

Filmbranschen i Norge under förändring

Frode Nordås

Digital filmproduksjon i Noreg – Praktiske og estetiske konsekvensar

Trondheim: Institutt for kunst- og medievitenskap, NTNU 2006

Frode Nordås dr.art.-avhandling (2006) behandlar hur den norska filmindustrin börjat omformas från analog film- till digital videoteknik. Den centrala problemställningen som avhandlingen är avsedd att studera är «Kva konsekvensar har overgangen til digital film for estetikken og produksjonsprosessane i filmproduksjon i Noreg».

Rent strukturellt består avhandlingen av fem delar där tyngdpunkten måste sägas ligga i del tre och fyra. Dessa utgörs av två fallstudier, produktionen av *Pelle Politibil* respektive *Villmark*, ur dels ett praktiskt produktionstekniskt perspektiv i del tre och dels ett mer estetisk perspektiv i del fyra. Bifogat avhandlingen finns också manusutdrag som berör de scener vilka använts som exempel ur filmerna.

Utförandet av studien och dess fokus på de praktiska och estetiska konsekvenserna av digital filmproduktion är på många sätt förtjänstfull men även problematisk. Filmvetenskaplig forskning vinner på att närma sig produktionsprocesserna bakom filmverken med kontakter med praktiken. Många frågor kan inte besvaras utan en viss inblick. Ekonomiskt grundade produktionsbeslut har alltid haft sina konsekvenser för slutprodukten ur ett estetiskt och dramaturgiskt perspektiv. Scener har lämnats som pappersprodukter då de blivit för kostsamma att spela in, inspelningsplatser har valts bort då det varit svårt att få all klumpig teknik på plats och så vidare. En välredigerad film döljer detta för publiken. Vi vet ju inte vad som saknas och varför det inte finns där det var tänkt. Det finns många exempel där vi först långt efter filmen färdigställts och arkiverats fått klart för oss att det vi trott varit en regissörs vision realiserad som ett mästerverk i själva verket endast var ett utkast till något helt annorlunda. För att ge ett exempel som inte är hämtat ur avhandlingen: Orson Welles *Touch of Evil*. Welles blev fråntagen filmen och ett av hans utkast låg till grund för den film vi känt som ett mästerverk. Welles själv var ytterst missnöjd med filmen och den har senare rekonstruerats utifrån anteckningar Welles lämnat till filmbolaget. Min poäng här är alltså att kontakten mellan akademi och filmproduktionen är av godo på så vis att vi kan se processerna bakom verket mer direkt och på så vis låta dessa bygga upp teoribildningen nedifrån. Att enbart bedöma den färdiga produkten ger alltså inte alltid den bästa grunden för en djup förståelse av vare sig produkten som sådan eller det den ger uttryck för. Filmen som medium är både estetik och diskurs på samma gång och om detta kan vi inom akademin teoretisera och på så vis skapa oss en systematisk kunskap och ett vetande om filmen och utifrån filmen. Men film är, vilket Nordås lägger stor vikt

vid, också ett hantverk och en praktik vars grundvalar nu håller på att förändras. Den analoga produktionsprocessen håller på att ersättas av digitala verktyg över i stort sett hela linjen ända fram till distribution och visning. Från detta senare, distribution och visning, har Nordås avgränsat sitt arbete och tar endast upp detta ämne i korthet som avslutning på avhandlingens andra del (sid 126–130).

Varje filmvetare bör alltså ha en viss kännedom omkring filmen som produkt och dess framställningsprocess och här har Nordås arbete en del goda förtjänster med ambitionen att belysa praktiska och estetiska förändringar vilka härrör från digitaliseringen av filmmediet. Med en sådan vinkel på forskningen kan hänsyn tas till filmtekniken i sig och de konsekvenser denna får för valet av inspelningsplats, ljussättning, transport, skådespelarinsats och filmens ekonomi etc. vilket Nordås delvis täcker in i sin avhandling. Att komma bakom kameran och inte enbart exponeras för det färdiga resultatet av denna process ger värdefull insikt i beslutsprocessen som ligger bakom den färdiga filmen. Denna vinkel dvs. kopplingen mellan praktik och filmen som produkt å ena sidan och teoribildningen å andra sidan har varit underrepresenterad ur nordiskt filmvetenskapligt perspektiv alltför länge. Nordås arbete är på så vis en frisk fläkt i den akademiska världen. Denna fläkt är dock inte helt oproblematiserad. Exempelvis kan nämnas att Nordås i avhandlingens tredje kapitel «Frå analog til digital filmproduksjon» initialt ger en god översikt av produktionsprocessen inom bl.a. studiosystemet i Hollywood men inte går in på djupet av den aspekten av filmskapandet som *föregick* denna systematisering av processerna även om hans resonemang är uttömmande om just studioproduktionen. Man kan man gott jämföra dagens DV teknik, som Nordås på ett initierat vis beskriver tämligen ingående, med pionjärerna inom film så som Méliès, Porter, Griffith och andra i perioden 1900–1914 liksom även de verkamma under den neorealistiska rörelsen i Italien och den franska nya vågen under 1950-talet med lätt teknik, inspelningar i dagsljus, arbete med förhållandevis små team etc. Nordås gör tyvärr inte dessa kopplingar vilka hade varit både intressanta och relevanta i sammanhanget speciellt då avhandlingen har ambitionen att behandla också de estetiska konsekvenserna av digitaliseringen av filmmediet. Hur ser kommande generation av filmskapare ut? Vilka egenskaper besitter de? Hur påverkar den mellanliggande perioden av stora studioproduktioner de filmskapare som aldrig kommer att komma i kontakt med den analoga filmtekniken? Vilka drag från 1950-talets 16mm teknik kommer vi att se? Hur kommer morgondagens digitalt baserade filmer förhålla sig till exempelvis neorealismen och dess agenda? Det verkar vara upplagt för en slags neoneorealism i spåren av det Nordås kallar en demokratisering av filmskapandet (sid 19). I avhandlingen påpekas också (sid 124–125 i ett citat från Roman) att *Dogme95* är en tydlig återspeglning av den franska nya vågen och jag skulle gärna ha sett att detta ytterligare kommenterats och utvecklats i avhandlingens fjärde del som avser att behandla de estetiska konsekvenserna av filmmediets digitalisering. Kapitel fyra (4) ger vid handen att avhandlingen har ett mer tekniskt fokus än ett estetisk. Diskussionen om estetik kommer i skymundan för en förvisso noggrann, men samtidigt kanske

litet överarbetad teknisk genomgång av olika aspekter av digital video och de konsekvenser dessa kan föra med sig för produktionsledet. Det är signifikativt för avhandlingen i stort att det i kapitel fyra inte finns någon enskild tydlig diskussion som behandlar estetiken. *De facto* dröjer det i egentlig mening till kapitel sex (6) och sidan 200 innan estetikbegreppet i någon mån tas upp men utan att ges en tydlig teoretisk förankring eller definition vilket hade skapat en bättre balans i avhandlingen och också hade fullföljt ambitionen att undersöka både tekniska och estetiska konsekvenser av digitaliseringen av filmmediet. Som avhandlingen är utformad är det i mycket högre grad en initierad redogörelse för den tekniska delen av filmarbete. Vissa punkter och poänger återupprepas ett stort antal gånger i avhandlingen. T.ex. behandlas kontrastproblemet och upplösning istället för klipp teknik och montageeffekter. Efterhand känns det som att avhandlingen lägger för stor tyngd på att behandla just dessa aspekter där annat hellre kunde tas upp som en diskussion kring genre, stil och form och en tydlig redogörelse för vad det klassiska filmspråket består av då detta är en term som Nordås tämligen frekvent använder men inte till fullo beskriver eller definierar. Förvisso hänvisas till bland andra David Bordwell i denna diskussion men för avhandlingens självständighet vore det alltså meningsfullt och relevant med en *positionering* gentemot Bordwell och en tydlig och genomgripande definition av det klassiska filmspråket. Nu blir det svårt att få en tydlig bild av estetiken och hur filmspråket kan komma utvecklas då vi inte med säkerhet ges en uppfattning om vad det är den digitala tekniken kan komma att utveckla som skulle vara annorlunda än det klassiska filmspråket då termen inte förklaras entydigt. Det avsnitt som behandlar analog klassisk filmproduktion är i mångt och mycket förvisso väl utfört men fokus ligger i stort på *tekniken och yrkesrollernas* utveckling och missar på så vis att föra en diskussion kring just estetiken vilket vore rimligt att finna där med tanke på avhandlingens titel och ämnesområde. Det finns i botten av avhandlingen en tanke om att tekniken är viktig för uttrycket men det ges ingen entydig definition eller konsekvent genomförd studie av stildrag och kinematografen ur ett estetiskt perspektiv i samband med den genomgång av den tekniska utvecklingen som återfinns i kapitel tre. Som många avhandlingar om film har ljudläggningen endast i någon mån behandlats och då främst ur ett tekniskt perspektiv. Dock är det ändå rimligt att anta att ljudarbetets övergång till digitala arbetsmetoder också påverkat både produktionsprocesserna och estetiken i ljudläggningen? Rent av är det kanske också så att ljuddelen av filmarbetet och filmestetiken har legat i framkant av digitaliseringen av filmarbetet i så motto att många 35mm analogfilmer har ljudlagts med digitala metoder med digitala verktyg som ProTools och Nuendo? För att få en tydligare överblick skulle ett mer omfattande arbete kring ljudet vara önskvärt. Å andra sidan har avhandlingen tydligt avgränsats från detta inledningsvis men jag skulle gärna sett mer diskussion om ljud ur både ett estetiskt och tekniskt perspektiv hellre än att överbetona det visuella med ett så starkt tekniskt fokus.

Frode Nordås avhandling har, trots den kritik jag här har framfört naturligtvis också många goda sidor. Jag vill framförallt framhålla att det finns en noggrann-

het i den tekniska delen av avhandlingen där Nordås klart och tydligt har redovisat, med egna och goda exempel, hur villkoren för bildupptagning ter sig med den nya digitala tekniken och inte minst vilka konsekvenser detta får för produktionsprocesserna. Likaså har Nordås visat att den digitala transformationen nog kan få som konsekvens att budgeten för en enskild film kan ligga på en sådan nivå att fler möjligen skulle kunna få filmer producerade och filmmediet demokratiseras.

Ulf Wilhelmsson, lektor filmvetenskap
Högskolan i Skövde, Sverige
E-post: ulf.wilhelmsson@his.se

The Question Concerning Avatars

Rune Klevjer

What is the Avatar: Fiction and Embodiment in Avatar-Based Single-player Computer Games.
Institutt for informasjons- og medievitenskap, Universitetet i Bergen

One of the most captivating aspects of digital games is their ability to anchor players' presence within 3D virtual environments covering every imaginable setting from the mundane to the surreal. The feedback loop between man and machine is focused through this anchoring of attention and interaction. Whether it's a token consisting of a unit of French Cuirassiers charging the British flanks in a Napoleonic RTS or the lone heroine battling her way through ranks of non-descript baddies in an action adventure, the intimacy of the link between mind, sign/code and hardware is animated by those on-screen agents that allow the player to influence the game system and environment. The nature of this relationship is anything but self-evident. Once it is put under the analytical lens we are faced with a series of thorny questions relating to the interpretation of ergodic texts and their underlying coded behaviours combined with an inherent propensity to incorporate prosthetic technologies. The role of the token and the avatar becomes easily overlooked by this disposition to internalise their function and look beyond, or through (Aarseth, 2003) them, into the spatial domains they inhabit. Rune Klevjer's dissertation, entitled *What is the Avatar: Fiction and Embodiment in Avatar-Based Single-player Computer Games*, places the analytical lens squarely on this locus of interaction, boldly tackling the ensuing questions that have so far received only cursory, and somewhat unsatisfactory, treatment in the field of Game Studies.

Klevjer's work stands out as a focused investigation that tackles its object of study and the various phenomena that bear upon it with amiable theoretical rigour. *What is the Avatar?*'s contribution to the field of Game Studies is significant on two fronts. First, it addresses questions about the nature of the avatar which are central to the field, and forwards a theoretical model that distinguishes between different forms of avatar without limiting its scope by the rigidity of fixed taxono-

mies. Second, it achieves a good balance between building a theoretical depth of argument while retaining a breadth in perspective, which is not seen often enough within the field. Klevjer does justice to the complexity of games by tackling the question of the avatar from multiple angles, including issues of representation and fictionality, simulation, rules, camera perspectives and distinction from notions of character, highlighting throughout aspects that differ from, and are in continuity with, analogue equivalents.

Klevjer limits his investigation to what he calls «avatar-based» single-player games, which, rather than a sharply defined category of games, focuses on a mode of play that utilizes avatars as a mediator between player and game-space. An important argument made in the work is a refutation of a view of the avatar as being primarily a tool, a mediator for agency and control, at the expense of fictional embodiment. Klevjer argues that theorists like Newman (2002) and Linderoth (2005), who focus exclusively on the functional, tool-like properties of the avatar, ignore the fictional role of the avatar within the game-world. For Klevjer, avatars emphasises fictional, over functional, agency in the game-world. What happens to us in the game-world is just as significant as what we do in it. This has significant repercussions when considering the forms of engagement computer games enable. For instance, following Newman's perspective on avatars as solely functional devices leads him to claim that immersion is an interface level, utilitarian, phenomenon, which ignores the crucial effects of representation on aesthetic, affective and narrative dimensions of the immersive state, and even more problematically, as discussed elsewhere (Calleja, 2007), reducing a complex and multi-faceted experiential phenomenon to a single mode of engagement. Klevjer's theory of the avatar accommodates both functional and representational dimensions, making it a more useful theoretical building block in related discussions (such as engagement, emotions and narrative, to mention just a few) than either-or binary theories which problematically pervade the field.

Key to Klevjer's emphasis on the avatar as fictional form is Walton's (1990) theory of make-believe, particularly with regard to his concept of the «prop». Klevjer notes a lack in Walton's theory which fails to distinguish between mental simulation and actual simulation in games of make-believe. He importantly notes that this distinction is crucial to applying Walton's model to computer game fictions. A computer-simulated fiction engages players as an external object that can be interacted with dynamically, as opposed to a perceptual depiction, such as a painting, which enables only an internal, imaginative interaction with its represented elements. Klevjer thus distinguishes between props and «dynamically reflexive props» that make interactions with the prop fictionally relevant. This conception of simulated fictions is a more nuanced and productive perspective than that employed by Juul (2005), whose attempt to combine fiction and rules in *Half-Real* is cramped by the uncritical importation of concepts from classical narrative theory into games. Klevjer rightly criticizes Juul's work for its over-dependence on lit-

erary notions of diegesis, which leads to an unconvincing emphasis on fictional coherence that is scarcely useful when thinking of games. Klevjer's approach to game fiction accounts for the experiential dimensions of play more convincingly because it avoids the hard distinction between rules and fiction found in Juul, while still forwarding a positive analytical account of the phenomenon.

What is the Avatar? also treats, at length, the distinction between 2D and 3D avatars. Klevjer usefully distinguishes between engagement with «miniature worlds»; environments that can be grasped in their totality by the intervening consciousness from more expansive game-worlds. The former becomes manipulable as an object in itself, while the latter requires the intervention of an avatar to mediate player interaction. This perspective sees the Tetris miniature world as a totality with which we interact with as a whole. Rather than focusing on our connection with the falling block, Klevjer takes the entire playing-field as an organic whole.

Although Klevjer is explicit about his focus on single-player, avatar-based games, the lack of consideration of perception of the avatar by others seems to be too important a dimension to the phenomenon, even if we limit our discussion to issues of fictional engagement. The reflexive prop concept might be useful in accounting for the role of our avatars in the generation of other players' fictions. The perception of avatars by others is an important and common enough concern to certain online gamers, particularly in the context of MMOGs, that an otherwise thorough theory of the avatar cannot afford to ignore. This is of course not a critique of the work, as all dissertations require strategic choices in terms of their scope and focus, but rather a suggestion from an enthusiastic reader who is looking forward to the book version of such a fine piece of academic work.

Gordon Calleja, post.doc

Center for Computer Games Research, IT-University of Copenhagen

E-post: calleja@itu.dk

References

- Aarseth, E. (2003). Genre trouble. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First person: New media as story, performance, and game*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Calleja, G. (2007) *Digital games as designed experience: Reframing the concept of immersion*. Unpublished Doctoral Thesis, Victoria University of Wellington, Wellington.
- Juul, J. (2005) *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Linderoth, J. (2005) Animated game pieces. Avatars as roles, tools and props. Paper presented at the *Aesthetics of Play*, Bergen, Norway.
- Newman, J. (2002). The myth of the ergodic videogame, *Game Studies*.
- Walton, K. L. (1990). *Mimesis as make-believe: On the foundations of the representational arts*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

Kommunikasjonssamfundets smørside?

Nora Levold og Hendrik Storstein Spilker (red.)

Kommunikasjonssamfunnet. Moral, praksis og digital teknologi

Oslo: Universitetsforlaget 2007

«Hvordan kan vi forstå de samfunnsmessige endringene i bruken av digitale teknologier som vi har opplevd siden 1990-tallet, ikke minst i tilknytning til utbredelsen av Internett og mobiltelefoni?», spørger de to redaktører i denne antologi (s. 15). Det store spørsmål og de mange indfaldsvinkler kunne have resulteret i en kalejdoskopisk bog uden de store indbyrdes sammenhænge, men resultatet er i hovedsagen en ganske sammenhengende bog. Det skyldes nok, at bidragerne praktisk talt alle kommer fra samme miljø (NTNU), hvorfor artiklerne abonnerer på sin «egen trondheimtilnærming til IKT-studier». Det betyder i praksis en stærk empirisk tyngde, hvor ikke mindst kvalitative interviews er en dominerede metode, ligesom et nedefra og op-perspektiv dominerer forståelsen af de måder, hvorpå brugerne domesticerer IKT. Bogen knytter an til den internationale Science, Technology, and Society-tradition, hvor den trondheimske vinkling af denne tilgang er en medreflektering af den moralske dimension af IKT-brugen.

Bogens første del belyser, hvordan en række digitale teknologier spiller sammen med hverdagslivspraksisser. Thomas Berker og Nora Levold viser, hvordan migrerende kundskabsarbejdere, typisk veluddannede mennesker der i kortere eller længere tid er udstationeret i et andet land eller by, udvikler normer og praksisser til at håndtere deres afhængighed af internettet i både arbejde og privatliv. De udpeger tre typer: hvor den første og storforbrugende type føler en tydelig fascination af IKT, oplever den anden type, at kontakten er «for meget», og sidstnævnte har derfor som modstrategi at skabe sociale rum, hvor de ikke er tilgængelige. Den tredje type har et langt mere instrumentelt forhold til medieteknologierne, der fortrinsvis vurderes som nyttige værktøjer. Knut H. Sørensen belyser mobiltelefonen i voksnes hverdagsliv og peger på, at den kommer til at fungere som et «socialt kompas», der gør det muligt at sondere de menneskelige omgivelser, dvs. holde brugeren opdateret om sine medmenneskers praktiske og følelsesmæssige tilstand. Erling Rognes Solbu og Hendrik Storstein Spilker analyserer, hvorvidt og hvordan det trondheimske punkmiljø har tilegnet sig internettet og andre digitale medier som teknologisk musikplatforme. Der viser sig, måske overraskende, ikke at være nogen synderlig forbindelse mellem punk som musikmodkultur og hackerkulturen. Selvom internet tages i anvendelse af punkmiljøet omkring ungdomshuset i Trondheim, har det snarere udgjort en trussel for punkkulturen end en ny platform for modkultur. Helen Jøsok Gansmo har studeret kønsforskelle i bruken af IKT blandt skoleungdom og peger blandt andet på, at ungdommen ikke nødvendigvis opfatter kønsforskelle i mediebruken som kønsuligheder. Hun finder videre, at der er en tydelig forskel i de unges opfattelse af data med stort «D» og med lille «d»: Computer- og internetbrug i skoleregi opfattes

som kedelig data med stort «D», hvorimod fritidsverdenens data med lille «d» på den ene side er sjovt, men på den anden side også er «ikke-data»: det er en integreret del af hverdagslivet og som sådan ikke synlig som teknologi. Heidi Mork Lomell, Johanne Yttri Dahl og Ann Rudinow Sætнан afslutter første del med en usædvanlig case om videoovervågning som kommunikation. Man vil sædvanligvis anskue videoovervågning som en informationsteknologi, hvor man fra centralt hold overvåger andre mennesker. De peger imidlertid på, at videoovervågning alene i kraft af kameraernes tilstedeværelse kommunikerer med de overvågede og derved kan give dem en følelse af enten tryghed eller en oplevelse af ikke at være velkomne det pågældende sted. Den vigtigste kommunikationseffekt finder man dog internt i overvågningsinstitutionen, hvor eksempelvis politiets overvågningskameraer indgår i den interne kommunikation mellem politiafdelinger om, hvem der ser hvad og dermed har kontrol.

Bogens anden del belyser arbejdets organisering i kommunikationssamfundet, og de tre første artikler i denne del har et fælles teoretisk omdrejningspunkt, hvor især Manuel Castells forestilling om den fysiske lokalitets reducerede betydning til fordel for netværkssamfundets «spaces of flow» bliver sat på en empirisk prøve. Trond Arne Undheim argumenterer i sin analyse af vidensarbejde i Silicon Valley for, at innovationsmiljøet her på nogle punkter er ganske provinsielt, hvor konkrete kontakter ansigt-til-ansigt og korte afstande mellem personer og virksomheder har været afgørende for udviklingen. Han konkluderer, at «det er derfor mye som tyder på at Castells (1996), med all sin elegante begrepsbygging, overdriver betydningen av flytromptet og det kroppsløse, nomadiske elementet ved samtidas nye økonomi» (s. 138). Nora Levold belyser to IKT-virksomheders kundekontakt og viser, hvordan digitale kommunikationsressourcer anvendes af medarbejdere til at skabe tillid hos kunden, indgå kontrakt, afgrænse opgaverne og aflevere produktet. Hun viser, at digitale teknologier ikke erstatter ansigt-til-ansigt kontakt, men indgår i en arbejdsdeling på forskellige tidspunkter i projektforløbet, som hun ser som tredelt: Kommunikation skal først «åbne op» for interaktion med kunden, dernæst «lukke» for at afgrænse den egentlige arbejdsproces for sluttelig at «åbne op igen» for at sikre kundens tilfredshed. Nora Levold og Sylvia Irene Lysgård bruger dernæst en konkret norsk virksomhed som case til at belyse informations- og kommunikationsforhold i en globaliseringsproces. Igen vises den fysiske lokalitets egenart ikke at være overflødig, og kommunikationsarbejdet drejer sig om at sikre en koordinering af og oversættelser mellem aktører placeret i netværk af både fysiske og virtuelle steder. Anden del afsluttes med Anne Sofie Lægrans artikel om telependling i Skotland og Norge, hvor det påvises, at telependling i dag ikke handler om lavt kvalificeret arbejde som «tastende husmødre» i bygderne, men om kreativt og kompetencekrævende arbejde udført af højtuddannede. Hvor et strukturperspektiv vil se på telependling som arbejdskraftens tilpasning til markedets krav om fleksibilitet, prioriterer artiklen at vise, hvordan konkrete individer anvender digitale teknologier til at skabe fleksibilitet i deres arbejdsliv, enten i en

livsfase f.eks. med små børn eller som et led i at realisere en livsstil med tæt kontakt til natur og land.

Nye former for medie- og kulturproduktion er temaet for antologiens sidste del. Hendrik Storstein Spilker skriver veloplagt om henholdsvis avis- og musikindustriens brug af nye teknologier og viser, hvordan netavisen på kort tid har fundet en nogenlunde fast form, hvor kortnyheder og læserkommentarer spiller en vigtig rolle. Musikindustrien har derimod aldrig fået udviklet en forretningsmodel for musik i de nye digitale formater, men har som bekendt haft en ret defensiv strategi, hvor diverse kopibeskyttelser og forbud har været vigtige modtræk. Afslutningsvist peges på den vigtige pointe, at indholdsproducenter som musikindustri og aviser ikke tjener penge på internettet, hvorimod de, der står for den fysiske infrastruktur, har fundet en god forretningsmodel. Digitalt indhold er derfor ikke konge i den nye økonomi, og måske er det nye i den «nye økonomi» alene, at den gamle er død. Svein Høier giver en udmærket oversigt over de senere års politiske og industrielle kamp om forskellige digitale formater (især vedr. film på internet og mobile medier) og peger på, at de modsætningsfyldte interesser mellem de tre brancher, telekommunikation, IT og medier, gør det lidet sandsynligt, at problemfri og universel adgang til film på internettet vil være tilgængelig i en nær fremtid. Bjørn Sørensen diskuterer med afsæt i filmskaberens Alexandre Astrucs forvarsel om «Kameraet som pen» fra 1948, om de nye digitale teknologier omsider vil realisere Astrucs vision om en demokratisk adgang for alle til at producere, distribuere og modtage audiovisuelle fremstillinger. Han optegner muligheden af nye medier som en alternativ modoffentlighed til den gamle massemedieoffentlighed, men der gives ikke noget større teoretisk eller empirisk belæg for, at det skulle være tilfældet. Alternative offentligheder er også temaet for Marit Kathryn Corneils diskussion af dokumentarfilm på internettet. Efter en ret oversigtspræget gennemgang af Web 2.0 og det sociale internet, diskuterer hun med afsæt i begreber fra Michel Foucault (parrhesia) og Gilles Deleuze (kontrolsamfund) forskellige konkrete forsøg på at bruge nettet som platform for politisk dokumentarisme. I bogens afsluttende kapitel lancerer Nora Levold, Henrik S. Spilker og Knut H. Sørensen begrebet «elektronisk solidaritet». Émile Durkheim viste, hvordan det traditionelle samfunds mekaniske solidaritet erstattes af det moderne samfunds organiske solidaritet, men samfundets øgede differentiering rummede risikoen for «anomi», dvs. normløshed. Kommunikationssamfundets nye sociale interaktionsrum og udvidede muligheder for samtale, forhandling, koordinering og gennemsigthed skaber basis for en ny «elektronisk solidaritet», hvorfor udviklingen ikke behøver «å resultere i en større risiko for anomi. Dette er kommunikationssamfundets smørside» (s. 274).

Antologien rummer mange gode bidrag både i form af interessante empiriske iagttagelser og diskussion af teoretiske antagelser. Som helhed formår bogen at give gode argumenter for en problematisering af forskellige makroteoretiske antagelser om internettet, netværkssamfund og ny økonomi, samtidig med at den empiriske tilgang tydeliggør, hvordan medieteknologier understøtter nye rum for

social interaktion. Den erklærede trondheimske tilgang rummer dog også nogle svagheder. I hovedparten af tilfældene er kvalitative interviews enten den vigtigste eller eneste anvendte empiriske metode, hvorfor vi fortrinsvis får belyst problemstillingerne ud fra aktørernes egen fortolkningshorisont. Det betyder i enkelte tilfælde, at der generaliseres langt ud over, hvad data kan bære, som når Helen Jøsok Gansmo på baggrund af interview med 12 ungdomsskoleelever på én særlig progressiv skole konkluderer, at «[S]killene mellom de som behersker og de som ikke mestrer de nye kommunikasjonsteknologiene i hverdagen, er nærmest blitt eliminert blant norske tenåringer» (s. 102). Mere generelt har det som konsekvens, at analyserne fortrinsvis kan problematisere makroteorier, men vanskeligere kan levere byggestene til andre, eftersom man har vanskeligt ved at generalisere ud over cases og enkeltpersoner. Sagt på en anden måde, virker det som om, at den trondheimske tilgang også har en snert af metodisk spændetrøje. Hvorfor ikke kombinere kvantitative og kvalitative metoder – ikke mindst nu, hvor digital kommunikation afsætter enorme mængder af digitale fodspor? Hvorfor ikke bruge eksperimenter, dagbøger, arkivstudier eller noget helt femte? For et par årtier siden kunne man med nogen ret kritisere visse samfundsvidenskabelige tilgange for kvantitativt metodetyranni, men er der ikke ved at blive skabt en ny kvalitativ puritanisme med dybdeinterviewet som universalmiddel?

Der ligger en væsentlig pointe i bogens fokusering på den moralske eller normative side af teknologiernes anvendelse, men det ville have styrket bogen, hvis der havde været en klarere og mere dybdegående diskussion af, hvad vi skal forstå ved moralsk regulering i denne sammenhæng. Som helhed er bogen præget af en vis optimisme på kommunikationssamfundets vegne, men spørgsmålet er om smørsiden primært vender opad, som forfatterne hælder til at mene? Hovedparten af de respondenter, der interviewes i undersøgelserne, er veluddannede personer og/eller ansatte i succesrige firmaer, så det er næppe overraskende, at de i deres egen selvforståelse ser sig som selvforvaltende kommunikatører. Hvis man havde prioriteret lidt andre interviewpersoner som i casen med videoovervågning af bl.a. gadenarkomaner, havde man nok endt på lidt mindre optimistiske toner. Sagen er nok, at det slet ikke giver mening at være optimist eller pessimist på kommunikationssamfundets vegne, lige så lidt som andre makrofænomener som urbanisering eller individualisering er gode eller dårlige i sig selv. Normative eller moralske spørgsmål besvares som regel bedst på et noget mere specifikt niveau, hvor flere empiriske faktorer og normative principper kan vejes mod hinanden. Begrebet om «elektronisk solidaritet» har potentialer til at forklare mere, end der når at blive udfoldet her. I givet fald bør det nok få en klarere analytisk karakter og være mindre funderet i en forlods normativ optimisme på kommunikationssamfundets vegne.

Stig Hjarvard, professor, ph.d.

Institut for Medier, Erkendelse og Formidling, Københavns Universitet

E-post: stig@hum.ku.dk

Om participation og tv med sms

Gunn Sara Enli

The Participatory Turn in Broadcast Television – Institutional, editorial and textual challenges and strategies

Faculty of Humanities: University of Oslo 2007

Gunn Sara Enlis ph.d.-afhandling fra 2007 drejer sig, som titlen antyder, netop om medieinstitutionernes forsøg på at inddrage seerne i tv-programmer via de nye muligheder, som især mobiltelefoni giver dem. Den handler om de mange grunde, medieinstitutionerne kan have til at producere den slags tv-formater, som også kaldes cross-media formats i afhandlingen. Forfatteren kalder det, der er sket i Norge, en 'participatorisk drejning' og forfølger denne i analyse af udvalgte programmer, i analyse af nogle redaktionelle problemstillinger, og i beskrivelsen af de motiver og begrundelser, som afsenderne har. Det forbliver dog uklart i afhandlingen, hvad programmerne og broadcasterne har drejet sig væk fra. Retorisk set må det jo være det modsatte, kunne man lidt frækt hævde, altså at tv-fortiden – som heller ikke præciseres eller dokumenteres nærmere – repræsenterer en tilstand af 'ikke-participation'.

Afhandlingen er skrevet på et letlæst og flydende engelsk, og den falder i to dele. Første del består af en form for overgribende indledning eller 'overfrakke', hvis formål er at ramme del 2 ind både teoretisk og metodisk. Del 2 består af seks artikler, hvoraf to er skrevet sammen med andre forskere. Den ældste af artiklerne drejer sig om de forandringer af forbruger- og aktualitetsprogrammerne i tv, som norsk TV 2 bidrager med. Artiklen ser på kildevalg, vinkling og emnevalg i programmer, som alle forsøger at lægge vægt på kontakten til seerne. De første eksempler på anvendelse af sms viser sig i den forbindelse, idet programmet *Tabloid* tilbyder sms som returkanal for seerne. De to næste artikler handler på forskellig vis om, hvordan såkaldt sms-tv foregår som program, og vi hører institutionsrepræsentanter argumentere for, hvorfor der skal laves den slags tv. Genremæssigt befinder vi os nu primært i en form for værtsbåret talkshow med et emnemæssigt fokus fra afsenders side på small-talk og venlige drillerier. I artikel 4 vender forfatteren sig til gengæld mod et mere klassisk journalistisk debatprograms brug af sms i det såkaldte gatekeeper-studie. Her analyseres de indkomne og anvendte sms'er til programmet *Halvsyv* på TVNorge, og en række interessante pointer om det redaktionelle hensyns dominans dokumenteres. I artikel 5 bevæger vi os ind i en interviewbaseret analyse af public service-institutionernes officielle begrundelser for at inddrage nye medier i deres tilbud. Et gameshow bruges som case på en praksis, og i artikel 6 fremlægges interessante resultater af et større survey angående seernes motivation for at bruge forskellige returkanaler i forbindelse med tv. Undersøgelsen understreger, at ønsker om at lege og spille med samt selskabelige motiver dominerer over politiske motiver. De seks artikler rummer således forskellige metodiske tilgange, men dog primært tekstanalyse og interviews, samt forskellige analytiske perspektiver på participationsfænomenet. Gen-

remæssigt bevæger vi os både i forskellige typer af journalistiske genrer og i langt mere underholdende programmæssige kontekster, som dog indbyrdes igen er meget forskellige, f.eks. underholdende talkshows, gameshows og sms-fodbold på MTV.

Det valgte format for ph.d.-afhandlingen: artikelsamlingen, ses ikke så ofte inden for humaniora. Forfatteren fremhæver i forordet en række grunde til dette valg: Det Humanistiske Fakultet på Oslo Universitet opfordrer til det, men årsagen hertil udredes ikke nærmere. Til gengæld får vi et par gode argumenter fra forfatteren selv, som drejer sig om, at forskningsobjektet: broadcasting og nye medier, for det første er et forskningsfelt under udvikling, og for det andet, at forfatteren gerne ville i dialog med forskningsverdenen så hurtigt som muligt af denne grund. Det er tilmed lykkedes for forfatteren at få samtlige artikler udgivet i antologier og tidsskrifter. Det er kort og godt imponerende. Det vidner både om det høje niveau i de seks artikler og om nytten af kollektive forskningsprocesser. Som selvstændig udgivelse er bogen dog af noget betinget værdi. I hvert fald samler interessen sig om del 1's teoretiske og metodiske overvejelser, da det reelt er 'det nye' i afhandlingen som selvstændig udgivelse. Desværre er førstedelen på 81 sider præget af, at det tilsyneladende har været lidt vanskeligt for forfatteren at få de mange ender til at mødes, og jeg vil fremhæve to punkter, hvor jeg synes, det rent ud sagt er oplagt at fortsætte det gode arbejde for Gunn Sara Enli.

Participation – demokratisk utopi eller et strategisk værktøj?

Begrebet participation tages op flere gange i afhandlingens to dele, og begrebet spiller naturligvis en meget stor rolle i afhandlingen jf. titlen. Brugen af begrebet fastlægges kort i del 1, idet Gunn Sara Enli inddrager Bertold Brechts og Hans Magnus Enzenbergers definitioner. Participation er forankret i kritisk teori og et oplysningsprojekt og drejer sig om at give underprivilegerede klasser i et samfund adgang til de elektroniske medier og dermed reel ytringsmulighed. Desuden drejer participation sig om, at medierne skal inddrage disse samfundsgruppers livsverden i deres udbud. Drømmen er at demokratisere og forandre samfundet via medierne, men også at demokratisere medierne selv. Der er tale om en normativ, teoretisk tilgang, som har spillet en ganske stor rolle i analyser af journalistisk etos, af faktuelle genrer i og uden for de elektroniske medier og i analyser af den politiske offentlighed som sådan. I denne normative indramning er participation 'godt', og mere participation er endnu bedre. Afhandlingen abonnerer på denne teoretiske forståelse, men insisterer samtidig på at bruge begrebet meget bredere. Forfatteren ønsker at inddrage «playful activities with no obvious political purpose» (s. 6), og fokuserer da også på en del ikke-journalistiske genrer i afhandlingens artikler. Dette kan være en god idé, men der savnes en diskussion af, hvilke konsekvenser, det har, at bruge begrebet i denne tolkning samtidig med, at den normative forståelse fastholdes. Hvorfor er interaktivitet eksempelvis ikke er et til-

strækkeligt begreb, og hvordan skal vi forstå participation, når det drejer sig om ikke-journalistiske fænomener? I artikel 6 berøres denne diskussion kort, idet forfatteren selvkritisk bemærker, at det kan betragtes som en form for reduktionisme kun at ville se på mediernes potentiale for politisk involvering (s. 226–227). Men hvad participation i underholdning så er, forbliver helt uklart i afhandlingen, og interessen for underholdning i sig selv er uhyre begrænset. Underholdning forstås nemlig ganske traditionelt som et redskab til at opnå et andet og evt. mere vigtigt mål. Men selv inden for en sådan traditionel tankegang savnes en analyse af den politiske opdragelse, der så evt. kunne ligge i de mange forskellige former for sms-inddragende tv-underholdning set i relation til de journalistiske programmer.

En anden diskussion af participationsbegrebet, som vi må se i vejviseren efter, er, at participation tilsyneladende opfattes som et strategisk redskab for afsenderne. Men spørgsmålet er, om man kan betragte participation, med den definition som afhandlingen selv trækker ind, på denne meget enkle måde? Undertegnede savner i hvert fald i udpræget grad en kritisk analyse og diskussion af, om de mange programmæssige tiltag og formulerede hensigter fra institutionernes side rent faktisk leder til participation eller bare (mere) kommunikation. En diskussion, som ingen af de seks artikler interesserer sig for.

Tekstanalysestrategier i en multiplatform tid

Der argumenteres i afhandlingen for, at broadcasting og nye medier er et forskningsfelt under udvikling. I det lys bliver analysemetodiske diskussioner i forhold til de programmer, som afhandlingen fokuserer på, derfor også af meget stor vigtighed. Den type tekstanalyse, der dominerer afhandlingen, er meget fokuseret på, hvad der siges og skrives i programmerne og mellem de medvirkende. Dette er uhyre interessant, men den audiovisuelle dimension er helt gledet ud af analysefokus og erstattet af syntetiske beskrivelser og enkelte illustrative screen dumps. Tv-analysens interesse for henvendelsesformer og kamerakontakt, mimik og gestik, scenografi og lys, kamerabrug og redigering osv. spiller ingen rolle. Analyserne er dermed præget af en grad af medieblindhed, som gør, at man får noget svært ved at følge de kvalitative forskelle mellem traditionelt tv med f.eks. phone-in og sms-tv. Hvad karakteriserer mao. helt konkret den tekstlige strategi efter 'den partipatoriske drejning' sammenlignet med før?

De overvejelser, vi præsenteres for i del 1, lader med hensyn til tekstanalyse som metode meget tilbage at ønske. Vi får at vide, at der laves «interaction-analysis» (s. 25), men ikke hvorfor det er tilstrækkeligt i forhold til tv med sms. Samtidig får vi en række påstande om, at «the increased amount of audience involvement in television enhances the fragmentation of interpretations, textual openness and lack of narrative closure» (s. 25). Påstandene følges ikke op analytisk. Om de fremførte påstande overhovedet kan dokumenteres i de behandlede programmer, bliver vi altså ikke klogere på. En udfordring til analytikere af disse programmer med

sms og radikale påstande om deres karakter må derfor kort og godt være at få formulert og ikke minst praktiseret de tekstanalytiske tilgange langt mere præcist, genstandsfølsomt og reflekteret.

Hanne Bruun, lektor

Informations- og medievidenskab, Aarhus Universitet, Danmark

E-post: imvhkb@hum.au.dk

Digitale diskurser

Martin Engebretsen

Digitale diskurser – Nettavisen som flerbruksarena

Oslo: Høyskoleforlaget 2007

I *Digitale diskurser – Nettavisen som flerbruksarena* analyserer Martin Engebretsen i alt 15 nordiske nettaviser slik de har utviklet seg frem mot våren 2007. Analysene baserer seg på undersøkelser gjort i perioden 2004–2007 og omfatter de tre mest besøkte nettavisene i henholdsvis Sverige, Danmark og Norge, én stor regional nettavis i hvert land, samt hjemmesidene til de tre nasjonale fjernsynskanalerne SVT, DR og NRK. Engebretsen har et normativt utgangspunkt og undersøker i hvilken grad nettavisene utnytter webens multimodale og interaktive muligheter.

Boken presenterer et vell av resultater og får frem likheter og forskjeller mellom individuelle nettaviser, avistyper (populære og seriøse) og mellom de ulike landenes nettaviser. Ifølge Engebretsen kommer VG Nett best ut på flere områder. VG Nett har en rekke tilbud og tjenester, diskusjoner, nettsamfunn, Web-TV, bilde-serier, en omfattende nyhetsdekning og en mengde nettannonser. Generelt har de norske og svenske nettavisene kommet lenger i å utnytte nettet enn danske nettaviser, selv om Engebretsen finner eksempler på grei multimodal nettmjournalistikk i Internetavisen Jyllands-Posten.

På ett nivå er *Digitale diskurser* ryddig. Innledningsvis presenteres en rekke begreper fra sosialsemiotikken, og flere av disse går igjen i analysene. Tekstenes diskursive dimensjoner – den informative, den sosiale og den estetiske – danner det strukturerende element i bokens kapitler, som i tur og orden tar for seg nettavisenes ulike typer av diskurs: velkomstdiskursen (frontsiden), aktualitetsdiskursen (nyheter; både tekst, bilde, video og lyd), opplevelsesdiskursen (reportasjer og feature), kunnskapsdiskursen (forbruker- og temastoff), den kommersielle diskurs (annonser, vektklubber, trefftjenester) og selskapelighetsdiskursen (nettdebatt, nettpat, blogg, nettsamfunn og leserbrev). Dette gir en oversiktlig fremstilling av stoffet og viser hvilket mangfoldig medium nettavisene er blitt, samtidig som Engebretsen får frem nyanser mellom ulike aviser.

Fremstillingen blir likevel repetitiv, og all kategoriseringen av nettavisenes formale trekk føles i lengden noe abstrakt. Det blir mye telling av ord, bilder og lenker, og man kan lure på hvorfor språklige elementer (antall ord i artikler) behand-

les som en informativ dimensjon, mens bildebruken sies å tilhøre den estetiske dimensjon, slik som i kapitlet om nyhetsdiskursen. Ved at diskurstypene behandles hver for seg, får man ikke noe inntrykk av den nære konteksten til nettartiklene, en kontekst som ofte er dominert av annonser, andre stofftyper, lenker og en mengde visuelle elementer som drar oppmerksomheten bort fra selve artikkelen. Engebretsen registrerer heller ikke innholdet i nettartiklene, og man får i *Digitale diskurser* lite inntrykk av hvor sterkt de populære nettavisene er preget av sport, kjendiser og bevegelige annonser for mobiltelefoner, slanking og reiser. Heller ikke bildeseriene eller nettavisenes videotilbud blir kommentert med hensyn på innhold, selv om også disse domineres av populærkulturens kjendisgalleri. Selv ikke nettdebattene, som til tider når et innholdsmessig lavmål, blir behandlet særlig grundig.

Nå må det sies at Engebretsen uttrykker at han ikke vil avdekke «det tekstuelle grunnlaget for kunnskapskonstruksjon og ideologiske hegemonier», men «belyse nettavisenes egenskaper som arena for diskursiv praksis og sjangerutvikling». Som grunnlag for sjangeranalysene bruker Engebretsen en modell utviklet av Sheppard & Watters i artikkelen «The Evolution of Cybergenres» (1998). Sheppard & Watters hevder at cybersjangre utviklet fra ikke-digitale sjangre går gjennom tre stadier: «from an electronic replication of the original, through an initial adaptation to the medium, to genres that fully exploit the new medium and may be recognized only marginally as the original genres». Engebretsen gjengir Sheppard & Watters på to ulike måter som begge gir et forenklet bilde av forfatterens fremstilling. Sheppard & Watters mener for det første ikke at alle cybersjangre er utviklet direkte fra ikke-digitale forbilder, og de mener heller ikke at alle cybersjangre utvikles til noe helt nytt. I beskrivelsen av hva som driver forandringene, kommer Sheppard & Watters derimot svært nær en teknologisk determinisme: «A driving force behind this evolution is the availability of additional capabilities or functionalities inherent in the new medium». I sin bruk av evolusjonsmodellen er Engebretsen på ingen måte deterministisk, tvert imot viser han gjennom hele boken en slags irritasjon over nordiske nettaviser som ikke utnytter datateknologiens og nettmediets muligheter til å skape flere genuint nye digitale avissjangre.

Engebretsen kaller Sheppard & Watters' modell for remedieringsteori og nevner også Bolter & Grusin og begrepet remediering. Engebretsen går derimot ikke inn på Bolters analyser av tekstens digitale omforming som en vekselvirkning mellom kontinuitet og fornyelse. Ifølge Bolter finnes ulike grader og typer av omforming, og tekstens remediering skjer på flere måter: ved rent gjenbruk, som når trykte tekster mer eller mindre uforandret distribueres i nettverk og på weben; ved respektfull remediering der etablerte former tilføres nye elementer, som lenker og en hyperstruktur; eller ved radikal remediering der den digitale (nettverks)teknologiens muligheter utnyttes intensivt, som ved bruk av multimodale elementer, hypermedialitet og/eller interaktive funksjoner. Ulike grader av omforming forekommer side om side, og Bolter avviser å sette formene inn i et teknologisk-deterministisk evolusjonsskjema. Selv om tekstkulturen er inne i en krise, er det også

slik at mange papirbaserte tekstsjangre har utviklet seg over svært lang tid, at de er dypt innvevd i sosiale praksiser, og at mange sjangre er bærere av grunnleggende kulturelle verdier, som eksempelvis etterrettelig informasjon, kunnskap og opplyst debatt. Det er svært forståelig at slike praksiser og verdier søkes bevart i digitale sammenhenger, og for Engebretsen er det liten grunn til å føle moralsk indignasjon når seriøse nettaviser velger en respektfull remediering av avissjangrene (jamfør nettavisene til *The Guardian*, *Le Monde* og *El Pais*).

Selv om Engebretsen fokuserer på teknologi og sjangernormer, er han fullt klar over at nettsjangrene utvikler seg i et komplisert samspill. Nettavisenes utnyttning av teknologiske muligheter reguleres av økonomi, sosiale forhold og kulturelle verdier. For å få et grep om dette samspillet, introduserer Engebretsen begrepet «affordanser», som han henter fra sosiosemiotikerne Kress og van Leeuwen. Den engelske termen «affordance» stammer fra kognitiv psykologi der J.J. Gibson i *The Ecological Approach to Visual Perception* (1979) lar «affordance» betegne de handlingsmuligheter et objekt eller verktøy gir en bruker i et visst miljø. Innen designteori (D. Normans *The Design of Everyday Things* (2002)) og i computervitenskapen, betegner begrepet de handlinger et objekt eller et grensesnitt muliggjør og inviterer til. I *Literacy in the New Media Age* (2003) undersøker Gunther Kress skriften og bildets affordanser, og i *The Myth of the Paperless Office* (2002) forklarer Sellen & Harper den vedvarende bruk av papir i moderne kontorer: Selv om PCen er svært nyttig og har blitt sentral i mye kontorarbeid, har papiret affordanser som gjør at papiret foretrekkes av brukere i utføringen av en rekke sentrale oppgaver, særlig i aktiviteter som innebærer lesing, skribling og notering.

Dette affordansebegrepet tar Engebretsen i bruk på en svært uheldig måte, ved at han stadig utvider begrepets betydning. Dermed går han i motsatt retning av Norman, som i sin designteori ønsker å presisere begrepet og derfor skiller mellom reelle (objektive) affordanser og oppfattede affordanser, mellom affordanser og begrensninger, og mellom affordanser og konvensjoner.

«The more that is gathered up in the meaning of the term, the less meaning it has», sier Kress i sin behandling av literacy-begrepet. Han ønsker å reservere begrepet til produksjon og lesing av skrevne tekster og vil ikke la det utvannes gjennom nye sammensetninger som «visual literacy», «musical literacy», «computer literacy» eller «media literacy». «Something that has come to mean everything, is likely not to mean anything at all», sier Kress.

I motsetning til Norman og Kress, som ønsker å presisere sine begreper, utvider Engebretsen betydningen av begrepet affordanse i alle mulige retninger. I den teoretiske gjennomgangen kan man spore minst fem betydninger, der affordanser dels defineres som nettmediets muligheter og begrensninger, dels som materielle og sosiale rammebetingelser, dels som sosiale handlingsrom og dels som kulturelle verdier, mentaliteter og konvensjoner. Engebretsen lar også affordansene «fremstå som redskaper som kan anvendes til å realisere kommunikative intensjoner».

Affordansebegrepet brukes videre i en rekke sammensetninger: semiotiske affordanser, sosiale affordanser, sosiokulturelle affordanser, situasjonelle affordanser, teknologiske affordanser, materielle affordanser, medieaffordanser og affordanseendringer. Engebretsen utvikler et helt system av affordanser, et affordansesystem – som uttrykkes i en affordansemodell. I modellen kalles alt som begrenser eller gir muligheter for sjangerutvikling for affordanser. Kulturelle verdier, sosiale regler og normer, sjangerkonvensjoner, brukernes preferanser og vaner, produksjonsrutiner og økonomi; alt blir til affordanser. Når begrepets innhold så til de grader strekkes ut, blir det svært vanskelig å forstå hva som menes med begrepet i ulike sammenhenger, en rekke distinksjoner viskes ut, og begrepet ender med å miste hele sin opprinnelige forklaringsverdi.

Nå er det ikke alltid klart hva forfatteren ønsker med *Digitale diskurser*, men boken dreier seg om sjangerutvikling og en «overordnet problemstilling» knyttet til «spørsmålet om hvorvidt nettavisens diskurser og sjangre representerer innovativ konteksttilpasning eller snarere reproduserende tradisjonalisme» (legg merke til språkbruken). Engebretsen sier at «denne problemstillingen krever en grundig diskusjon av hva som er de sentrale rammebetingelsene for de ulike sjangrene og diskursene». I bokens diskusjon betegnes alle forhold som kan tenkes å påvirke sjangerutviklingen med ulike varianter av begrepet affordanse.

Problemet i boken er imidlertid ikke bare begrepsbruken, Engebretsen har først og fremst et metodisk problem. I diskusjonen av «de sentrale rammebetingelsene» stammer nemlig alle dataene i boken fra kvalitative og kvantitative tekstanalyser. *Digitale diskurser* er en tekstnær studie, og i undersøkelsen av nettavisene har Engebretsen aldri beveget seg bort fra dataskjermen. For «å balansere mellom lingvistisk grundighet og sosiologisk allmenngyldighet», er balansepunktet i studien «plassert et sted midt mellom den detaljfokuserte næranalysen og mønsterfokuserte korpusanalysen», sier Engebretsen: altså midt mellom den kvalitative og den kvantitative tekstanalysen.

Med en så tekstnær empiri er det egentlig lite forfatteren kan si om tekstenes sosiale kontekst. I begynnelsen av hvert kapittel gir Engebretsen betraktninger om nettets tekniske muligheter og journalistikkens sjangernormer (som begge deler kalles affordanser), og generelt noe om kulturelle verdier og journalistikkens samfunnsmessige oppgaver (nye affordanser). Engebretsen beveger seg imidlertid ikke bort fra dataskjermen, og boken gir ingen dokumentert informasjon om brukeradferd, kommunikasjonsituasjon, produksjonsforhold, økonomi eller kommersielle hensyn. Leserne av boken får lite inntrykk av redaksjonelle og teknologiske ressurser, eller av hvordan redaksjonenes organisering og arbeidsflyt, stofftilgang og annonsetilgang, markedsundersøkelser og brukernes klikkeadferd er med på å forme nettavisenes sjangre og tjenestetilbud. Det er i det hele tatt svært lite forfatteren med sikkerhet kan si om de sentrale rammebetingelsene, annet enn at de er «affordanser» som påvirket sjangerutviklingen.

I siste kapittel gjør imidlertid forfatteren opp en slags status, der han gjør rede for sitt normative utgangspunkt, og der han forsøker å forklare hva han ikke har

intendert å uttale seg om i boken, blant annet økonomi. Men det er for sent, problemstillingen er ikke endret, og boken har altfor mange udokumenterte påstander om brukeradferd, situasjonelle forhold og andre mer eller mindre ulne «affordanser», påstander som langt fra gir analysene noen allmenngyldige sosiologiske innsikter til forklaring av nettsjangrenes utvikling. Det er synd, for Engebretsen har gjort et grundig arbeid, og *Digitale diskurser* har en mengde data om nordiske nettaviser anno 2006–2007. Hadde Engebretsen begrenset seg til analyser av det empirien tillater, ville *Digitale diskurser* blitt en mye bedre bok.

Terje Hillesund, førsteamanuensis

Institutt for medie-, kultur- og samfunnsfag, Universitetet i Stavanger

E-post: terje.hillesund@uis.no