

- om 'den ideologiske seismograf', *Massekultur & Medier* 12.
- Sepstrup, P. (1979) 'Metodiske udviklingsmuligheder i indholdsanalysen', *Bidrag. Bevidstheds sociologisk tidskrift*, nr. 9-10, Institut for Litteraturvidenskab, Odense Universitet.
- Silverman, D. (1993) *Interpreting qualitative data*, London: Sage Publications.
- Silverstone, R. & Hartmann, M., red, (1998) *Methodologies for media and information technology research in everyday life*, Graduate Research Centre in Culture and Communication, University of Sussex.
- Silverstone, R. (1994) *Television and everyday life*, London: Routledge.
- Stald, G. (1998) 'Living with computers. Young Danes' uses of and thoughts on the uses of computers', *Sekvens 1998*, Årbog fra Institut for Film- og Medievidenskab, Københavns Universitet.
- Tufte, B. (1999) *Børn og TV-reklame*, Forskningsrapport, Danmarks Lærerhøjskole. /WWW.sebnet.dk/
- Vestergaard, T. & Schrøder, K. (1985) *The Language of Advertising*, Oxford og New York: Blackwell.

Kim Schrøder er professor ved Institut for Kommunikation, Journalistik og Datalogi, Roskilde Universitetscenter

Nye medier – en udfordring for børnemedieforskningen

Af Birgitte Holm Sørensen og
Birgitte Ravn Olesen

Børnemedieforskningen i 1980'erne og 1990'erne har især fokuseret på børns brug af fjernsyn, film og video – medier, hvor publikum har rollen som modtagere. Computermidiet ændrer denne rolle, idet det forudsætter interaktivitet. Dermed ændres også børns mediekultur. Der ligger en udfordring for forskere i at forstå og beskrive, hvad det betyder. Birgitte Holm Sørensen og Birgitte Ravn Olesen har taget denne udfordring op med deres igangværende projekt »Børns opvækst med interaktive medier«. De præsenterer projektets interessefelt og problemstillinger og diskuterer på den baggrund styrke og begrænsninger i en empirisk orienteret forskningsstrategi.

Der er i løbet af de sidste år sket væsentlige ændringer i børns brug af medier, fordi de digitale medier for alvor er blevet en del af børns hverdagsliv ved siden af de allerede kendte medier. Som udgangspunkt for at undersøge, hvilken betydning de digitale medier har for børn, bliver det centralt at se på, hvilke teoretiske og empiriske problemstillinger der har præget forskningen vedrørende børns medieanvendelse, hvilke af disse problemstillinger, der kan bygges videre på, og hvilke nye teoretiske og empiriske problemstillinger, der rejses, når børn bruger de nye medier.

Det er denne problematik, vi her vil tage op ved først at se på den forskning i børn og medier, der har været dominerende i 80'erne og 90'erne og derefter at diskutere de særlige metodiske problemstillinger, som opstår ved udforskning af børns brug af digitale medier. Vi vil i artiklen inddrage erfaringer fra et 4-årigt forskningsprojekt »Børns opvækst med interaktive medier – i et fremtidsperspektiv«, hvor vi undersøger børns brug af interaktive medier i deres hverdagsliv. Formålet med projektet er at undersøge, hvorledes børn mellem 7 og 15 år anvender interaktive medier i hjem, fritidsinstitution og skole, og hvilken betydning disse medier har og vil få for børns dannelse, socialisation og kultur.

Udviklingen i børns mediebrug i 80'erne og 90'erne

Tv indgik for alvor som en del af børns hverdag i løbet af 60'erne og 70'erne. Børne-tv blev en institution, der konstituerede et særlige børnekulturelt medierum med faste sendetider og programmer. I 80'erne kom videoen ind i hjemmene og den har gjort det muligt for børnene at optage deres yndlingsprogrammer og forskyde tv, når de er optaget af andre aktiviteter. Endvidere er købevideoen kommet ind i konkurrencen med legetøjet og er blevet noget børn samler på og udveksler, ligesom videoen er blevet et omdrejningspunkt for børns sociale samvær. I 90'erne har børnene med computeren fået et nyt medium, som på flere måder adskiller sig fra de tidligere medier, og som derved udfordrer børnemedieforskningen.

Næsten alle børn, der vokser op omkring år 2000, har adgang til alle de ovennævnte medier og betragter dem som en selvfølgelig del af deres liv.¹ I fritiden er børns brug af medier præget af alsidighed, idet de anvender mange forskellige medier (jf. Betænkning om børns og unges brug af massemedier 1996). For mange børn foregår der netop i disse år et skift i deres mediebrug og -præferencer, idet deres mediebrug i højere grad rettes

mod computeren i takt med, at de får adgang til computeren hjemme, i skolen og i fritidsinstitutionerne og at aktivitetsmulighederne på computeren udvikles og udvides.

Tidligere var børnemedieforskningen i høj grad rettet mod nogle problemfelter ved børns mediebrug, som havde udgangspunkt i en bekymring og frygt for en negativ indflydelse fra medierne i forhold til børns udvikling. Fx har voldsaspektet haft en fremtrædende plads. Siden 80'erne har der været et skift i fokus på de temaer, som børnemedieforskningen har været rettet imod, idet der har været en voksende interesse for at undersøge, hvad børnene bruger medierne til og hvilke betydningsdannelser, de skaber i deres anvendelse af medierne.

I dag ses medierne hovedsageligt som en resource, som børnene anvender i forhold til mange sider af deres udvikling (jf. Betænkning om børns og unges brug af massemedier 1996). Det gælder for alle tre medier, at de først og fremmest er en resource i forhold til at få informationer og oplevelser. Endvidere bruger børn medierne i deres identitetsdannelse og som middel til at orientere sig i forhold til ungdoms- og voksenlivet. Medierne er også væsentlige i børnenes uformelle læreprocesser samt som inspiration for deres lege og andre aktiviteter. Endvidere er medierne ofte konstituerende for fællesskab og sociale relationer, som dannes i tilknytning til eller med udgangspunkt i nogle af medierne, og som giver børnene nogle fælles erfaringsdannelser. Endelig bruger børnene medierne til kommunikation, der med computeren har fået en voksende betydning fx i forbindelse med chat og e-mails (Holm Sørensen og Olesen 2000).

Forskning i børns mediebrug i 80'erne og 90'erne

Før indkredsningen af de nye problemstillinger, som rejses ved udforskningen af børns brug af interaktive medier, skal der kort redegøres for nogle hovedtræk i den teoretiske og empiriske forskning vedrørende børns anvendelse af tv, film og video i 80'erne og 90'erne.²

Receptionsforskningen har haft stor betydning for børnemedieforskningen fra 80'erne. Barnets reception tillægges en central rolle. Receptionen er den betydningsdannelse, der skabes hos modtageren under og efter et kommunikationsforløb i en bestemt situation. Tilegnelsen af medieindhold be-

tragtes som en bearbejdningsproces, hvor barnets psykiske, sociale og kulturelle forudsætninger træder i et dynamisk forhold til medieindholdet, og hvor den situation, som receptionen foregår i, også har indflydelse på processen.

I den empiriske receptionsforskning lægges vægten på kvalitative metoder, specielt på kvalitative empiriske modtageranalyser. I disse modtageranalyser indgår der færre modtagere, og det åbne dybdeinterview er en meget anvendt metode. Hovedinteressen ligger her på afkodningsprocessen. Barnet ses som aktiv deltager i betydningsproduktionen, – som den, der mere eller mindre aktualiserer medieproduktets betydning i kommunikationsprocessen.

Receptionsforskningen har bidraget til en nuancering af synet på forholdet mellem børn og medier. Denne forskning gør op med forståelsen af, at barnet passivt påvirkes af medierne.³ Børns erfaringer, viden og holdninger aktiveres og anvendes i forbindelse med det enkelte medieprodukt. Dette bevirker, at børnenes oplevelser og betydningsdannelser i større eller mindre grad bliver af forskellig karakter.

En stor del af den tidligere forskning vedrørende børn og tv har fokuseret på mediernes negative indflydelse på børn og unge. Receptionsforskningen har medvirket til en orientering mod nye aspekter ved børns reception. I 80'erne orienterede en del forskere sig mod at se på nogle af 'gevinsterne' ved børns mediebrug. (fx Davis 1989, Gunter & McAller 1990, Hodge & Tripp 1986)

Der har i de senere år været en stigende opmærksomhed i forhold til den kontekst, medieanvendelsen foregår i. Dette har betydet, at interessen for at undersøge børns brug af medier i hjemmet, i skolen og i kammeratskabsgrupper er vokset. Børns medieanvendelse foregår oftest i nogle sociale rum, hvor andre børn og voksne er tilstede og er deltagere i medieanvendelsen. De sociale og kommunikative relationer, der skabes i medieanvendelsen har indflydelse på de betydningsprocesser, som skabes af børnene. Medieetnografien har med dens metoder, hvor deltagerobservation er central, igennem de senere år fået større og større betydning som en forskningsretning, der forsøger at undersøge disse forhold.

I relation til børns brug af computere må medieetnografien anses for at være et centralt udgangspunkt, idet den er egnet til at opfange den kompleksitet, som udfolder sig i forhold til skærmen og i det sociale rum, børn skaber ved skærmen.

Disse sociale rum er for børn ofte ligeså vigtige, som det der foregår på skærmen. Når det fx gælder computerspil kan der være tale om rum for venskab og følelser, for fælles interesser, for manifestation af præstationer og for arrangerede begivenheder (Holm Sørensen og Jessen 2000). Børns medieanvendelse kan ikke anskues isoleret som et forhold mellem barnet og mediet, men må indgå i en større helhed. Børns medieanvendelse er af særdeles kompleks karakter, idet der spiller mange faktorer ind, som har betydning for den måde, børn anvender medierne på. Det gælder individuelle, familiemæssige og sociale faktorer, kammeratskabsgruppen, tilgangen til medier samt kulturelle og politiske forhold.

Ændringer i børns mediekultur

På flere måder er der med børns brug af computeren sket ændringer i deres mediekultur, idet computeren er et medium, der på flere måder adskiller sig fra tv og video. I sammenligning med tv og video er der tale om nogle karakteristiske træk ved computeren, som har betydning for børns brug af dette medium. I det følgende skal der kort gives eksempler på nogle af disse karakteristiske træk.

Computeren – karakteristiske træk

Tv og video er præget af, at børn hovedsageligt er recipienter.⁴ Når de bruger computeren forholder de sig også receptivt, men derudover interagerer de på forskellig måde afhængigt af de programmer, de bruger. Computeren gør op med broadcastformidlingen, idet den bryder med den lineære måde at formidle og kommunikere. Med computeren er grænsen mellem reception og produktion og mellem massekommunikation og interaktiv kommunikation begyndt at gå i opløsning. Børnenes måde at forholde sig på ændres fra hovedsageligt at være recipienter til at være aktører, hvor de konkret skal interagere i forhold til de programmer, de anvender. Fx giver computerspillene mulighed for at foretage valg og handle i forhold til det, der foregår på skærmen, og handlingerne får konsekvenser for det videre forløb. Graden af interaktiviteten afhænger af, hvilke programmer, der anvendes. I nogle computerspil handler barnet således indenfor nogle snævert afstukne rammer og afgrænsede systemer, som ligger indbygget i pro-

grammet, mens der i andre spil er lagt op til en større frihed, ved at barnet er medproducerende i handlingsforløbet. Det gælder fx flere strategispil og adventurespil.

Hypermediestruktur, hvor man via links kan hoppe fra en side til en anden, er et andet karakteristisk træk ved mange computerprogrammer og ved Internettet, der bryder med den lineære form, som præger tv og video. På Internettet kan børnene søge information og i meget høj grad selv styre, hvor de vil søge informationer og oplevelser. Når børnene bruger Internettets hypermediestruktur 'hopper' de rundt i en ikke-lineær struktur, hvor de afhængig af interesser selv skaber forløbet.

Endvidere er det et karakteristisk træk ved nogle computerprogrammer og Internettet, at de integrerer mange medier. Bolter taler om, at de indoptager de tidligere medier, som på forskellig måde omformes eller remedieres (Bolter 1999). Tidligere medier som fx foto, tv, film og tegning omformes i nye æstetiske og kommunikative digitale former.

Børnene er vokset op med de nye medier, og erfaringer fra vores forskningsprojekt viser, at børnene i brugen af fx computerspil og i deres egne multimedieproduktioner anvender disse på en måde, som er præget af, at de har udviklet perceptuelle og kognitive kompetencer, hvilket i særlig grad kommer til udtryk i forhold til det rumlige. Herved adskiller de sig fra mange voksne. Et aspekt der må inddrages og tages højde for af den voksne forsker.

Børns brug af de nye medier

De ovenfor nævnte karakteristiske træk rejser nogle nye problemstillinger, som betyder, at børns brug af computer ikke uden videre kan analyseres og tolkes på de tidligere mediers præmisser. Interaktion mellem barn og computer, hypermediestrukturen og integration af flere medier ændrer mere eller mindre radikalt brugen.

I det følgende sammenligner vi i første omgang computerspillet og filmen, og der gives eksempler på, hvorledes mediet har indflydelse på børns brug. Når disse to vælges til sammenligning, er det fordi begge er populære hos børn, når de søger oplevelser af fiktiv karakter, og fordi der er genre-mæssige lighedstræk. Derefter gøres rede for, hvordan børn bruger de virtuelle rum. Vi vil her fokusere på den mangefacetterede brug af computeren, som dette medie kan lægge op til.

Fra indlevende identifikation til aktiv medleven

Børn, der ser film, bearbejder det sete aktivt i forhold til deres egen situation. Det samme kan siges om børn, der bruger computerspil, men i computerspillene må de yderligere foretage nogle handlinger. Børnene er i computerspillene medproducerende i spillenes forløb, idet de styrer, handler og vælger undervejs i spillet, hvilket har betydning for oplevelsen og indlevelsen.

Ifølge Murray (1997) er en stor del af oplevelsen ved computerspillet at kunne gribe ind i handlingen i det fiktive univers. Det gør indlevelsen og deltagelsen i fiktionen mere direkte. Yderligere er oplevelsen ved computerspil knyttet til, at spillet ikke udfolder sig ens, hver gang det spilles, men at barnets handlinger har konsekvenser. Således har barnet indflydelse på fiktionens forløb, hvilket giver en følelse af, at forløbet ikke er bestemt på forhånd, men er afhængig af brugerens valg. Spændingen og intensiteten, som den er kendt fra traditionel fiktion, får med interaktiviteten tilført elementer som udfordring og udforskning.

Indlevelsen i computerspillets fiktive univers er af en anden karakter end indlevelsen i fx filmen. I computerspillet er barnet motorisk aktiv. I forbindelse med mange filmoplevelser, hvor barnet føler og oplever med filmens personer, har indlevelse i form af identifikation en central betydning. Denne form for indlevelse finder sjældent sted i forhold til computerspil. Her finder man ikke egentlige personskildringer, som spilleren på samme måde som i filmen kan identificere sig med. Figurer og personer i computerspillene reagerer ikke følelsesmæssigt, som de gør i filmen og er som hovedregel i større eller mindre grad stiliserede uden en tydelig identitet. De har ofte noget af samme funktion for spilleren som brikken i et brætspil. Figuren og personen er medierende for at vinde i spillet. (Holm Sørensen og Jessen 2000)

Selvom der forekommer genremæssige træk fra filmen, så er det at spille computerspil ikke en slags intensiveret filmoplevelse. Der er tale om en anderledes type indlevelse og oplevelse, som er i tættere forbindelse med spil- og legeoplevelser end med fiktionsgenrer indenfor film. At spille computerspil fører til en form for *aktiv medleven*, som kendes fra spil og leg. (Holm Sørensen og Jessen 2000)

Aktiviteter i de nye medier er kvalitativt anderledes

Hvor computerspillet på nogle punkter kan sammenlignes med filmen, så har andre aktiviteter med digitale medier så anderledes kvaliteter knyttet til sig, at sammenligning bliver meningsløs. For eksempel er det muligt at sammenligne chat-aktiviteten med en mellemting mellem at snakke i telefon og skrive brev, og alligevel er disse kommunikationsformer meget forskellige fra den nye form.

Internetadgangen bryder på flere måder med den envejskommunikation, som præger tv og video.⁵ Der er tale om nye kommunikationsmåder, som børnene i høj grad har forstået at udnytte og bruge, idet de bruger Internettet til mange forskellige former for kommunikation. Internettet giver børnene adgang til nogle virtuelle rum, som er nyt i barndommens historie. Nogle af de kommunikationsformer, børn benytter, har rod i tidligere kommunikationsformer, men det at kunne operere i en virtuel verden skiller sig ud ved at være en platform for kommunikation, som er kvalitativt anderledes.

De virtuelle rum udgør for børnene en markedsplads for fx chat, computerspil, rollespil, informationsøgning og surfing, konferencer, nyhedsgrupper og lærerum. I de virtuelle rum får krop og rum en anden betydning end i de fysiske rum. Endvidere er de virtuelle rum digitale og forskellige alt efter aktiviteten. Der er fx forskel på chatrummene og computerspilrummene.

Når børn chatter, er den fysiske krop fraværende. Der er tale om en kropsløs kommunikation.⁶ Den kropsløse kommunikation og tilværelse på chatkanalerne og andre rum på nettet fx i nyhedsgrupper giver børn nogle nye muligheder, som ikke tidligere har været en del af deres kultur. »Identitet og individualitet er frigjort fra det fysiske, og netfolket har mulighed for at leve i mange verdener med et ekspansivt antal identiteter« (Stuedahl 1998).

Igennem de forskellige aktiviteter i de virtuelle rum henter og skaber børnene oplevelser og informationer. De bruger nogle af rummene til virtuelle spille- og legerum, hvor de aldrig ser deres spilpartnere og legekammerater, med mindre børn, der kender hinanden, træffer aftaler om deltagelse i bestemte rum på bestemte tider.

I de virtuelle lærerum, hvor børnene laver projekter sammen på tværs af geografiske afstande og kulturer, foregår kommunikationen fx over konferencesystemer, og den er hovedsageligt baseret på skriftlighed, men der er også mulighed for kommunikation med billeder og lyd. Indenfor disse konferencesystemer er videokommunikationen under stærk udvikling og vil snart være en almindelig del af disse virtuelle lærerum.

Forskning i børns liv – nogle generelle problemstillinger

Det er aktiviteter og muligheder som de netop beskrevne, vi står overfor i forskningsprojektet »Børns opvækst med interaktive medier«. Da udviklingen på feltet foregår med forrygende fart, har det fra starten været et mål snarere at skabe billeder af et (nært) fremtidsperspektiv end at fokusere på en her-og-nu status.⁷ Før vi overhovedet kan forholde os til de særlige problemstillinger, som knytter sig til at udforske brugen af de nye medier i børns hverdagsliv, er vi nødt til at skabe fast grund under fødderne; vi må foretage en metodologisk afklaring af, hvordan vi overhovedet vil gå til opgaven med at udforske børns hverdagsliv.

Sociologen Mackay skrev allerede tilbage i 1974, at det traditionelle syn på børn er »an expression of the sociologists' common sense position in the world, i.e., as adults« (Mackay, 1974; 180). Han mente, at de epistemologiske konsekvenser af, at voksne forsker i børns liv med udgangspunkt i egne værdier og erfaringer er, at de ikke opnår at se børnene som »børn«, men i stedet ser dem som »voksnes børn«. Det er som i studiet af »de fremmede« – den dominerende kultur, som tiltager sig ret til at tolke den underordnede kultur ofte uden at søge at forstå den mening, handlinger tillægges i den underordnede kultur.

I et forsøg på at undgå en sådan voksencentrisme arbejder vi med et »børneperspektiv«.

Et børneperspektiv

Som voksen kan man have sine vurderinger af børns aktiviteter ved computeren; hvad lærer de noget af, hvornår ligner det tidsspilde, hvornår er et spil spændende, fornyende, engagerende osv. Og de fleste af os har sådan nogle vurderinger, som vi – mere eller mindre eksplicit – forklarer ud fra, hvad vi husker fra vores egen barndom, og hvad

vi ser hos de børn, vi er omgivet af. Børneforskeren Jan Kampmann skriver, at når voksne forsøger at beskrive børns virkelighed, så er der tale om en *konstruktion* eller snarere en *re-konstruktion*:

En konstruktion ikke mindst når det omhandler mindre børn, idet det er den voksne der igennem observationer og tolkning prøver at skabe begreber for hvilken *intention, mening og betydning* forskellige former for handling kunne have ud fra barnets eget perspektiv. Og en rekonstruktion fordi tolkningen uundgåeligt involverer bevidst og ubevidst inddragelse af forståelser, der baserer sig på den voksnes egne barndomsoplevelser (Kampmann, 1996 s. 35).

I de senere år har forskere, som beskæftiger sig med børn, forsøgt at forholde sig til denne problematik (Olesen 2000). Skal vi kort opsummere status, så er den, at det i dag er mere udbredt at anerkende børns kultur som værende noget i sig selv og ikke et ufuldkomment forstadium til det egentlige nemlig den voksnes verden.

Jan Kampmann skriver i et arbejdsnotat med titlen »Børn som informanter«, hvor han søger at opsummere status på feltet, at et børneperspektiv implicerer, at det er den voksne (forsker), der gennem refleksion skal forsøge at fremstille noget, hun ikke selv er en del af, mens barnet er en del af det eller midt i det, uden at det (nødvendigvis) selv reflekterer over det. De metodiske konsekvenser heraf er:

- at barnet bliver den sagkyndige informant
- at barnet placeres centralt, ikke blot som et objekt, der skal studeres, men som et subjekt, der er ekspert i forhold til netop at vide, hvordan det er at leve dette særlige liv.
- at den voksne må oversætte og tolke barnets udtryk, handlinger, attituder etc.
- at den voksne (forsker) må placere sig selv i en mere ydmyg rolle, end vi som voksne er vant til, idet vi både er afhængige af ekspertens frivillige medvirken og endda oveni til stadighed må acceptere en vis grad af usikkerhed med hensyn til, hvor succesrige og præcise vi er i vores forsøg på oversættelse og tolkning. (Kampmann, 1998 s. 6).

Skal vi tage arbejdet med et børneperspektiv alvorligt, så må vi konstant være på vagt overfor »selvfølgelighederne«. Vi må være opmærksomme på, hvilke forforståelser, der styrer vores blik og

fortolkning af det, vi ser. En metode til at bryde med forhåndsantagelser og »selvfølgeligheder« er at »eksoticer« børns handlinger; i første omgang at se dem som helt fremmedartede og derefter nysgerrigt og åbent forsøge at forstå, hvad det er, der foregår. (Ehn og Löfgren, 1982). De metodiske implikationer heraf vender vi tilbage til. Først skal vi imidlertid dvæle lidt ved refleksionen over, hvordan vi kan indfange, forstå eller opfatte, hvad det er børnene gør, når de agerer i deres hverdagsliv.

Ivar Frønes påpeger, hvordan de sociale kategorier konstant ændrer sig, og at vi derfor ikke kan tage for givet, at børn og voksne overhovedet forstår det samme ved det, de sammen taler om. Han har et sjovt eksempel, hvor han snakker med et seksårigt barn, som mener, at Tommy og Annika's mor må være langtidssygemeldt, fordi hun er hjemme hele tiden. Frønes skriver videre: »Og det er heller ikke så forunderlig, det forunderlige er at vi ikke ser at for barn er det andre selvfølgeligheder, skapt i andre historiske epoker«. (Frønes Ivar, 1998).

Vi gik til forskningsprojektet med en opmærksomhed på, hvordan »selvfølgeligheder« er afhængige af hvilke sociale og historiske forhold, man er vokset op under og lever med. Den grundantagelse, vi arbejder ud fra er, at børns hverdagsliv, kultur, erfaringer, oplevelser og tanker ud fra et voksen-perspektiv er lige så »fremmede« som de indfødte er for den udforskende antropolog. Kulturelle forskelle mellem børn og voksne, som lever i samme samfund, er oftest ikke så markante som forskelle mellem folk, der lever i forskellige samfund, men netop der, hvor forskellene ikke fremtræder massivt og markant, overses de let. Specielt på et område som »brug af medier« er forskellen stor, fordi børn, der vokser op i dag som følge af den teknologiske udvikling har mødt medier på en ganske anden måde end forskeren. Når fokus er anvendelsen af interaktive medier, er forskellen endnu større. Det blev i forskningsprocessen meget hurtigt tydeligt for os, at børn oplever computere og internet som en selvfølgelighed; de chatter, snakker i telefon, spiller computerspil, ser video, spiller fodbold, surfer på nettet, skriver dansk stil og laver en multimedieproduktion på cd-rom i deres hverdagsliv, fordi det nu er den lyst, de muligheder eller krav, som byder sig.

To optikker

I forlængelse af det ovenfor præsenterede »børneperspektiv« arbejder vi med to optikker, som hver især bidrager til at styre den videnskabelige forståelse og udforskning af feltet. Disse bliver relevante, når målet er at se på børns livssammenhænge fremfor at fokusere på isolerede voksenudpegede dele af disse. Den ene optik, har vi valgt at kalde »børnekultur«, hvor fokus er på børns egne frembringelser i såvel proces- som produkt-perspektiv, mens den anden optik angår den metodiske tilgang til feltet. Her bliver medieetnografien et ideal, idet der her lægges vægt på at fokusere på hverdagsliv i en bredere kontekst end medie-anvendelsessituationen.

Hos børneforskeren Flemming Mouritsen defineres børnekultur som »de kulturelle udtryk, børn frembringer i deres egne netværk« (Mouritsen pl1, 1996). Han nævner eksplicit børns brug af medier som redskaber for deres egne udtryk eller som genstand for et særligt forum for samvær. Mouritsen skriver videre at legekulturen formidles via uformelle sociale netværk og gennem overlevering fra børn til børn:

Den afhænger fundamentalt af børnenes deltagelse og udøvelse og beror på deres tilegnelse af færdigheder med hensyn til udtryksformer, æstetiske teknikker, organisationsformer, iscenesættelse og personformance. Denne kultur eksisterer ikke i fast form, dvs. som produkt, men kommer til eksistens gennem børnenes frembringelse i situationer. (Mouritsen, pl7, 1996).

Denne definition skal vise sig at blive central i arbejdet med at udforske aktiviteter i flygtige medier som de interaktive.

Den anden optik er »medie-etnografien«, som denne er udviklet i løbet af 90'erne indenfor forskningen i børn og unges mediebrug. Styrken ved denne optik er, at den søger at indfange et helheds-syn på mediebrugerens hverdagsliv til forskel fra receptionsanalysen, hvor forskeren interesserer sig for modtagerens betydningsdannelse i selve afkodningssituationen og i relation til et konkret medie eller en konkret genre. Medieforskeren Kirsten Drotner skriver, at et etnografisk perspektiv implicerer, at man tager udgangspunkt i en konkret gruppe menneskers sociale interaktion, hvor oplevelsen og bearbejdningen af mediebaseret kommunikation kun udgør en blandt mange kulturelle processer.

Vores brug af en medieetnografisk optik markerer, at vi ikke ønsker at isolere et medie og gøre det til genstand for forskning »i sig selv«. Tværtimod antager vi, at det er igennem brugen af et medie i en konkret praksis at dette konstrueres. Det implikerer, at vi i højere grad lader aktørerne og de sociale og kulturelle betydningsdannelser, der foregår mellem dem, være centrale. Når aktørerne her børn mellem 7 og 15 år – skal være i centrum, så må vi møde dem i deres sociale og kulturelle rum og (i hvert fald i første omgang) ideelt set ikke sætte interaktive medier på dagsordenen. I stedet må vi følge børnene over så lang tid og i så mange situationer at vi kan danne os et omfangsrigt indtryk af, hvordan, hvornår, hvorfor, med hvem osv. interaktive medier bruges og hvilke meningsstrukturer og tolkningsfællesskaber, der eksisterer i relation til dem.⁹

Metoder til udforskning af børns digitale mediebrug

Her fremlægges en række metodiske værktøjer og diskussioner, som er opstået, fordi børns brug af digitale medier skaber nye udfordringer for den empirisk orienterede forsker.

Fremtids- og hverdagslivsperspektiv

Fremtidsperspektivet har bevirket, at vi særligt har fokuseret på børn, som bruger computeren mere (og mere bredspektret) end gennemsnittet af børn ud fra en antagelse om, at computeren vil få en stadigt større plads i børns tid, rum og bevidsthed i årene fremover. Her har vi således ladet mediet være direkte bestemmende for, hvilke børn vi valgte til at deltage i undersøgelsen.

Konkret har vi fulgt og observeret børn gennem projektføreløb i skolen, hvor de i en skolekontekst brugte interaktive medier. Vi har interviewet børn i grupper på skolen, besøgt børnene i skolefritidsordningen og interviewet udvalgte børn hjemme. Denne opmærksomhed på barnet i forskellige sociale sfærer har bidraget til at se mediebrugen i en social og kulturel kontekst. Desuden har vi interviewet lærere og forældre for at få et nærmere kendskab til, hvilke holdninger, regler, intentioner osv. de voksne omkring børnene har i

forhold til deres brug af interaktive medier (Holm Sørensen og Olesen, 2000).

Vi har således valgt på den ene side at observere og interviewe børn med forskellige demografiske karakteristika, på den anden side har vi af allerede beskrevne grunde – udvalgt børn med det fællestræk, at de bruger interaktive medier mere end gennemsnittet af børn. Det kan give reliabilitetsproblemer,¹⁰ idet vi ikke kan vurdere om de børn, vi finder det særlige karakteristika hos også på andre måder adskiller sig fra andre børn, for eksempel hvad angår socialt netværk, kommunikationsevner og interesser, relation til forældre, andre fritidsaktiviteter osv.

Et andet reliabilitetsproblem kan henføres til selve teknologien. Den informations- og kommunikationsteknologi, som er tilgængelig om blot 5 år er formodentlig meget anderledes end den, vi kender i dag, og det kan føre til en helt anden brug end den, man kan observere her og nu.

Flygtige tekster

Børn producerer tekster i et væk, når de bruger computerens tekster, som har værdi og er relevante i nuet, men som øjeblikket efter er datid, væk, uinteressante. Det gælder naturligvis særligt i chat, men også ved eksperimenteren med grafik, digt, tegning, farvelægning osv. slettes eller ændres teksten ligeså hurtigt som den produceres.

En mulighed for at udforske for eksempel chatfænomenet er ved at gå ind på nogle af de chatkanaler, hvor vi fra observationer og interviews ved, at børnene kommer, og printe kommunikationen herfra ud. Det giver os mulighed for at følge dialogen, skiftet i kommunikationspartnere, turn-taking, sprogbrug osv., men vi har ingen mulighed for at vide, hvem det er der chatter, hvilket i denne sammenhæng er en central problematik. Det kan være voksne, det kan være drenge på 7 eller piger på 17, vi kan ikke se det, og det gør, at der er snævre rammer for, hvad vi med udskrifter kan få indsigt i.

En anden mulighed er at etablere en særlig kontakt til en gruppe børn og få disse til at »gemme deres digitale kommunikation« over en kortere periode, hvorefter udskrifter heraf kan være grundlag for uddybende interviews. Fordelen er her åbenlyst, at forskeren ved, hvilke børn, der indgår og der er mulighed for at se det enkelte barns udfoldelser i forskellige aktiviteter på computeren.

For at motivere nogle børn til at være med på et sådant projekt har vi haft mulighed for at stille en række ressourcer til rådighed såsom multimedieprogram, digitalt kamera, printer, internet-opkobling og telefonabonnement. Vi har valgt at give disse muligheder til børn, som i forvejen bruger computeren mere og mere varieret end gennemsnittet, fordi disse i forvejen er aktive og motiverede. Metoden giver mulighed for at se, hvad børn kan tænkes at bruge digitale medier til, når alle de tekniske muligheder, der findes i dag er til rådighed. Endelig skal muligheden for at gå mere handlings- eller aktionsforskningsorienteret til værks nævnes. I erkendelse af, at teksterne er flygtige, kan en metode være at etablere et rum for digital kommunikation. Det er i vores projekt sket ved at invitere to 8. klasser til at kommunikere med hinanden og arbejde sammen på nettet. Over en periode på 8 måneder udstyres alle børn i de to klasser med computer, modem og tilskud til telefonabonnement samtidig med, at der oprettes en særlig net-adresse til deres aktiviteter. Her er indgang til portrætter af alle involverede i projektet, de fælles opgaver, som skal løses i grupper sammensat på tværs af de to klasser, den enkelte classes eget diskussionsrum, nyhedsrummet og et fælles chat-rum.¹¹ Alle kommunikationsaktiviteter i dette projekt bliver registreret og printet ud undervejs, hvilket giver materiale til mange forskellige indfaldsvinkler.

Uanset hvad vi gør, så må vi imidlertid erkende, at problemet med flygtigheden i et forskningsperspektiv er centralt, fordi flygtigheden netop er et karakteristikon ved mediet. Når vi beder børn om at gemme, så beder vi dem om at ændre noget fundamentalt ved deres brug af mediet. Vi får et validitetsproblem (konkret: skriver man anderledes i en e-mail til en veninde, når man skal gemme den, fordi der kommer nogen og vil snakke med en om den senere?). Det samme gælder formodentlig i et vist omfang, når børnene ved, at vi kan se deres aktiviteter anonymiteten forsvinder. Til gengæld kommer man med denne metode langt tættere på den normale kommunikationssituation.

Fravær af et fysisk rum

I et forskningsperspektiv er en anden central problemstilling, at der ikke er noget fysisk rum at observere i. Vi kan se det enkelte barn eller gruppen af børn og deres aktiviteter ved computeren, men

selve aktiviteten på den virtuelle markedsplads kan ikke iagttages.

Igen er der naturligvis muligheden for at udprinte børns kommunikationsaktiviteter på nettet. Problematikkerne i denne forbindelse er nævnt ovenfor. De udprintede tekster kan gøres til genstand for tekstanalyse, hvor udfordringen bliver at følge og udforske de handlinger børnene foretager uanset om de chatter eller selv producerer i et multimedieprogram. Sidstnævnte type produktion kan desuden gøres til genstand for æstetiske og indholdsorienterede analyser.

Desuden er det i denne sammenhæng centralt at påpege, at børns sociale aktiviteter ved eller omkring computeren kan give os væsentlig indsigt i, hvordan mediet anvendes. Et eksempel herpå er et længere observationsforløb i en fritidsklub, hvor særligt drengene chatter. Her ses det tydeligt, hvordan kommunikationen i (mindst) lige så høj grad foregår mellem drengene i det fysiske rum om, hvad de foretager sig i det virtuelle rum som i kommunikationen med deres chat-kontakt. (Holm Sørensen og Olesen, 2000) Derfor skal de kendte kvalitative metoder som interview og observation fremhæves som fortsat værende af stor værdi.

Særligt i forhold til mindre børn er det vores erfaring, at det kan være af stor værdi at lade interview foregå hos dem og gerne foran computeren, hvor de viser og fortæller om deres hverdagsaktiviteter her.

Interaktivitet og globalisering

Interaktiviteten er som ovenfor nævnt central både i det fysiske og det virtuelle rum. Den interaktivitet, som foregår mellem det enkelte barn og dets aktiviteter på computeren kan naturligvis iagttages ved det blotte øje, hvis man har adgang til de rum, hvor denne finder sted. Imidlertid foregår handlingerne eller valgene så stærkt, at det kan være svært at følge processen. Sammen med voksne har man arbejdet meget med »tænkehøjt«-metoder, hvor personen ved computeren forsøgte at sige, hvad hun gjorde og hvorfor. Denne model er imidlertid særligt problematisk i forhold til børn, da de fleste børn slet ikke kan udtrykke refleksioner af denne art. Deres svar vil konstant være »det gør jeg bare«. Her kan videoregistrering være en støtte. Det er optimalt at have to kameraer, som samtidigt registrerer barnet og skærmen. Videooptagelser af denne type giver et indholdsmæt-

tet materiale, hvor der er mulighed for i stor dybde at registrere barnets valg og handlemåder (Jordan & Henderson 1995, Alrøe, Dirckink-Holmfeld 1997).

De digitale medier giver mulighed for at sætte sig ud over tid og rum på en ganske særlig måde. Det kan give forskeren problemer med at indfange de fysiske rammer bag eller omkring den virtuelle kommunikation mellem aktører over stor fysisk afstand. Konkret kan det være vanskeligt fysisk at følge to klasser i henholdsvis Ballerup og Boston, når de arbejder sammen omkring et interkulturelt projekt. Her vil fokuseringspunktet naturligt blive aktiviteterne i det virtuelle rum, selvom vi ved, at det er helt centralt at kende til den kontekst, disse aktiviteter skabes indenfor og i forhold til.

Den empirisk orienterede forskningsstrategis styrke og begrænsninger

Dette forskningsprojekts metodiske grundlag er Grounded Theory, hvor princippet er at veksle mellem faser af hypotesedannelse, empirisk arbejde og teoretisk perspektivering med henblik på at skabe ny teoretisk indsigt om genstandsfeltet.¹² Inden for GT opereres med antagelser om, at det er muligt forudsætningsløst at indfange objektivt eksisterende forhold. Denne forståelse er ikke i overensstemmelse med den konstruktionsforståelse vi opererer med i dette projekt, men metoden er særdeles anvendelig i konstant foranderligt forskningsprojekt. Projektets erkendelsesinteresse er, som det fremgår af ovenstående, primært hermeneutisk orienteret. Vi er interesserede i, hvordan børn skaber mening omkring deres brug af interaktive medier, hvad de interaktive medier betyder for dem, hvad de bruger medierne til og hvilke konsekvenser det har for dem i et dannelses-, socialisations- og kulturperspektiv.

Overordnet kan man skelne mellem en humanistisk, hermeneutisk orienteret og en samfundsvidenskabeligt orienteret erkendelsesinteresse. Den hermeneutiske interesse er med andre ord orienteret mod at fortolke for at skabe mening. Det centrale er her, hvordan mennesker forstår en situation, hvilke værdier, forståelser og interesser, de knytter til den. Den samfundsvidenskabelige erkendelsesinteresse er orienteret mod at indkredse årsags-sammenhænge eller funktionelle relatio-

ner, samt at se på afgrænsede fænomener i en samfundsmæssig kontekst.

Styrken i den hermeneutiske tilgang er, at livet som det leves får ord; kompleksiteten og nuancerne i handlingerne og processen, hvori børnene skaber mening og fortolker, får sprog. Vores mål som forskere er at skabe en dybere forståelse for, hvad børn i dag bruger interaktive medier til, og hvordan feltet kan komme til at se ud i den nære fremtid. Det er med dette mål for øje, at vi arbejder som ovenfor beskrevet.

Begrænsningen ved Grounded Theory som metode er, at en bredere samfundsmæssig kontekst ikke inddrages. Sagt på en anden måde, så unddrager forhold, som ikke umiddelbart kan iagttages, sig opmærksomhed. Vi fokuserer på individet og gruppen, men ikke på mere overordnede samfundsmæssige forhold.

En sådan indfaldsvinkel er bestemt og vil yderligere kunne bidrage til at perspektivere de optikker, vi har valgt i dette forskningsprojekt.

Noter:

1. Børn imellem 7 og 15 ser pr dag i gennemsnit tv 2 timer og 16 minutter og video 33 min og de bruger computeren i 48 minutter. Alle børn har adgang til tv, 92 % af børnene har adgang til video og 82% har computer hjemme (Fridberg 1999)
2. Her koncentrerer om hovedtræk i børnemedieforskningen i Danmark. Effektforskningen og Uses and Gratification, som har præget børnemedieforskningen i andre lande, medtages ikke her, da disse retninger ikke har haft nævneværdig betydning.
3. En forståelse, som har præget effektforskningen og den kritiske medieforskning.
4. Der findes dog også børn som bruger disse medier produktivt, altså hvor de selv fx producerer video.
5. Dermed være ikke sagt, at envejskommunikation ikke finder sted på Internettet. Fx er mange hjemmesider præget af en envejskommunikation.
6. Man kan dog sige, at kroppen indgår i den skriftlige kommunikation som en sanselig 'talesættelse'. (Holm Sørensen og Olesen 2000)
7. Forskningsprojektet »Børns opvækst med interaktive medier – i et fremtidsperspektiv«, som er et projekt under Forskningsstyrelsen.
8. Projektets metodologiske grundlag er i udgangspunktet grounded theory, hvor vi imidlertid fremfor at antage, at vi kan nærme os det empiriske felt forudsætningsløst på forhånd har udpeget nogle teoretiske og metodiske optikker, som der kort skal redegøres for.
9. For en god præcisering af forskellen på receptions-

teori og medieetnografi se Drotner K.: »Medieetnografiske problemstillinger – en oversigt« i *Mediekultur* 21, Aarhus 1993

10. Med en reliabilitetsvurdering menes en vurdering af med hvilken præcision man måler.
 11. For en ordens skyld skal det nævnes, at projektet blev startet på et to-dages seminar, hvor klasserne mødte hinanden i det fysiske rum, hørte oplæg, producerede portrætter og lærte hinanden at kende. Denne type møder holdes jævnligt for at fastholde kontakt og motivation til at kommunikere.
 12. Inden for GTO opereres med antagelser om, at det er muligt forudsætningsløst at indfange objektivt eksisterende forhold. Denne forståelse er ikke i overensstemmelse med den konstruktionsforståelse vi opererer med i dette projekt, men metoden er særdeles anvendelig i konstant foranderligt forskningsprojekt.
- Litteratur:**
- Alrø, H., Dirckink-Holmfeld, L. (1997): *Videoobservation*. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag
- Andersen, D. (1995): *Skolebørns fritid: de 7-15-åriges levemåde og fritidsanvendelse i 1993 sammenlignet med 1987*. København: Socialforskningsinstituttet.
- Betænkning om børns brug af massemedier. 1996. Betænkning nr. 1311. Medieudvalget. København: Statsministeriet.
- Bolter, D. (1999): *Remediation and the Desire of Immediacy*. Paper. Conference: Creativity & Consumption. University of Luton 29-31 March 1999.
- Buckingham, D. (1999): *Barndom i forandring, medier i forandring*. Aarhus: Mediekultur 29.
- Christensen, C. L. (1999): *Børn, unge og medier*. Nordiske forskningsperspektiver. Kungälv: Nordicom
- Davis, M.M. (1989): *Television is Good for your Kids*. London: Hilary Shipman
- Drotner, K. (1995): *Mediedannelse: bro eller barriere?* En rapport om børn og unges mediebrug. København: Statsministeriets medieudvalg.
- Drotner K.: (1993) Media Ethnography: An Other Story? i Carlsson U.: *Feministiska perspektiv på masskommunikationsforskningen*, Nordicom, Göteborg
- Drotner, K. (1991): *At skabe sig selv: Ungdom, æstetik, pedagogik*. København: Gyldendal.
- Drotner, K. (1999): *Unge, medier og modernitet – pejlinger i et foranderligt landskab*. København: Borgen/Media.
- Drotner, K. & Sørensen, A.S. (1996): *Øjenåbnere: unge, medier, modernitet*. København: Dansk lærerforening.
- Drotner, K., Jensen, K.B., Poulsen, I., Schrøder, K. (1996): *Medier og kultur*. En grundbog i medieanalyse og medieteorier. København: Borgen.
- Ehn, B. og Löfgren, O. (1982): *Kulturanalys*, Gleerups Forlag, Klippan
- Feilitzen, C. med flere (1989): *Barn och unga i medieåldern: Fakta i ord och siffror*. Stockholm: Rabén & Sjögren.
- Forchhammer, J. (1983): *Børn for tv*. København: Nordisk Ministerråd.
- Forchhammer, J. (1997): *TV og børnekulturen – en kultursociologisk rapport om færøske børns fritidsaktiviteter efter indførelse af tv*. Roskilde Universitetscenter.
- Fridberg, T. (1994): *Kultur- og fritidsaktiviteter 1993*. København: Socialforskningsinstituttet.
- Fridberg, T. (1999): *7-15-åriges fritidsaktiviteter: kultur- og fritidsundersøgelsen 1998*. København: Socialforskningsinstituttet.
- Frønes, Ivar (1998): »Det nye barndomsland: familien, uddannelsen, mediene og barnet i den globale landsby« i DMMHs publikationsserie nr 1., red. Ivar Selmer-Olsen på grundlag af konference i Trondheim 28.11.97.
- Gallup (1999): *Børns og Ungdomsindex*.
- Garfinkel H. (1967): *Studies in Ethnomethodology*, Englewood Cliffs, New York.
- Glaser B.G. og Strauss A.L. (1967): *The Discovery of Grounded Theory*, Chicago.
- Goode, D.A. (1986): *Kids, Culture and Innocents in Human Studies* 9, Martinus Nijhoff Publishers, Dordrecht.
- Gynter, B. & McAlleer, J.L. (1990): *Children and Television The One Eyed Monster*. London & New York: Routledge.
- Halder, M. & Frønes, I. (red) (1998): *Digital Barndom*. Oslo: Gyldendal.
- Hastrup, K. & Ovesen, J. (1980): *Etnografisk grundbog – metoder, teorier, resultater*. København: Gyldendal.
- Hastrup, K. & Ramløv, K. (red) (1989): *Feltarbejde. Oplevelse og metode i etnografien*. København: Akademisk Forlag.
- Hastrup, K. & Ramløv, K. (red) (1989): *Kulturanalyse. Fortolkningens forløb i antropologien*. København: Akademisk Forlag.
- Hodge, R. & Tripp, D. (1986): *Children and Television*. Cambridge: Polity Press.
- Holm Sørensen, B. (1994): *Medier på begyndertrinet*. København: Danmarks Lærerhøjskole.
- Holm Sørensen, B. & Jessen, C. (2000): »Det er bare noget der er lavet...« *Børn, computerspil, vold og virkelighed*. København: Medierådet for børn og unge/Kulturministeriet.
- Holm Sørensen, B. & Olesen B.R. (red) (2000): *Børn i en digital kultur. Forskningsperspektiver*. København: Gads Forlag.
- Howard, S. (ed.) (1998): *Wired-up. Young People and the Electronic Media*. London: UCL Press.
- Jerslev, A. (1999): *Det er bare film. Unges videofællesskaber og vold på film*. Århus: Gyldendal.
- Jessen, C. (1990): »Børns kultur i en computerverden«. In: Jensen, J.F. (red): *Computerkultur computermedier – computersemiotik*. Nordisk Sommeruniversitets Skriftserie 32.
- Jessen, C. (1997): *Børns computerkultur – artikler om computeren i børns legekultur*. Odense: Center for kulturstudier, Medier og Formidling. Odense Universitet.
- Johansson, Barbro (1999): »Træffpunkt Cyperspace« artikel på nettet <http://home2.swipnet.se>
- Jordan, B. & Henderson, A. (1995): *Interaction Analysis:*

- Foundations and Practice*. [hvorf?]. Htt://lrs.ed.uic/students/c-merkel/reference.htm
- Kampmann, Jan (1996): *Børnehøjde*, Dansk Pædagogisk Tidsskrift nr 3.
- Kampmann, Jan (1998): *Børneperspektiv og børn som informanter*, Arbejdsnotat nr. 1, København: Børnerådet.
- Klitgaard Povlsen, K. (1996): »Beverly Hills 90210 i Danmark«. In: Drotner, K. & Sørensen, A.S. (1996): *Øjenåbnere unge, medier, modernitet*. Dansk lærerforening: Viborg
- Langemark, G. (1996): »Computerspillet som tegn«. In: Drotner, K. & Sørensen, A. S. (red.): *Øjenåbnere unge, medier, modernitet*. København: Dansk lærerforening.
- Lindlof T.R. og Meyer T.P.: »Mediated Communication as Ways of Seeing, Acting and Constructing Culture: The Tools and Foundations of Qualitative Research« in Lindlof (red) *Natural Audiences*, Ablex Publishing Corporation, USA, 1987.
- Livingstone, S.: »The meaning of domestic technologies: a personal construct analysis of familial gender relations« in *Consuming Technologies*, ed by Silverstone and Hirsch, Routledge, London, 1992.
- Lull J. ed: *World Families Watch Television*, Sage Publications, California, 1988.
- Lull, J. (1995): *Media, Communication, Culture*. A global Approach. Cornwall.
- Løngreen, H. & Holm Sørensen, B. (1993): »Deltagerobservation«. In *Mediekultur* 21.
- Løngreen, H. og Holm Sørensen, B. (1996): *Tv – det elektroniske familiemedlem. En medietnografisk undersøgelse af førskolebørns brug af tv i familien*. Forskningsrapport nr. 2B/96. København: Danmarks Radio.
- Mackay, R.W.: *Conceptions of children and models of socialization*. In R. Turner (Ed); *Ethnomethodology*, Middlesex, Penguin, 1974.
- Mouritsen E.: *Legekultur essays om børnekultur, leg og fortælling*, Udspil 6, skriftserie fra Center for kulturstudier ved Odense Universitet, 1996.
- Olesen, B.R. (1999): »Et børnekulturelt perspektiv Eller hvordan kan voksne forske i børn?« In: Sørensen, B.H. & Olesen, B. R. (red.) (2000): *Børns opvækst i en digital kultur*. København: Gads Forlag.
- Pellegrini, A.D. (ed): (1995): *The Future of Play Theory: A Multidisciplinary inquiry into the Contributions of Brian Sutton-Smith*. Albany.
- Rasmussen, K. og Søren Smidt, 1999: *Modernitet, barn-dom og hverdagslivets arenaer*, Paper præsenteret på seminar arrangeret af Sekretariatet for Børnekulturnetværk 10-11. maj 1999.
- Rasmussen, T.A. (1995): *Actionfilm & drengekultur*. 2. udg. Aalborg: Institut for Kommunikation. Aalborg Universitet.
- Riessman, Catherine Kohler (1993) »Narrative Analysis«, in *Qualitative Research Methods Series 30*, Sage University Paper.
- Rose, D. (1990): *Living the Ethnographic Life*. Qualitative Research Methods Series vol. 23.
- Sanger et al: *Young Children, Videos and Computer Games Issues for Teachers and Parents*, Falmer Press, London, 1997.
- Schönemann, H. (1995): *TV seringen blandt børn og unge 1994*. København: Danmarks Radio, TV-Medieforskningen.
- Schröder, K. (1993): »Den etnografiske bølge og receptionsforskningen«. In *Mediekultur* nr. 21.
- Scott Sørensen, A. (1992): *Kønnet Kultur*. Århus: Børne- og Ungdomskultursammenslutningen.
- Sefton-Green, J. (1998): *Digital Diversions. Youth Culture in the Age of Multimedia*. London: UCL Press.
- Sommer, D. (1996): *Barndomspsykologi. Udvikling i en forandret verden*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Spradley, J.P. (1979): *The Ethnographic Interview*. New York.
- Stald, G. (1998): »Living with Computers: Young Danes' Uses of and Thoughts on the Uses of Computers«. In *Sekvens. Film- og Medievidenskabelig årbog 1998* København: Institut for Film- og Medievidenskab. Københavns Universitet.
- Stuedahl, Dagny (1998): *Kropsløs og kønsløs? Om kønsidentitet på internettet*. Kvinder & køn forskning 7. årg. 1.
- Tapscott, D. (1998): *Growing Up Digital. The Rise of the Net Generation*. New York: Mcgraw-Hill
- Tiller, PO: »Barn som sagkyndige informanter« p 41-73 i Jensen M.K: (red): *Interview med børn*, Rapport 88:9 fra Social Forsknings Institut, København 1988.
- Tufts, B. (1995): *Skole og medier: Byggesæt til de levende billeders pædagogik*. København: Akademisk forlag.
- Turkle, Sherry (1997 opr. 1995): *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. Phoenix. London.
- Qvarsell, Birgitta (1988): »Samtal med skolebarn om fritid og masskultur«. In *Interview med børn*, redigeret af Jensen, MK, SFI-rapport 88:9, København
- Birgitte Holm Sørensen er lektor ved Institut for Æstetiske Fag og Mediepædagogik ved Danmarks Lærerhøjskole.
- Birgitte Ravn Olesen er lektor på kommunikationsuddannelsen, Roskilde Universitetscenter.