

boka. I de etterfølgende kapitlene underbygges tesene videre, samtidig som de nyanseres og bygges ut gjennom konkrete analyser av et omfattende kildemateriale. I kapittel 4 og 5 analyseres endringer i kanalenes *nyhetspolicy* på bakgrunn av dokumenter og intervjuer. Her viser Stig Hjarvard at nyhetene er et konservativt format; mens nye og gamle kanaler med jevne mellomrom prøver ut mer utradisjonelle nyhetskonsepter, tar det vanligvis ikke lang tid før de vender tilbake til en mer velkjent form. I kapitlene 6-9 går forfatteren mer detaljert til verks i sin analyse av det *faktiske nyhetstilbudet* i perioden 1965 til 1997. Kapittel 6 presenterer en *kvantitativ* analyse av nyhetsinnslagenes varighet, fortellermodus, emnemessige sammenheng og kildetilfang, mens kapittel 7 gir en sammenlikning av konkrete nyhetsinnslag over tid med vekt på å identifisere endringer i journalistisk *form og vinkling*. Mens sistnevnte kapittel tar for seg tradisjonelt viktige områder som politikk og kultur, gjennomføres det i kapittel 8 en analyse av mer »tabloide« nyhetsinnslag. I kapittel 9 følges dette opp med et kapittel som analyserer journalistikkens spredning til andre programformater med særlig vekt på morgen-TV.

Framstillingen avsluttes med et kapittel der forfatteren trekker paralleller til utviklingen i andre land og diskuterer i hvilken grad de trekk som er avdekket representerer en styrking eller svekkelse av nyhetene som demokratisk institusjon. Stig Hjarvard tar her, i likhet med andre i sin generasjon, avstand fra forfallstankegangen som har preget så mye av samfunnsdebatten og den kritiske medieforskningen. Han argumenter isteden for at de endringene han identifiserer har potensiale både for det gode og det onde: mens »litt« kommersialisering og nærhetsorientering kan fungere demokratiserende gjennom å gjøre nyhetene mer tilgjengelige for en større gruppe seere, vil en mer gjennomgripende kommersialisering kunne true nyhetenes relasjon til et opplyst og demokratisk samfunn. Her er det imidlertid ikke helt klart hvor grensen går og hvorvidt dette er en utvikling som Hjarvard betrakter som sannsynlig i de hittil mer »uskyldige« skandinaviske nyhetsinstitusjoner.

Som jeg allerede har antydnet flere ganger er *TV-nyheder i konkurrence* en god bok. Den er – som det meste annet Stig Hjarvard slipper ut i offentligheten – forbilledlig klar i sin argumentasjon. Framstillingen er poengtert og informativ, boka har gode og interessante problemstillinger som den svarer godt på, den er velstrukturert og lettlest samtidig som vi forstår at det ligger hardt

arbeid bak de ulike analysene. Illustrasjonene fungerer godt til å understøtte argumentene og forfatteren er åpen når det gjelder å vise fram grunnlaget for sine konklusjoner. I analysene av de ulike nyhetsinnslagene får vi presentert hele innslaget som en »bilderoman« parallelt med analysen – en serie med stillbilder koplet sammen med en transkribering av verbalinnslagene en form som gjør det lett å danne seg et inntrykk av hvordan innslaget forløper i »virkeligheten«. Den kvantitative analysen er noe mer underdokumentert – her henvises man blant annet til en annen publikasjon som nærmere diskuterer de kategoriene som er brukt – men også her trekkes det på ulike mål som gjør framstillingen nyansert og reflektert.

Etter så mye ros kan det vel passe å trekke fram noen sider av boka som jeg er mer ambivalent til. Dette gjelder først og fremst modellbruken og forfatterens hang til å abstrahere sine funn opp på et nivå som innimellom oppfattes som hakket for høyt i forhold til de sammenhenger som er avdekket. Stig Hjarvard er glad i modeller, dikotomier og typologier og når man minst venter det dukker det opp en »boks« i teksten med felter, piler og dimensjoner i alle retninger. Formålet med disse synes å være å knytte de mer detaljerte og tekstnære observasjonene sammen med overordnede kategorier av mer samfunnsmessig karakter og det er ikke småtterier som puttes i boksene. Sammenlikningen av tre nyhetsinnslag fra ulike tidspunkt i TV-Avisens historie summeres for eksempel opp i en 44-feltstabell der dimensjonene omhandler alt fra den konkrete språkbruken i innslagene til journalistens, politikernes og befolkningens overordnede samfunnsrolle (s.150). En annen typologi (s. 182) har ambisjoner om å tilordne seernes følelsesmessige reaksjoner til ulike typer av nyhetsinnslag. Her tillater typologien bare én type følelsesmessig reaksjon pr. type innslag – noe resepsjonsforskningen vel har lært oss er i minste laget. Mens jeg sympatiserer med forfatterens ønske om å være pedagogisk (på dette punktet vil han formodentlig bli elsket av en generasjon studenter som vil lære seg alle hans typologier utenat til eksamen), kan det for andre lesere bli noe tvunget over hangen til å produsere generaliserende figurer av alle vesentlige funn. Det hele kan også framstå vel symmetrisk og ryddig der virkeligheten er asymmetrisk, uryddig og ikke helt lett å få oversikt over.

Det som her er sagt svekker imidlertid ikke inntrykket av at dette er en meget god bok som fortjener et nedslagsfelt som er langt videre enn det danske medieinteresserte miljøet. Lesere fra an-

dre nordiske land vil finne mange interessante observasjoner her, og måten analysene er lagt opp på burde også kunne fungere som en inspirasjonskilde for andre forskere som skal drive historisk eller komparativ tekstanalyse. På vegne av norske lesere må jeg dog gi forfatteren en skrape for dårlig korrekturlesning. De to norske skuespillere som omtales i boka (fra et nyhetsinnslag om filmen *Barbara* fra 1997) får begge sine navn feilstavet – en av dem (Anneke von der Lippe) får det til og med feilstavet på to forskjellige måter. Dette må du gjøre bedre neste gang Hardjarv!

*Trine Syvertsen, professor,
Institutt for medier og kommunikasjon,
Oslo Universitet.*

Lars Konzack: *Softwaregenerer*, Aarhus: Aarhus Universitetsforlag, 1999, 152 sider.

Århus Universitetsforlag har udgivet Lars Konzacks guldmedaljeafhandling *Softwaregenerer*.

Bogen har som hensigt at beskrive software ud fra en humanistisk synsvinkel. Projektet består derfor i at benytte humanistiske begreber om gener til at beskrive de forskellige typer af software ud fra den betragtning, at en række software-former udfører en række funktioner, der er beslægtet med fænomener, der allerede har eksisteret i litteratur og film, og som derfor kan beskrives ved hjælp af disse områders begreber om genre. Dette er et sympatisk projekt, der kan medvirke til at nedbryde de forståelsesmæssige barrierer mellem humanistiske og ikke-humanistiske emneområder. Det er f.eks. evident, at computerspil er arvtagere til en flere tusind-årig tradition for fremstilling af fiktioniserede forløb.

Bogens angiver i sin titel et ganske omfattende emneområde, for omfattende, kunne man mene, ud fra den betragtning at software er en så bred vifte af fænomener, at en genreinddeling af alle tænkelige softwareformer under en hat kan forekomme som en lovlig stor opgave at løse på godt 150 sider. Dette særligt fordi Konzacks centrale interesse i bogen er fokuseret omkring computerspil, hvorimod andre softwaretyper kun får en mere rudimentær behandling. Således opdeler Konzack softwaregenerer i tre overordnede kategorier, leg, arbejde og kommunikation, uden at foretage en dybere analyse af forholdet mellem f.eks. arbejde og kommunikation. En sådan kategorisering af kommunikation som kategorielt for-

skellig fra arbejde forekommer ikke indlysende her i kommunikationssamfundets tidsalder.

Bogen indledes med nogle kortfattede teoretiske betragtninger om mange forskellige emner, fra semiotik og strukturalisme til en helt irrelevant hurtig gennemgang af trope-begrebet. Derefter gennemgås genre-begrebet, igen i form af en meget springende fremstilling af stærkt heterogene teorier. Et eksempel: Først gennemgås aristoteliske genre-teorier, derefter gennemgår Konzack Espen Aarseths teori om de kategorier, der bør danne grundlaget for analysen af såkaldte ergodiske tekster. Aarseths kategorier er, viser det sig senere, et af de centrale analyseredskaber for Konzacks behandling af computerspil. Men ikke desto mindre foretages der ikke en solid gennemgang af, hvorledes Aarseths kategorier beskriver tekstlige forløb på en radikal anderledes måde end de aristoteliske. Tværtimod behandler Konzack nærmest Aarseth som en teoretiker, der blot korrigerer de aristoteliske kategorier, og han haster snart videre til endnu en kortfattet gennemgang, her af Ole Tøgebys gennemgang af en typologi for sagtekster, der har en meget begrænset relevans for bogens projekt.

Det centrale i Aarseths beskrivelse af centrale tekst-dimensioner er at tage udgangspunkt i brugerens relationer til teksten, f.eks. hvorvidt brugeren kan ændre på sammensætningen af en teksts elementer, kan forudsige procesforløbet og kan influere dettes tidslige dimensioner, hvorvidt brugeren på et givet tidspunkt har adgang til alle tekstens elementer eller ej, og hvorvidt tekstadgangen er subjektiv eller abstrakt-objektiv. Når Konzack gang på gang griber tilbage til Aarseths kategorier, er det netop fordi Aarseths tilgang, modsat så mange andre genre-fremstillinger, er baseret på brugerens aktivitet. Konzack burde derfor have præciseret forskellen mellem f.eks. en beskrivelse centreret om afsenderforholdet – som det er karakteristisk for mange genre-teorier baseret på fortælle-teorier – og tekstbeskrivelser centreret omkring hvilke brugeraktiviteter en given tekst muliggør. Men Konzack støtter sig i højere grad på litterære og sprogvidenskabelige teorier end på receptionsteorier fra filmvidenskab og medievidenskab

Fraværet af en frontal behandling af brugeradfærden viser sig da også i Konzacks definition af hvad gener er: 'En genre er en samling tekster med en række fælles træk i form af fælles strukturelle konflikter og ofte fælles kvaliteter'. Genren defineres uden hensyn til brugerens interaktion. Yderligere er bestemmelsen abstrakt: bortset fra at der naturligvis kræves 'fælles træk' af en genre,

bestemmes den som 'strukturelle konflikter' og 'ofte fælles kvaliteter'. Ordet konflikter har Konzack hentet fra filmteorien, særligt Steve Neale, men mange computerspil-genrer er uden en konflikt, der kan sammenlignes med konflikten i en western eller i et skydespil.

Heldigvis er den efterfølgende fremstilling af computerspil som spil og leg i langt højere grad centreret om forholdet mellem bruger og spil. Her gennemgår Konzack Huizingas og særligt Roger Callois' teorier om leg. I forlængelse heraf ser Konzack lege- og spilleaktiviteten som en interaktion mellem brugere og spil. I forlængelse af Callois beskriver han legeaktiviteten ved tre-fire genrer: Agon (kamp og konkurrence), alea ('kampen mod tilfældet, såsom i terningespil), mimicry (at simulere) ogilinx (frembringelse af svimmelhed, som i en rutchebane). Man kunne nu have forventet, at Konzack ville have reflekteret over, hvorvidt disse legegenrer var beslægtede med fiktionsgenrerne, når de indgår i computerspil. Det er således oplagt at mange skydespil har en form, der såvel er beslægtet med kampen(agon) som med epik, der ofte består af en serie af kampe (jfr. også mange adventure-spil). Men i stedet laver Konzack et stort genre-træ, hvor ganske vist mimicry ses som beslægtet med drama, men hvor der ikke er nogen forbindelse mellem agon og epik, ligesom der ikke levnes mulighed for at leg kan have lyriske kvaliteter (omend f.eks. *Myst* har klare lyriske aspekter). Min pointe med denne kritik er, at det er givende at se computerspil som leg, men det er også givende at se en række fiktionsformer som leg. Et centralt element i lege-beskrivelsen består i at analysere brugerens adfærd, og en række af disse beskrivelser af brugeradfærd kan direkte overføres på 'fiktionsformer', ja forskellen på leg og fiktioner består ofte i, at den legende har en mere aktiv indvirkning på udformningen af fiktionaliseringen som det ses i de mange film, der omdannes til computerspil.

Efter et afsnit der påpeger at computeren kan opfattes som medie, værktøj eller legetøj, alt efter hvad den skal bruges til, foretager Konzack en analyse af 11 forskellige computerspil, f.eks. *Maelstroem*, *Tetris*, *Sam & Max*, *Civilization* og *Barbie Modedesigner*, med flittig brug af Aarseths og Callois' terminologi til karakterisering af spillene. På grundlag af en gennemgang af en række forskellige danske og udenlandske genreinddelinger foreslås en genreinddeling bestående af arkade, adventure, strategi, kort- og brætspil, og edutainment, med sportsspil, krigsspil og rollespil som undergenrer af hhv. arkade, strategi og

rollespil. Desværre passer denne genreopdeling ikke til Callois' legeformer, selvom Konzack delvis forsøger at bortforklare dette ved at give en mildest taget besynderlig beskrivelse af adventurespil, der fraskriver dem agonale elementer og ser dem som en slags rollespil, der ikke passer på ret mange adventurespil. Endnu mere problematisk er brugen af den snart 'datede' kategori arkadespil. Konzack beskriver så forskellige spil som *Tetris* og *Doom*-klonen *Marathon Infinity* som arkadespil, hovedsageligt fordi de begge ses som spil, der afvikles under tidspres. Det forhold at det ene spil er abstrakt, det andet stærkt mimetisk tages ikke i betragtning. Konzack kan iøvrigt heller ikke selv orientere sig ved hjælp af denne genreopdeling. På s. 128 omtales *Marathon Infinity* som et arkadespil, men på næste side omtales det som et adventurespil, og for at gøre det ekstra kaotisk siger han på s.128 at spillet benytter en 'forskrottet fortælling' men siger det stik modsatte på næste side. Fremstillingsproblemerne når nye højder, når Konzack beskriver simulatonsgenren (der iøvrigt ifølge ham selv ikke er en hovedgenre, men en undergenre til både arkade og strategispil) som 'en konflikt mellem det virtuelle kontra det virkelige' med heraf følgende tendens til at spilleren bliver indspundet i en illusion. Det vi taler om her er så banale spil som flysimulatorspil og racerbane-spil, hvis simulationer kun i deres konkrete udformning adskiller sig fra andre spilletyper. Konzack lader sig forlede af navnet, simulator-spil, til at tro at disse spil særligt handler om forholdet mellem virkelighed og uvirkelighed.

Bogens helt grundlæggende problem er dens uklare begreb om genre og dens manglende skelnen mellem på den ene side empirisk-historisk eksisterende genrer og på den anden side de mængder af egenskaber, som en given genre eventuelt består af. Dette fremtræder særlig stærkt og grelt i Konzacks fremstilling af store genre-træer. Jeg vil følge en bevægelse i disse genre-træer: øverst er der f.eks. i fig. 7.3 en genre, der hedder interaktion, som har en undergenre, der hedder leg, som har en undergenre, der hedder agon, som har en undergenre, der hedder arkade. Men alle disse ting er ikke genrer: interaktion er ikke en genre, men en egenskab, et aspekt ved forskellige aktiviteter, f.eks. genrer. Leg er ikke en genre af samme type som arkadespil. Arkadespil vil besidde aspektet interaktion, men er ikke en undergenre af interaktion. På samme måde er simulation ikke en genre, men et aspekt, omend der findes en computerspilgenre, der kaldes simulationsspil, hvilket ikke udelukker at andre spil og

så er baserede på simulation. De mange kategoriseringer og skemaer giver på overfladen et indtryk af orden, men kategoriseringerne er ofte helt udefinerede og modsætningsfyldte.

Bogen er tydeligvis skrevet under et betydeligt tidspres, hvor Konzack ikke har haft tid til at gennemtænke og ordne sine beskrivelser og kategoriseringer. Konzack har ikke gjort arbejdet lettere for sig selv ved at ville behandle alle mulige softwareformer. Konzack ville have gjort sig selv og læserne en tjeneste ved at have foretaget en gennemskrivning af afhandlingen før offentliggørelsen. Rundt omkring i bogen er der mange gode enkeltiagttagelser, og der er potentialer i brugen af Aarseth og Callois til beskrivelse af computerspil. Det er således en af bogens fortjenester, at den på markant vis inddrager lege-teorier i beskrivelsen af computerspil fremfor, som det oftest er tilfældet, blot at benytte fiktionsteorier. På samme måde åbner brugen af Aarseth for beskrivelser af computerspil i deres interaktive perspektiv. Bogens kvaliteter ligger således i, at den anslår en række temaer, der er af stor relevans for analysen af software-genrer. Men i sin nuværende form er bogen for usammenhængende og for fyldt med forholdsvist irrelevant stof til at kunne oplyse læseren på fuldt tilfredsstillende vis.

*Torben Kragh Grodal, professor,
Film- & Medievidenskab,
Københavns Universitet.*

David E. Morrison: *The search for a method, Focus Groups and the Development of Mass Communication Research*, Luton: University of Luton Press 1998, 294 sider.

Morrison har skrevet bogen for at råde bod på den historieløshed, der efter hans mening præger den overvejende markedsorienterede brug af fokusgrupper i dag. Hans primære ærinde er at gøre fokusgrupper akademiske igen, men også at bygge bro mellem kvantitative og kvalitative metoder – og mellem universiteterne og markedskræfterne. Selvom bogen fokuserer på fokusgrupper kan den som antydning i titlen læses som en mere generel belysning af udviklingen indenfor massekommunikationsforskning. Forfatterens interesse ligger dog primært på det strukturelle niveau omkring selve organiseringen, gennemførelsen og finansieringen af forskningen på hhv.

universiteter og i private firmaer. Det havde klædt bogen, hvis Morrison var gået mere ned i materien og hans søgen havde resulteret i flere metodeteoretiske »findings« end at fokusgrupper ikke kan stå alene og derfor må kombineres med kvantitative metoder.

Tidligt i bogen gør forfatteren sin holdning til fokusgruppers metodiske grundlag (eller mangelen på samme) klar: Fokusgrupper egner sig, med reference til sociologen Merton, ikke som »stand alone metode« fordi det metodiske grundlag ikke er stærkt nok. Der skal (altid?) være en kvantitativ bund så at sige. Den gamle sandhed om at metode vælges *efter* formålet med undersøgelsen og ikke før, synes glemt. Det er således min erfaring af rene fokusgruppe-studier f.eks. i afgrænsede målgrupper er metodisk forsvarlige, hvis formålet er at afdække netop disse gruppers holdninger til og vurderinger af f.eks. et medieprodukt målrettet dem. Det er ganske enkelt ikke nødvendigvis væsentligt at kende udbredelsen af disse holdninger og vurderinger i tal.

Et andet aspekt er tid. Der er ikke altid tid til en undersøgelse, der både indsamler kvantitative og kvalitative data, der derefter skal integreres i en brugbar analyse. Dette gælder især i forhold til den anvendelsesorienterede forskning, der bedrives udenfor universiteterne bl.a i DR. Og det er netop her den store forskel ligger. Det anvendelsesorienterede i forhold til det videns-generende. Som Morrison påpeger bliver den eksterne rekvirent næsten altid skuffet over universiteternes forskningsresultater, fordi disse også skal dække visse akademiske vidensbehov og derfor ikke (altid) opleves som umiddelbart brugbare. Morrison er i dag professor og har tidligere været ansat i det kommercielle Research International og taler derfor varmt for at opbygge et samarbejde mellem de to verdener. Markedet har ressourcerne og universiteterne evnen til videns-generering. Morrison foreslår en arbejdsdeling, hvor den kommercielle verden står for det kvantitative og universiteterne for det »sjove«, nemlig det kvalitative.

Historien

For at pege fremad må man først kigge bagud og Morrison dvæler (for) længe ved forhistorien: Helt tilbage til de tidlige survey-studier og den praksis, der kendetegnede »social research« i slutningen af trediveerne med en verdenskrig lige om hjørnet. En væsentlig pointe for forfatteren er her, at fokusgrupper netop ikke udspringer af en kvalitativ tradition, men derimod en kvantitativ.