

Anmeldelser

Oluf Danielsen, Janni Nielsen & Birgitte Holm Sørensen (red.): *Learning And Narrativity in Digital Media*, Samfundslitteratur, 2002. Anmeldes både af Tem Frank Andersen og Simon Egenfeldt-Nielsen.

Lone Dirckinck-Holmfeld og Bo Fibiger (red.): *Learning in Virtual Environments*, Samfundslitteratur, 2002. Anmeldes af Simon Egenfeldt-Nielsen.

Christian Kock (red), Pernille Steensbech Lemée, Lars Pynt Andersen, Timme Bisgaard Munk, David Michelsen: *Forstå verden – politisk journalistik for fremtiden*. Samfundslitteratur, 2002. Anmeldes af Jørgen Poulsen.

Anker Brink Lund: *Den redigerende magt. Nyhedsinstitutionens politiske indflydelse, Magtudredningen*, Aarhus Universitetsforlag, 2002. Anmeldes af Martin Eide.

Jan Foght Mikkelsen: *Formidlingsetik. Bidrag til en etik om strategisk kommunikation*, Roskilde Universitetsforlag, 2002, Anmeldes af Flemming Søgaard Sørensen.

Gitte Stald & Thomas Tuft (red.): *Global Encounters: Media and Cultural Transformation*, Luton: Luton University Press, 2002. Anmeldes af Tove Arendt Rasmussen.

Claes H. de Vreese: *Framing Europe. Television News and European Integration*, Amsterdam: Aksant, 2002. Anmeldes af Mark Ørsten.

Oluf Danielsen, Janni Nielsen & Birgitte Holm Sørensen, eds. (2002). *Learning And Narrativity in Digital Media*. Frederiksberg: Samfundslitteratur 181 sider, kr. 190,00.

Antologien »Learning and Narrativity in Digital Media« præsenterer otte bud på, hvordan multimedier fortsat kan betragtes som en krumtap i bevægelsen mod et nyt læringsparadigme. Grundtanken er, at multimedier i sin nuværende form både gør det muligt at opøve afgrænsede fagkompetencer, men samtidig – eller fortsat – presser på for nye samarbejdsformer. At lære er ikke blot spørgsmål om den enkeltes evne til alene at løse praktiske eller teoretiske problemer, men også at kunne samarbejde. Denne kobling mellem kognition og samarbejde er en pointe, der er værd at gentage. Primært fordi den pædagogiske praksis, trods innovative udviklingsforsøg, stadig tumler med at skabe en sådan kobling.

Antologiens tema er uhyre interessant, selvom det langt fra er det første bud på at spinde de to felter sammen (se Juel 1997, Danielsen 1997). Men det er produktivt, at forskningen så direkte søger at integrere den kognitive og narrative tilgang til forståelsen af læreprocesser med og om digitale medier. Det kan dog undre, at antologien i forhold til narrativitet ikke mere eksplicit har søgt at inddrage Jerome Bruner, der om nogen har forsøgt at formulere en kulturpædagogik, hvor narrativitet står centralt.

Camilla Scavenius Lopez tegner med sit bidrag konturerne af en kritisk it-pædagogik, der ikke mindst trækker på Seymour Paperts vision om at skabe forandring og gode læringsmiljøer med computere. Et interessant træk ved artiklen er forsøget på at indkredse Generation X som målgruppe for it-indsatserne. Det kan diskuteres, om denne indkredsning er tilstrækkeligt udfoldet. Og her ligger et åbenlyst anknætningspunkt til det sociologiske felt; hvilke »nye« unge er det, der skal aftage, modtage og interagere med de it-pædagogiske eksperimenter? Endelig er Lopez i sin vision om skolen som arena i det nye læringsparadigme ikke radikal nok. Selvom dette ikke behøver at være et succeskriterium, savnes der dog et vovemod i forhold til at føre den efterhånden 20 år gamle diskussion om teknologien som »reformator« af skolens institutionelle læringskultur og læringsformer videre: Hvilken rolle skal skolen

overhovedet spille i et netværksbaseret videnssamfund?

Antologiens andet bidrag »Collaborative Learning through Multimedia in a Community of Geo-Scientists« omhandler en noget anden målgruppe af lærende; voksne forskere. Lone Dirckinck-Holmfeld, Oluf Danielsen og Janni Nielsen præsenterer i deres artikel en interessant teoretisk kobling mellem Alfred Kolbs forståelse af eksperimentel eller erfaringsbaseret læring og Etienne Wengers/Jean Laves begreb om legitim perifer deltagelse i fællesskaber. På relativt kort plads formår forfatterne overbevisende at skabe en sammenhæng mellem disse to tilgange til læreprocesser. I artiklen forvirres denne kobling dog af den tredelte skellen mellem teknologiske, kommunikative og neo-videnskabelige læreprocesser. Det fremgår ikke klart, om disse er aspekter ved samme læreproces, eller om der kognitivt såvel som samarbejds-mæssigt er tale om forskellige læreprocesser.

Oluf Danielsen, Birgitte Ravn Olesen og Birgitte Holm Sørensen lægger i artiklen »From Computer Based Educational Games to Actions in Everyday Life?« ud med at ville fokusere på forskellige typer af spil, men forholder sig kun til ét spil. Dette gør det svært at vurdere, hvilken betydning brug af forskellige spil kan have i undervisningen, og på sin vis modarbejder dette tekstens mål. Forfatterne konkluderer fornuftigt, at brugerne (skoleelever) nødvendigvis må have noget at hænge de informationer op på, som de skaber i mødet med »læringsspillene«, for at det skal føre til ændringer i handlinger og holdninger. Forfatterne runder artiklen af med at understrege, at: »An ideal learning context would be to create space for acting before, during and after the game, where the children in their everyday practice act according to the issues raised by the computer game.« (s. 78) En model til sådan bearbejdningsstruktur vil være et kærkomment redskab i det pædagogiske arbejde. Artiklen savner dog at reflektere over det spektrum af mod-handlinger eller oppositionelle afkodningsformer, der netop indikerer, at konteksten pædagogisk set gør en forskel. Det er her, eleverne skaber deres egne meningsfulde sammenhænge. I dette ligger en klar udfordring at tage op; hvordan skal vi forstå det rum for computerbrug, som skolen ikke kan styre eller kontrollere, men som skolen læringsmæssigt også knytter forventninger til?

Lars Konzacks væsentligste bidrag til denne antologi er at rejse spørgsmålet om køn i forhold

til læreprocesser og digitale medier. Gennem en tekstanalyse af edutainment programmet Barbie Fashion Designer viser Konzack, at piger læringsmæssigt ikke står tilbage for de legelystne drenge. Konzack søger samtidig at lave en kobling mellem Seymour Paperts konstruktionistiske forståelse af »bricolage« samt Etienne Wengers og Jean Laves deltagelsesperspektiv ved at pege på begrebet leg. Dette forsøg bliver ikke fulgt op i forhold til Konzacks konklusion, »... the entertainment part should not only be engaging but also relevant to what should be learned.« (s. 94) Problemet er her, at der savnes en ny læsning af begrebet leg. Hvis vi alene læser den franske kultursociolog Roger Caillois instrumentelt, står vi ikke med noget slagkraftigt legebegreb, der kan se sammenhæng mellem leg og læring.

Annette Aboulafia giver med sit bidrag »Learning as an Activity – A Foundational Analysis« en teoretiske udredning af begrebet handling. Aboulafias væsentligste pointe er, i tråd med de øvrige bidrag, at det er et basalt krav til multimedier, at de skal være designet, så brugeren er i stand til at handle og ikke blot vælge veje gennem en labyrint. Med sit teoretiske perspektiv peger Aboulafia således på, at der bør forskes mere i, hvordan programmer skal designes, så det kan støtte brugeren til at udvikle og afprøve disse kognitive læringsmodeller. Dette er i sig selv interessant, men bliver mere interessant, hvis det tænkes sammen med det lege-perspektiv, som Konzack præsenterer. Kan lege formaliseres på en måde, så »legeværdien« eller opfordringen til leg (og oppositionelle brugsformer) bevares?

Janni Niensens bidrag »Visual Cognition and Multimedia Artefact in Learning Processes« fokuserer på de emotionelle sider af computerinteraktionen (»seduction«). Dette er et af de forhold, som forskningen om læreprocesser og digitale medier mangler at elaborere på. Nielsen anlægger et fænomenologisk perspektiv på spørgsmålet om emotioner i det visuelle, og trækker på Michael Polanyi og Roland Barthes som inspiration til at forstå det visuelle som aktiv i læreprocesser. Nielsen kommer dog ikke tæt nok på spørgsmålet om emotioners betydning for brugeres møde med multimedierne. Det giver sig selv i den forstand, at det ikke er et af de mest tilgængelige områder at få greb om. Og Nielsen kommer heller ikke så langt som til at skitsere nogen model for, hvordan »pirling« af emotioner via det visuelle kan bidrage til lærerprocesser med multimedier.

Lisa Gjedde præsenterer i sit bidrag »Context,

Cognition and Narrative Experience in Sophie's World« en ny version af projektet »fra bog til film«. Gjeddes pointe er, at bogen og computeren som udtryksformer lægger op til forskellige former for narrativer. Og det er ikke nogen let opgave, hvis det overhovedet er muligt, at »gentage« eller overføre en narrativ succes fra ét medie til et andet. Gjedde bygger sine konklusioner på en mindre brugerundersøgelse, hvor hun på receptionsanalytisk facon har undersøgt, hvordan cd-rom udgaven af bestselleren »Sofies Verden« blev modtaget af en gruppe kvinder. Nielsen konkluderer, at »Rather than defining this media in relation to concepts of linear or non-linear narrative, it might be helpful to realise that there are basic requisites for establishing a narrative.« (s. 137). Brugeren skal med andre ord have mulighed for at handle narrativt; hvor skal jeg starte, og kan jeg være sikker på, at »det var sådan, det hele begyndte«.

Karin Tweddell Levinsen bidrag »When Narrative Becomes an Obstacle« er uhyre interessant. Hun demonstrerer overbevisende, at spørgsmålet om læring og narration helt grundlæggende er en tvivlsom affære. Kultur og institutioner fungerer efter en række konventioner, som sætter grænser for, hvordan vi som lærende mennesker kan undres, stille spørgsmål og dermed åbne op for læreprocesser. Ser vi på de konstruktivistiske (og ideelt set produktive) læringsforståelser, som antologien støtter sig til, problematiserer Levinsen, at der er grænser i såvel erfaringsbaseret læring og ideen om fællesskabsdeltagelse. Dvs., at kultur spiller en afgørende rolle for, hvad der kan erfares, og hvordan der kan deltages. På den måde kritiserer Levinsen troen på, at der kommer ny læring ud af mødet med og interaktionen med multimedier. Levinsen fastholder dog samtidig, at: »... it is possible to stage and support the inductive and abductive processes just as well as it is possible to stage and support the deductive (reproductive) process.« (s. 162) Det er muligt at bryde med den kulturelle prægning af de digitale narrativer. Levinsens eget eksempel på dette, skibsværftsspillet »Tarzan Syndromet«, er dog ikke specielt illustrativt. Lene Niensens bidrag »Scenarios – A Design Tool to Ensure User-narratives« præsenterer en mere praktisk og personlig orienteret tilgang til at arbejde med design af narrativer. Artiklen er både preskriptiv og reflekteret og udgør et kærkomment eksemplarisk eksempel på en narrativ om design af narrativer.

Antologien repræsenterer som sådan ikke de

store landvindinger inden for feltet. Dens primære mission er at dokumentere forskningsmæssige indsats på at underbygge og udbygge et tværfagligt forskningsfelt, hvor kultur- og naturvidenskaberne kan mødes. På det punkt savnes dog refleksioner over, hvorfor området ikke har nogen markant sociologisk deltagelse. Dette ville ikke mindst have gjort antologiens to første introducerende bidrag mere interessante; hvorfor bidrager de videnskabelige felter så ulige til udviklingen af et fælles mødested for forskning om læreprocesser og digitale medier?

Antologien indeholder generelt set en række interessante tilgange til spørgsmålet om læring og narration, samt læring som narration, selvom det sidste står svagere end det første. At antologien er forfattet på engelsk hænger grangiveligt sammen med et ønske om at dokumentere det tværfaglige forskningsarbejde på internationalt plan. Antologien er ikke en oplagt lærebog på videregående grunduddannelser, men kan med fordel ses som et godt bud på de it-orienterede masteruddannelser, hvor deltagerne er tvunget til at reflektere over arbejdspraksis og ofte må tage grundlæggende fat om arbejdslivets forestillinger om »god læring«.

Endelig kan man undre sig over, hvorfor tanke-sættet i antologien ikke praktiseres eksemplarisk. Der findes efterhånden flere eksempler på udgivelser, hvor der medfølger et cd-rom materiale, som enten underbygger, illustrerer eller simpelthen giver læseren mulighed for at »lege« med de forskningsmæssige pointer. Et beskedent eksempel er Seymour Paperts udgivelse »The Connected Family«, hvor Papert ikke blot søger at reflektere over, men også at omsætte de læringsmæssige pointer i praksis. Naturligvis er de kommercielle intentioner bag en sådan hybrid udgivelse (bog OG cd-rom) tydelige. Men det rejser ikke desto mindre spørgsmålet; hvordan eller i hvilket omfang er det muligt digitalt at formidle forskning om læring og multimedier?

Referencer

Henrik Juel, red. (1997). *Multimedieteori – om de nye mediers teoriudfordringer*. Odense Universitetsforlag

Oluf Danielsen, red. (1997). *Læring og multimedier*. Aalborg Universitetsforlag

*Tem Frank Andersen, ph.d.- studerende
Aalborg Universitet, Institut for Kommunikation*

Danielsen, Oluf, Nielsen, Janni & Sørensen, Birgitte Holm: *Learning and Narrative – In Digital Media*. København: Samfundslitteratur, 2002.
Dirckinck-Holmfeld, Lone & Fibiger, Bo: *Learning in Virtual environments*. København: Samfundslitteratur, 2002.

De to antologier er begge udgivelser fra forskningsnetværket Research Network on Learning and Multimedia, som gennem de sidste år har opbygget et solidt forskningsmiljø med 25 repræsentanter fra hele Danmark. De to antologier kredser omkring emnet læring i relation til informationsteknologi med udgangspunkt i en elevcentreret læringsforståelse. Der trækkes især på konstruktivisme, kollaborativ læringsforståelse, projektpædagogik og situeret læringsteori. Målgruppen er primært andre forskere i læring og it, men undervisere vil også kunne finde inspiration til at designe og forestå læringsforløb, især i nogle af artiklerne i *Learning in Virtual Environments*.

Bøgerne er begge vellykkede og udmærker sig ved at formidle dansk forskning på et område, som stadig er under etablering. Det er svært at anmelde alle artiklerne i de to bøger, men overordnet set er de begge absolut læseværdige og giver en god referenceramme til området. Det er kendetegnende, at *Learning in Virtual Environments* breder sig over ret forskellige emner, mens *Learning and Narrative* bedre formår at skabe en rød tråd, selvom den også har artikler, som falder lidt udenfor.

Titlen *Learning in Virtual Environments* refererer klart til antologiens fokus på læring i virtuelle rum, hvor it bruges til at etablere nye og anderledes læringsrum, som ikke er begrænset af tid og rum på samme måde som traditionelle læringsrum. Artiklerne i antologien mister ikke den fysiske dimension, men fastholder vigtigheden og styrken i en kombination af virtuelle og fysiske læringsrum. Det er især følgende artikler, som er værd at fremhæve, dels på grund af deres indhold, men også fordi de giver et godt billede af antologiens spændvidde: »Distributed CSCL – a Situated, Collaborative Tapestry« af Elsebeth Korsgaard