

Barn, dataspill og digital kompetanse

Perspektiver og forskningsutfordringer¹

VEBJØRG TINGSTAD

”Unge mennesker snakker fortere i dag”². En trendforsker knytter dette fenomenet til påvirkning fra dataspill, TV-spill, internett og mobiltelefon. Nyhetsoppslag av denne typen er det mange av. Ny medieteknologi og gjerne de digitale mediene blir ofte syndebukker når, som i tilfellet ovenfor, et språklig fenomen blant ungdom skal omtales og forklares.

Som vi ser av sitatet, får dataspill og internett ofte en sentral plass i diskusjoner omkring det som oppfattes som endringer ved dagens oppvekstbetingelser generelt og barns mediekultur spesielt. Å være barn i et velstående samfunn betyr i dag å ha tilgang til en rekke medier. Computeren og internettet har muliggjort en integrering av medier som tidligere ble brukt hver for seg. Mens TV-seing stort sett var noe som foregikk og til dels fortsatt foregår som en felles aktivitet; en sosial anledning i familien (Lull 1988, Tingstad 1995), er bruk av datamaskinen, slik som spill og internett, i mye større grad en individuell aktivitet eller noe jevnaldrende barn gjør sammen. Det er dermed ikke lenger like enkelt å ha innsyn i og kontrollere denne mediebruken for de foreldre som ønsker det. Dataspill-sjangerens teknologi, innhold og kompleksitet hevdes dessuten å favorisere de unge brukerne fremfor foreldregenerasjonen. Mange foreldre på sin side stiller spørsmål og bekymrer seg ved hva datamaskinen gjør med barn, hva barn lærer gjennom å spille dataspill og hvordan de som foreldre skal forholde seg til denne delen av barnas aktiviteter; ”the bedroom culture” (Livingstone og Bovill 1999).

Et utgangspunkt for denne presentasjonen er at barns mediekultur og læring svært ofte omtales med en stor grad av ambivalens, bekymring og/eller fascinasjon. Jeg vil ta for meg noen sentrale tema og perspektiver fra debatter og forskning omkring det som de siste årene er kalt ny medieteknologi. Fokus i presentasjonen vil i hovedsak være knyttet til internett og mobiltelefonbruk. Mange av perspektivene

anses som relevante også i tilknytning til dataspill og barns digitale kompetanse. Jeg ser på en del utvalgte prosjekter fra midten av 90-tallet. Hvilke tema og problemstillinger har vært de mest sentrale? Hvordan posisjoneres barn³? Hva har forskningen tilført av ny kunnskap? Jeg trekker innledningsvis opp noen store linjer fra tidligere barnemedieforskning og noen peilemerker knyttet til dagens samfunnsmessige kontekst. Denne perspektivering anser jeg som vesentlig for å analysere dataspill ikke bare som en elektronisk ”tekst” og digital kompetanse som et isolert fenomen, men som del av en større sammenheng og en viktig læringsarena for barn og unge.

Den evige historien om mediens påvirkning

Mediehistorien har mange eksempler på at ulike typer medier er blitt møtt med ulike reaksjoner. Så vel filmen som TV, tegneseriene, videoen, datamaskinen, mobiltelefonen og sågar telefonen ble i sin tid møtt med debatt og bekymring. Dataspillene er ingen unntak fra dette. I perioder når det skjer voldelige hendelser, spesielt der barn er involvert, slik som etter drapet på James Bulger i Liverpool i 1993, havner forskjellige typer medier, som oftest elektroniske billemmedia, i kritikernes søkelys. Mediene blir gjerne syndebukker for alvorlige problemer som bunner i en sammensatt kjede av årsaker eller handlinger som er altfor kompliserte eller fryktelige til å kunne forklares. Reaksjoner og slutninger, som gjerne er foretatt på en sviktede grunnlag, har i medielitteraturen fått merkelappen *moralsk panikk*. Dette begrepet ble kjent gjennom boka *Folk devils and moral panics* av Stanley Cohen (1972). Med jevne mellomrom blir et nytt medium, fenomen, en person eller gruppe definert som en trussel mot samfunnet. Myndigheter og eksperter uttaler seg og kommer med forslag til mottiltak. Oppmerksomheten omkring en sak avtar

gjerne som en offentlig debatt inntil en ny oppstår. På den annen side, har begrepet moralsk panikk etter hvert også blitt et moteord som brukes ofte nokså unyansert i forbindelse med enhver kritikk av mediene (Werner 1994).

Offentlig debatt om barn og medier handler ofte om, på den ene siden, de muligheter medier gir for læring, atspredelse og underholdning og på den andre siden, bekymring for hva mediene gjør med barn. Bekymringen tar gjerne utgangspunkt i en forståelse av barn som sårbare for mediepåvirkning og dermed avhengige av opplæring, beskyttelse og kontroll. I hvilken grad og hvordan media påvirker sitt publikum har vært sentrale spørsmål i medieforskningen gjennom tidene. Maria Winn's *The plug-in drug* (1977) og Neil Postman's *The disappearance of childhood* (1982) er eksempler på bøker som ser medieutviklingen og spesielt de elektroniske mediene, som en trussel mot barndommen.

I kontrast til dette synet, og med stadig mer styrke, hevdes det at barn snarere er kompetente mediebrukere som ved å få leke og prøve seg fram på egen hånd, utvikler ferdigheter som voksne ikke nødvendigvis kan lære dem. Barn og unge blir dermed forstått som en generasjon som behersker mediene og forstår hva slags kompetanse som vil være viktig i fremtiden.

Men på 70-tallet dreide forskningen seg mye om tegneserier og TV, på 80-tallet om video, vold og data, mens 90-tallet var preget av dataspill, Internett og mobiltelefon. Forskningsinnsatsen har vært dominert av den amerikanske forskningen som i stor grad har hatt til hensikt å måle psykologiske og kunnskapsmessige effekter av mediebruk. Neil Postman's argument var at TV-mediet involverer barn i en verden de før var beskyttet fra. Psykologiens dominans over forskning på barn og 'bekymringslitteraturen' ble etter hvert utfordret fra andre fag, ut fra andre agendaer og med andre teoretiske perspektiver. Med datamaskinen kom det nye typer argumenter inn i forskningen, selv om de gamle perspektivene besto. Allerede i 1980 publiserte professor i matematikk og pedagogikk, Seymour Papert ved MIT⁴ boka *Mindstorms: children, computers and powerful ideas* (Papert 1980). Dette er ei bok som argumenterer for å effektivisere barns intellektuelle og abstrakte tenkning gjennom å lære dem programmering. Forfatteren henviser riktignok til kritikere som hevder at utvidet kommunikasjon via datamaskinen kan lede til mindre menneskelig samvær og resultere i sosial fragmentering. Disse argumentene velger han likevel å se bort fra, fordi han er optimist eller heller utopist, som han sier om seg selv. Han gjentar sine argumenter i en bok som kommer i 1993: *The*

children's machine. Rethinking school in the age of the computer (Papert 1993) og i 1996 da han tar for seg hvordan familien kan bygge bro over det han kaller *den digitale generasjonskløften* (Papert 1996). Det som er nytt er at barn blir posisjonert på en annen måte enn før. De blir utpekt til den teknologiske avant-garde, eller nettgenerasjonen som Don Tapscott kaller dem i sin bok *Growing up digital* (1998). For å gjøre en lang historie kort, så kan denne perioden i barnemedieforskningen karakteriseres som en periode der utviklingen, grovt sett, har gått fra det den britiske medieforskeren David Buckingham (1999) kaller *pessimistisk konservatisme* til *postmoderne begeistring*. Disse to ulike måtene å forstå barn og medier på blir kritisert for å være *essensialistiske* i den forstand at barn og unge nærmest blir ansett som en ensartet gruppe som enten er uskyldig og sårbar eller naturlig mediekompetent (Buckingham 2000). Disse forståelsesmåtene hevdes å være *deterministiske* ved den forutsigelige betydningen som tillegges henholdsvis mediet og mennesket. Det peker seg altså ut, som vi har sett ovenfor, to hovedretninger innenfor medieforskningen. På den ene siden, de som gjerne karakteriseres som teknologipessimister, som alle er bekymret for det sårbare barnet som utsettes for mediepåvirkning. Et motsatt syn finnes hos dem som ser medieutviklingen, og spesielt utviklingen innenfor datateknologien, som en unik mulighet for barn til å ha det morsomt samtidig som de også utvikler ferdigheter og kompetanser.

En del av det historiske bakteppe innbefatter også et blikk på hvilken samfunnsmessig og kulturell kontekst så vel mediebruk som medieforskning foregikk og foregår innenfor. Én innfallsvinkel er å se på hva som kjennetegner det moderne, postmoderne eller, som noen også kaller det, det senmoderne sosialiseringssjokk. Den ofte siterte tyske pedagogen og kulturalanalytiker Thomas Ziehe beskriver to utviklings-tendenser (Ziehe og Stubenrauch 1983). For det første peker han på tendensen til teknokratisering av stadig flere livsområder (altså styring, kontroll og fremmedgjøring). For det andre trekker han fram tendensen til oppløsning av tradisjoner og kulturelle og sosiale normer, noe han kaller en *erosjonskrise*. Begrepet *kulturell frisetting* brukes for å beskrive tradisjoner og normer som har vært retningsgivende, men som nå ikke lenger har gyldighet. Den kulturelle frisettingen åpner opp for nye muligheter, men stiller også store krav til det enkelte individs evne til å skape sitt eget liv. Den bidrar også til endringer i hva som oppfattes som gyldige oppdragelsesidealer. Gamle idealer om *å være lydig* blir utfordret av idealer om *å være seg selv*, ifølge sosialantropologen Marianne Gullestad (1996). I moderniteten skjer en forander-

lig og motsetningsfylt meningsproduksjon, påpeker den danske medieforskeren Kirsten Drotner (1990). Massemediene viser seg å være raske til å reflektere denne meningsproduksjonen som i stor grad hevdes å kretse rundt et ungdommelighetsideal. Dette gir seg utslag i det som sosialantropologen Thomas Hylland Eriksen (2001) kaller vår tids ekstreme dyrking av ungdommelighet. Han hevder at så vel små barn som godt voksne mennesker strever etter å leve opp til et ungdomsideal og blir dermed takknemlige ofre for all slags markedsføring av livsstilsprodukter. Noe av strevet går ut på å være lik andre, mens en samtidig også helst bør være original. Å analysere og forstå barns bruk av dataspill og digitale kompetanse dreier seg dermed også om å se på barns mediekultur og dagligliv generelt og i samspill med det samfunnet de er en del av.

Mens mye av forskningslitteraturen refererer til barn som "the cyberkids", "the net generation", "the digital generation", "the front soldiers of globalisation" og "the nomads of the net" (Haraway 1991; Papert 1996; Tapscott 1998) og altså betrakter barn som kompetente "frontsoldater" i omgangen med elektroniske medier, ser vi helt andre perspektiver i den offentlige diskursen om barn og digitale medier og også i statlige publikasjoner. Her frontes det sårbare barnet som trenger beskyttelse mot de farene nettet representerer. Barne- og familiedepartementet i Norge publiserte for eksempel i 2001 en tiltaksplan om sikker bruk av internett for barn og unge (BFD 2001). Behovet for en slik plan ble begrunnet med at mange har hatt svært ubehagelige opplevelser på nettet, at barn og unge finner mye uegnet og ulovlig innhold på Internett og at det er vanskelig for foreldre å være gode veiledere. Farene blir skissert i seks hovedgrupper. Man kan for det første møte overgripere via nettet. Oftest skjer dette ved at det etableres kontakt via snakkegrupper. For det andre kan barn og unges personvern komme i fare ved at barna gir fra seg personlige opplysninger. En tredje fare er at man kan bli utsatt for (eller selv utøve) trusler og lovbrudd. Dette kan skje gjennom for eksempel å henge ut klassekamerater eller andre på nettet; altså en ny form for mobbing. Den fjerde gruppen av farer er at man kan se skadelig og /eller uønsket materiale. Det understrekes riktignok at det meste av innholdet på nettet er ufarlig for barn. Typer innhold som anses som skadelig er "ekstreme nettsteder dedikert til halshugging, sykdom, død og selvmord", sider med bilder fra ulykker og kriger, tortur, voldtekt, barne- og dyrepornografi og "hatsider" som oppfordrer til nazisme, rasisme og homofobi. Også sider som oppfordrer til bruk av forskjellige typer rusmidler faller inn under denne kategorien. En femte fare er at

man via nettet kan få tilgang til upålitelig materiale. Det understrekes at ikke all informasjon på nettet er sann eller riktig og at ikke all informasjon heller er ment å være korrekt. Det vises til såkalte "informasjonssider" der høyreekstreme grupper omskriver historien slik at for eksempel holocaust under 2. verdenskrig blir benektet. Den siste faregruppen som tiltaksplanen presenterer er at man kan bli utsatt for kommersiell utnyttelse. Barn som oppsøker kommersielle nettsteder representerer et stort kundepotensial. Det er en økende trend, ifølge tiltaksplanen, at barn som besøker kommersielle nettsteder blir spurt om holdninger, smak og vaner. Denne typen markedsinformasjon er gull verdt siden den gir innsikt om hva barn og unge er opptatt av.

Opplæring til digital dømmekraft: barnas ansvar?

Utover 2000-tallet endrer offentlighetens bekymringer om barns mediebruk seg, og også tiltakene som foreslås i møte med nye medier. Dette skjer, ikke nødvendigvis fordi de "gamle" bekymringene er uaktuelle, men fordi nye utfordringer kommer til ettersom nye teknologier utvikler seg og "verden utenfor" i sterkere grad når barn direkte. Å lære barn og tenåringer hvordan de reduserer "risikoadferd" og er ansvarlige internettbrukere er også målet bak prosjektet SAFT (Safety, Awareness, Facts and Tools)⁵. Dette er et "all-europeisk" prosjekt som er initiert fra Norge. Prosjektet har som mål å fremme sikker bruk av internett blant barn og ungdom. En målsetting er også å stimulere foreldre, lærere og internettindustrien slik at barn skal kunne nå dette målet. Fokus for bekymringene rettes også nå mot foreldre.

En undersøkelse SAFT-prosjektet og MMI Univero har gjort blant norske foreldre dreier seg blant annet om hvilke typer reguleringer foreldre vil bruke i forhold til barnas internett-bruk. Det viser seg at flere foreldre vil la barna publisere bilder av seg selv på nettet i 2006 enn tre år tidligere. Dette er, ifølge nettsiden, en bekymringsfull utvikling og foreldre oppfordres til å tenke seg godt om før de tillater dette. Man må gå ut fra at bilder som publiseres på nett vil være tilgjengelig for alle for all fremtid. At foreldre har en liberal holdning til å legge ut bilder av seg selv er, i følge nettsiden, den mest oppsiktsvekkende holdningsendringen i løpet av de to årene mellom undersøkelsene⁶. Totalt sier 15 % av norske foreldre at de vil gi tillatelse til publisering av bilder, en økning på 67 % i forhold til nivået i 2003. Dette tilsvarer 130 000 norske foreldre. I 2003 viste SAFT-undersøkelsen at den regelen flest barn forholder seg til er at de ikke skal gi ut personlig informasjon. De unge oppgir ofte fal-

ske opplysninger, men er villige til å gi ut mer informasjon enn det foreldrene sier de vil tillate, sies det. ”Den nye undersøkelsen viser også at når foreldrenes egen kompetanse øker, endres også holdningene til barnas bruk av Internett. Mens eksponering for pornografi var den største bekymringen for foreldre i 2003 (24 %), er denne bekymringen halvert i 2006. Samtidig har bekymringen for at internett tar for mye tid økt fra 9 % til 17 %. Frykten for pornografi er med andre ord erstattet av en bekymring for at nettbuk skal ta for mye av barnas hverdag.

Nettstedet forteller videre at i ”kontrast til at foreldrene tillater at barna legger igjen personopplysninger på websider rettet mot barn, er de svært interessert i å kontrollere den kommersielle delen av Internett. Ni av ti foreldre mener at reklame rettet mot barn på nettet må reguleres. Sterkest er holdningen blant foreldre i Nord-Norge, hvor hele 98 % vil regulere reklame på nett. Nettstedet informerer også om en spesiell markering ved at det er arrangert noe som kalles den europeiske ”Trygg bruk-dagen”⁷⁷. Denne dagen skal sette fokus på trygg bruk av elektroniske medier i skole, hjem og arbeidsliv, og er et samarbeid mellom en lang rekke aktører fra skoleverket, offentlige etater, bransje, frivillige organisasjoner og myndigheter. I forbindelse med denne dagen i 2006 sendte SAFT ut sitt undervisningsopplegg til alle landets grunnskoler, i samarbeid med Utdanningsdirektoratet.

Diskursen om barn og internett er tvetydig. Dette reflekteres ved at barna nå blir tildelt et ansvar for å berolige de voksne. På Trygg-bruk-dagen 7. februar 2006 ble barn for eksempel oppfordret til å invitere sine foreldre med på spill og lek på nettet. ”Så får de voksne se at det dere driver med på nettet ikke alltid er skummelt og farlig, men morsomt og lærerikt”⁷⁸. Forholdet mellom foreldrenes ansvar og skolens rolle i opplæringen til nettvett og kildekritikk framstår via dette oppslaget som diffust, slik tilfellet også er på mange andre områder. Undersøkelsen det refereres til, tolkes for eksempel til at ”foreldre har en overdreven tro på” at barna lærer på skolen hvordan de skal vurdere om informasjonen de finner på internett er til å stole på eller ikke. 85 % av foreldrene mener det er viktig at skolen gir denne opplæringen. Dette viser at det ikke bare er et gap mellom foreldre og barn, men også mellom foreldrenes forventninger til skolen og det som etter alt å dømme faktisk skjer i skolen. Når barn blir spurt, opplyser mange av dem at det de kan om internett har de lært seg selv, av venner og av andre i familien og absolutt ikke på skolen (Tingstad 2003, 2006). Dette tyder på at opplæringen i bruk av nettet i stor grad foregår i barnas hjemmemiljø og i deres fritid. Hvis dette er en tendens hos skolebarn

generelt, vitner det i tilfelle om et stort gap mellom den offentlige bekymringen for nettet som et farlig medium og den offentlige innsatsen for opplæring på feltet.

Jeg vil nå gå over til å diskutere barns bruk av medieteknologi og diskutere hvordan den såkalte digitale barndom tar form som en lokal og global, differensiert og mangfoldig kommunikasjon. Det er de uformelle sammenhenger barn inngår i jeg primært vil se på og ikke definerte opplærings situasjoner. Jeg velger å forstå begrepet *betydningen av* i vid forstand, som et begrep som inkluderer både et subjektivt meningsaspekt, men også hva forskning reflekterer i forhold til hvilken betydning medieteknologi kan ha i en større samfunnsmessig og kulturell sammenheng.

Tilgjengelighet og bruk

Med datamaskinenes inntog på 80-tallet ble det nok så opplagt at det ikke lenger var tilstrekkelig bare å kunne beherske av-og-på-knappen og stille inn på riktig kanal. Teknologien ble påtrengende på andre måter enn før. Da Internett ble allment tilgjengelig i den rike del av verden på 1990-tallet, skjedde det som senere er blitt kalt en revolusjon. Med den såkalte verdensveven, World Wide Web, blir den ”gamle” medieteknologien etter hvert integrert i ett medium. Dette skaper nye muligheter til å kommunisere på tvers av geografiske, sosiale og kulturelle grenser, få del i ubegrenset informasjon og være kreative på nye måter. Det nye mediebildet gjør at det ikke gir mening på samme måte som før å snakke om atskilte medieteknologier, som telefon, radio og TV i sin tid var. Mediene er i ferd med å ”smelte” sammen. Sjangerer blandes, slik at informasjon, underholdning, fakta og fiksjon ikke så tydelig som før trer fram som atskilte kategorier. Tilbudene på nettet er ikke underlagt produksjonskrav, regler og kontroll på samme måte som når det gjelder TV og film. Dette innebærer andre typer muligheter og utfordringer både når det gjelder å orientere seg og beskytte seg.

Når det gjelder Internett, er nordiske barn blant de i verden som har størst tilgang til og bruker nettet mest. Ifølge Statistisk sentralbyrås tall for 2006, spiller 59 % av norske gutter mellom 9 og 15 år TV- eller PC-spill hver dag. Prosentandelen for jenter er til sammenligning betydelig lavere (Vaage 2007). Hvis vi ser på eldre statistikker, representerer dette aktiviteter som har fått et økende omfang de siste par år. 96 % av norske barn i samme alderskategori har tilgang til internett hjemme. I tillegg er datamaskinen og nettet tilgjengelig på skoler, fritidsklubber, bibliotek og Internett-kafeer. Aldersgruppen 13-15 år toppe

statistikken både i forhold til hjemme-PC (100%), internett (99%) og egen mobiltelefon (97%). I europeisk sammenheng finnes de største forskjellene på barns og unges mediebruk innenfor de enkelte land heller enn mellom landene, hevder Kirsten Drotner (2001). Det har større betydning om man er jente eller gutt, om man har foreldre med lang eller kort utdanning, enn hvorvidt man bor i Sør-Spania eller Nord-Finland.

Hvilke tema og problemstillinger har vært sentrale i forskningen?

For å ta det siste først, har problemstillingene i de prosjektene jeg tar for meg her i stor grad dreid seg om å forstå barn og barndom i et foranderlig samfunn, der medieteknologi er et sentralt innslag i deres dagligliv. Publikasjonene gir rikholdige beskrivelser av hva som skjer når barn tar i bruk medieteknologi. Jeg kan på ingen måte yte alle disse forskerne rettferdighet i en slik presentasjon, men må gjøre et utvalg.

• *Språk, tempo og innhold*

Et tema som flere prosjekter berører, dreier seg om det som oppfattes som *det nye språket* som utvikler seg innenfor internett-kommunikasjon og mobiltelefon. Rimelig nok er språkforskere interessert i dette fenomenet. I mitt eget arbeid (Tingstad 2003) fant jeg en del interessante analyser her. Dette språket foregår innenfor en muntlighetskonvensjon, selv om det skrives. Både når det gjelder chatting på internett og tekstmeldinger på mobiltelefonen, skal denne kommunikasjonen helst gå fort. Dermed utvikles hele tiden en språklig sjargong, en såkalt net-lingo, preget av forkortelser og symboler. Fra en dansk undersøkelse skriver Susanne V. Knudsen (2001) at de yngste chatterne skriver ordene slik de blir uttalt, men fra 10-årsalderen begynner de å rette egne feil, ofte ved hjelp av de som sitter ved siden av dem. Man lyver gjerne på seg noen år ekstra og hvis man da skriver feil, er det lett å bli avslørt som yngre enn man utgir seg for. Muntligheten bevares ved å bruke fyllord og gjentakelser, og det er viktig, slik som i andre typer samtaler, at partene er sikre på at de forstår hverandre.

For det andre, og dette er flere studier inne på, mangler de ikke-verbale ytringene som vi forholder oss til i en ansikt-til-ansikt-relasjon. Noen chattere og tekstere prøver å erstatte manglende kroppsspråk med symboler. Noen chattekanaler har for eksempel lagt inn ulike tekniske valgmuligheter for å knytte et følelsesuttrykk til hver melding, for eksempel trist, glad, sint osv. Dermed handler denne kommunika-

sjonen også om å mestre noen koder. Å beherske språkkoder, regler og konvensjoner er faktisk avgjørende for å lykkes i et praterom. Paradoksalt, ifølge Knudsen (2001), er at fraværet av kroppen i chatten ofte setter samtaler om kroppen i fokus. Utseendet er derfor et vanlig tema. Gutter spesielt bringer den seksuelle diskursen inn i chatten. Innholdet kan fremstå som svært kaotisk, men som jeg skal komme inn på senere i presentasjonen, er ikke nødvendigvis innholdet det viktigste.

• *SMS (short message system)*

En type medieteknologi som har hatt stor appell til barn og unge er mobiltelefonen, og da spesielt SMS eller tekstmeldinger. Sosiolog Berit Skog (2002a, b) har undersøkt bruken av SMS blant ungdom. Gruppen "ungdom" innbefatter barn ned til 11 år. Et trekk som går igjen er at ungdom bruker mobiltelefonen for å være lette å få tak i. Kjønnsmessig er det en tendens til at jenter vektlegger å sende tekstmeldinger, mens gutter i større grad er interessert i spill. I en av studiene ble det lagt spesielt vekt på å forstå det særegne språket i tekstmeldinger. SMS-språket viser seg å være en kombinasjon av dialekt, tegn, tall, symboler, engelsk og forkortelser. Jenter skriver oftere på dialekt og med tegn og symboler, mens gutter oftere bruker ordliste eller skriver "vanlig norsk". Dialektbruk er spesielt utbredt i fjortisgruppen, dvs. blant de mellom 11 og 15 år.

• *Kjønn*

Studien om SMS innbefattet også spørsmål om Internett, og tallene tyder på at flere jenter enn gutter chatter. Kjønn er tema også i andre studier. Sosiologene Tove Håpnæs og Bente Rasmussen (1997) undersøkte på midten av 90-tallet ungdomsskolejentes databruk og datainteresser. Når jeg nevner prosjektet her, er det blant annet fordi forskerne så tydelig understreker at Internett revolusjonerte jenters databruk. "Kommunikasjon" består her av chatting og e-post. Informantene forteller at når de chatter, kan de være personlige og anonyme på samme tid. Via e-post kan de etablere personlig kontakt med andre, både i samme by, fra resten av landet og også fra hele verden. Ei jente sier for eksempel at Internett er flott fordi hun kan bruke det til å møte og bli kjent med andre mennesker og dessuten er hun ikke sjenert når hun sitter foran en dataskjerm. Rapporten konkluderer med at arenaen for utforskning av identitet gjennom nettet blir globalisert og at det øker interessen for andre folk, språk og kultur. Internett er utfordrende og sosialt og tilbyr ungdomskultur. Forskerne mener Internett betyr en

avmaskulinisering av informasjonsteknologien og at jenter ser det som et spennende sted for sine jenteinteresser og væremåter.

• *En ny sosialiseringsarena*

Prosjektet *Children, young people and the changing media environment* ble gjennomført i 12 europeiske land med datainnsamling i 1997 og -98. Dette prosjektet ble ledet av sosialpsykolog Sonia Livingstone. Resultater fra den britiske delen av prosjektet tyder på at de fleste unge forbinder Internett først og fremst med kommunikasjon (Livingstone og Bovill 1999). Livingstone rapporterer blant annet fra intervju på Internett-kafeer og skoler. Siden nettet i langt mindre grad er tilgjengelig i britiske hjem enn i Norden, blir de sosiale sidene, dvs. fellesskapet på kafeene og rundt dataskjermen, framtrekkende. Dermed handler bruk av ny medieteknologi ikke bare om kommunikasjonen på nettet, men også om kommunikasjonen foran skjermen og det å "være ute", altså i betydningen hjemmefra. Internettkafeer er blitt en ny sosialiseringsarena og tonen der er som oftest vennlig og imøtekommende. E-mail brukes ofte i flørtning og e-mail'en løser problemet med litt pinlige interaksjoner, for eksempel mellom jenter og gutter. Når de chatter, leker de med måten å presentere seg selv på, blant annet gjennom valg av navn. Konversasjonene kan være temmelig banale og handle om hverdagslige saker.

• *Virkelighet og fiksjon: lek med identiteter*

Knudsens studie (2001), som jeg refererte til tidligere, var en del av et omfattende dansk prosjekt som varte fra 1997 til 2001 og ble ledet av Birgitte Holm Sørensen. Tittelen på dette prosjektet var *Barns oppvekst med interaktive medier – i et fremtidsperspektiv*. Interaktive medier henspiller her hovedsakelig på computeren. Et tema som seiler opp med full tyngde her er forholdet mellom virkelighet og fiksjon. Dette er et tema som aktualiseres ved at ny medieteknologi gir folk mulighet til å være sammen på andre måter enn før og at ingen kan avsløre hvorvidt man egentlig er den man utgir seg for å være. Her hevdes det at barn bruker de interaktive mediene på mangfoldige måter, i mange forskjellige situasjoner og på forskjellige steder. Det skapes en variasjon av sosiale relasjoner og nettverk mellom barn på tvers av alder, geografi, kulturer og mellom barn og voksne (Sørensen 2000). I en av artiklene (Sørensen, Olesen og Audon 2000) gis det detaljerte beskrivelser av to hovedformer for chat, nemlig den virkelighetsorienterte og den fiksjonsorienterte chatten. Den virke-

lighetsorienterte chatten er en anonym samtale i det virtuelle rom, der en snakker om seg selv, om lekser, foreldre og skole og forholder seg til andre ut fra at også de har samme intensjon. Den fiksjonsorienterte chatten er en samtale der man later som man er en annen. Innenfor disse er det variasjoner blant annet avhengig av hvordan chatterne beveger seg mellom virkelighet og fiksjon. Den fiksjonsorienterte chatten er krevende, fordi man må leve opp til den identiteten man har sagt man har. Det handler videre mye om å holde fiksjonen gående og man tar gjerne i bruk stoff fra andre medier og fra sitt hverdagsliv for øvrig.

Fenomenene virkelighet og fiksjon i forbindelse med medieteknologi fikk begrepsmessig innhold blant annet gjennom den amerikanske psykoanalytikeren Sherry Turkle's bok *Life on the screen* (Turkle 1995). Riktignok bygger hun på mye materiale fra klinisk behandling, og jeg finner dessuten få synlige barn i hennes arbeid. Men dette er en bok som blir regnet som en klassiker innenfor den såkalte cyberkulturen. Hun snakker om identitet, eller rettere sagt "mange identiteter" som et sett roller som kan blandes, tilpasses og forhandles om. Turkle's tese er at internett er blitt et viktig sosialt laboratorium for eksperimentering med de konstruksjoner og omkonstruksjoner av jeg'et som kjennetegner postmoderne liv. Internett hevdes å være et fleksibelt medium ved at det tilbyr et vell av muligheter der hver enkelt kan gjøre sine utvelgelser og lage sin egen internettmeny. Innenfor kulturteori (Fiske 1989) kan vi se paralleller til denne tenkningen når det gjelder for eksempel reklame. Synet på internett og reklame som fleksible terreng for individuell meningskonstruksjon henger nært sammen med et poststrukturalistisk syn som knytter utvikling av kommunikasjons-teknologi til spørsmål omkring teknologiens innvirkning på forståelse av virkelighet. Nyere forskning bygger her på det Jean Baudrillard i 1981 hevdet, nemlig at mediene skaper en hypervirkelighet som står i et motsetningsforhold til det sanne og virkelige (Baudrillard 1981). I forlengelsen av et slikt perspektiv hevdes det at datamaskinen, med fremveksten av Internettets muligheter, skaper et rom der individet fritt og uten grenser kan skape seg selv og være uavhengig av kropp, kjønn og andre personlige, kulturelle og sosiale forhold.

Turkle's teoretiske perspektiv om det *multiple flytende selvet* er også til stede i den svenske pedagogen Patrick Hernwalls studie (Hernwall 2001). Han har undersøkt barns perspektiver på bruken av e-mail, chat og Internett som arenaer for kommunikasjon. Det som betyr noe på chat, sier barna, er å "treffe" og "lære å kjenne" andre mennesker. Dette handler også i stor grad om å lære å kjenne seg selv.

Hernwall tar noen forbehold om denne interaksjonsformens mulighet til å utforske egen identitet. Den enkle forklaringen på dette er, sier han, at dette er en helt og holdent tekstbasert kommunikasjonsform, noe som krever en aktiv meningssskaping fra hver deltagende aktør. Ettersom teksten får sitt uttrykk og sitt meningsinnhold i møtet med leseren, kan teksten på dataskjermen kun signalisere at den er en del av en interaksjon, men at interaksjonen som sådan foregår et annet sted. Dette innebærer, etter mitt syn, en viktig analyse av chattens begrensninger.

Dette kan også illustrere mine egne informanternes påpekning av chatting også som noe kjedelig. "En nettvann er ikke det samme som en venn du er sammen med på ordentlig", sier Carl på 12 år. Fascinasjonen med chatting ligger i at anonymiteten gir muligheter for at aktørene kan fristille seg fra lokale bindinger og å *kle seg ut* i stadig skiftende *kostymer* uten fare for sosiale sanksjoner i *real life*. Jeg kaller det en *virtuell maskerade*. Man blir altså ikke straffet i skolegården fordi om en har sagt noe dumt på nettet. Men til tross for spillet og usikkerheten knyttet til chatternes egentlige identitet og de mulighetene dette gir, tyder mye på (for fortsatt å referere til eget arbeid) at deltagerens erfaringsverden utenom chatrommet opprettholdes som den dominerende virkelighet. Jeg velger altså i første omgang å reservere meg i forhold til forståelsen av nettet som et rom der barn fritt og uten grenser kan skape seg selv.

• *Øvelse i kroppsløs simultankompetanse*

Å kommunisere med ny medieteknologi betyr at både antallet personer man kan kommunisere med og måten å kommunisere på er endret. Innholdet er ikke alltid så viktig, hevdes det i den danske undersøkelsen (Sørensen 2001). Det som gjerne betyr noe er å være i kontakt, eller etablere og vedlikeholde kontakt. Dette fenomenet knyttes til begrepet *mental urbanisering* som henspiller på den situasjon at mediene gir oss en følelse av hele tiden å være i kontakt med andre. I forhold til chat, blir det i denne undersøkelse tydeliggjort at betydningen av kropp og rom blir annerledes. Ei jente føler at det er enklere å være seg selv når hun snakker i et praterom fordi da slipper hun å bli vurdert eller selv å måtte vurdere de hun snakker med på bakgrunn av utseendet. Chatten gir mulighet til aktiv involvering når samtalen får en viss dybde og det som tas opp, føles relevant for deltagerne. Via chatten får barn fiktive nettvänner, som blir en del av barnas mentale univers. Noen deltar i nyhetsgrupper og diskusjonsgrupper og dette ser forskeren på som en utvidelse av de samtaler og diskusjoner barna har med sine venner. Vanlig telefon

oppfattes som mer forpliktende enn SMS og e-post. For å vise hvordan noen barn utvikler evnen til å utføre mange handlinger og flere kommunikasjoner samtidig, viser forfatteren til en gutt som skriver og snakker med en venn mens han sjekker e-post, hører på musikk, søker på nettet og har mobilen liggende i tilfelle han trenger å avtale noe, sende en morsomhet eller lignende. Medieteknologien oppfordrer altså til former for simultan kompetanse; dvs. at man kan gjøre mange ting på samme tid.

• *Globalisering og intimisering*

Fra den ene av publikasjonene i det danske prosjektet, som tar for seg chat spesielt, velger jeg her en artikkel av Bente Meyer (2001), som blant annet tematiserer globalisering og intimisering. Hun skriver om Andreas som foretrekker den amerikanske chattekanal ICQ (uttales I seek you). Dette er en litt mer avansert chattekanal i den forstand at den må lastes ned og at deltagerne står på en deltagerliste. Som Erik, en av mine informanter sier, er ICQ et slags interessefellesskap. Å chatte er en lek som åpner opp for nye vennskap, erkjennelser og identitetskonstruksjoner, hevder Meyer. Nettopp møtets interaktive karakter blir her både et uendelig potensiale og en garanti for samværets intimitet. I den nettbaserte globale samtale mister nærheten tilsynelatende ikke sin styrke på tross av den språklige og geografiske distansen mellom samtalepartene. Andreas fikk imidlertid oppleve å møte en chattepartner på ordentlig. Denne personen viste seg å være en sky og tilbakeholdende person utenfor chatrommet, mens innenfor hadde han ingen hemninger og kunne uttrykke seg fritt og levende. Dette viser blant annet at det faller vekk noen sosiale restriksjoner i chatrommet. Dette fører til det Meyer kaller en ny form for intimitet som i dette tilfellet kan innebære en ny form for simulering, dvs. intimiteten er et spill; et spill noen mennesker kan gå seg vill i, for å bruke Sherry Turkle's ord.

• *Interaktivitet*

Et hyppig brukt begrep for å beskrive ny medieteknologi er interaktivitet. Man antar gjerne at i møte med ny medieteknologi er brukerne aktive på andre måter enn foran en TV-skjerm. Man får umiddelbar respons og en har selv mulighet til å påvirke hva som skjer. I en artikkel som tar for seg fenomenet data-party, også kalt The Gathering eller TG, sier Birgit Hertzberg Johnsen (2001) at Internett-generasjonen, dvs. dagens unge, vil få andre verdier, der fokus er individuelle rettigheter, privathet og retten til infor-

masjon. Dette betyr en generasjon som bruker digital teknologi til å forandre måten individ og samfunn interagerer på. Det ser ut til å være liten uenighet blant forskerne om at ny medieteknologi gir et større potensiale for interaktivitet enn de *gamle* medier gjorde. Det ser imidlertid ut til å gå et skille mellom de som bruker dette begrepet med hermetegn og de som ikke gjør det. Graden av og innholdet i interaktiviteten vil selvsagt variere avhengig av både hva slags medium det er snakk om, hvem som bruker det, hvilke sammenhenger det blir brukt i osv. Et spørsmål er også hva man legger i det å være interaktiv. Den britiske medieforskeren Julian Sefton-Green (2002) har sett på web-sider som er utviklet av TV-selskap som også lager barne-tv og som selger sitt web-produkt som et interaktivt produkt⁹. Denne studien sier ikke noe direkte om barns kommunikasjon, men mer om de rammene for kommunikasjon som web-designerne konstruerer inn i et slikt produkt; eller tekst som forfatteren kaller det. Når barn har klikket seg inn på disse sidene, er de blitt oppfordret til det av for eksempel tegneseriefigurer i TV-program. På web-sidene kan barn for eksempel spille spill og delta i konkurranser. Filosofien er at barn skal kunne manøvrere seg fram intuitivt ved hjelp av visuelle tegn i stedet for skrevne tekster. Ofte er det tegneseriefigurer som er gitt en status som en slags surrogatvenn. Sefton-Green diskuterer og problematiserer begrepet interaktivitet og hevder at, til tross for at disse web-tekstene utvilsomt lager en atmosfære av deltagelse og involvering, er det gode grunner til å betvile hvordan denne formen for relasjoner skal kunne betraktes som det han kaller *genuin interaktivitet*. I alle fall er dette, hevder han, begrensede måter å være involvert på. Den sosiale relasjonen er etablert av produsenten. Barn kan delta, men det skapes en illusjon av mellom-menneskelig kommunikasjon. Dette forsterkes av tidspresset.

• *Dannelse og konvergens*

Dette er tema i flere publikasjoner av den danske medieforskeren Kirsten Drotner (2000, 2002a, 2002b). Hun var ansvarlig for den danske delen av den store europeiske undersøkelsen, som jeg refererte til tidligere. Drotner kobler sammen begrepene *kulturell globalisering* og *moderne dannelse* og argumenterer for at globale medier vil være fundamentale for framtidens dannelse. Drotner spør om barn og unge er en IT-generasjon og svarer et rungende ”nei”. De lever heller i det hun kaller en konvergerende mediekultur. Dette betyr blant annet at de bruker mange medier og de bruker dem ofte sammen. De lærer allerede nå om framtidens mediekonvergens,

hvor telefon og computer smelter sammen med trykte og audiovisuelle medier. Fremtidens dannelse vil bestå i å kunne håndtere kompleksitet (dilemmaer, motsetninger, ambivalenser) og handle i forhold til denne kompleksiteten. Dette innebærer at framtidens dannelse ikke bare handler om bestemte kunnskaper og verdier, men bestemte handlemåter i forhold til kunnskaper og verdier.

• *Nettverk, digitale skiller og fragmentering*

Vi har etter hvert nokså mye dokumentasjon på at barn er inkludert i det den spanske sosiologen Manuel Castells (2001) har kalt *the network society*. Slik dokumentasjon finnes både i generell statistikk og fra web-redaksjoner, TV-selskap og fra mobiltelefonleverandører. Etter et tiår med World Wide Web, mener han vi kan se at denne teknologien har muliggjort endringer praktisk talt på alle samfunnsområder og i forhold til menneskelig aktivitet. Det har vært mye spekulasjon i forhold til hva ny medieteknologi vil ha å si. Barn og unge mennesker blir posisjonert i disse debattene på tvetydige måter. Flere forskere bruker begrepet *digital divide* for å beskrive og problematisere skiller mellom de som har tilgang til medieteknologien og de som ikke har. Castells (2001) stiller spørsmål ved omfanget av de digitale skiller og hvordan denne medieteknologien påvirker menneskelig kommunikasjon. Buckingham (1999) hevder vi får en økt polarisering mellom de *teknologisterke* og de *teknologisvake*. Drotner (2002b) omtaler samme fenomen når hun argumenterer for at vi vil se en økende differensiering mellom ulike brukergrupper. I min egen avhandling stiller jeg spørsmål ved det jeg kaller et *refleksivt skille*, altså mellom de som kan bruke teknologien og de som ikke kan (Tingstad 2003).

Avslutning

Tallenes tale er klar. Dataspill er blitt en vesentlig del av barns dagligliv. Mye tyder på at spillenes variasjon og ulikhet innbyr til flere og mer varierte grupper spillere. Etter alt å dømme etableres, om ikke varige og dype fellesskap, men i alle fall interessebaserte grupper på tvers av geografiske og sosiale skillelinjer. Som vi har sett, aktualiserer tema knyttet til barn, dataspill og digital kompetanse spørsmål om så vel kjønn, generasjon, forbruk og endrede samfunnsforhold, som til forestillinger om barndom og nye læringsarenaer. Lik lite som det er fruktbart ut fra et forskningsmessig synspunkt å definere barn som i utgangspunktet mediekompetent, vil det være å betrakte barn som det motsatte, nemlig inkompetent. Med

all mulig respekt for de tiltak som settes i gang både for å lære og å håndtere medieteknologier og beskytte barn mot for eksempel overgrep, er det fristende å se mange av tiltakene som forsøk på å innlemme barn og unge i nye kontrollsystemer når de gamle ikke lenger fungerer. Denne presentasjonen har forsøkt å vise hvordan medieteknologi kan ha svært ulike betydninger i barns liv. Et hovedtrekk er at barn bruker medieteknologi til å være sosiale, dvs. etablere og vedlikeholde sosiale relasjoner, gjøre seg selv synlige og være tilgjengelige for andre, finne frem i jungelen av kunnskapsstoff, og ikke minst, ha det morsomt. Min personlige oppfatning er at tiden er kommet for å granske nøye hvilke perspektiver som ligger til grunn for våre standpunkter, uavhengig av hvor våre faglige interesser er forankret. Perspektivene kan da bli mer mangfoldige og kreative. Den britiske medieforskeren Sonia Livingstone understreker i en artikkel fra 2000 det hun mener er en svakhet ved deler av barnemedieforskningen, nemlig at den ofte handler om å motbevise og avvise offentlige bekymringer (Livingstone 2000). Videre hevder hun at forskning omkring nye media ofte starter med å kritisere den overdrevne teknologiske determinismen. Selv om slik avvising og kritikk ofte kan rettferdiggjøres, mener Livingstone at denne posisjonen tar oppmerksomheten bort fra å finne et teoretisk utgangspunkt

og den får forskerne til å avvise en høyst forståelig forventning fra publikum, nemlig om å ta den offentlige bekymringen på alvor. Buckingham (2000) kommer med en tilsvarende kritikk. Begrensningene ved utelukkende å se barnet som et aktivt publikum og forstå barns perspektiver ligger blant annet i faren for at barn betraktes som mer kompetente enn de egentlig er, sier han. Han mener enkelte forskere har sett det som viktig å bevise at barn ikke blir påvirket av det de for eksempel ser på TV. I siste instans kan dette bety en legitimering av medieindustrien, hevder han. Denne typen forskning kan risikere å ta i bruk en heller forenklet *barnesentrert* tilnærming som er ute etter å feire det *mediekloke* barnet og bevise at barn ikke er så dumme og passive som de ofte blir betraktet som. Ideen om det aktive mediebarnet kan lett bli et tomt slagord, hevder Buckingham.

Som enten bekymrings- eller beundringsforskere kan vi risikere å konstruere eller vedlikeholde et statisk og unyansert bilde av barndom og voksendom som to atskilte verdener der barn blir framstilt som aktører, men der voksne fortsatt har definisjonsmakten. Den svenske etnologen Barbro Johansson skriver i sin avhandling om datamaskinen i barns hverdag (2000) at barndommen er mangfoldig og kompleks, dynamisk og foranderlig. Nyanserte forståelser kan bare nås om barn selv får komme til orde, sier hun.

Noter

1. Deler av denne artikkelen har vært publisert tidligere (Tingstad 2003b, 2006).
2. Den norske avisa *Aftenposten*, 2. september 2003.
3. Jeg avgrensner her barn til å innbefatte gruppen mellom 9 og 15 år.
4. Massachusetts Institute of Technology
5. www.saftonline.no
6. Denne undersøkelsen blir også omtalt i bladet *Utdanning*, nr. 4/2006.
7. *Dagbladet*, 7. februar 2006.
8. *Bladet Utdanning* nr. 4/2006.
9. www.noggin.com

Litteratur

Baudrillard, J. (1981) *Simulacres et simulation*. Paris: Galilée.

BFD. (2001) Tiltaksplan. Barn, unge og Internett. Barne- og familiedepartementet.

Buckingham, D. (1999) Nye dagsordener inden for forskning i børns mediekultur. *Mediekultur* 29: 4-13.

Buckingham, D. (2000) *After the Death of Childhood. Growing up in the Age of Electronic Media*. Cambridge: Polity Press.

Castells, M. (2001) *The Internet Galaxy. Reflections on the Internet, Business and Society*. Oxford: University Press.

Cohen, S. (1972) *Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers*. London: MacGibb & Kee.

Drotner, K. (1990) Modernitet og mediepanikk. I: Deichman-Sørensen, T. og I. Frønes, red. *Kulturanalyse*: 131-59. Oslo: Gyldendal.

Drotner, K. (2000) Media Globalisation. Paper på International Forum of Researchers, Young People and the Media, Sydney, 26.-29. november.

Drotner, K. (2001) *Medier for fremtiden: Børn, unge og det nye medielandskap*. København: Høst & Søn.

Drotner, K. (2002a) New Media, New Options, New Communities? Towards a Convergent Media and ICT research. *Nordicom* 24 (2-3): 11-23.

Drotner, K. (2002b.) Media Convergence: What are the Challenges and Chances and who Faces them? Paper på seminaret Media, Technology, Consumption. Oslo, 2.-3. desember.

Eriksen, T.H. (2001) *Øyeblikkets tyranni: Rask og langsom tid i informasjonssamfunnet*. Oslo: Aschehoug.

Fiske, J. (1989) *Reading the Popular*. Boston: Unwin Hyman.

Gullestad, M. (1996) From Obedience to Negotiation: Dilemmas in the Transmission of Values between the Genera-

- tions in Norway. *The Journal of the Royal Anthropologic Institute* 2 (1):25-42.
- Haraway, D. (1991) *Simians, Cyborgs and Women: the Reinvention of Nature*. London: Free Association Books.
- Hernwall, P. (2001) *Barns digitala rum – berättelser om e-post, chatt & internett*. Stockholms universitet: Pedagogiska Institutionen. Avhandling.
- Håpnes, T. og B. Rasmussen. 1997. *Internett – jentennett*. Senter for kvinneforskning 7. Trondheim: NTNU.
- Johansson, B. (2000) *Kom och ät! Jag ska bara dö först ... Datorn i barns vardag*. Göteborg: Etnologiska föreningen. Avhandling.
- Johnsen, B.H. (2001) The Gathering” – An Easter Ritual of the Internet Generation. Markussen, I. & K. Kverndokk, red. *Å vokse opp*: 62-74. Universitetet i Oslo: Institutt for kulturstudier. Seminarrapport.
- Knudsen, S.V. (2001) De fiktive vendinger – en indkretsning af fiktion, chat og læreprocesser. I: Holm Sørensen, B., red. *Chat. Leg, identitet, socialitet og læring*: 81-100. København: Gads Forlag.
- Livingstone, S. & Bovill, M. (1999) *Young People- New Media*. Report of the research project Children, Young People and the Changing Media Environment. London: London School of Economics and Political Science.
- Livingstone, S. (2000) On the Cutting Edge, or Otherwise, of Media and Communication Research. *Nordicom Information* 22 (2):7-13.
- Lull, J. 1988 (red.). *World Families watch Television*. London: Sage.
- McLuhan, M. (1964) *Understanding Media*. New York: McGraw-Hill.
- Meyer, B. (2001) Den globale dialog – selvkonstruktion og sproglig interaktion i internasjonale chat rooms. I: Sørensen, B. H., red. *Chat. Leg, identitet, socialitet og læring*: 121-36. København: Gads Forlag.
- Papert, S. (1980) *Mindstorms: Children, Computers and Powerful Ideas*. New York: Basic Books.
- Papert, S. (1993) *The Children's Machine. Rethinking School in the Age of the Computer*. New York: Basic Books.
- Papert, S. 1996. *The Connected Family: Bridging the Digital Generation Gap*. Atlanta: Longstreet Press.
- Postman, N. (1982) *The Disappearance of Childhood*. New York: Delacorte Press.
- Sefton-Green, J. (2002) Cementing the virtual relationship: Children's TV goes online. I: Buckingham, D., red. *Small screens. Televisions for children*. London: Leicester University Press.
- Skog, B. (2002a) *Ungdom og SMS*. Rapport fra utdanningsmessen i Trondheim, 17.-19. januar 2002. ISS-rapport nr. 60.
- Skog, B. (2002b) SMS. *Send melding straks. Om språk & stil på mobil*. Rapport fra Forskningsdagene ved NTNU. ISS-rapport nr. 62.
- Sørensen, B.H. (2000) Børn i en digital kultur. I: Sørensen, B.H. & B.R. Olesen, red. *Børn i en digital kultur. Forskningsperspektiver*: 13-30. København: Gads Forlag.
- Sørensen, B.H., Olesen, B.R. og Audon, L. (2000) Legekultur på chatkanalerne. I: Sørensen, B.H. og B.R. Olesen, red. *Børn i en digital kultur. Forskningsperspektiver*: 53-83. København: Gads Forlag.
- Sørensen, B.H. (2001) Børns hverdagsliv med de nye medier. I: Sørensen, B.H., L. Audon og B.R. Olesen. *Det hele kører parallelt. De nye medier i børns hverdagsliv*: 11-45. København: Gads forlag.
- Tapscott, D. (1998) *Growing up Digital: The Rise of the Net Generation*. New York: McGraw-Hill.
- Tingstad, V. (1995) TV-titting i et sosialiseringsspektiv. En studie i 5 småbarnsfamilier. Trondheim: *DMMH's publikasjonsserie* 3, hovedfagsoppgave.
- Tingstad, V. (2003) *Children's Chat on the Net. A Study of Social Encounters in Two Norwegian Chat Rooms*. Trondheim: NTNU. Avhandling.
- Tingstad, V. (2003b) Betydningen av medieteknologi i barns kommunikasjon. Hovedtrekk i nyere forskning. Bearbeidet versjon av prøveforelesning til graden Dr.polit i pedagogikk ved NTNU, 5.september. I: *Barn* nr. 4. Norsk senter for barneforskning, 41-59.
- Tingstad, V. (2006) *Barndom under lupen. Å vokse opp i en foranderlig mediekultur*. Oslo: Cappelen Akademisk.
- Turkle, S. (1995) *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Vaage, O.F. 2007. *Norsk mediebarometer 2002*. Statistisk sentralbyrå. Oslo.
- Werner, A. (1994) *Barn i fjernsynsalderen. Hva vet vi om medienes innflytelse?* Oslo: Ad Notam Gyldendal.
- Winn, Marie. (1977) *The Plug-in Drug*. New York: The Viking Press.
- Ziehe, T. & Stubenrauch, H. (1983) *Ny ungdom og usædvanlige læreprocesser. Kulturel frisetelse og subjektivitet*. København: Politisk Revy.