

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 terningspil), 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 spilletter. 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 genretræer: 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 antydnet 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-genering. 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 trediverne 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.

Som ophavsmænd står Lazarsfeld med sine Marienthal studier, Mertons krigspropaganda-studier og Chicago-skolens etnografer, selvom Bogardus studier fra slutningen af 20'erne ind i mellem fremhæves som de første videnskabelige gruppe-interview. Det var dog først med Merton at selve gruppedynamikken blev set og udnyttet som en metodologisk fordel, de traditionelle individuelle interview ikke havde. I 40'erne blomstrede fokusgrupper i akademiske sammenhænge for dog senere at dø helt ud indtil 70'erne uden at blive helt »stuerene« før i 80'erne. Sideløbende blev fokusgrupper benyttet i vid udstrækning i kommercielle sammenhænge og netop denne samhörighed med de frie markeds kræfter udnævnes som primær årsag til, at den akademiske verden tabte interessen (og respekten) og den deraf følgende manglende metodeudvikling.

Befrugtning frem for integration

Historien om fokusgrupper handler i høj grad om kvantitative og kvalitative teknikker. Morrison argumenterer, at allerede i Merton's tid var der tale om et såkaldt »marriage of techniques« og altså ikke noget modsætningsforhold mellem kvantitative og kvalitative teknikker. Ifølge Morrison gør »det ene instrument det andet skarper«: Metoderne kan ikke integreres, men kan derimod befrugte hinanden og dermed øge den enkelte metodes troværdighed og gyldighed. Fra egen empiri beskriver han en undersøgelse, hvor overraskende fokusgrupperesultater fik større gyldighed ved også at vise sig, omend i en anden form, i en efterfølgende repræsentativ survey.

Morrison gør et stort nummer ud af, at påpege metodernes grundlæggende forskellighed. Man kan ikke bedømme en kvalitativ undersøgelse ud fra kvantitative kriterier og omvendt. Spillene, metoderne, er forskellige og dermed også spillereglerne. Og det er netop problemet, for er spillereglerne for kvalitative metoder klare? Morrison påpeger ganske rigtigt, at det i den kvalitative verden ofte handler om subjektive ting som moderatorens personlighed og evner, stemningen i gruppen lige den dag, regnvejret der gør at kun halvdelen møder op etc. Morrison gør det ligeledes klart, at man ikke kan komme uden om disse metodiske problemer, men derimod »kun« forsøge at minimere dem.

Mere af denne skuffe ville have gjort bogen mere anvendelsesorienteret for alle os derude som arbejder med kvalitative metoder og savner de metode-kritiske diskussioner, der skal til for at udvikle metodeapparatet. Lidt bliver det dog til.

Kvalitativ systematik

Vi kender alle såkaldte kvalitative studier, hvor det kvalitative netop betyder at ingen metodiske hensyn er taget, og hvor resultatet er at forskeren ender op med kun at have talt med sig selv. Et typisk forsvar af de manglende metodiske overvejelser er metodens »naturlighed« og autenticitet alene p.g.a dataindsamlings-situationen: Der er ikke noget filter mellem forskeren og virkeligheden. Intet er mere forkert. Deltagerne hives ud af deres naturlige kontekst, sættes sammen med for dem fremmede mennesker i en diskussionssituation mere eller mindre orkestreret af en (sandsynligvis venstreorienteret) akademiker om et emne, de måske aldrig ville diskutere af sig selv endsige finde interessant.

Et væsentligt element i den kvalitative metode såvel som i alle andre videnskabelige metoder, er at gøre sig metodens begrænsninger bevidst. Et andet vigtigt element i den kvalitative systematik er selve udvælgelsen – rekrutteringen – af deltagerne. Ifølge Morrison mener mange kvalitative forskere, at enhver overvejelse omkring sample (udvælgelsen) er alt for kvantitativt. Men pointen er netop, at det er sammensætningen og ikke størrelsen i modsætning til kvantitative surveys, der skal lægges vægt på i det kvalitative studie. Jeg kan medgive af egen erfaring, at forarbejdet for at undgå skæve rekrutteringer ikke kan gøres grundigt nok, fordi det er her resultaternes ud-sagnskraft ligger gemt. Derfor er en ordentlig rekruttering særdeles ressourcekrævende og gennemføres bedst i samarbejde med et professionelt analyseinstitut, der står inde for at deltagerne lever op til de rekrutteringskrav, der er stillet.

Moderator-bias

Udover en masse praktisk omkring incentives, bespisning og lokalitet som mange kvalitative metodebøger bruger (for) meget tid på, dvæler Morrison, ganske relevant, ved selve moderatorrollen og den bias, der ligger her. Et lidt ekstremt bias-check er f.eks. den britiske arbejderklasses rodfæstede racisme. Dukker der ikke racistiske udtalelser op i løbet af en fokusgruppe med deltagere fra arbejderklassen, er moderatorens påvirkning af resultaterne for stor. En mere universel model kan gå på lettere provokationer af »korrekte« holdninger, eller kommentering af modsætninger mellem holdning og handling, når den rette tillid er etableret. Sidstnævnte er måske et af metodens helt store problemer, som Morrison (desværre) ikke kommer ind på: Gabet mellem holdning og handling. I en dansk medie-sammenhæng er f.eks. højtuddannede »vanskelige«

da de ofte er fulde af holdninger til medier og programmer de efter eget udsagn ikke er brugere af. I modsætning hertil er der erfaringsmæssigt langt kortere mellem holdning og handling blandt danskere med en lavere uddannelse.

I det hele taget mangler bogen at beskæftige sig mere med analysen og fortolkningen af data udover at nævne, at lange citater øger validiteten. Hvilke modeller findes der til organisering af kvalitative data, som sikrer både reliabilitet og validitet, og hvordan kombineres den kvalitative og den kvantitative analyse så begge metoder kommer til deres fulde ret?

Morrison påpeger, at fokusgrupper i dag er særligt attraktive for researchere med en humanistisk baggrund, og det bevirker, at kombinationen med det kvantitative ofte udebliver. Og dermed bliver repræsentativiteten – eller udsagnskraften – en af metodens store problemer. De fleste kan nok ikke sige sig fri for, at spørgsmålet om *hvor mange* altid ligger og lur, når *hvordan* og *hvorfor* er afdækket. Den gensidige befrugtning af det kvantitative og kvalitative fordrer gensidig respekt og klare metodiske spilleregler, som heller ikke med denne bog er fundet endnu. Det ville have været rart, hvis Morrisons søgen efter en metode havde resulteret i lidt mere af den metodeudviklende skuffe.

*Kirstine Vinderskov, medieforsker,
Danmarks Radio.*

**Ib Poulsen og Henrik Søndergaard (red.):
Mediebilleder – studier i mediernes udtryksformer, København: Borgen, 1998, 258 sider, 199 kr.**

Mediebilleder henvender sig bl.a. til undervisere i gymnasiet og ved de videregående uddannelser. Bogen skal få dem til at vågne op og se verden, som den er i dag, og ikke, som den var, da de for årtier siden gik på universitetet. Virkeligheden og specielt medieverdenen er ændret, og dette faktum bør smitte af på medieundervisningen. Der stilles krav om ny viden til underviserne. Men viden forældes hurtigt og må hele tiden fornyes, og derfor har forskningen en forpligtelse til at stille sine metoder og resultater til rådighed for underviserne. Det ønsker redaktørerne af gøre med *Mediebilleder*. Bogen indeholder 9 artikler om den nyeste forskning inden for medieområdet. Den spænder vidt, lige fra analyser af populærpres-

sens føljeton i slutningen af 1800-tallet over beskrivelse af Vera Lynns stemmeføring i 40'ernes radio til folkelighedens indtog i 1990'ernes grænseoverskridende tv-genrer.

Redaktørerne placerer selv antologien i en dansk medieforskningstradition. I den tidlige medieforskning var tekstanalysen udgangspunktet, men op igennem 80'erne blev den fortrængt af receptionsforskningen. Tekstanalysen har nu igen fået en central placering, og som en programmerklæring for antologien fremhæves det, »at analysen af medietekster udgør et nødvendigt udgangspunkt for næsten enhver form for medieanalyse, og ikke mindst i mediepædagogiske sammenhænge er denne form for analyse helt uomgængelig«. Antologien bærer da også præg af denne holdning. Næsten alle artikler tager afsæt i tekstanalyse af forskellig art, men medieteksterne er sat ind i en bredere sproglig, samfundsmæssig og kulturel kontekst.

Ulrik Lehrmann kritiserer den traditionelle presseforskning for at have koncentreret sig om den danske partipresse og dermed overset den betydning populærpressen havde for meningsdannelse, information og underholdning i slutningen af 1800-tallet.

Cyperpunkten brød igennem i Danmark i 80'erne inspireret af den moderne teknologi og USA. Niels Dalgaard giver en beskrivelse af denne genres udvikling her i landet, idet han støtter sig til Fowlers teori, der beskriver hvordan nye genrer opstår og etableres.

Den engelske medieforsker Paddy Scannell beskriver, hvordan »oprigtighed« formidles gennem radioen. Genstand for analysen er Vera Lynns radioprogrammer, hvor hun under krigen sang til de engelske soldater på fronten. Analysen omfatter udover selve sangteksterne, bl.a. stemmeføring, sangstil og den efterhånden populære sangerindes forsøg på at skabe intim kontakt mellem de fraværende soldater og de hjemmeværende koner gennem æteren.

Målet for Thomas BuchAndersens artikel er at opstille en lingvistisk model, som kan bruges til at analysere radioens lyd. Han opdeler lyden i fire koder: ord, reallyd, musik og stilhed. Selvom stilhed er fravær af lyd, er dette fravær en kode, man må forholde sig til på samme måde som til lydene.

Birgitta Höjjer skelner mellem forståelse og reception af teksten. Forståelse betyder, at læseren opfatter tekstens argumenter og temaer, mens reception inddrager oplevelse, identifikation, indlevelse m.m. Hun mener, det er nødvendigt at opstille en metode til at adskille disse to læsestrate-