en bild av hur många som verkligen är högkonsumenter. I vår studie har vi valt att kalla de som använder en specifik medieform mer än tre timmar per dag för högkonsumenter. Jag vill betona att detta inte är någon vetenskaplig definition utan ett arbetsbegrepp. Det innebär alltså inte med automatik att det handlar om en problematisk användning. Även högkonsumenter kan ha balans i sina liv och göra många andra saker

parallellt med spelandet. Det visar sig då att den mest omfattande högkonsumtionen gäller internet och unga (27 procent) följt av tv-tittandet. Högkonsumtion av dataspel uppges av 9 procent.

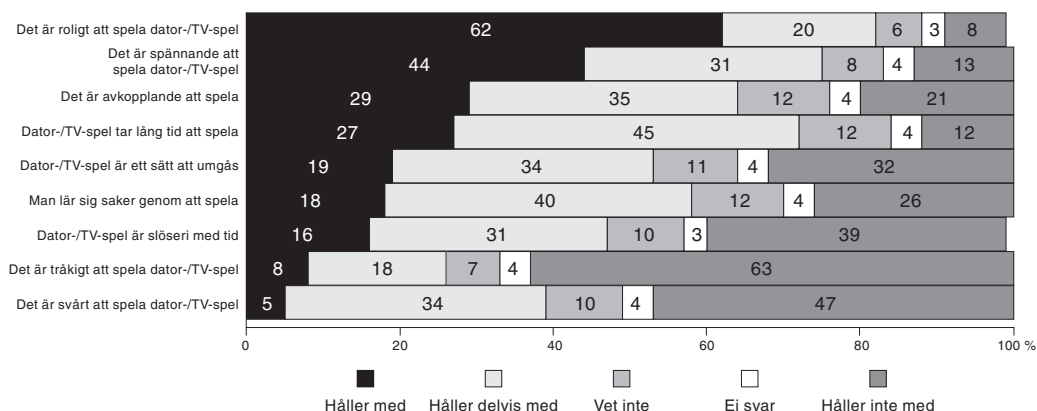
När vi tittar på föräldrarnas svar så överensstämmer i stort deras bild av barnens medieanvändning med den som barn och unga själva uppger. Men när det gäller omfattningen av mediebruket underskattar föräldrarna, bara 5 procent av föräldrarna uppger att barnen är högkonsumenter, jämfört med 9 procent av barnen. En förklaring är säkert att en stor del av mediekonsumtionen sker på barnens eget rum, utan föräldrarsyn.

Vad tycker då de unga om att spela? De flesta tycker att det är roligt, spännande och avkopplande. Ytterst få tycker att det är svårt. Men hos flickorna, som alltså spelar betydligt mindre, toppar andra åsikter: Enligt flickorna är det främst tråkigt och slöseri med tid, även om många också tycker att det är roligt. Det kan vara värt att fundera över vad det är i spelens konstruktion och innehåll som attraherar pojkar i så hög grad men inte flickor. Likaså kan det vara värt att

**Figur 2.** Ungefär hur länge brukar du...?



**Figur 3.** Vad tycker du om att spela dator- och TV-spel?



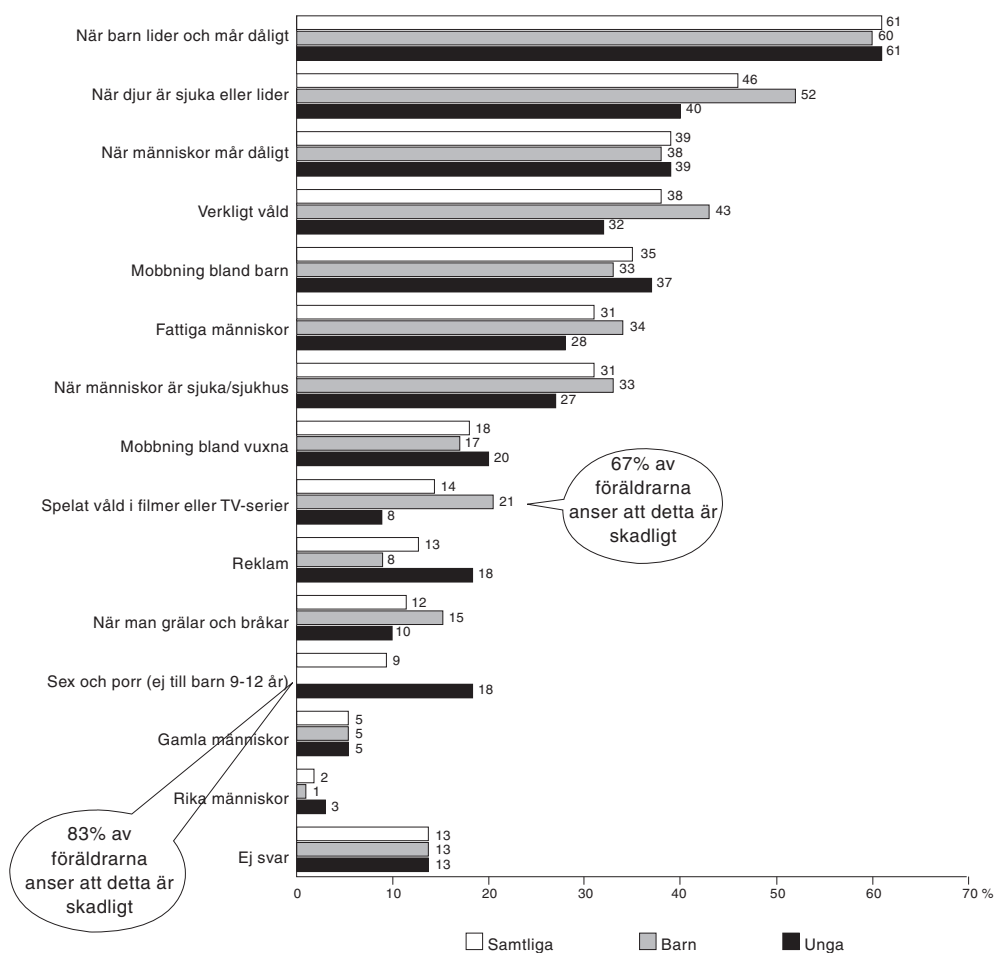
fundera över om det utvecklas särskilda kompetenser av att spela som flickor därmed går miste om.

Vad tycker då föräldrarna om data- och tv-spel? Inte oväntat är den främsta åsikten att det är beroendeframkallande, 40 procent anser det. Men de anser också att det är roligt och avkopplande och att barnet lär sig saker. Intressant är att enbart 11 procent håller helt med om att det är ett sätt att umgås, medan 19 procent av de unga tycker det. Uppenbart ser inte många föräldrar den sociala interaktion som pågår under spelandet, exempelvis i onlinespel som World of Warcraft.

Eftersom Medierådet arbetar med skadlig mediepåverkan är det viktigt för oss att ta reda på vad barn/unga och föräldrar anser vara skadligt. Vi har ställt frågan till barn och unga om vilket medieinne-

håll de mår dåligt av och till föräldrarna vad de anser vara skadligt medieinnehåll för deras barn. Frågorna är alltså inte helt identiska. Resultatet var det mest överraskande i hela studien och också den fråga som visade på det största glappet mellan generationerna. De ungas svar tyder på en stark empati för dem som har det svårt i samhället. De uppger främst att de mår dåligt av att se när barn, djur eller människor lider och mår dåligt och därefter av verkligt våld, t.ex. på nyheterna. Föräldrarna har en helt annan uppfattning, de anser – traditionellt – att sex och porr är mest skadligt för barnet, följt av spelat våld, i exempelvis långfilmer och tv-serier. Medan 83 procent av föräldrarna uppger sex och porr som mest skadligt anser bara 18 procent av de unga detsamma. När det gäller spelat våld uppger 67 procent av föräldrarna detta,

**Figur 4.** *Medieinnehåll man mår dåligt av*



men enbart 14 procent av barn/unga. Skillnaderna i svaren är mycket intressanta och ger oss på Medierådet anledning att forska vidare kring detta. Oroar sig kanske föräldrar för fel saker? Lutar de sig mer mot massmedias rapportering än att lyssna till de egna barnen?

Går vi bara något år tillbaka i tiden fanns en omfattande debatt om våld i datorspel och i vilken mån det kunde påverka till aggressiva handlingar. Flera tragiska dödsskjutningar på skolor i bland annat USA och Tyskland ansågs i medierna delvis bero på att gärningsmännen spelat våldsamma spel och suddat ut gränsen mellan att döda virtuella och verkliga offer.

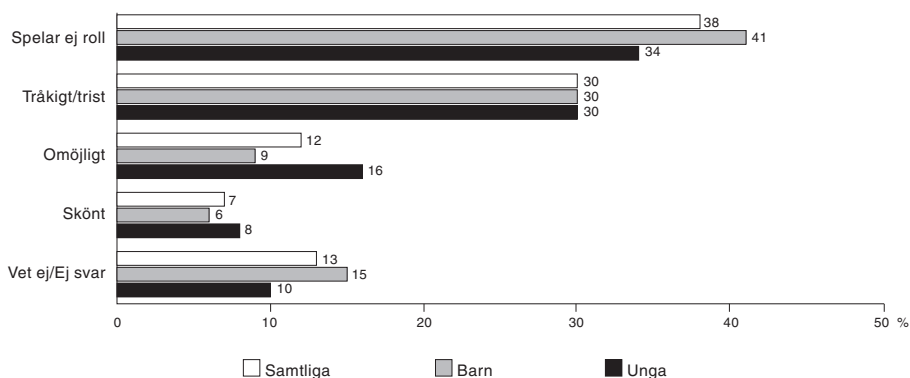
I dag handlar debatten snarare om *hur* de använder medierna. Mediadebatten om internet berör till stor del faror och problem kring interaktionen, dvs. att unga möter vuxna som vill dem illa, att de lämnar

ut uppgifter och bilder om sig själva eller andra som sedan cirkulerar runt i evighet.

När det gäller datorspel är det i dag tidsåtgången som står i fokus för debatten. Begrepp som datorspelsberoende används utan större åtskillnad om det gäller en klinisk diagnos i likhet med knarkberoende eller mer handlar om ett omfattande passionerat spelande som irriterar omgivningen. Helt klart är att det i många familjer finns problem med gränssättningen om när och hur länge man får spela.

Vi frågade därför barnen och ungdomarna om hur de ser på balansen i sitt liv, både när det gäller mediebruk och andra aktiviteter. De flesta anser att de ägnar lagom med tid åt det mesta. Men där finns grupper som anser att de ägnar för mycket tid till medier, och då främst åt internet följt av tv och datorspel/tv-spel (14 procent). Intressant är att 22 procent av de unga

**Figur 5.** En vecka helt utan TV, datorspel eller internet



anser att de ägnar för lite tid till familjen, medan bara 14 procent av föräldrarna anser att deras barn gör det. Man kan tolka det som att barnen efterlyser mer familjetid än vad föräldrarna tror att de vill ha.

På en avslutande fråga om hur de skulle uppleva en vecka helt utan tv, dataspel och internet tycker en så stor andel som 38 procent att det inte spelar någon roll. 16 procent av de unga tycker dock att det skulle vara omöjligt, och bland dem finns en stor del högkonsumenter. Frågan är om de som är unga i dag egentligen kan bedöma vad detta skulle innebära, de nya medierna är inte längre en separat fritidssyssla utan en naturlig och integrerad del av livet. Bredbands-uppkopplingar och trådlösa nätverk har gjort internet och onlinespel till en självklarhet, de finns där lika självklart som luften man andas.

För att få mer kunskap om vad som är så lockande med onlinespelande har Medierådet tagit initiativet till en kvalitativ studie bland högkonsumenter av onlinespelet World of Warcraft (WoW). Studien *Att leva i World of Warcraft – tio ungdomars tankar och erfarenheter* genomfördes av fil. dr. Jonas Linderöth och fil.mag. Ulrika Bennerstedt vid Göteborgs universitet och publicerades den 19 november 2007. Den pekar på att det främst är sociala relationer som är drivkraften bakom ett omfattande spelande, både med spelkompisar online och med andra i skolan som också spelar WoW. Förändras någon av dessa grupper minskar också intresset för spelet. Studien

visar också att spelandet sker i lag som gör s.k. raider och att det därför är viktigt att delta hela tiden under en raid för att inte lämna lagkamraterna i sticket. Att därför bryta spelet när mamma ropar att det är mat är som om Zlatans mamma stått bredvid fotbollsplanen och ropat att han måste komma och äta mitt i en match. Dessutom spelar man ofta i lag med personer på andra håll i världen, vilket kan innebära ett tids-  
spann på till exempel fyra timmar mellan Moskva – Stockholm – Reykjavik.

Studien har väckt mycket uppmärksamhet i medierna och debatteras även bland aktiva spelare i bloggar på nätet. I båda fallen välkomnas den som ett pionjärverk som ökar förståelsen om vad onlinespel egentligen innebär – och ger kanske därmed en nyckel till hur ett omfattande spelande kan hanteras inom familjen. Jag vill därför avsluta med ett tänkvärt citat ur rapporten och tacka för mig:

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



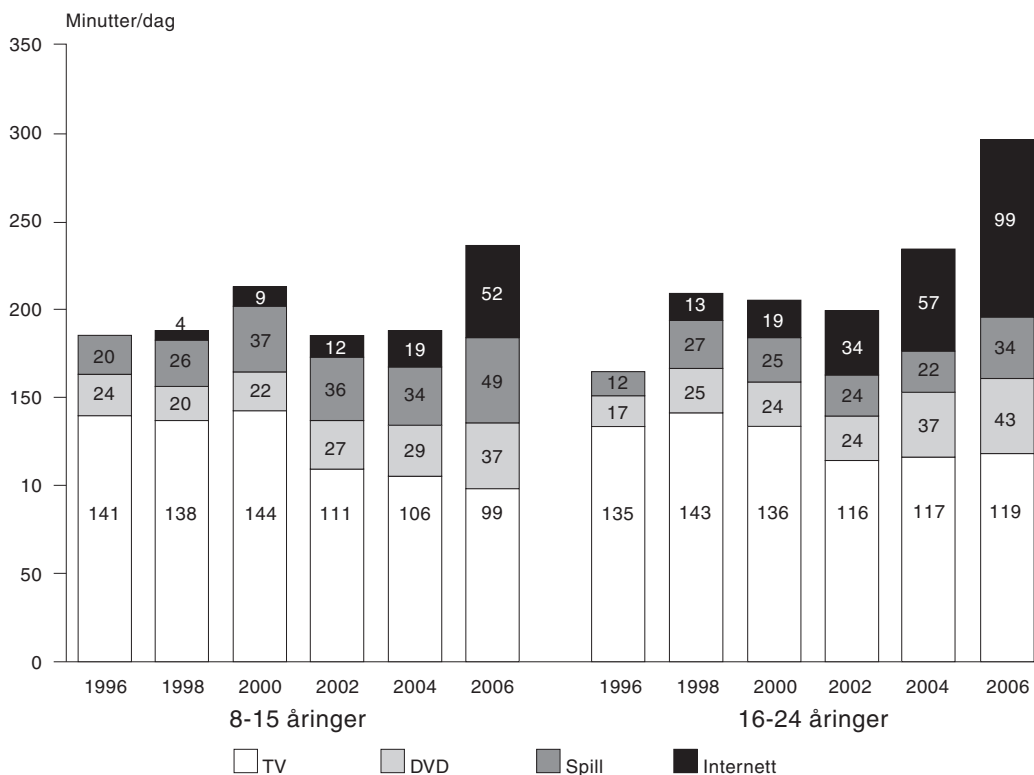
# Barn, unge og spill i Norge

THOMAS HEPSØ

Dataspill er i dag en naturlig og integrert del av norske barn og unges lekekultur og sosiale liv. Spill brukes til alt fra ren underholdning, tidsfordriv, skape kompetanse og til å skape sosiale nettverk. Resultater fra Medietilsynet / Trygg Bruk undersøkelsen 2008 viser at ni av ti norske barn mellom 9 og 16 år spiller dataspill. Undersøkelser fra både Trygg Bruk / SAFT (2003, 2006, 2008), Norsk Mediebarometer og SSB (2007) viser tydelig en økning i bruk av dataspill og nye elektroniske medier blant barn og unge. Resultatet fra Trygg Bruk 2008 viser videre at nesten halvparten av barna i alderen 9-16 år som spiller dataspill

spiller mer enn 3 timer i uken. Sammenlignet med SAFT undersøkelsen fra 2003 og 2006 er tendensen tydelig, barn og unge i Norge bruker mer tid på spill. Mens det i 2003 var om lag like mange som hadde benyttet dataspill som Internett, var andelen som hadde benyttet Internett i 2007 nær fordoblet. Dette antas å ha sammenheng men den store økningen i populariteten til ulike nettsamfunn og sosiale møteplasser på Internett de siste årene (MSN, Facebook, YouTube, MySpace etc). Antallet som bruker Internett overgår nå både dataspill og video/DV og nærmer seg TV. Bare i Norge har vi 400 000 brukere av

**Figur 1.** Norske barn och ungdomars användning av olika medier 2008



nettsamfunnet Facebook. I de senere årene har vi sett en utvikling av multiplayer online spill (MMORPG) og andre former for interaktive spill. Dette viser i stor grad betydningen av spill som en viktig del av barn og unges hverdag.

Konferansen ”den kompetente gamer”, som ble avholdt i Stockholm november 2007, forteller oss at barn og unge besitter en viktig mediekompetanse som bør i større grad utnyttes og vies mer oppmerksomhet i fremtiden. Med tanke på at dataspill er en viktig fritidsaktivitet som barn og unge er opptatt av så er det nødvendig å se nærmere på forholdet mellom dataspill og læring. Det er derfor svært aktuelt å stille spørsmål om også læring kan knyttes til slike aktiviteter.

## Dataspill inn i skolen

Høsten 2006, som en del av Kunnskapsløftet, ble det innført nye lærerplaner for grunnopplæringen i skolen. Fem grunnleggende ferdigheter ble vektlagt: Lese, skrive, muntlighet, regning og bruk av digitale verktøy.

Bruk av nye digitale verktøy er i dag en integrert del i alle kompetansemål for alle fag og derfor har man i de senere år begynt å ta i bruk spillteknologi for å skape bedre læring innen skolesektoren. For å møte fremtidens kunnskapsbehov har det vært viktig å satse på utvikling av nye digitale læremidler. Gjennom tilgang på digitale læremidler prøver man å skape grunnlag for å øke elevenes muligheter ved å anvende digitale og realfaglige ferdigheter i praksis. Forskning viser at spill i seg selv fungerer som effektive læringsomgivelser. Gjennom å spille løser man komplekse problemstillinger og spilleren tilegner seg kunnskap underveis i spillet for å komme videre.

En klar målsetting i de fleste OECD-land er mer bruk av IKT i matematikkundervisningen, og det samme gjelder PISA undersøkelsene som fremhever i stor grad viktigheten av digital kompetanse og bruk av støtteverktøy.

Ved å løse komplekse problemstillinger ved å lære gjennom å spille og tilegne seg nødvendig kunnskap underveis for å komme videre i spillet. Ved at spill tilbyr graderte og økende utfordringer som stiller krav til spillerens læringskurve. Det som gjør dataspill til et interessant verktøy å bruke i en læringssituasjon er at spilleren direkte blir involvert i handlingen. Eleven føler at han/hun har kontroll over det som skjer (kontrollsituasjon), og mange argumenterer for at mestringfølelsen og motivasjonen blir bedre.

Den amerikanske spillforskeren James Paul Gee påpeker at pedagogikken trenger å la seg inspirere av spill og deres læringsmiljøer. Han mener at spilldesign har et klart potensial i klasserommet. Unge som

spiller lærer å forholde seg effektivt til dynamiske informasjons-kilder gjennom ulike media og modi gjennom spill (Gee, 2005). Spillforsker Simon Egenfeldt-Nielsen (2005), påpeker også at spill kan være et supplement og ikke et substitutt til undervisningen. Til tross for spilllets noe overfladiske innhold kan en ved å gjøre innholdet mer relevant og støttende i forhold til undervisningen. Det er et viktig poeng at man tidligere snakket mye om påvirkning, mens man nå snakker om det positive og læringsfremmende i dataspill.

Med økende bruk av digitale verktøy både i og utenom skolen, er det nå store muligheter for barn og unge å produsere rike, sammensatte tekster. Film, lyd, bilder og skrift er alle teksttyper unge i dag er komfortable med, og i kombinasjon – to eller flere – skapes det sammensatte tekster. I stedet for å være passive konsumenter av tradisjonelle boklige og muntlige tekster, kan elevene nå i stadig større grad være produsenter av egne digitale tekster, og med det få større glede og utbytte av læringen.

For å skape og lese sammensatte tekster, kreves en kompleks kompetanse som innebærer både en fortolkningskomponent og en ferdighetskomponent. Dette kalles digital kompetanse. I følge Professor David Buckingham ser han digital kompetanse som en sammensatt eller kompleks kompetanse som består av flere deler. Mulighetene med digitale medier er enorme med tanke på at læringen ikke lengre er lineær, men kompleks og dynamisk. Utfordringen er at omgivelsene må være dynamiske. I dagens skole er det mange pedagogiske barrierer. Læring oppstår i situasjoner der mennesker er engasjerte. Når læringssituasjonen er dynamisk, må omgivelsene ha de samme egenskapene.

Det finnes en rekke enkeltstående gode forsøk på å tenke nytt og innovativt i Norge. I Norge finnes det eksempler på enkeltstående forsøk på å bruke dataspill og mobiltelefoner i undervisningen. Spillet *Global Conflicts Palestine* er blitt tatt i bruk ved ulike skoler, og andre simuleringsspill er også brukt i forhold til undervisningen. Spill som supplement i forhold til undervisning og prosjektarbeid kan både motivere og engasjere elever. Virkeligheten er ikke slik for de aller fleste norske skoler, men derfor trenger vi å få belyst mer hvordan skolen kan utnytte, utvikle og omsette elevenes digitale kompetanse til mer og bedre læring.

Det er allikevel uenighet om i hvor stor grad man skal integrere dataspill i skolen, og i hvilken grad det kan tilføre undervisningen. Enkelte kritiserer og sammenligner læringsspill med piller overtrukket med sukker ”sugar coated pills” fordi de er fundamentert på behavioristiske læringsprinsipper og underhold-

ning. Til tross for ulik tilnærming og forståelse kan for eksempel ikke dette gjelde for ”serious” spill som for eksempel *Global Conflicts Palestine*. Spillet representerer nettopp det motsatte hvor tilnærmingen til læring dreier seg mer om erfaringsbasert forståelse og læringsopplevelse.

Utdanningssektoren har de senere år begynt å ta i bruk spillteknologi for å møte kravene om bedre læring innen skolesektoren. Ulike programvareselskaper utvikler nå digitale læremidler som baserer seg på spillkonsepter hvor kunnskapstilegnelsen foregår i en virtuell kontekst. 17 fylker i Norge er med i et prosjekt kalt Nasjonal Digital Læringsarena (NDLA). Oslo har satset på sitt eget prosjekt kalt *Real Digital*. Prosjektet er knyttet til revitalisering av undervisning og læring i realfagene. I samarbeid med Utdanningssetaten i Oslo utvikler programvareselskapet Kikora digitale læremidler og verktøy i matematikk, mens selskapet World Beside utvikler en plattform for spillbasert læring i realfag. Prosjektene foregår i en digital kontekst og skal bidra til at elevene i større grad får realisert sitt læringspotensiale.

*World Beside* utvikler et kunnskapsbasert spillkonsept hvor kunnskapstilegnelsen foregår i en virtuell verden. Spillkonseptet er et Massive Multiplayer Online Role-Playing Game

(MMORPG) som benyttes i flere store spilltitler som f. eks. *World of Warcraft*. I første omgang tar det for seg naturfaglig kunnskapsutvikling i videregående skole, men spillkonseptet vil også kunne innbefatte områder som språk, historie, kultur og økonomi.

Det digitale læremiddelet *Kikora* har en litt annen tilnærming og skal brukes innen matematikkfaget. Programmet er et bibliotek av matematikkoppgaver som inneholder tekst og bilder, og som skal bidra til å skape bedre læringsmiljøer/situasjoner ved å skape følelsen av å mestre gjennom oppgaveløsning.

I stor grad har utviklingen av nye digitale læremidler vært preget av lite innovasjon og nytenkning. En utfordring har også vært at kompetansen har vært spredt rundt i ulike fagmiljøer og instanser. Spillbransjen er hovedsakelig sett på som en del av underholdningssektoren, og mange pedagoger som arbeider ved universiteter og høyskoler ser ut til å være mer opptatt av tradisjonelle problemstillinger enn av utfordringer knyttet til spill og læringsteknologi.

## Digital kompetanse

Dataspill er på mange måter veldig forskjellig fra andre typer medier som film, teater og musikk. Det interaktive elementet er fremtredende hvor bruker / deltager av mediet må aktivt involvere seg gjennom

deltagelse og problemløsning. Det finnes uendelige mange spill å velge mellom og alle har sine helt spesielle egenskaper som involverer brukeren. Dramaturgien og interaksjonen i spill involverer brukerne på helt andre måter og er med på å skape nye medieuttrykk. Dataspill bør derfor forstås på en annen måte enn for eksempel film og tradisjonelle spill.

Bruken av digitale medier er mer avansert i hjemmet med forskjellige regler for deltagere enn på skolearenaen (ITU Monitor (2003 og 2005)<sup>1</sup>. Dette skillet, som betegnes som det digitale skillet, er en utfordring for det nåværende utdanningssystemet. Dataspill er som nevnt en viktig del av ungdomskulturen, og vi står overfor en ny generasjon som vil stille nye krav og forventninger til både ferdigheter og kunnskap til utdanning og som selv stiller med en ny kompetanse. Hva skal den brukes til og kan det brukes til noe i læringssammenheng? Skolen kan virke uengasjerende for mange elever og et sted de i liten grad får brukt den kunnskap og kompetanse de tilegner seg i fritiden. Skolens utfordring er nå derfor å lære fra mer uformelle læringsarenaer, og fra nye digitale og sammensatte tekster.

## Trygg Bruk prosjektet

Medietilsynet jobber for trygg bruk av nye digitale medier for barn og unge. Trygg bruk-prosjektet (tidl. SAFT) er det nasjonale koordineringsorganet for trygg bruk av interaktive digitale medier for barn og unge. Trygg bruk-prosjektet er en del av det EU-finansierte programmet, Safer Internet Plus, som har som mål å fremme sikker bruk av Internett blant barn og unge i EU og EØS-området. Trygg bruk-prosjektet administreres av Medietilsynet i Norge. Trygg bruk-prosjektet ønsker å lære barn og unge hvordan de reduserer ”risikoatferd” og opptrer som ansvarlige internetbrukere. I tillegg jobber Trygg bruk-prosjektet med å opplyse lærere, foreldre og internetindustrien om utfordringer og problemområder knyttet til interaktive digitale medier.

Trygg bruk-prosjektet utfører jevnlig undersøkelser omkring barn og unges digitale hverdag. Resultatene fra disse undersøkelsene munner ut i konkrete informasjonstiltak som har som mål å øke bevisstheten om trygg bruk av Internett, mobilbruk og dataspill blant barn, unge, foreldre og lærere.

Medietilsynet, som er det rådgivende organet på dataspill i Norge (medlem av PEGI), har derfor en viktig rolle i forhold til bevisstgjørings- og opplysningstiltak omkring dataspill. Merkeordningen PEGI (Pan European Game Information) fikk sitt gjennomslag for snart fem år siden hvor den gang tidligere Statens Filmtilsyn var sterkt delaktig i. PEGI ord-

ningen tilstreber seg på å være fleksibel og dynamisk slik at den kan tilpasse seg et stadig mer krevende digitalt landskap. Sist ute var lanseringen av PEGI Online, som er et supplement til PEGI-systemet, hvor hensikten er å gi mindreårige i Europa bedre beskyttelse mot upassende innhold innenfor rammen av nettspill, samt å lære foreldre om risikoene og eventuelle skader som er typiske for virtuelle miljøer.

## Stortingsmelding om dataspill

I forbindelse med Filmmeldingen fra 2007 ble det antydnet at det ville komme en egen Stortingsmelding om dataspill på et senere tidspunkt. Kultur- og kirkedepartementet har derfor i disse dager lagt frem en egen Stortingsmelding for dataspill<sup>2</sup> i Norge som drøfter den nåværende praksis og tilskuddsordning omkring utvikling av dataspill i Norge.

Spillbransjen er i kraftig vekst, og det er behov for en økt satsing på utvikling av norske dataspill. Data-spill som kulturprodukt er en formidler av verdier og yringer, og bygger ofte på eksisterende forestillinger og uttrykk fra andre medieprodukter. Det er derfor viktig å diskutere nærmere hvilken formidlingskraft og verdier som formidles gjennom spill. Det samme gjelder spillenes påvirkning på barn og unge, som er de største konsumentene av disse produktene. Samtidig bør man se nærmere på det norske og internasjonale markedet for å utrede hvilke positive og negative effekter ulike dataspill har. Spillbransjen er i høy grad bygget på teknologisk spisskompetanse, der de ledende bedriftene utvikler eller benytter seg av avanserte teknologiske plattformer. Teknologien

og de ulike kompetansene som inngår i spillutvikling er også kjerneteknologi og kompetanse som eksisterer innen andre områder, slik som programmering, 3D-modellering, dramaturgi osv. Dataspill er derfor interessant i et teknologi-, og industripolitisk perspektiv, ved siden av et kunstnerisk. For å utvikle kompetanse innen utvikling av dataspill bør man se på andre arenaer hvor kompetansen kan komme til nytte. Skole, industri og turistnæring kan være eksempel på arenaer hvor spillteknologi kan benyttes.

## Nasjonalt ressursnettverk

NTNU (Norges Teknisk- Naturvitenskapelige Universitet) opprettet i fjor et tverrfaglig program for å utvikle både undervisningstilbud og forskningsprogrammer rundt dataspill. Innovasjon og forskning på dataspill i Norge består i dag av stort sett mange små enheter som er spredt rundt i ulike fagmiljøer og som i liten grad er organisert eller koordinert. Dette initiativet prøver å samle kreftene i et bredt anlagt forsknings- og utviklingsprogram med deltakelse fra en rekke institutter, offentlig sektor og fra spillnæringen.

Fagfeltet er på mange måter helt nytt, slik at mange er i startfasen. Målsettingen til nettverket er derfor å "tilby en møteplass for bruk og utvikling av dataspill for å styrke forskning og innovasjon innen dataspill i Norge." Ressursnettverket prøver å etablere et omfattende samarbeid mellom teknologer, humanister og samfunnsvitere og håper dette skal kunne skape ny kunnskap og samarbeid på tvers av akademia og bransje.

## Noter

1. Forsknings og kompetansenettverk for IT i utdanning / <http://www.itu.no/>
2. Stortingsmelding nr. 14: Dataspill, <http://www.regjeringen.no/nb/dep/kkd/dok/regpubl/stmeld/2007-2008/stmeld-nr-14-2007-2008.html?id=502808>

# Spelen

## *En utmaning och möjlighet för TV-produktionen vid YLE*

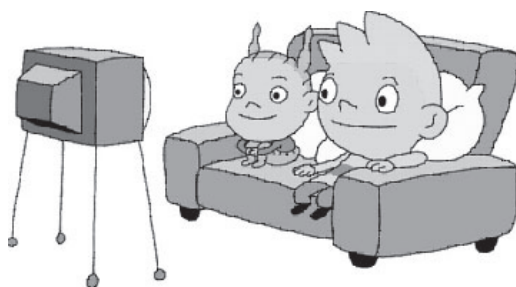
JUSSI-PEKKA KOSKIRANTA

### Interaktivitet i barnprogram

Så länge som det har funnits barnprogram på TV har de varit interaktiva. Låt oss bara tänka på alla teckningar som barn har skickat in till dessa program. Och fortfarande fungerar interaktivitet mycket bra, både på TV och numera också på Internet.

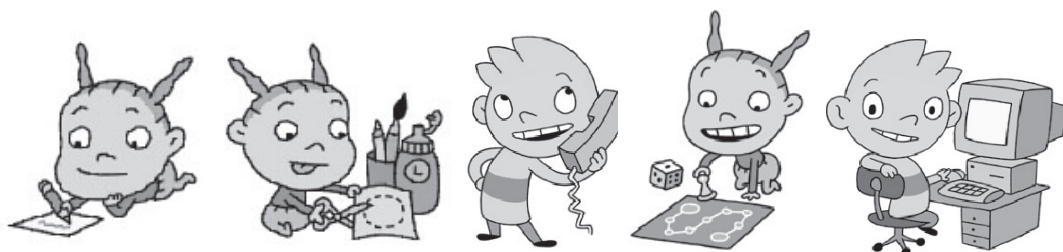
Barn-TV har utnyttjat interaktivitet, också då det inte har varit interaktivitet i ordets egentliga mening. Programledarna diskuterar gärna med barn på andra sidan TV-rutan och frågar till exempel vad barnen tycker om något – och barnen svarar åt TV-apparaten!

Interaktivitet är följaktligen något mycket elementärt och hör till barn-TV. Vanligtvis är barn-TV-programmen bandade, men det förekommer också direktsändningar. Då kan man ta in telefonsamtal och göra någonting 'live' på TV.



Formatet i det danska TV-programmet *Hugo* utnyttjade på ett ypperligt sätt kombinationen av TV-program och datorspel för hela familjen. YLE TV2 köpte formatet och den första direktsändningen av programmet i Finland skedde våren 1992.

På den tiden det var det något helt nytt att ha möjlighet att spela datorspel i ett TV-program. Tänk att



### Första interaktiva datorspelet på TV: Hugo år 1992

Barn älskar aktiviteter och att göra något tillsammans med någon. Datorspel erbjuder en möjlighet till detta. Datorspel har med tiden blivit allt populärare, och man både spelar mera och köper flera spel.

Det här märkte också TV-producenterna i början av 90-talet. De började då utveckla format som kombinerade populära TV-program med datorspelens interaktivitet.

någon i Lappland kunde spela ett Amiga-datorspel som fanns i studion i Tammerfors i en direktsändning som kunde ses i hela Finland!

Hur mycket har inte telefonapparaterna och telekommunikationen utvecklats under 15 år! I början av 90-talet hade många hushåll ännu en telefonapparat med nummerskiva.

*Hugo* blev ett ganska populärt hela familjens TV-program. Men programmet klassades som ett rent underhållningsprogram, och YLE ville införa inlärningsaspekten i produktionen för barn.



Programledaren Taru Valkeapää och Hugo

## Första versionen av realtid animation vid Finlands TV år 1995: Galilei och de försvunna leksakerna

På 90-talet försökte TV-producenterna hitta nya idéer för interaktiv TV. Avdelningen för barn- och ungdomsprogram beslöt att generera ett datorspel på TV där barn kunde utveckla sin problemlösnings- och slutledningsförmåga i sin upplevelsevärld utan att hela tiden tänka på inläring.



Galilei och de försvunna leksakerna

Avdelningen för barn- och ungdomsprogram startade ett projekt där animationen gjordes av ett självständigt spelföretag i Tammerfors och programmet utvecklades av EU Media Cartoon. Utvecklingscentralen för teknologi och innovationer i Finland (Tekes) stödde projekt finansiellt.

*Galilei* var ett 40 x 30 minuters program med en tredimensionell animering av hunden Galilei som i realtid diskuterade med barn på telefon och gissade gåtor med dem. Målgruppen var barn i åldern 4-8 år

och sändningstiden fredag kvällar klockan 17.30 på YLE TV2.

Efteråt gjordes också ett *Galilei-spel* på CD-rom. Spelet vann kulturministerns Finlandspris.

Interaktiviteten som användes i *Galilei* fungerade väl, men formatet utnyttjade inte Internetmöjligheten optimalt. Internet var fortfarande under utveckling.

## YLEs www-sida öppnades år 1995

YLE öppnade sin www-sida samma år som *Galilei* sändes på TV. TV-producenterna märkte att Internet kunde erbjuda någonting helt nytt i fråga om kommunikation med publiken.

Kommunikationen skedde först över modem, men snart satte bredbandtekniken fart på Internet, och datorspel kunde häfter spelars via www-sidor.

Cross Media produktutvecklingen började.

## SMS och TV

SMS är ett mycket bra instrument för t.ex. röstning på TV. Rätt snart märkte man emellertid på ungdomsredaktionen att yngre tonåringar inte hade pengar för att rösta eller spela spel med via SMS. Följaktligen utvecklades SMS-servicen vid YLE till att omfatta program eller TV-spel för vuxna.

YLEs TV-spel är numera i första hand *Stand Alone* datorspel på TV, och sändningstiden är sent på kvällen eller på natten.



Korsord som TV-spel via SMS

## Cross Media

Alla mediehus utvecklar kontinuerligt nya koncept för att kunna dra nytta av de möjligheter som de olika medierna erbjuder.

YLE har utvecklat några radioprogram för att utforska möjligheterna med Cross Media. Än så länge har det varit svårt att uppnå en stabil ekonomi. Radiokanalen YleX använder många olika informationsformer som länkas samman via TV-rutan. För ungdomar är denna mångfald av informationsformer inget problem.



YleX radiokanals Cross Media-version för YLE Extra TV-kanalen

## Datorspel och TV

YLE har några bra exempel på lyckade program för yngre tonåringar, exempelvis *Operaatio Hurrikaani* ([yle.fi/operatiohurrikaani/](http://yle.fi/operatiohurrikaani/)) och *Poinzi* ([yle.fi/poinzi/](http://yle.fi/poinzi/)). *Operaatio Hurrikaani* är ett detektivprogram för 7-10



[yle.fi/operatiohurrikaani](http://yle.fi/operatiohurrikaani)



[yle.fi/poinzi](http://yle.fi/poinzi)

åringar. Programmet utnyttjar både TV och Internet. Varje lördag morgon visas en ny episod och barnen har en vecka tid att lösa brottet på Internetsidan. På www-sidorna finns också ett detektivinstitut där man kan utveckla sin skicklighet.

*Poinzi* är däremot ett motionsprogram. Barnen kan välja mellan tre olika karaktärer och ha dem som ett slags Internet-Tamagotchi. All motion barnen gör under veckan kan matas in på Internet och varje söndag morgon tävlar karaktärerna om vem av dem som fått mest poäng. Om karaktärens stödpublik inte har motionerat under veckan har karaktären ingen chans att vinna.

Både *Hurrikaani* och *Poinzi* har varit mycket omtänkta och de utgör exempel på program där man med framgång kunnat utnyttja Cross Media i produktionen. Cross Media är inte bara TV- eller internet-program – det är både och!



# NDsP

## Nordiska datorspelsprogrammet

ERIK ROBERTSON

Medie- och kulturkonsumtionen bland befolkningen i de nordiska länderna hör till den högsta i världen, och nordiska medie- och kulturprodukter har ett gott anseende. De nordiska länderna förenas också av en positiv syn på ny teknik och utbyggnaden av den infrastruktur som krävs för att använda den.

I de nordiska länderna finns en lång tradition av att skapa bra kulturprodukter för barn, inom såväl litteratur som film och musik. Det är även något som kännetecknar de datorspel som utvecklas i Norden med barn och unga som målgrupp. Många av dem bygger på förlagor från litteratur och TV, och skiljer sig från t ex amerikanska spel i sin strävan efter att erbjuda de unga användarna roliga och spännande uppgifter. På många andra håll präglas datorspelen av ett lek och lär-tänkande, där strävan efter att lära barnen t ex matematik eller stavning helt överskuggar spelets underhållande sidor.

Bland den yngre generationen har datorspelens andel av den totala mediekonsumtionen hela tiden ökat, och nordiska spelutvecklare håller sig väl framme på den globala marknaden. Idag hör den nordiska marknaden för datorspel till de tio största i världen. Trots detta är bara 1% av speltitlarna som säljs i Norden utvecklade av företag i Norden, med nordiskt upphov och på ett nordiskt språk. Av spelen har knappt 5% ett innehåll som kan karaktäriseras som nordiskt i något avseende – genom språk, produktionsland, kontroll eller IP-rättigheter.

För att öka utbudet av nordiska kvalitetsspel riktade mot barn och unga krävs en väl fungerande bransch som kan hävda sig på ett internationellt plan. De nordiska kulturministrarna enades år 2005 om ett gemensamt program som på olika sätt stärker de nordiska spelutvecklarna. Genom detta beslut startades Nordiska datorspelprogrammet den 1 januari 2006. Programmet ska löpa under en 6-års period och avslutas år 2012.

Till Nordiska datorspelprogrammets uppgifter hör att:

- dela ut utvecklingsstöd till innovativa nordiska spelprojekt riktade mot barn och unga
- förse de nordiska utvecklarna med relevant information om marknaden
- förse konsumenterna med information om nordiska datorspelstitlar
- föra utvecklarna och konsumenterna närmare varandra genom nya distributionsformer, som digital distribution, samtidigt som den delen av spelproduktionen kan bli billigare

Förutom de ovannämnda uppdragen arbetar Nordiska datorspelprogrammet aktivt med att underlätta för nordiska spelföretag att presentera sig på olika arrangemang runt om i världen, såsom E3, GDC, Games Connection.

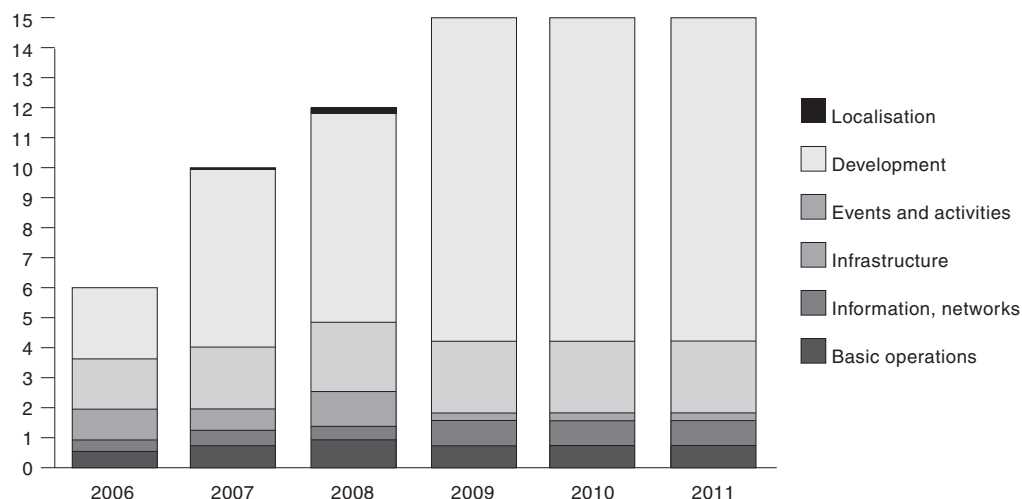
Nordiska datorspelprogrammet administreras av Nordic Game Resources AB med säte i Malmö.

### Utvecklingsstöd

Den enskilt största delen av Nordiska datorspelprogrammets budget går till utvecklingsstöd som delas ut till olika nordiska spelutvecklare. Under de kommande åren kommer en allt större del av medlen att användas för denna verksamhet, för att med tiden uppgå till två tredjedelar.

Mottagaren av utvecklingsstöd ska vara en självständig nordisk spelutvecklare. De projekt som kan ansöka om stöd skall vara nyskapande nordiska koncept, som planeras att ges ut på ett eller flera nordiska språk. Spelets målgrupp ska vara barn eller ungdomar.

**Figur 1.** Nordiska datorspelsprogrammets fördelning av budget 2006-2011 (DKK)



Hittills har Nordiska datorspelprogrammet delat ut utvecklingsstöd vid ett tillfälle 2006 och två gånger under 2007. År 2006 fick fem nordiska spelutvecklare stöd. Under våren 2007 delades stöd ut till sju projekt och under hösten fick sex projekt stöd. Sammanlagt har stödsumman uppgått till 2 MDKK under 2006 och 5 MDKK under 2007. Det sammanlagda antalet ansökningar 2006 uppgick till 58, och under 2007 har sammanlagt 101 ansökningar lämnats in. Bland de projekt som inte tilldelats utvecklingsstöd finns det några som erhållit mindre stödbelopp från Nordiska datorspelprogrammet för att utveckla sina ansökningar inför nästa ansökningsperiod.

De spelprojekt som tilldelats utvecklingsstöd av Nordiska datorspelprogrammet har i de flesta fall visat att det finansiella stödet bidragit till ett bra resultat. Flera spel finns idag som spelbara demoversioner. I vissa fall har stödet från Nordiska datorspelprogrammet även gjort att utvecklarna har kunnat utveckla projektet och locka andra finansiärer.

## Evenemangsstöd

I samarbetet med andra partners delar Nordiska datorspelprogrammet ut stöd till olika evenemang och tävlingar som äger rum i något av de nordiska länderna. Genom evenemangsstödet bidrar Nordiska datorspelprogrammet till att skapa en arena för nya talanger inom spelutveckling. En annan viktig aspekt av att synas vid olika evenemang är att informera om utvecklingsstödet.

Bland de evenemang som tilldelats stöd finns bl a Nordic Game Jam, en workshop som äger rum årligen i Köpenhamn och som går ut på att de anmälda grupperna ska skapa varsitt spel på en weekend. Spelfest, ett evenemang riktat mot gymnasieelever, är ett annat projekt som genomfördes i Malmö i november 2007 med stöd från bl a Nordiska datorspelprogrammet. Under Spelfest erbjöds ungdomarna möjlighet att testa spel, möta representanter från spelbranschen och uppleva e-sport.

**Figur 2.** Fördelning av ansökningar om utvecklingsstöd mellan de nordiska länderna

|        | DK | FI | GL | IS | NO | SE | Tot | Sel |
|--------|----|----|----|----|----|----|-----|-----|
| 2006   | 16 | 10 | 1  | 3  | 8  | 20 | 58  | 5   |
| 2007:1 | 11 | 7  | 1  | 1  | 6  | 21 | 47  | 7   |
| 2007:2 | 18 | 12 | 0  | 2  | 6  | 16 | 54  | 6   |
|        | 45 | 29 | 2  | 6  | 20 | 57 | 159 | 18  |

## Ut i världen

Under hela året samlas spelutvecklare, distributörer, återförsäljare, branschorganisationer och många fler på de olika spelmässor och –konferenser som anordnas runt om i världen. Att närvara på mässorna är ofta av yttersta vikt för spelutvecklarna, för att knyta kontakter och presentera sin produkt. Att bekosta utställningsytan på en mässa själv innebär förstås en tung investering för ett litet företag, och ännu mer betungande kan administration och annan hantering vara. Här spelar Nordiska datorspelprogrammet en viktig roll och ordnar, i samarbete med de nordiska branschföreningarna, ett utställningsområde där nordiska utvecklare kan hyra in sig. I båset finns ytor för produktpresentationer, mötesrum och reception. Under det senaste året har det nordiska utställningsbåset hunnit delta i bl a Game Developer's Conference i San Fransisco och Game Connection i Leipzig och Lyon. Antalet utställande företag har legat mellan 10 och 30. Förutom den renodlade utställarverksamheten har representanter för Nordiska datorspelprogrammet deltagit i alla de stora spelevenemangen runt om i världen, i såväl USA, Europa som Asien.

## Nordic Game

I maj månad anordnas den årliga konferensen Nordic Game i Malmö, ett branschevenemang som idag är Europas största spelkonferens. Konferensen arrangerades första gången 2004, då deltagarantalet uppgick till 200 personer. År 2007 uppgick antalet deltagare till närmare 900 och det två dagar långa programmet bjöd på 58 talare, såväl internationella som nordiska. Under konferensen hölls även flera paneldebatter och workshops.

I anslutning till konferensen arrangeras även ett Career Expo där studenter från regionens spelutbildningar kan träffa de nordiska spelföretagen, något

som hela tiden blir viktigare i takt med att behovet av kompetent arbetskraft ökar. Utbildningarna ges också möjlighet att presentera sig för framtida studenter.

## Digital distribution

För många utvecklare är avståndet till konsumenten väldigt långt, och för att säkra distribution krävs stora ansträngningar och rejält med tur. Speciellt tydlig blir den här problematiken för spel som görs på ett mindre språk. Antalet potentiella köpare av spelet minskar och få utgivare och distributörer är intresserade att finansiera projektet.

För att råda bot på problemet arbetar Nordiska datorspelprogrammet aktivt med att minska avståndet mellan producent och konsument. Den viktigaste satsningen är att utveckla en portal för digital distribution, som gör det möjligt att hoppa över såväl förläggare som distributör för den som vill. Förläggaren är naturligtvis välkommen att distribuera produkter som uppfyller kvalitetskraven. Portalen ger också spelutvecklarna möjlighet att välja storleken på de spel som säljs via portalen, något som i sin tur gör att priset för mindre spel är märkbart lägre än de standardpris som återförsäljarna behöver för butiks-försäljning av spel.

## NordicGame.Net

Databasen NordicGame.Net innehåller information om ett stort antal spelutvecklare, branschorganisationer, utbildningar och liknande. Tanken bakom databasen är att förenkla kommunikationen och samla branschen på en plats. I framtiden ska det även tillkomma andra funktioner, som information om lediga tjänster, praktikplatser, en marknadsplats och kalendarium.

se: <http://nordicgameprogram.org/>



# Den kompetente gamern – några reflektioner

ANNE METTE THORHAUGE

Den 23. november 2007 arrangerede nordisk kulturforum en konference med titlen "Den kompetente gamern" på Rosenbads konferencecenter i Stockholm. Konferencens centrale tema var de nye mediekompetencer, der opstår i takt med, at computerspil og nye medier får en voksende betydning i børn og unges hverdag. Konferencen blev indledt ved kulturminister Lena Adelsohn Liljeroth, der pointerede vigtigheden af, at voksne sætter sig ind i den virtuelle verden, børn i stigende grad bliver en del af. Herefter fulgte en række oplæg, der havde til formål at præcisere spørgsmålet om computerspil og mediekompetencer nærmere. Patrik Hernwall fra Södertörns Högskola satte fokus på spørgsmålet om digitale kompetencer, og hvad der overhovedet skal forstås ved denne størrelse. Ann-Katrin Agebäck fra Medierådet præsenterede de seneste tal og fakta omkring svenske børn og unges medieforbrug. Linus Feldt fra Datorspilinstitutet gav en generel introduktion til computerspillet og dets genrer og Jonas Linderöth fra Göteborgs Universitet fulgte op med en nærmere beskrivelse af computerspillets fascinationskraft med udgangspunkt i online spillet *World of Warcraft*. Efter dette oplæg fulgte et ungdomspanel, hvor fire børn og unge svarede på spørgsmål fra salen. Programmet omfattede også nogle alternative perspektiver i form af en præsentation af det Nordiske Datorspelprogram ved Erik Robertsson, en situationsrapport fra det norske Medietilsyn ved Thomas Hepsø og en præsentation af finske YLE's eksperimenter med tværmedielle koncepter ved Jussi-Pekka Koskiranta.

## Opsamling på conferenceoplæggene

Som det fremgår, bød programmet på en bred vifte af perspektiver på spørgsmålet om computerspil og mediekompetencer. Tre temaer gik igen i flere af oplæggene og kan tjene til at give et overblik. Først og fremmest blev spørgsmålet om computerspil og

mediekompetencer overvejende grebet an som et generationsspørgsmål. Det vil sige, computerspil og nye medier blev opfattet som noget, børn og unge beskæftiger sig med, og som voksne skal forstå og sætte grænser for. Desuden blev det i flere omgange diskuteret, hvad der skal forstås ved kompetencer i forbindelse med børns og unges brug af computerspil og nye medier. Er det noget, der skal afgrænses og nedfældes i skolerne curriculum eller er det nærmere en livsform? Endelig blev det gradvist klart, at en forståelse af børns og unges brug af computerspil og nye medier forudsætter en forståelse af de sociale fællesskaber, børn og unge etablerer omkring spilene.

Hvad det første tema angår, blev spørgsmålet om computerspil og mediekompetencer som sagt grebet an som et generationsspørgsmål. Det vil sige, "den kompetente gamern" blev i vid udstrækning opfattet som et barn eller en ung, som voksne skulle forstå og forholde sig til. Dette tema blev allerede slået an i forbindelse med kulturministerens åbning af konferencen og gik igen i flere af oplæggene. Eksempelvis blev spørgsmålet om digitale kompetencer grebet an som noget, navnlig børn og unge er i besiddelse af, ligesom oplæggene fra det svenske medieråd og det norske medietilsyn specifikt beskæftigede sig med børn og unges medieadfærd. Dette perspektiv var for så vidt meget oplagt, eftersom konferencens oplægsholdere og deltagere for en stor dels vedkommende kom fra institutioner og organisationer, der har børn og unge som deres fokusområde. Generationsspørgsmålet er dog ikke den eneste relevante vinkel, man kan lægge ned over spørgsmålet om computerspil og mediekompetencer, og der kom også enkelte alternative perspektiver på banen. Eksempelvis er kønnets betydning for mediebrug og mediekompetencer et helt centralt perspektiv, ligesom betydningen af sociokulturelle faktorer for medieadfærd og mediepræferencer er væsentlig.

Hvad det andet tema angår, markerer konferencen i sig selv et skift i synet på computerspilleren. Som Thomas Hepsø påpegede i forbindelse med sit oplæg, er det relativt nyt at ordet ”kompetence” og ”gamer” optræder i sammenhæng. Computerspil er typisk blevet opfattet som noget odiøst og underlødigt, men den aktuelle konference eksemplificerer en stigende erkendelse af, at computerspil også kan opfattes som en positiv aktivitet, der omfatter en bred vifte af kompetencer. Spørgsmålet er bare, hvordan man definerer disse kompetencer. Kan de beskrives og integreres i skolernes curriculum på linie med færdigheder som læsning og regning? Eller er der snarere tale om en livsform, en måde at omgås sin omverden og sine medmennesker på? I sit oplæg skelnede Patrik Hernwall eksempelvis mellem et teknisk og en socialt niveau af digitale kompetencer. Det første niveau vedrører den elementære håndtering af teknologien, og lader sig relativt let beskrive, mens det andet niveau vedrører en mere overordnet forståelse af teknologiens betydning i en social sammenhæng, det vil sige, hvordan teknologien tages i anvendelse som led i tilegnelse af information og samvær med andre børn og unge. Her er de ikke tale om nogle bestemte færdigheder, men om en måde at integrere computerspil og nye medier i sin hverdag på. Det peger også frem mod det sidste tema, som vedrører betydningen af de fællesskaber, børn og unge etablerer omkring deres spilaktivitet.

Som tidligere nævnt stod det gradvist klart, at man ikke kan forstå betydningen af computerspil og nye medier uden at forstå de fællesskaber, børn og unge etablerer omkring dem. Computerspil og nye medier er et led i en social praksis og en integreret del af børn og unges hverdag. Computerspil og nye medier er for eksempel ikke et alternativ til samvær med andre børn og unge, men en måde at etablere samvær med dem på. Jonas Linder Roths malende beskrivelse af sine oplevelser i *World of Warcraft* understregede netop betydningen af de sociale relationer og det samvær, spillerne etablerer omkring spilaktiviteten. Det fremgik også af flere oplæg, at det ofte er her man finder de største misforståelser mellem børn og unge og deres forældre. Hvor de voksne ser et monotont og meningsløst tidsspille, ser børn og unge netop en meningsfuld og social aktivitet.

Alt i alt tjente de mange oplæg og diskussioner til at nuancere og udvide forståelsen af de aktiviteter, der udfolder sig omkring computerspillet. Computerspil optræder i mange forskellige former og lægger sig i forlængelse af mange forskellige typer af adspredelse, og hvis man vil forstå, hvad de går ud på, må man forstå det samvær, børn og unge etablerer

omkring spillet. Det vil danne udgangspunkt for den afsluttende perspektivering.

## Perspektivering

Som sagt forudsætter en forståelse af computerspillet, at man forstår det samvær, der etableres omkring det. Det vil sige, at man forstår hvordan computerspillet indgår som led i samvær med andre børn og unge, og hvordan det integreres i den konkrete leg. Faktisk kan man spørge sig selv, om det overhovedet er muligt at se computerspillet uafhængigt af den sociale sammenhæng, det indgår i. I min perspektivering vil jeg således lægge ud med at spørge, hvad vi overhovedet skal forstå ved computerspillet: Det programmerede system eller den aktivitet, det indgår i? På det grundlag vil jeg komme ind på legekulturen og spillerfællesskabet som det sted, man må rette sin opmærksomhed imod, hvis man vil beskæftige sig med computerspillets eventuelle positive og negative konsekvenser.

Men allerførst: Hvad skal vi forstå ved et computerspil? Det programmerede system eller den aktivitet, det indgår i? Hidtil har fokus ligget på selve det programmerede system og den handling, der skildres på computerskærmen, mens selve aktiviteten omkring computerspillet har nydt mindre opmærksomhed, desværre, for det er her, man finder en væsentlig del af spillet. Hvad forstår vi for eksempel ved et fodboldspil? To mål og en fodbold eller den aktivitet, de indgår i? De færreste vil nok hævde, at to mål og en fodbold i sig selv kan gøre det ud for et fodboldspil. Når vi refererer til et fodboldspil, refererer vi almindeligvis til en aktivitet, der involverer to mål og en fodbold. Der behøver ikke engang at være tale om fodboldmål og fodbold i gængs forstand – målene kan udgøres af stole, træer eller noget andet, og fodbolden kan være en hvilken som helst type bold af acceptabel størrelse og tyngde. Fodboldspillet bliver til et fodboldspil, fordi fodbolden og målene tages i anvendelse på en bestemt måde. Og computerspillet er faktisk ingen undtagelse. Computerspil adskiller sig fra andre typer af spil og legeredskaber ved, at de involverer en computer og hermed også forskellige typer af fiktive universer, som indlysende nok etablerer nogle bestemte rammer for legen og spillet. Men en spildesigner kan ikke bestemme, hvordan hans eller hendes spil skal tages i anvendelse, og man kan heller ikke gætte det ud fra spillet i sig selv, det afgøres af de spillerfællesskaber og den legekultur, spillene indgår i. Det er derfor de er så vigtige.

Det er spillerfællesskabet og legekulturen der skaber spillet. Strategispillet *Warcraft III* spilles på

én måde på fritidshjemmet og på en anden måde i de internationale turneringer, der er etableret omkring spillet. Der er tale om helt forskellige målsætninger, spillerrelationer og måder at tage spillet i anvendelse på. Selvfølgelig kan større spillerfællesskaber være med til at opretholde en bestemt forestilling om, hvordan et computerspil skal spilles, på samme måde som fodboldspillet løbende opretholdes gennem spilaktiviteten på villaveje, i skolegårde og i internationale turneringer. Men computerspillet kan også blive integreret i alternative legekulturer og spillerfællesskaber, der giver det en ny betydning. Et rigtig godt eksempel er spillet *The Sims*, der i kraft af sin åbenhed kan danne udgangspunkt for mange forskellige typer af legeaktiviteter, der ligger langt fra de forestillinger, spillets designere oprindeligt gjorde sig. Med nogle simple snydekoder er compu-

terspillets grundlæggende begrænsninger sat ud af kraft, og spillerne kan tilpasse det den konkrete leg.

Hvis man ønsker at beskæftige sig med computerspillets eventuelle positive eller negative egenskaber, er det altså ikke nok at se på computerspillet forstået som programmeret system og som grafisk univers. Man må også se på den konkrete sammenhæng spillet indgår. De positive og negative egenskaber knytter sig nok så meget til selve den aktivitet, det etableres omkring spillet. Er den for eksempel et led i samvær med andre børn og unge, eller er det en kompensation for manglen på samme? Integreres den i andre typer af legeaktiviteter og socialisationsformer, eller træder den i stedet for dem? På den måde er det ikke computerspillet i sig selv, men de aktiviteter, der etableres omkring det, der bør være genstand for overvejelser og tiltag.



# Barn, dataspill og digital kompetanse

## *Perspektiver og forskningsutfordringer<sup>1</sup>*

VEBJØRG TINGSTAD

”Unge mennesker snakker fortere i dag”<sup>2</sup>. En trendforsker knytter dette fenomenet til påvirkning fra dataspill, TV-spill, internett og mobiltelefon. Nyhetsoppslag av denne typen er det mange av. Ny medieteknologi og gjerne de digitale mediene blir ofte syndebukker når, som i tilfellet ovenfor, et språklig fenomen blant ungdom skal omtales og forklares.

Som vi ser av sitatet, får dataspill og internett ofte en sentral plass i diskusjoner omkring det som oppfattes som endringer ved dagens oppvekstbetingelser generelt og barns mediekultur spesielt. Å være barn i et velstående samfunn betyr i dag å ha tilgang til en rekke medier. Computeren og internettet har muliggjort en integrering av medier som tidligere ble brukt hver for seg. Mens TV-seing stort sett var noe som foregikk og til dels fortsatt foregår som en felles aktivitet; en sosial anledning i familien (Lull 1988, Tingstad 1995), er bruk av datamaskinen, slik som spill og internett, i mye større grad en individuell aktivitet eller noe jevnaldrende barn gjør sammen. Det er dermed ikke lenger like enkelt å ha innsyn i og kontrollere denne mediebruken for de foreldre som ønsker det. Dataspill-sjangerens teknologi, innhold og kompleksitet hevdes dessuten å favorisere de unge brukerne fremfor foreldregenerasjonen. Mange foreldre på sin side stiller spørsmål og bekymrer seg ved hva datamaskinen gjør med barn, hva barn lærer gjennom å spille dataspill og hvordan de som foreldre skal forholde seg til denne delen av barnas aktiviteter; ”the bedroom culture” (Livingstone og Bovill 1999).

Et utgangspunkt for denne presentasjonen er at barns mediekultur og læring svært ofte omtales med en stor grad av ambivalens, bekymring og/eller fascinasjon. Jeg vil ta for meg noen sentrale tema og perspektiver fra debatter og forskning omkring det som de siste årene er kalt ny medieteknologi. Fokus i presentasjonen vil i hovedsak være knyttet til internett og mobiltelefonbruk. Mange av perspektivene

anses som relevante også i tilknytning til dataspill og barns digitale kompetanse. Jeg ser på en del utvalgte prosjekter fra midten av 90-tallet. Hvilke tema og problemstillinger har vært de mest sentrale? Hvordan posisjonerer barn<sup>3</sup>? Hva har forskningen tilført av ny kunnskap? Jeg trekker innledningsvis opp noen store linjer fra tidligere barnemedieforskning og noen peilemerker knyttet til dagens samfunnsmessige kontekst. Denne perspektivering anser jeg som vesentlig for å analysere dataspill ikke bare som en elektronisk ”tekst” og digital kompetanse som et isolert fenomen, men som del av en større sammenheng og en viktig læringsarena for barn og unge.

### **Den evige historien om medienes påvirkning**

Mediehistorien har mange eksempler på at ulike typer medier er blitt møtt med ulike reaksjoner. Så vel filmen som TV, tegneseriene, videoen, datamaskinen, mobiltelefonen og sågar telefonen ble i sin tid møtt med debatt og bekymring. Dataspillene er ingen unntak fra dette. I perioder når det skjer voldelige hendelser, spesielt der barn er involvert, slik som etter drapet på James Bulger i Liverpool i 1993, havner forskjellige typer medier, som oftest elektroniske billemmedia, i kritikernes søkelys. Mediene blir gjerne syndebukker for alvorlige problemer som bunner i en sammensatt kjede av årsaker eller handlinger som er altfor kompliserte eller fryktelige til å kunne forklares. Reaksjoner og slutninger, som gjerne er foretatt på en sviktende grunnlag, har i medielitteraturen fått merkelappen *moralsk panikk*. Dette begrepet ble kjent gjennom boka *Folk devils and moral panics* av Stanley Cohen (1972). Med jevne mellomrom blir et nytt medium, fenomen, en person eller gruppe definert som en trussel mot samfunnet. Myndigheter og eksperter uttaler seg og kommer med forslag til mottiltak. Oppmerksomheten omkring en sak avtar

gjerne som en offentlig debatt inntil en ny oppstår. På den annen side, har begrepet moralsk panikk etter hvert også blitt et moteord som brukes ofte nokså unyansert i forbindelse med enhver kritikk av mediene (Werner 1994).

Offentlig debatt om barn og medier handler ofte om, på den ene siden, de muligheter medier gir for læring, atspredelse og underholdning og på den andre siden, bekymring for hva mediene gjør med barn. Bekymringen tar gjerne utgangspunkt i en forståelse av barn som sårbare for mediepåvirkning og dermed avhengige av opplæring, beskyttelse og kontroll. I hvilken grad og hvordan media påvirker sitt publikum har vært sentrale spørsmål i medieforskningen gjennom tidene. Maria Winn's *The plug-in drug* (1977) og Neil Postman's *The disappearance of childhood* (1982) er eksempler på bøker som ser medieutviklingen og spesielt de elektroniske mediene, som en trussel mot barndommen.

I kontrast til dette synet, og med stadig mer styrke, hevdes det at barn snarere er kompetente mediebrukere som ved å få leke og prøve seg fram på egen hånd, utvikler ferdigheter som voksne ikke nødvendigvis kan lære dem. Barn og unge blir dermed forstått som en generasjon som behersker mediene og forstår hva slags kompetanse som vil være viktig i fremtiden.

Men på 70-tallet dreide forskningen seg mye om tegneserier og TV, på 80-tallet om video, vold og data, mens 90-tallet var preget av dataspill, Internett og mobiltelefon. Forskningsinnsatsen har vært dominert av den amerikanske forskningen som i stor grad har hatt til hensikt å måle psykologiske og kunnskapsmessige effekter av mediebruk. Neil Postman's argument var at TV-mediet involverer barn i en verden de før var beskyttet fra. Psykologiens dominans over forskning på barn og 'bekymringslitteraturen' ble etter hvert utfordret fra andre fag, ut fra andre agendaer og med andre teoretiske perspektiver. Med datamaskinen kom det nye typer argumenter inn i forskningen, selv om de gamle perspektivene besto. Allerede i 1980 publiserte professor i matematikk og pedagogikk, Seymour Papert ved MIT<sup>4</sup> boka *Mindstorms: children, computers and powerful ideas* (Papert 1980). Dette er ei bok som argumenterer for å effektivisere barns intellektuelle og abstrakte tenkning gjennom å lære dem programmering. Forfatteren henviser riktignok til kritikere som hevder at utvidet kommunikasjon via datamaskinen kan lede til mindre menneskelig samvær og resultere i sosial fragmentering. Disse argumentene velger han likevel å se bort fra, fordi han er optimist eller heller utopist, som han sier om seg selv. Han gjentar sine argumenter i en bok som kommer i 1993: *The*

*children's machine. Rethinking school in the age of the computer* (Papert 1993) og i 1996 da han tar for seg hvordan familien kan bygge bro over det han kaller *den digitale generasjonskløften* (Papert 1996). Det som er nytt er at barn blir posisjonert på en annen måte enn før. De blir utpekt til den teknologiske avant-garde, eller nettgenerasjonen som Don Tapscott kaller dem i sin bok *Growing up digital* (1998). For å gjøre en lang historie kort, så kan denne perioden i barnemedieforskningen karakteriseres som en periode der utviklingen, grovt sett, har gått fra det den britiske medieforskeren David Buckingham (1999) kaller *pessimistisk konservatisme* til *postmoderne begeistring*. Disse to ulike måtene å forstå barn og medier på blir kritisert for å være *essensialistiske* i den forstand at barn og unge nærmest blir ansett som en ensartet gruppe som enten er uskyldig og sårbar eller naturlig mediekompetent (Buckingham 2000). Disse forståelsesmåtene hevdes å være *deterministiske* ved den forutsigelige betydningen som tillegges henholdsvis mediet og mennesket. Det peker seg altså ut, som vi har sett ovenfor, to hovedretninger innenfor medieforskningen. På den ene siden, de som gjerne karakteriseres som teknologipessimister, som alle er bekymret for det sårbare barnet som utsettes for mediepåvirkning. Et motsatt syn finnes hos dem som ser medieutviklingen, og spesielt utviklingen innenfor datateknologien, som en unik mulighet for barn til å ha det morsomt samtidig som de også utvikler ferdigheter og kompetanser.

En del av det historiske bakteppe innbefatter også et blikk på hvilken samfunnsmessig og kulturell kontekst så vel mediebruk som medieforskning foregikk og foregår innenfor. Én innfallsvinkel er å se på hva som kjennetegner det moderne, postmoderne eller, som noen også kaller det, det senmoderne sosialiseringssprosjekt. Den ofte siterte tyske pedagogen og kulturanalytiker Thomas Ziehe beskriver to utviklings-tendenser (Ziehe og Stubenrauch 1983). For det første peker han på tendensen til teknokratisering av stadig flere livsområder (altså styring, kontroll og fremmedgjøring). For det andre trekker han fram tendensen til oppløsning av tradisjoner og kulturelle og sosiale normer, noe han kaller en *erosjonskrise*. Begrepet *kulturell frisetting* brukes for å beskrive tradisjoner og normer som har vært retningsgivende, men som nå ikke lenger har gyldighet. Den kulturelle frisettingen åpner opp for nye muligheter, men stiller også store krav til det enkelte individs evne til å skape sitt eget liv. Den bidrar også til endringer i hva som oppfattes som gyldige oppdragelsesidealer. Gamle idealer om å *være lydig* blir utfordret av idealer om å *være seg selv*, ifølge sosialantropologen Marianne Gullestad (1996). I moderniteten skjer en forander-

lig og motsetningsfylt meningsproduksjon, påpeker den danske medieforskeren Kirsten Drotner (1990). Massemediene viser seg å være raske til å reflektere denne meningsproduksjonen som i stor grad hevdes å kretse rundt et ungdommelighetsideal. Dette gir seg utslag i det som sosialantropologen Thomas Hylland Eriksen (2001) kaller vår tids ekstreme dyrking av ungdommelighet. Han hevder at så vel små barn som godt voksne mennesker strever etter å leve opp til et ungdomsideal og blir dermed takknemlige ofre for all slags markedsføring av livsstilsprodukter. Noe av strevet går ut på å være lik andre, mens en samtidig også helst bør være original. Å analysere og forstå barns bruk av dataspill og digitale kompetanse dreier seg dermed også om å se på barns mediekultur og dagligliv generelt og i samspill med det samfunn de er en del av.

Mens mye av forskningslitteraturen refererer til barn som "the cyberkids", "the net generation", "the digital generation", "the front soldiers of globalisation" og "the nomads of the net" (Haraway 1991; Papert 1996; Tapscott 1998) og altså betrakter barn som kompetente "frontsoldater" i omgangen med elektroniske medier, ser vi helt andre perspektiver i den offentlige diskursen om barn og digitale medier og også i statlige publikasjoner. Her frontes det sårbare barnet som trenger beskyttelse mot de farene nettet representerer. Barne- og familiedepartementet i Norge publiserte for eksempel i 2001 en tiltaksplan om sikker bruk av internett for barn og unge (BFD 2001). Behovet for en slik plan ble begrunnet med at mange har hatt svært ubehagelige opplevelser på nettet, at barn og unge finner mye uegnet og ulovlig innhold på Internett og at det er vanskelig for foreldre å være gode veiledere. Farene blir skissert i seks hovedgrupper. Man kan for det første møte overgripe via nettet. Oftest skjer dette ved at det etableres kontakt via snakkegrupper. For det andre kan barn og unges personvern komme i fare ved at barna gir fra seg personlige opplysninger. En tredje fare er at man kan bli utsatt for (eller selv utøve) trusler og lovbrudd. Dette kan skje gjennom for eksempel å henge ut klassekamerater eller andre på nettet; altså en ny form for mobbing. Den fjerde gruppen av farer er at man kan se skadelig og /eller uønsket materiale. Det understrekes riktignok at det meste av innholdet på nettet er ufarlig for barn. Typer innhold som anses som skadelig er "ekstreme nettsteder dedikert til halshugging, sykdom, død og selvmord", sider med bilder fra ulykker og kriger, tortur, voldtekt, barne- og dyrepornografi og "hatsider" som oppfordrer til nazisme, rasisme og homofobi. Også sider som oppfordrer til bruk av forskjellige typer rusmidler faller inn under denne kategorien. En femte fare er at

man via nettet kan få tilgang til upålitelig materiale. Det understrekes at ikke all informasjon på nettet er sann eller riktig og at ikke all informasjon heller er ment å være korrekt. Det vises til såkalte "informasjonssider" der høyreekstreme grupper omskriver historien slik at for eksempel holocaust under 2. verdenskrig blir benektet. Den siste faregruppen som tiltaksplanen presenterer er at man kan bli utsatt for kommersiell utnyttelse. Barn som oppsøker kommersielle nettsteder representerer et stort kundepotensial. Det er en økende trend, ifølge tiltaksplanen, at barn som besøker kommersielle nettsteder blir spurt om holdninger, smak og vaner. Denne typen markedsinformasjon er gull verdt siden den gir innsikt om hva barn og unge er opptatt av.

## **Opplæring til digital dømmekraft: barnas ansvar?**

Utover 2000-tallet endrer offentlighetens bekymringer om barns mediebruk seg, og også tiltakene som foreslås i møte med nye medier. Dette skjer, ikke nødvendigvis fordi de "gamle" bekymringene er uaktuelle, men fordi nye utfordringer kommer til ettersom nye teknologier utvikler seg og "verden utenfor" i sterkere grad når barn direkte. Å lære barn og tenåringer hvordan de reduserer "risikoadferd" og er ansvarlige internettbrukere er også målet bak prosjektet SAFT (Safety, Awareness, Facts and Tools)<sup>5</sup>. Dette er et "all-europeisk" prosjekt som er initiert fra Norge. Prosjektet har som mål å fremme sikker bruk av internett blant barn og ungdom. En målsetting er også å stimulere foreldre, lærere og internettindustrien slik at barn skal kunne nå dette målet. Fokus for bekymringene rettes også nå mot foreldre.

En undersøkelse SAFT-prosjektet og MMI Univero har gjort blant norske foreldre dreier seg blant annet om hvilke typer reguleringer foreldre vil bruke i forhold til barnas internett-bruk. Det viser seg at flere foreldre vil la barna publisere bilder av seg selv på nettet i 2006 enn tre år tidligere. Dette er, ifølge nettsiden, en bekymringsfull utvikling og foreldre oppfordres til å tenke seg godt om før de tillater dette. Man må gå ut fra at bilder som publiseres på nett vil være tilgjengelig for alle for all fremtid. At foreldre har en liberal holdning til å legge ut bilder av seg selv er, ifølge nettsiden, den mest oppsiktsvekkende holdningsendringen i løpet av de to årene mellom undersøkelsene<sup>6</sup>. Totalt sier 15 % av norske foreldre at de vil gi tillatelse til publisering av bilder, en økning på 67 % i forhold til nivået i 2003. Dette tilsvarer 130 000 norske foreldre. I 2003 viste SAFT-undersøkelsen at den regelen flest barn forholder seg til er at de ikke skal gi ut personlig informasjon. De unge oppgir ofte fal-

ske opplysninger, men er villige til å gi ut mer informasjon enn det foreldrene sier de vil tillate, sies det. ”Den nye undersøkelsen viser også at når foreldrenes egen kompetanse øker, endres også holdningene til barnas bruk av Internett. Mens eksponering for pornografi var den største bekymringen for foreldre i 2003 (24 %), er denne bekymringen halvert i 2006. Samtidig har bekymringen for at internett tar for mye tid økt fra 9 % til 17 %. Frykten for pornografi er med andre ord erstattet av en bekymring for at nettbuk skal ta for mye av barnas hverdag.

Nettstedet forteller videre at i ”kontrast til at foreldrene tillater at barna legger igjen personopplysninger på websider rettet mot barn, er de svært interessert i å kontrollere den kommersielle delen av Internett. Ni av ti foreldre mener at reklame rettet mot barn på nettet må reguleres. Sterkest er holdningen blant foreldre i Nord-Norge, hvor hele 98 % vil regulere reklame på nett. Nettsdetet informerer også om en spesiell markering ved at det er arrangert noe som kalles den europeiske ”Trygg bruk-dagen”. Denne dagen skal sette fokus på trygg bruk av elektroniske medier i skole, hjem og arbeidsliv, og er et samarbeid mellom en lang rekke aktører fra skoleverket, offentlige etater, bransje, frivillige organisasjoner og myndigheter. I forbindelse med denne dagen i 2006 sendte SAFT ut sitt undervisningsopplegg til alle landets grunnskoler, i samarbeid med Utdanningsdirektoratet.

Diskursen om barn og internett er tvetydig. Dette reflekteres ved at barna nå blir tildelt et ansvar for å berolige de voksne. På Trygg-bruk-dagen 7. februar 2006 ble barn for eksempel oppfordret til å invitere sine foreldre med på spill og lek på nettet. ”Så får de voksne se at det dere driver med på nettet ikke alltid er skummelt og farlig, men morsomt og lærerikt”<sup>8</sup>. Forholdet mellom foreldrenes ansvar og skolens rolle i opplæringen til nettvett og kildekritikk framstår via dette oppslaget som diffust, slik tilfellet også er på mange andre områder. Undersøkelsen det refereres til, tolkes for eksempel til at ”foreldre har en overdreven tro på” at barna lærer på skolen hvordan de skal vurdere om informasjonen de finner på internett er til å stole på eller ikke. 85 % av foreldrene mener det er viktig at skolen gir denne opplæringen. Dette viser at det ikke bare er et gap mellom foreldre og barn, men også mellom foreldrenes forventninger til skolen og det som etter alt å dømme faktisk skjer i skolen. Når barn blir spurt, opplyser mange av dem at det de kan om internett har de lært seg selv, av venner og av andre i familien og absolutt ikke på skolen (Tingstad 2003, 2006). Dette tyder på at opplæringen i bruk av nettet i stor grad foregår i barnas hjemmemiljø og i deres fritid. Hvis dette er en tendens hos skolebarn

generelt, vitner det i tilfelle om et stort gap mellom den offentlige bekymringen for nettet som et farlig medium og den offentlige innsatsen for opplæring på feltet.

Jeg vil nå gå over til å diskutere barns bruk av medieteknologi og diskutere hvordan den såkalte digitale barndom tar form som en lokal og global, differensiert og mangfoldig kommunikasjon. Det er de uformelle sammenhenger barn inngår i jeg primært vil se på og ikke definerte opplæringsssituasjoner. Jeg velger å forstå begrepet *betydningen av* i vid forstand, som et begrep som inkluderer både et subjektivt meningsaspekt, men også hva forskning reflekterer i forhold til hvilken betydning medieteknologi kan ha i en større samfunnsmessig og kulturell sammenheng.

## Tilgjengelighet og bruk

Med datamaskinenes inntog på 80-tallet ble det nok så opplagt at det ikke lenger var tilstrekkelig bare å kunne beherske av-og-på-knappen og stille inn på riktig kanal. Teknologien ble påtrengende på andre måter enn før. Da Internett ble allment tilgjengelig i den rike del av verden på 1990-tallet, skjedde det som senere er blitt kalt en revolusjon. Med den såkalte verdensveven, World Wide Web, blir den ”gamle” medieteknologien etter hvert integrert i ett medium. Dette skaper nye muligheter til å kommunisere på tvers av geografiske, sosiale og kulturelle grenser, få del i ubegrenset informasjon og være kreative på nye måter. Det nye mediebildet gjør at det ikke gir mening på samme måte som før å snakke om atskilte medieteknologier, som telefon, radio og TV i sin tid var. Mediene er i ferd med å ”smelte” sammen. Sjangere blandes, slik at informasjon, underholdning, fakta og fiksjon ikke så tydelig som før trer fram som atskilte kategorier. Tilbudene på nettet er ikke underlagt produksjonskrav, regler og kontroll på samme måte som når det gjelder TV og film. Dette innebærer andre typer muligheter og utfordringer både når det gjelder å orientere seg og beskytte seg.

Når det gjelder Internett, er nordiske barn blant de i verden som har størst tilgang til og bruker nettet mest. Ifølge Statistisk sentralbyrås tall for 2006, spiller 59 % av norske gutter mellom 9 og 15 år TV- eller PC-spill hver dag. Prosentandelen for jenter er til sammenligning betydelig lavere (Vaage 2007). Hvis vi ser på eldre statistikker, representerer dette aktiviteter som har fått et økende omfang de siste par år. 96 % av norske barn i samme alderskategori har tilgang til internett hjemme. I tillegg er datamaskinen og nettet tilgjengelig på skoler, fritidsklubber, bibliotek og Internett-kafeer. Aldersgruppen 13-15 år toppe

statistikken både i forhold til hjemme-PC (100%), internett (99%) og egen mobiltelefon (97%). I europeisk sammenheng finnes de største forskjellene på barns og unges mediebruk innenfor de enkelte land heller enn mellom landene, hevder Kirsten Drotner (2001). Det har større betydning om man er jente eller gutt, om man har foreldre med lang eller kort utdannelse, enn hvorvidt man bor i Sør-Spania eller Nord-Finland.

## Hvilke tema og problemstillinger har vært sentrale i forskningen?

For å ta det siste først, har problemstillingene i de prosjektene jeg tar for meg her i stor grad dreid seg om å forstå barn og barndom i et foranderlig samfunn, der medieteknologi er et sentralt innslag i deres dagligliv. Publikasjonene gir rikholdige beskrivelser av hva som skjer når barn tar i bruk medieteknologi. Jeg kan på ingen måte yte alle disse forskerne rettferdighet i en slik presentasjon, men må gjøre et utvalg.

### • *Språk, tempo og innhold*

Et tema som flere prosjekter berører, dreier seg om det som oppfattes som *det nye språket* som utvikler seg innenfor internett-kommunikasjon og mobiltelefon. Rimelig nok er språkforskere interessert i dette fenomenet. I mitt eget arbeid (Tingstad 2003) fant jeg en del interessante analyser her. Dette språket foregår innenfor en muntlighetskonvensjon, selv om det skrives. Både når det gjelder chatting på internett og tekstmeldinger på mobiltelefonen, skal denne kommunikasjonen helst gå fort. Dermed utvikles hele tiden en språklig sjargong, en såkalt net-lingo, preget av forkortelser og symboler. Fra en dansk undersøkelse skriver Susanne V. Knudsen (2001) at de yngste chatterne skriver ordene slik de blir uttalt, men fra 10-årsalderen begynner de å rette egne feil, ofte ved hjelp av de som sitter ved siden av dem. Man lyver gjerne på seg noen år ekstra og hvis man da skriver feil, er det lett å bli avslørt som yngre enn man utgir seg for. Muntligheten bevares ved å bruke fyllord og gjentakelser, og det er viktig, slik som i andre typer samtaler, at partene er sikre på at de forstår hverandre.

For det andre, og dette er flere studier inne på, mangler de ikke-verbale ytringene som vi forholder oss til i en ansikt-til-ansikt-relasjon. Noen chattere og tekstere prøver å erstatte manglende kroppsspråk med symboler. Noen chattekanaler har for eksempel lagt inn ulike tekniske valgmuligheter for å knytte et følelsesuttrykk til hver melding, for eksempel trist, glad, sint osv. Dermed handler denne kommunika-

sjonen også om å mestre noen koder. Å beherske språkkoder, regler og konvensjoner er faktisk avgjørende for å lykkes i et praterom. Paradoksalt, ifølge Knudsen (2001), er at fraværet av kroppen i chatten ofte setter samtaler om kroppen i fokus. Utseendet er derfor et vanlig tema. Gutter spesielt bringer den seksuelle diskursen inn i chatten. Innholdet kan fremstå som svært kaotisk, men som jeg skal komme inn på senere i presentasjonen, er ikke nødvendigvis innholdet det viktigste.

### • *SMS (short message system)*

En type medieteknologi som har hatt stor appell til barn og unge er mobiltelefonen, og da spesielt SMS eller tekstmeldinger. Sosiolog Berit Skog (2002a, b) har undersøkt bruken av SMS blant ungdom. Gruppen "ungdom" innbefatter barn ned til 11 år. Et trekk som går igjen er at ungdom bruker mobiltelefonen for å være lette å få tak i. Kjønnsmessig er det en tendens til at jenter vektlegger å sende tekstmeldinger, mens gutter i større grad er interessert i spill. I en av studiene ble det lagt spesielt vekt på å forstå det særegne språket i tekstmeldinger. SMS-språket viser seg å være en kombinasjon av dialekt, tegn, tall, symboler, engelsk og forkortelser. Jenter skriver oftere på dialekt og med tegn og symboler, mens gutter oftere bruker ordliste eller skriver "vanlig norsk". Dialektbruk er spesielt utbredt i fjortisgruppa, dvs. blant de mellom 11 og 15 år.

### • *Kjønn*

Studien om SMS innbefattet også spørsmål om Internett, og tallene tyder på at flere jenter enn gutter chatter. Kjønn er tema også i andre studier. Sosiologene Tove Håpnæs og Bente Rasmussen (1997) undersøkte på midten av 90-tallet ungdomsskolejenters databruk og datainteresser. Når jeg nevner prosjektet her, er det blant annet fordi forskerne så tydelig understreker at Internett revolusjonerte jenters databruk. "Kommunikasjon" består her av chatting og e-post. Informantene forteller at når de chatter, kan de være personlige og anonyme på samme tid. Via e-post kan de etablere personlig kontakt med andre, både i samme by, fra resten av landet og også fra hele verden. Ei jente sier for eksempel at Internett er flott fordi hun kan bruke det til å møte og bli kjent med andre mennesker og dessuten er hun ikke sjenert når hun sitter foran en dataskjerm. Rapporten konkluderer med at arenaen for utforskning av identitet gjennom nettet blir globalisert og at det øker interessen for andre folk, språk og kultur. Internett er utfordrende og sosialt og tilbyr ungdomskultur. Forskerne mener Internett betyr en

avmaskulinisering av informasjonsteknologien og at jenter ser det som et spennende sted for sine jenteinteresser og væremåter.

### • *En ny sosialiseringsarena*

Prosjektet *Children, young people and the changing media environment* ble gjennomført i 12 europeiske land med datainnsamling i 1997 og -98. Dette prosjektet ble ledet av sosialpsykolog Sonia Livingstone. Resultater fra den britiske delen av prosjektet tyder på at de fleste unge forbinder Internett først og fremst med kommunikasjon (Livingstone og Bovill 1999). Livingstone rapporterer blant annet fra intervju på Internett-kafeer og skoler. Siden nettet i langt mindre grad er tilgjengelig i britiske hjem enn i Norden, blir de sosiale sidene, dvs. fellesskapet på kafeene og rundt dataskjermen, framtrekkende. Dermed handler bruk av ny medieteknologi ikke bare om kommunikasjonen på nettet, men også om kommunikasjonen foran skjermen og det å "være ute", altså i betydningen hjemmefra. Internettkafeer er blitt en ny sosialiseringsarena og tonen der er som oftest vennlig og imøtekommende. E-mail brukes ofte i fløring og e-mail'en løser problemet med litt pinlige interaksjoner, for eksempel mellom jenter og gutter. Når de chatter, leker de med måten å presentere seg selv på, blant annet gjennom valg av navn. Konversasjonene kan være temmelig banale og handle om hverdagslige saker.

### • *Virkelighet og fiksjon: lek med identiteter*

Knudsens studie (2001), som jeg refererte til tidligere, var en del av et omfattende dansk prosjekt som varte fra 1997 til 2001 og ble ledet av Birgitte Holm Sørensen. Tittelen på dette prosjektet var *Barns oppvekst med interaktive medier – i et fremtidsperspektiv*. Interaktive medier henspiller her hovedsakelig på computeren. Et tema som seiler opp med full tyngde her er forholdet mellom virkelighet og fiksjon. Dette er et tema som aktualiseres ved at ny medieteknologi gir folk mulighet til å være sammen på andre måter enn før og at ingen kan avsløre hvorvidt man egentlig er den man utgir seg for å være. Her hevdes det at barn bruker de interaktive mediene på mangfoldige måter, i mange forskjellige situasjoner og på forskjellige steder. Det skapes en variasjon av sosiale relasjoner og nettverk mellom barn på tvers av alder, geografi, kulturer og mellom barn og voksne (Sørensen 2000). I en av artiklene (Sørensen, Olesen og Audon 2000) gis det detaljerte beskrivelser av to hovedformer for chat, nemlig den virkelighetsorienterte og den fiksjonsorienterte chatten. Den virke-

lighetsorienterte chatten er en anonym samtale i det virtuelle rom, der en snakker om seg selv, om lekser, foreldre og skole og forholder seg til andre ut fra at også de har samme intensjon. Den fiksjonsorienterte chatten er en samtale der man later som man er en annen. Innenfor disse er det variasjoner blant annet avhengig av hvordan chatterne beveger seg mellom virkelighet og fiksjon. Den fiksjonsorienterte chatten er krevende, fordi man må leve opp til den identiteten man har sagt man har. Det handler videre mye om å holde fiksjonen gående og man tar gjerne i bruk stoff fra andre medier og fra sitt hverdagsliv for øvrig.

Fenomenene virkelighet og fiksjon i forbindelse med medieteknologi fikk begrepsmessig innhold blant annet gjennom den amerikanske psykoanalytikeren Sherry Turkle's bok *Life on the screen* (Turkle 1995). Riktignok bygger hun på mye materiale fra klinisk behandling, og jeg finner dessuten få synlige barn i hennes arbeid. Men dette er en bok som blir regnet som en klassiker innenfor den såkalte cyberkulturen. Hun snakker om identitet, eller rettere sagt "mange identiteter" som et sett roller som kan blandes, tilpasses og forhandles om. Turkle's tese er at internett er blitt et viktig sosialt laboratorium for eksperimentering med de konstruksjoner og omkonstruksjoner av jeg'et som kjennetegner postmoderne liv. Internett hevdes å være et fleksibelt medium ved at det tilbyr et vell av muligheter der hver enkelt kan gjøre sine utvelgelser og lage sin egen internettmeny. Innenfor kulturteori (Fiske 1989) kan vi se paralleller til denne tenkningen når det gjelder for eksempel reklame. Synet på internett og reklame som fleksible terreng for individuell meningskonstruksjon henger nært sammen med et poststrukturalistisk syn som knytter utvikling av kommunikasjons-teknologi til spørsmål omkring teknologiens innvirkning på forståelse av virkelighet. Nyere forskning bygger her på det Jean Baudrillard i 1981 hevdet, nemlig at mediene skaper en hypervirkelighet som står i et motsetningsforhold til det sanne og virkelige (Baudrillard 1981). I forlengelsen av et slikt perspektiv hevdes det at datamaskinen, med fremveksten av Internettets muligheter, skaper et rom der individet fritt og uten grenser kan skape seg selv og være uavhengig av kropp, kjønn og andre personlige, kulturelle og sosiale forhold.

Turkle's teoretiske perspektiv om det *multiple flytende selvet* er også til stede i den svenske pedagogen Patrick Hernwalls studie (Hernwall 2001). Han har undersøkt barns perspektiver på bruken av e-mail, chat og Internett som arenaer for kommunikasjon. Det som betyr noe på chat, sier barna, er å "treffe" og "lære å kjenne" andre mennesker. Dette handler også i stor grad om å lære å kjenne seg selv.

Hernwall tar noen forbehold om denne interaksjonsformens mulighet til å utforske egen identitet. Den enkle forklaringen på dette er, sier han, at dette er en helt og holdent tekstbasert kommunikasjonsform, noe som krever en aktiv meningsskaping fra hver deltagende aktør. Ettersom teksten får sitt uttrykk og sitt meningsinnhold i møtet med leseren, kan teksten på dataskjermen kun signalisere at den er en del av en interaksjon, men at interaksjonen som sådan foregår et annet sted. Dette innebærer, etter mitt syn, en viktig analyse av chattens begrensninger.

Dette kan også illustrere mine egne informan- ters påpekning av chatting også som noe kjedelig. ”En nettvenn er ikke det samme som en venn du er sammen med på ordentlig”, sier Carl på 12 år. Fascinasjonen med chatting ligger i at anonymiteten gir muligheter for at aktørene kan fristille seg fra lokale bindinger og å *kle seg ut* i stadig skiftende *kostymer* uten fare for sosiale sanksjoner i *real life*. Jeg kaller det en *virtuell maskerade*. Man blir altså ikke straffet i skolegården fordi om en har sagt noe dumt på nettet. Men til tross for spillet og usikkerheten knyttet til chatternes egentlige identitet og de mulighetene dette gir, tyder mye på (for fortsatt å referere til eget arbeid) at deltagerens erfaringsverden utenom chat- terommet opprettholdes som den dominerende virkelighet. Jeg velger altså i første omgang å reservere meg i forhold til forståelsen av nettet som et rom der barn fritt og uten grenser kan skape seg selv.

### • *Øvelse i kroppsløs simultankompetanse*

Å kommunisere med ny medieteknologi betyr at både antallet personer man kan kommunisere med og måten å kommunisere på er endret. Innholdet er ikke alltid så viktig, hevdes det i den danske undersøkelsen (Sørensen 2001). Det som gjerne betyr noe er å være i kontakt, eller etablere og vedlikeholde kontakt. Dette fenomenet knyttes til begrepet *mental urbanisering* som henspiller på den situasjon at mediene gir oss en følelse av hele tiden å være i kontakt med andre. I forhold til chat, blir det i denne undersøkelse tydeliggjort at betydningen av kropp og rom blir annerledes. Ei jente føler at det er enklere å være seg selv når hun snakker i et praterom fordi da slipper hun å bli vurdert eller selv å måtte vurdere de hun snakker med på bakgrunn av utseendet. Chatten gir mulighet til aktiv involvering når samtalen får en viss dybde og det som tas opp, føles relevant for deltagerne. Via chatten får barn fiktive nettvenner, som blir en del av barnas mentale univers. Noen deltar i nyhetsgrupper og diskusjonsgrupper og dette ser forskeren på som en utvidelse av de samtaler og diskusjoner barna har med sine venner. Vanlig telefon

oppfattes som mer forpliktende enn SMS og e-post. For å vise hvordan noen barn utvikler evnen til å utføre mange handlinger og flere kommunikasjoner samtidig, viser forfatteren til en gutt som skriver og snakker med en venn mens han sjekker e-post, hører på musikk, søker på nettet og har mobilen liggende i tilfelle han trenger å avtale noe, sende en morsomhet eller lignende. Medieteknologien oppfordrer altså til former for simultan kompetanse; dvs. at man kan gjøre mange ting på samme tid.

### • *Globalisering og intimisering*

Fra den ene av publikasjonene i det danske prosjektet, som tar for seg chat spesielt, velger jeg her en artikkel av Bente Meyer (2001), som blant annet tematiserer globalisering og intimisering. Hun skriver om Andreas som foretrekker den amerikanske chattekanal ICQ (uttales I seek you). Dette er en litt mer avansert chattekanal i den forstand at den må lastes ned og at deltagerne står på en deltagerliste. Som Erik, en av mine informanter sier, er ICQ et slags interessefellesskap. Å chatte er en lek som åpner opp for nye vennskap, erkjennelser og identitetskonstruksjoner, hevder Meyer. Nettopp møtets interaktive karakter blir her både et uendelig potensiale og en garanti for samværets intimitet. I den nettbaserte globale samtale mister nærheten tilsynelatende ikke sin styrke på tross av den språklige og geografiske distansen mellom samtalens deltagere. Andreas fikk imidlertid oppleve å møte en chattepartner på ordentlig. Denne personen viste seg å være en sky og tilbakeholdende person utenfor chat-rommet, mens innenfor hadde han ingen hemninger og kunne uttrykke seg fritt og levende. Dette viser blant annet at det faller vekk noen sosiale restriksjoner i chat-rommet. Dette fører til det Meyer kaller en ny form for intimitet som i dette tilfellet kan innebære en ny form for simulering, dvs. intimiteten er et spill; et spill noen mennesker kan gå seg vill i, for å bruke Sherry Turkle's ord.

### • *Interaktivitet*

Et hyppig brukt begrep for å beskrive ny medieteknologi er interaktivitet. Man antar gjerne at i møte med ny medieteknologi er brukerne aktive på andre måter enn foran en TV-skjerm. Man får umiddelbar respons og en har selv mulighet til å påvirke hva som skjer. I en artikkel som tar for seg fenomenet data-party, også kalt The Gathering eller TG, sier Birgit Hertzberg Johnsen (2001) at Internett-generasjonen, dvs. dagens unge, vil få andre verdier, der fokus er individuelle rettigheter, privathet og retten til infor-

masjon. Dette betyr en generasjon som bruker digital teknologi til å forandre måten individ og samfunn interagerer på. Det ser ut til å være liten uenighet blant forskerne om at ny medieteknologi gir et større potensiale for interaktivitet enn de *gamle* medier gjorde. Det ser imidlertid ut til å gå et skille mellom de som bruker dette begrepet med hermetegn og de som ikke gjør det. Graden av og innholdet i interaktiviteten vil selvsagt variere avhengig av både hva slags medium det er snakk om, hvem som bruker det, hvilke sammenhenger det blir brukt i osv. Et spørsmål er også hva man legger i det å være interaktiv. Den britiske medieforskeren Julian Sefton-Green (2002) har sett på web-sider som er utviklet av TV-selskap som også lager barne-tv og som selger sitt web-produkt som et interaktivt produkt<sup>9</sup>. Denne studien sier ikke noe direkte om barns kommunikasjon, men mer om de rammene for kommunikasjon som web-designerne konstruerer inn i et slikt produkt; eller tekst som forfatteren kaller det. Når barn har klikket seg inn på disse sidene, er de blitt oppfordret til det av for eksempel tegnseriefigurer i TV-program. På web-sidene kan barn for eksempel spille spill og delta i konkurranser. Filosofien er at barn skal kunne manøvrere seg fram intuitivt ved hjelp av visuelle tegn i stedet for skrevne tekster. Ofte er det tegneseriefigurer som er gitt en status som en slags surrogatvenn. Sefton-Green diskuterer og problematiserer begrepet interaktivitet og hevder at, til tross for at disse web-tekstene utvilsomt lager en atmosfære av deltagelse og involvering, er det gode grunner til å betvile hvordan denne formen for relasjoner skal kunne betraktes som det han kaller *genuin interaktivitet*. I alle fall er dette, hevder han, begrensede måter å være involvert på. Den sosiale relasjonen er etablert av produsenten. Barn kan delta, men det skapes en illusjon av mellom-menneskelig kommunikasjon. Dette forsterkes av tidspresset.

### • *Dannelse og konvergens*

Dette er tema i flere publikasjoner av den danske medieforskeren Kirsten Drotner (2000, 2002a, 2002b). Hun var ansvarlig for den danske delen av den store europeiske undersøkelsen, som jeg refererte til tidligere. Drotner kobler sammen begrepene *kulturell globalisering* og *moderne dannelse* og argumenterer for at globale medier vil være fundamentale for framtidens dannelse. Drotner spør om barn og unge er en IT-generasjon og svarer et rungende "nei". De lever heller i det hun kaller en konvergerende mediekultur. Dette betyr blant annet at de bruker mange medier og de bruker dem ofte sammen. De lærer allerede nå om framtidens mediekonvergens,

hvor telefon og computer smelter sammen med trykte og audiovisuelle medier. Fremtidens dannelse vil bestå i å kunne håndtere kompleksitet (dilemmaer, motsetninger, ambivalenser) og handle i forhold til denne kompleksiteten. Dette innebærer at fremtidens dannelse ikke bare handler om bestemte kunnskaper og verdier, men bestemte handlemåter i forhold til kunnskaper og verdier.

### • *Nettverk, digitale skiller og fragmentering*

Vi har etter hvert nokså mye dokumentasjon på at barn er inkludert i det den spanske sosiologen Manuel Castells (2001) har kalt *the network society*. Slik dokumentasjon finnes både i generell statistikk og fra web-redaksjoner, TV-selskap og fra mobiltelefonleverandører. Etter et tiår med World Wide Web, mener han vi kan se at denne teknologien har muliggjort endringer praktisk talt på alle samfunnsområder og i forhold til menneskelig aktivitet. Det har vært mye spekulasjon i forhold til hva ny medieteknologi vil ha å si. Barn og unge mennesker blir posisjonert i disse debattene på tvetydige måter. Flere forskere bruker begrepet *digital divide* for å beskrive og problematisere skiller mellom de som har tilgang til medieteknologien og de som ikke har. Castells (2001) stiller spørsmål ved omfanget av de digitale skiller og hvordan denne medieteknologien påvirker menneskelig kommunikasjon. Buckingham (1999) hevder vi får en økt polarisering mellom de *teknologisterke* og de *teknologisvake*. Drotner (2002b) omtaler samme fenomen når hun argumenterer for at vi vil se en økende differensiering mellom ulike brukergrupper. I min egen avhandling stiller jeg spørsmål ved det jeg kaller et *refleksivt skille*, altså mellom de som kan bruke teknologien og de som ikke kan (Tingstad 2003).

### Avslutning

Tallenes tale er klar. Dataspill er blitt en vesentlig del av barns dagligliv. Mye tyder på at spillenes variasjon og ulikhet innbyr til flere og mer varierte grupper spillere. Etter alt å dømme etableres, om ikke varige og dype fellesskap, men i alle fall interessebaserte grupper på tvers av geografiske og sosiale skillelinjer. Som vi har sett, aktualiserer tema knyttet til barn, dataspill og digital kompetanse spørsmål om så vel kjønn, generasjon, forbruk og endrede samfunnsforhold, som til forestillinger om barndom og nye læringsarenaer. Lik lite som det er fruktbart ut fra et forskningsmessig synspunkt å definere barn som i utgangspunktet mediekompetent, vil det være å betrakte barn som det motsatte, nemlig inkompetent. Med

all mulig respekt for de tiltak som settes i gang både for å lære og å håndtere medieteknologier og beskytte barn mot for eksempel overgrep, er det fristende å se mange av tiltakene som forsøk på å innlemme barn og unge i nye kontrollsystemer når de gamle ikke lenger fungerer. Denne presentasjonen har forsøkt å vise hvordan medieteknologi kan ha svært ulike betydninger i barns liv. Et hovedtrekk er at barn bruker medieteknologi til å være sosiale, dvs. etablere og vedlikeholde sosiale relasjoner, gjøre seg selv synlige og være tilgjengelige for andre, finne frem i jungelen av kunnskapsstoff, og ikke minst, ha det morsomt. Min personlige oppfatning er at tiden er kommet for å granske nøye hvilke perspektiver som ligger til grunn for våre standpunkter, uavhengig av hvor våre faglige interesser er forankret. Perspektivene kan da bli mer mangfoldige og kreative. Den britiske medieforskeren Sonia Livingstone understreker i en artikkel fra 2000 det hun mener er en svakhet ved deler av barnemedieforskningen, nemlig at den ofte handler om å motbevise og avvise offentlige bekymringer (Livingstone 2000). Videre hevder hun at forskning omkring nye media ofte starter med å kritisere den overdrevne teknologiske determinismen. Selv om slik avvising og kritikk ofte kan rettferdiggjøres, mener Livingstone at denne posisjonen tar oppmerksomheten bort fra å finne et teoretisk utgangspunkt

og den får forskerne til å avvise en høyst forståelig forventning fra publikum, nemlig om å ta den offentlige bekymringen på alvor. Buckingham (2000) kommer med en tilsvarende kritikk. Begrensningene ved utelukkende å se barnet som et aktivt publikum og forstå barns perspektiver ligger blant annet i faren for at barn betraktes som mer kompetente enn de egentlig er, sier han. Han mener enkelte forskere har sett det som viktig å bevise at barn ikke blir påvirket av det de for eksempel ser på TV. I siste instans kan dette bety en legitimering av medieindustrien, hevder han. Denne typen forskning kan risikere å ta i bruk en heller forenklet *barnesentrert* tilnærming som er ute etter å feire det *mediekloke* barnet og bevise at barn ikke er så dumme og passive som de ofte blir betraktet som. Ideen om det aktive mediebarnet kan lett bli et tomt slagord, hevder Buckingham.

Som enten bekymrings- eller beundringsforskere kan vi risikere å konstruere eller vedlikeholde et statisk og unyansert bilde av barndom og voksendom som to atskilte verdener der barn blir framstilt som aktører, men der voksne fortsatt har definisjonsmakten. Den svenske etnologen Barbro Johansson skriver i sin avhandling om datamaskinen i barns hverdag (2000) at barndommen er mangfoldig og kompleks, dynamisk og foranderlig. Nyanserte forståelser kan bare nås om barn selv får komme til orde, sier hun.

## Noter

1. Deler av denne artikkelen har vært publisert tidligere (Tingstad 2003b, 2006).
2. Den norske avisa *Aftenposten*, 2. september 2003.
3. Jeg avgrenser her barn til å innbefatte gruppen mellom 9 og 15 år.
4. Massachusetts Institute of Technology
5. [www.saftonline.no](http://www.saftonline.no)
6. Denne undersøkelsen blir også omtalt i bladet *Utdanning*, nr. 4/2006.
7. Dagbladet, 7. februar 2006.
8. Bladet *Utdanning* nr. 4/2006.
9. [www.noggin.com](http://www.noggin.com)

## Litteratur

- Baudrillard, J. (1981) *Simulacres et simulation*. Paris: Galilée.
- BFD. (2001) Tiltaksplan. Barn, unge og Internett. Barne- og familiedepartementet.
- Buckingham, D. (1999) Nye dagsordener inden for forskning i børns mediekultur. *Mediekultur* 29: 4-13.
- Buckingham, D. (2000) *After the Death of Childhood. Growing up in the Age of Electronic Media*. Cambridge: Polity Press.
- Castells, M. (2001) *The Internet Galaxy. Reflections on the Internet, Business and Society*. Oxford: University Press.
- Cohen, S. (1972) *Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers*. London: MacGibb & Kee.
- Drotner, K. (1990) Modernitet og mediepanikk. I: Deichman-Sørensen, T. og I. Frønes, red. *Kulturanalyse*: 131-59. Oslo: Gyldendal.
- Drotner, K. (2000) Media Globalisation. Paper på International Forum of Researchers, Young People and the Media, Sydney, 26.-29. november.
- Drotner, K. (2001) *Medier for fremtiden: Børn, unge og det nye medielandskap*. København: Høst & Søn.
- Drotner, K. (2002a) New Media, New Options, New Communities? Towards a Convergent Media and ICT research. *Nordicom* 24 (2-3): 11-23.
- Drotner, K. (2002b.) Media Convergence: What are the Challenges and Chances and who Faces them? Paper på seminaret Media, Technology, Consumption. Oslo, 2.-3. desember.
- Eriksen, T.H. (2001) *Øyeblikkets tyranni: Rask og langsom tid i informasjonssamfunnet*. Oslo: Aschehoug.
- Fiske, J. (1989) *Reading the Popular*. Boston: Unwin Hyman.
- Gullestad, M. (1996) From Obedience to Negotiation: Dilemmas in the Transmission of Values between the Genera-

- tions in Norway. *The Journal of the Royal Anthropologic Institute* 2 (1):25-42.
- Haraway, D. (1991) *Simians, Cyborgs and Women: the Reinvention of Nature*. London: Free Association Books.
- Hernwall, P. (2001) *Barns digitala rum – berättelser om e-post, chatt & internet*. Stockholms universitet: Pedagogiska Institutionen. Avhandling.
- Håpnes, T. og B. Rasmussen. 1997. *Internett – jentenett*. Senter for kvinneforskning 7. Trondheim: NTNU.
- Johansson, B. (2000) *Kom och åt! Jag ska bara dö först ... Datorn i barns vardag*. Göteborg: Etnologiska föreningen. Avhandling.
- Johnsen, B.H. (2001) The Gathering” – An Easter Ritual of the Internet Generation. Markussen, I. & K. Kverndokk, red. *Å vokse opp*: 62-74. Universitetet i Oslo: Institutt for kulturstudier. Seminarrapport.
- Knudsen, S.V. (2001) De fiktive vendinger – en indkretsning af fiktion, chat og læreprocesser. I: Holm Sørensen, B., red. *Chat. Leg, identitet, socialitet og læring*: 81-100. København: Gads Forlag.
- Livingstone, S. & Bovill, M. (1999) *Young People- New Media*. Report of the research project Children, Young People and the Changing Media Environment. London: London School of Economics and Political Science.
- Livingstone, S. (2000) On the Cutting Edge, or Otherwise, of Media and Communication Research. *Nordicom Information* 22 (2):7-13.
- Lull, J. 1988 (red.). *World Families watch Television*. London: Sage.
- McLuhan, M. (1964) *Understanding Media*. New York: McGraw-Hill.
- Meyer, B. (2001) Den globale dialog – selvkonstruktion og sproglig interaksjon i internasjonale chat rooms. I: Sørensen, B. H., red. *Chat. Leg, identitet, socialitet og læring*: 121-36. København: Gads Forlag.
- Papert, S. (1980) *Mindstorms: Children, Computers and Powerful Ideas*. New York: Basic Books.
- Papert, S. (1993) *The Children's Machine. Rethinking School in the Age of the Computer*. New York: Basic Books.
- Papert, S. 1996. *The Connected Family: Bridging the Digital Generation Gap*. Atlanta: Longstreet Press.
- Postman, N. (1982) *The Disappearance of Childhood*. New York: Delacorte Press.
- Sefton-Green, J. (2002) Cementing the virtual relationship: Children's TV goes online. I: Buckingham, D., red. *Small screens. Televisions for children*. London: Leicester University Press.
- Skog, B. (2002a) *Ungdom og SMS*. Rapport fra utdanningsmessen i Trondheim, 17.-19. januar 2002. ISS-rapport nr. 60.
- Skog, B. (2002b) SMS. *Send melding straks. Om språk & stil på mobil*. Rapport fra Forskningsdagene ved NTNU. ISS-rapport nr. 62.
- Sørensen, B.H. (2000) Børn i en digital kultur. I: Sørensen, B.H. & B.R. Olesen, red. *Børn i en digital kultur. Forskningsperspektiver*: 13-30. København: Gads Forlag.
- Sørensen, B.H., Olesen, B.R. og Audon, L. (2000) Legekultur på chatkanalerne. I: Sørensen, B.H. og B.R. Olesen, red. *Børn i en digital kultur. Forskningsperspektiver*: 53-83. København: Gads Forlag.
- Sørensen, B.H. (2001) Børns hverdagsliv med de nye medier. I: Sørensen, B.H., L. Audon og B.R. Olesen. *Det hele kører parallelt. De nye medier i børns hverdagsliv*: 11-45. København: Gads forlag.
- Tapscott, D. (1998) *Growing up Digital: The Rise of the Net Generation*. New York: McGraw-Hill.
- Tingstad, V. (1995) TV-titting i et sosialiseringsspektiv. En studie i 5 småbarnsfamilier. Trondheim: *DMMH's publikasjonsserie* 3, hovedfagsoppgave.
- Tingstad, V. (2003) *Children's Chat on the Net. A Study of Social Encounters in Two Norwegian Chat Rooms*. Trondheim: NTNU. Avhandling.
- Tingstad, V. (2003b) Betydningen av medieteknologi i barns kommunikasjon. Hovedtrekk i nyere forskning. Bearbeidet versjon av prøveforelesning til graden Dr.polit i pedagogikk ved NTNU, 5.september. I: *Barn* nr. 4. Norsk senter for barneforskning, 41-59.
- Tingstad, V. (2006) *Barndom under lupen. Å vokse opp i en foranderlig mediekultur*. Oslo: Cappelen Akademisk.
- Turkle, S. (1995) *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Vaage, O.F. 2007. *Norsk mediebarometer 2002*. Statistisk sentralbyrå. Oslo.
- Werner, A. (1994) *Barn i fjernsynsalderen. Hva vet vi om medienes innflytelse?* Oslo: Ad Notam Gyldendal.
- Winn, Marie. (1977) *The Plug-in Drug*. New York: The Viking Press.
- Ziehe, T. & Stubenrauch, H. (1983) *Ny ungdom og usædvanlige læreprocesser. Kulturel frisetelse og subjektivitet*. København: Politisk Revy.

## Författarna

*Lena Adelsohn Liljeroth*, Kulturminister, Sverige

*Ann Katrin Agebäck*, Kanslichef, Medierådet, Kulturdepartementet, SE-103 33 Stockholm, ann-katrin.ageback@culture.ministry.se

*Thomas Hepsø*, Rådgiver barn, unge og nye medier, Medietilsynet, Nygata 4, NO-1607 Fredrikstad, thomas.hepso@medietilsynet.no

*Patrik Hernwall*, Ph.D., Universitetslektor, Institutionen för Kommunikation, Teknik & Design, Södertörns högskola, Marinens väg 30, SE-136 40 Handen, patrik.hernwall@sh.se

*Jussi-Pekka Koskiranta*, Producent, YLE Children & Youth programmes, P.O. Box 196, FIN-33101 Tampere, jussi-pekka.koskiranta@yle.fi

*Jonas Linderöth*, Ph.D, Universitetslektor, IPD Enheten för lärande och undervisning, Läroverksgatan 15, Box 300, SE-405 30, Göteborg, jonas.linderöth@ped.gu.se

*Heidi Nilsson*, Projektkoordinator, Nordiska datorspelprogrammet, Minc, Anckarsgripsgatan 3, SE-211 19 Malmö, heidi.nilsson@nordicgame.com

*Erik Robertson*, Direktör, Nordiska datorspelprogrammet, Minc, Anckarsgripsgatan 3, SE-211 19 Malmö, erik.robertson@nordicgame.com

*Anne Mette Thorhaug*, Ph.D., Forskare, Institut for Medier, Erkendelse og Formidling, Københavns Universitet, Njalsgade 80, DK-2300 København S, thorhaug@hum.ku.dk

*Vebjørng Tingstad*, Dr.polit., Forskare, Norsk senter for barneforskning, NTNU, NO-7491 Trondheim, vebjorg.tingstad@svt.ntnu.no

*Pia Vigh*, Senior rådgiver, Film & Media, Nordisk Ministerråd, Store Strandstræde 18, DK-1255 København K, pv@norden.org





Nordisk kulturforum

## “Den kompetenta gamern – en konferens om ny mediekompetens”

### Program

Konferensen leds av moderator Nicklas Mattson, chefredaktör för Entreprenör.

10.00 – 10.10 Konferensen öppnas

Lena Adelsohn-Liljeroth  
Kulturminister

10.15 – 10.45 Inledande överblick

Patrik Hernwall  
Lektor, Fil.dr. i pedagogik, Medieteknik, Södertörns högskola, Stockholm  
Kontakt: patrik.hernwall@sh.se

10.50 – 11.15 Fakta och statistik

Ann Katrin Agebäck  
Kanslichef, Medierådet  
Kontakt: ann-katrin.ageback@culture.ministry.se

11.20 – 11.40 Datorspel - bakgrund

Linus Feldt  
Ordförande, Svenska Datorspelsinstitutet, Stockholm  
Kontakt: linus.feldt@sdsi.se

11.50 – 12.15 Presentation av Nordiska datorspelprogrammet

Erik Robertson  
Direktör, Nordiska datorspelprogrammet, Malmö  
Kontakt: erik.robertson@nordicgameprogram.org

12.15 – 12.45 Spelens fascinationskraft

Jonas Linderöth  
Lektor, Enheten för lärande och undervisning, Göteborgs universitet  
Kontakt: jonas.linderöth@ped.gu.se

13.00 – 14.00 Lunch, Rosenbads restaurang

14.00 – 14.45 Spelens fascinationskraft

Ungdomspanel (Jens Brimberg, Anna Jenelius, Viktor Pålsson, Fredrik Thorslund)

14.45 – 15.10 Norskt perspektiv

Thomas Hepsø  
Rådgivare barn, unga och nya medier, Medietilsynet, Norge  
Kontakt: thomas.hepsø@medietilsynet.no

15.10 – 15.30 Games as a challenge to YLE Children & Youth

Jussi-Pekka Koskiranta  
Crossmedia Producer, YLE Children & Youth Programmes, Finland  
Kontakt: jussi-pekka.koskiranta@yle.fi

15.30 – 16.00 Avslutande diskussion

Anne-Mette Thorhauge  
Post doc, Institut for Medier, Erkendelse og Formidling, Københavns Universitet  
Kontakt: thorhaug@hum.ku.dk

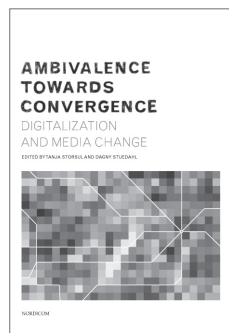


# Aktuella böcker från Nordicom

---

## ***Ambivalence Towards Convergence. Digitalization and Media Change***

**Tanja Storsul & Dagny Stuedahl (eds.),** Göteborgs universitet, Nordicom, 2007, 252 p.

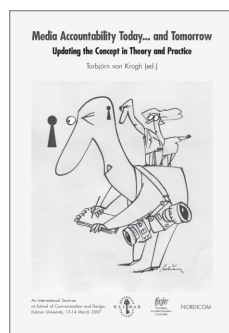


Concepts of convergence and converging processes have triggered considerable attention and activities in media research during recent years. This has been an inspiring context for the discussions and analyses presented in this book.

The book elucidates a variety of understandings related to the concept of convergence, and at the same time reflects on the analytical advantage of the concept. The contributions discuss the impact of media digitalization and the degree to which the prospects of convergence have been realized. The studies range from investigations of institutional and regulatory change within media and cultural institutions, to analyses of communicative genres and social practices related to digital media.

## ***Media Accountability Today... and Tomorrow. Updating the Concept in Theory and Practice***

**Torbjörn von Krogh (ed.),** Nordicom, 2008, 158 p., ISBN 978-91-89471-58-0.



Tony Blair demands it, Reuters wants it, the Spokane Spokesman-Review practices some of it and scholars try to define it – media accountability.

The need for media accountability was formulated more than 100 years ago and made manifest with codes of ethics and "bureaus of accuracy". The Hutchins Commission used the concept in 1947 as a way to avoid government prescription of media content. The practice of media accountability has since been fueled by market expansion, looser regulation of public service and a technological facilitation of media/public interaction.

In March 2007 these issues were discussed in a two-day international conference at the School of Communication and Design, University of Kalmar, Sweden. Scholars gave overviews of Media Accountability Systems

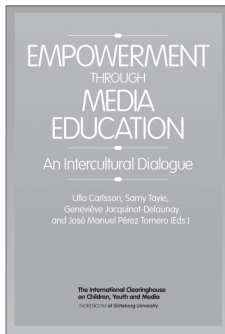
(MAS), media journalism, media blogs and the effects of market-driven journalism on media accountability. Practitioners presented cases dealing with victims of the media in the United Kingdom, news ombudsmen and media critique in Scandinavia, and transparency in Spokane, Washington, USA.

To the presentations from Kalmar the conference-initiator Torbjörn von Krogh has added a background chapter on the origins and rise of media accountability and some thoughts on its future. He also offers a new working definition of media accountability, building on the work of European and North American scholars:

Media accountability is the interactive process by which media organizations may be expected or obliged to render an account (and sometimes a correction and/or excuse) of their activities to their constituents. The values and relative strength of the constituents vary over time and are affected by media systems and media technologies.

## ***Empowerment Through Media Education. An Intercultural Dialogue***

**Ulla Carlsson, Samy Tayie, Geneviève Jacquinot-Delaunay & José Manuel Pérez Tornero (eds.),** Nordicom, 2008, 272 p., ISBN 978-91-89471-56-6, (Reports Clearinghouse).



Although media, digital and information divides do exist in the world, more and more people have access to a steadily swelling flow of material through many new channels. An interactive and mobile media society has grown up alongside the traditional mass media society. Passive media consumers are becoming active media producers. In the midst of these developments are children and youth. Many parents, teachers and policy-makers are concerned about the negative influence they believe media exert on young people. The media, however, are also valued as social and cultural resources. It is in this complex context that we must see the importance of media literacy and media education. But when issues such as these are discussed, all too often the frame of reference is the media culture of the Western world. There is an

urgent need for the agenda to become open to non-Western thoughts and intercultural approaches.

This book is based on international conferences on media education in Riyadh and Paris 2007. Scholars and other experts present conclusions from experiences and research to date on media education from a variety of perspectives and different cultures.

## ***Children, Media and Consumption. On the Front Edge. Yearbook 2007***

**Karin M. Ekström & Birgitte Tufte (eds.),** Nordicom, 2007, 356 p., ISBN 978-91-89471-51-1, (Yearbooks), ISSN 1651-6028.

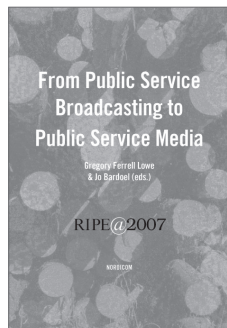


Children's and adolescents' importance as actors on the market has grown successively the past four to five decades. Nowadays, young people are exposed to a steady stream of commercial messages directed specifically to them. Television still has a unique position as an advertising medium, but advertising directed to youthful viewers is more and more prevalent on the Internet and mobile phones, as well. Many computer games, cartoons and programmes are a form of advertising in themselves inasmuch as they are the vehicles for 'merchandising' to youthful viewers. Product trade-marks and logotypes are a nearly universal lingua franca today, a vocabulary shared by young of all classes in a good part of the world.

The aim of the yearbook 2007 is to shed light on these new trends and global developments in relation to young people, consumption and media.

## ***From Public Service Broadcasting to Public Service Media. RIPE@2007***

**Gregory Ferrell Lowe & Jo Bardoel (eds.)**, Nordicom, 2008, 259 p., ISBN 978-91-89471-53-5, (Research Anthologies and Monographs).



The core challenge facing public service broadcasting today is the transition to public service media. This understanding characterised discourse among participants in the RIPE@2006 conference in the Netherlands, the theme of which was Public Service Broadcasting in the Multimedia Environment: Programmes and Platforms. The contributors in this volume focus attention on issues of strategic concern and tactical importance in addressing the core challenge. A defining theme is the need for moving beyond the transmission model of broadcasting to mature both professional and theoretical thinking necessary in public service communication. Audiences must be understood as partners rather than targets and content that is cross-media and cross-genre must be popular but remain distinctive. For policy makers the core

challenge necessitates fairly balancing the often contrary interests of commerce and culture which is a fundamental tension in media policy today. The stakes are high because policy and operational decisions will establish the character of the European dual media system for decades to come. What is the mission of public service media in a multimedia environment characterised by globalization, convergence, digitization, and fragmentation? What is important for strategy development that renews the public service enterprise while keeping faith with the ethos that legitimates the endeavour? How might policy makers variously understand the fuller possibilities entailed in the development of a uniquely European dual media system?

The authors address these questions to offer critical insights that deepen thinking about theoretical, strategic and operational aspects incumbent in the transition to PSM. The book has two sections. The first is focussed on dynamics, complications and challenges incumbent in policy development and strategy elaboration. The second focuses on content-related aspects with emphasis on strategic and tactical implications.