

[leder]

Nye medier, nye diskurser, nye prosesser

Hva betyr et hjerte? Ser du det som konvensjonelt bilde på slutten av et brev, kan det bety noe ganske annet enn om du finner hjerteformen utenpå en dør i et privat hjem. Konteksten blir avgjørende, i denne som i mange andre meningsskapende prosesser. I dette eksempelet er konteksten ganske håndfast og stabil: et papirark sendt i konvolutt og et dørblad i et privat hjem. Men i dagens virkelighet skjer stadig flere meningsskapende prosesser innenfor rammene av mediert kommunikasjon, ikke minst gjennom digitale medier. Digitaliseringen har ført til at tekster kan kopieres, bearbeides og flyttes. Dermed havner de i helt andre kontekster enn der de opprinnelig oppsto. Det er ingen epokegjørende observasjon å peke på at slike rammebetingelser har endret tekstpraksisen i mediene. Likevel er konsekvensene så mangfoldige at det kan være vanskelig å overskue dem innenfor de forskerperspektivene en enkelt forsker kan holde seg med.

Denne utgaven av Norsk medietidsskrift er et temanummer som har sitt utspring i den nasjonale medieforskerkonferansen i Kristiansand høsten 2012. Der stilte vi spørsmålet om sammenhengen mellom nye medier, nye prosesser og nye tekster. I presentasjonen av konferansetema het det: «Medieutviklingen innebærer endringer av både kommunikasjonsprosesser og sjangerformer. Gamle aktører møter nye på mediens arenaer, og kjente tekstformer suppleres med nye, ofte komplekse uttrykksformer. Hvilke konsekvenser får dette for de bilder av virkeligheten som konstrueres og formidles?» Medieforskermiljøet i Kristiansand er preget av forskere som har en grunnleggende interesse for tekster. Men i en tid da tekstmeningen uttrykkes gjennom et helt spekter av uttrykksformer, og medieres på mange ulike måter, blir det påtrengende viktig å forstå hvordan disse tekstene formes av rammebetingelsene for hvordan tekstene produseres, distribueres, leses og brukes.

De tre fagartiklene i dette nummeret kan tjene som eksempler på denne bredden.

Yngve Benestad Hågvar anvender diskursanalyse til å drøfte den såkalte Marte Krogh-saken sist vinter. Der ble utsagn fra et portrettintervju med Marte Krogh i

magasinet Mamma hentet ut fra sin kontekst og plassert inn i en helt annen slags diskurs på forsiden av VG. Slik kan hvitt bli til svart og helter til skurker. Sitater tatt ut av sin kontekst har vi nok hatt før den digitale tekstproduksjonen gjorde tekstkollasjer til en hverdagslig sak. Men omfanget har en helt annen skala i dag – og kanskje nører nedskjæringer og tidsnød i journalistikken opp under slike praksiser. Hågvars diskursanalyse reiser spørsmål av både etisk og profesjonsfaglig art.

Det samme kan sies om nettdebatter, som følge av at stadig flere leser avisen i et medium der avsender og mottaker kan få andre roller enn i det trykte papirmediet. I det digitale er veien kortere fra engasjert respons til ytring og publisering. Den som reagerer på en tekst eller et samfunnsfenomen, kan dele sitt engasjement og sin frustrasjon med andre lesere; muligheten ligger bare noen tastetrykk unna. I utgangspunktet er denne tilgangen til å ytre seg en styrke for demokratiet. Men vi har også sett at slike fora kan brukes til å utvikle og legitimere diskurser av nedbrytende karakter. Terrorhandlingen i Oslo og på Utøya sommeren 2011 ble en smertefull påminnelse om det. Artikkelen til Karoline A. Ihlebæk, Anders S. Løvlie og Henry Mainsah tar fatt i dette tidsskillet og benytter anledningen til å gå systematisk inn i debatten om hvor det redaksjonelle ansvaret for slike ytringer ligger, og hvordan det kan utøves.

Nye medier fører også til nye praksiser, f.eks. i spillverdenen. Kristine Jørgensen og Torill Elvira Mortensen tar fatt i begrepet *gamification*, og drøfter hvordan det best kan forstås. I den digitale verden dukker spillelementer opp i mange ulike sammenhenger. De kan brukes i alt fra læring til markedsføring. For å vurdere fenomenet kan man altså trenge innsikter fra pedagogikk og økonomi, for bare å nevne noen av de retningene artikkelen kommer inn på. Og pedagoger og økonomer må begynne å snakke med spillforskere. Spiller vi fordi det er morsomt? Fordi det lønner seg? Hva slags glede er spillegleden, og hvordan kan den best forstås? Og hvordan endres våre forventninger til læring, markedsføring osv. når de blir innvevd i spillenes logikk? Slike nye praksiser krever nye perspektiver på tvers av etablerte forskningsretninger.

Slik møtes lek, estetikk og etikk med forståelse for teknologi og kultur når vi løfter blikket fra teksten til kontekstuelle elementer som kan strekke seg fra mediet til praksisen til kulturen. Og slik viser perspektivene på tekst i kontekst hvor grunnleggende tverrfaglig medievitenskapen er.

Elise Seip Tønnessen og Oddgeir Tveiten
Gjesteredaktører