

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 teoretisk 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 indsatser 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). *Multimedieteorien – 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 elevcenteret 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

Sørensen og »Designing Virtual Learning Environments Based on Problem Oriented Project Pedagogy« af Lone Dirckinck-Holmfeld.

Elsebeth Korsgaard Sørensen diskuterer, hvordan man kan tænke et virtuelt kollaborativt læringsrum med særligt fokus på tid, kontekst og muligheden for anvendelse af tutorer. »The result of this in the context of learning, is that the learners – when interacting with their peers – have to be constantly engaged in two different types of interpretation activities: 1) the formalized virtual environmental interpretation activity, and 2) the interpretation activity related to the learning process unfolding in dynamic interaction with peers.«

I sin artikel om design af virtuelle læringsrum peger Lone Dirckinck-Holmfeld på, at problemorienteret projektpædagogik (POPP) har sin store styrke i kraft af fleksibel tilgang til læring. »The fundamental advantages of ICT-based POPP are the *permanence*, *retrieveability*, and the accumulation of »materialized« knowledge as well as the *flexibility* regarding time.«

*Learning and Narrative* består af to hovedtemaer: ICT and learning og Meaning Construction and Narrativity. Artikler i det første tema kredser omkring brugen af it i pædagogiske processer, mens det andet temas artikler beskæftiger sig med brugen af narrativer i læring, uddannelse og delvis design af medier. Følgende to artikler kan især fremhæves: »Context, Cognition and Narrative Experiences in Sophie's World« af Lisa Gjedde og »From Computer Based Educational Games to Actions in Everyday Life?« Af Oluf Danielsen, Birgitte Ravn Olesen & Birgitte Holm Sørensen.

De går hver især et skridt videre med at tænke læring og narrativitet og forholder sig til, hvor langt teorien kan bære. Lise Gjedde peger på, hvordan narrative strukturer kan bibringe struktur og orden og vigtigheden af bestemte elementer til at etablere narrativitet: »In Multimedia design there has been a natural interest in exploring the interactive and non-linear possibilities of the media and relinquishing of canonical narrative elements. This can however involve cognitive cost for users especially in edutainment/education programmes...«. Gjeddes tilgang forsøger at komme tættere på, hvilke elementer narrativitet reelt bidrager med i en læringssituation.

Oluf Danielsen, Birgitte Ravn Olesen og Birgitte Holm Sørensen undersøger læringspotentialet i computerspil *Miljøstrup* og prøver at overskride det traditionelle transferproblem. »The

question then remains whether there is transfer of these cognitive and emotional experiences, and whether the game inspires their everyday lives. Do the emotions remain connected with the game, or do the feelings about the subject contain potential for health and environmental actions in their everyday lives?«

Begge bøger er på godt og ondt antologier og rammes delvis af antologiers klassiske problem. Selvom de begge gør ihærdige forsøg på at skabe struktur og sammenhæng bl.a. gennem en god samlet indledning, som sætter de enkelte artikler i perspektiv, sidder man alligevel med en fornemmelse af, at nogle af artiklerne er taget op af skuffen og ikke skrevet specifikt til antologien. Nogle af artiklerne bærer et vist præg heraf, da nogle af tankerne har været publiceret andetsteds. Det skal dog understreges, at dette har været på dansk, og det giver derfor god mening at kommunikere forskningsresultaterne ud til et internationalt forum, især fordi Danmark har solid forskning at byde på inden for området læring og it. Danmark har tradition for andre læringsformer som projektpædagogik og har også været med fremme og prøve grænserne af for bl.a. fjernundervisning. Desuden har Danmark en anderledes tradition i skolerne med brug af IT, hvor IT er blevet brugt som en integreret del af fagene, snarere end udskilt som et separat fag. Dette kan i undervisningspraksis have både fordele og ulemper, men under alle omstændigheder er det interessant at formidle erfaringerne til andre forskere, fordi især det amerikanske og engelske skolesystem i disse år kæmper med i højere grad at bruge informationsteknologi i uddannelsessystemet som en integreret del af undervisningen..

*Simon Egenfeldt-Nielsen  
ph.d.-studerende, IT-Højskolen*

**Christian Kock (red), Pernille Steensbech Lemée, Lars Pynt Andersen, Timme Bisgaard Munk, David Michelsen: *Forstå verden – politisk journalistik for fremtiden. Samfundslitteratur 2002, 319 sider, 228 kr.***

Journalister og redaktører propper aviserne med informationer, især formateret som nyheder. Men læserne har svært ved at forstå, hvad der står, og

svært ved at få artiklerne læst. Et forskningshold fra Institut for Filosofi, Pædagogik og Retorik har med professor i retorik Christian Kock som leder i perioden dokumenteret denne efterhånden velkendte kendsgerning. Men hvad der er mere interessant: De har en masse meget konkrete forslag til formmæssige udviklingsmuligheder for journalistikken i aviserne. Men lige meget vil det nok hjælpe. Rigtige journalister kan selv.

Projektet er meget bredt empirisk anlagt med 5 mindre interview- og tekstanalyser og 5 kapitler med indholdsanalyser af forskellige slags avisstof, heraf to alene om nyhedsgrafik. Der indledes med en generel kritik af nyhedsformatet som meget lidt velegnet til at give forståelse af, hvad der foregår i verden. Især den klassiske nyhedstrekant (at konstruere kronologien i en artikel efter faldende journalistisk vigtighed) får én på hattepulden. Herefter følger en miniinstitutionsanalyse af 4 christiansborgjournalisters nyheds- og væsentlighedskriterier sammenholdt med fire læseseres forventninger til avisen.

Så kommer projektets nyhed – i hvert fald i dansk medieforskningssammenhæng – nemlig to læseranalyser udført efter protokolmetoden, dvs., at man beder læserne enten mundtligt eller skriftligt kommentere relevans, forståelighed og præsentationsformer (samt alternativer) i nogle avisartikler, stort set samtidigt med læsningen. Metoden indebærer en høj grad af (efter-)rationalisering, og det er usikkert, om læserne kan ramme de virkelig ømme punkter, og hvad der for alvor motiverer og konstruerer deres læse- og forståelsesproces (eller det modsatte). Men den giver et materiale med mange detaljer, og kun andre mindre direkte metoder – fx. at følge pupilbevægelser, ændring i pulsslag mv. – kan give mere reliable, men samtidigt langt mindre valide informationer.

Begge kapitler diskuterer fortolkningsproblemerne og slår fast, at skriftlig registrering er bedst, men nok kun til højtuddannede og meget selvbevidste læsere. Protokollæsningen suppleres med to fokusgruppeinterview med henholdsvis 3 og 4 læsere delt i alder ved 35 år. Det sidste læserempiriske bidrag er et fuldskalaeksperiment med to forskellige udgaver af en temaside i Jyllands-Posten, der testes ved 47 telefoninterview i København og Silkeborg. Temasiden er skrevet ud fra de ideer, som de første læseranalyser og indholdsanalyser har givet anledning til. Desværre er den opnåede forskel mellem de to måder at præsentere siderne på ikke så store, at man kan

sige ret meget andet, end at mange små elementer i sideopbygningen fremmer motivation for forståelse. En mere detaljeret afprøvning af alle de herligheder, som Kock & Co. foreslår (kap. 7, 9, 10 og 14), vil i høj grad øge bogens brugbarhed.

Der er tale om et beskedent empirisk materiale (4 journalister og 19 læsere i personlige interview, 17 via en skriftligt læseberetning og forståelsestest og 47 forståelsestests pr. telefon), men fordi der løbende, og især i det lange indledende kapitel, relateres til ganske mange tilsvarende empiriske analyser af avislæsning i USA og Danmark, er der næppe tvivl om reliabiliteten. Lidt sværere ligger det med *validiteten*: Hvad er det egentlig, projektet har målt? – Det er læsernes egen gengivelse af deres relevansopfattelser og forståelsesproblemer samt ønsker til en bedre formidling, men véd læserne, hvad de snakker om? – Ud fra egne læseranalyser véd jeg, at især mellem- og højtuddannede fremstiller deres ønsker som langt mere rationelle, seriøse og videnstunge, end den læsning de faktisk udfører. Men der er ingen tvivl om, at projektets anvisninger vil give både bedre forståelse og mere motiverede læsere, også lidt uden for de rutinerede avislæseseres kreds. Kock sammenligner sine resultater med dem, vi nåede frem til i »Måske-læserne« fra 1998 og når frem til en meget stor overensstemmelse i anbefalingerne. De få uoverensstemmelser, der faktisk er, skyldes, at Kock overser, at vores projekt gik på at finde anvisninger, der kunne få de 60% »avissvage« til at blive regelmæssige købere.

De mange indholdsanalyser er virkelig gode. Man mærker, at her folder retorikkens blik for argumenter og præsentationsformer sig for alvor ud. De to kapitler om nyhedsgrafik, især det sidste, er præget af personlig smag og mange postulater. Desværre tror jeg, at indholdsanalyseresultaterne er præsenteret for indviklet til, at journalisterne kan bruge dem til en justering af de daglige rutiner. Projektet skulle nok have taget en ekstra dosis af sin egen formidlingsmedicin.

Samlet set gives der mange konkrete anvisninger til forbedring af dagbladsformidlingen. Den principielt set vigtigste er nok formelen for forståelighed (s. 208 f): Ved formidlingen af komplekst stof er der tre valgmuligheder: 1) Begræns kompleksiteten, 2) skab bedre formidling eller 3) udelad historien. Men journalisterne vælger som regel en fjerde løsning, nemlig at gengive kilderens udtalelser uden helt at have gennemarbejdet eller forstået, hvad der kan og skal siges til netop dette blads målgruppe. Formlen gælder sjovt nok også for tidsskrifter.