



Der kræves QuickTime™ og et TIFF (ukomprimeret)-komprimeringsværktøj, for at man kan se dette billede.



Hvad vil det sige at være kompetent mobilbruger - en brugertilgang med fokus på læring

Den forskningsmæssig undren

- Hvordan skal vi forstå de muligheder (og risici) som mobile medier giver brugerne?
- Hvordan skal vi forstå de mobile mediers indflydelse på selve brugen og hvad vi forstår ved en bruger?
- Hvordan er det at bruge mobile medier udtryk for at kunne noget, der giver

Forskningsmæssige præmisser

- Det er en medieforskningsmæssig erkendelse, at vor viden om de mobile mediers indflydelse og mulighedshorisont (og risici) "halter" bagefter.
- Dette skyldes a) forskernes medieerfaringer, og b) fundamentale metodiske problemstillinger.
- Det personlige bidrag trækker på en kulturanalytisk og etnografisk indsats med afsæt i studier af børne- og ungdomskultur.

Kommunikationsmodeller

	TRANSMISSION	RITUAL
METAFOR	Transport	Ceremoni
FORM	Budskab	Bekendelse
TEGN	Signaler	Symboler
HENSIGT	Viderebringe Forandre Skabe verden	Samle Bekræfte Genskabe verden
SAMMENH	Individualistisk	Kollektiv

ÆNG

James Carey "Communication as Culture"

Heavy versus *light* brugere (omfang)

Integrated versus *focused* brugere
(dybde)

Multi-modale versus *mono-modale*
brugere

Tiger versus *strudse* brugere
(intensitet)



Barn	Ung	Voksen
Metafysisk fase	Kompetence fase	Identitetsfase
Hvordan er objektet (ikke) som mig? Det brummer, snakker, smiler, blinker	Hvordan kan jeg styre objektet? Mine relationer, min hverdag, mine kommunikationsskærme er mit følelsesregister	Hvordan er jeg som objektet? Overgribende metafor, selvet som forbundet

Inspireret af MIT-psykologen Sherry Turkle

Mobil "Participatory Culture"

Deltagelses kultur er:

En kultur med relative lave grænser for kreativ udtryksfuldhed og civilt engagement, med stærk støtte til at skabe og dele egne udtryksformer, og en grad af uformel mentorship, hvor de erfarnes viden og færdigheder gives videre til nybegyndere. Det er en kultur, hvor hver deltager oplever, at egne bidrag gør en forskel, og hvor der etableres en særlig grad af gensidige sociale bånd.

Deltagelseskulturens kompetence register

- **Leg** - at kunne løse problemer på en lystfuld måde
- **Performance** - at kunne improvisere og finde sig til rette med særlige udtryk
- **Simulation** - at kunne skabe og agere i en meningsfuld sammenhæng *i mediet*
- **Formgivning** - at kunne mixe eller sample forskelligt indhold
- **Multitasking** - at kunne orientere sig og skifte fokus til betydningsfulde skift i detaljer
- **Distribueret kognition** - at kunne bruge mediet til at styrke egen mentale formåen
- **Kollektiv intelligens** - at kunne samle og dele information målrettet
- **Dømmekraft** - at kunne vurdere pålidelighed og troværdighed ved information
- **Transmedial navigation** - at kunne skabe sammenhæng på tværs af medier
- **Netværking** - at kunne skabe og dele information

Teorikritik

- **Hvordan er det muligt at forstå brug af mobile medier mellem en fundamentalt individ- og udviklingsorienteret forståelse på den ene side, og på den anden en netværks- og kommunikationsorienteret forståelse?**
- **Dette har direkte indflydelse på vores tilgang til fænomenet. På den ene side en kritisk eller skeptisk tilgang, og på den anden en mere begejstret og sympatiserende tilgang.**

Caseeksempler

- **Hvordan en tolkningsmæssig ”misforståelse” kan lede til ængstelige børn og forældre.**
- **Hvordan hensyn til undvigelse af pinligheder kan lede til problemet omkring reelt at kunne leve sig ind i andres forståelse af situationer (empati).**
- **Hvordan ”hverdagsliv dokumentation” kan lede til både fællesskab og reality-iscenesættelse i børnehøjde.**
- **Hvordan det at dele mobilet materiale kan lede til både fælles underholdning og mobning.**
- **Hvordan mobile mediers mulighed for tilgængelighed og ”multitasking” kan lede til en latent (u)produktiv forhandlingstilstand (= **hvordan med gensidigheden og forpligtetheden**).**