

Den 'uperfekte' barndom hos Ramasjang

En analyse af læringen i *Bamses billedbog* og *Onkel Reje*



Aalborg Universitet
Dansk speciale

Abstract:

In this project, I explore the Danish public service channel *Danmarks Radio* (DR) and its children division *Ramasjang* in regard to how children's television can be used as a cultural learning and formation tool. The Danish public service channel DR is bound by the public-service contract that dictates guidelines that *Ramasjang*'s children's content has to follow to make so children have safe content to watch without the influence of advertisers as DR is funded by the Danish tax-system. I analyse two popular children's shows separated by decades to see how the content for children has changed over the years regarding learning and formation. The two cases are *Bamses billedbog* by Katrine Hauch-Fausbøll in 1983 and the *Onkel Reje* collection of shows that spans from 2012 to 2021 made by Mads Geertsen who also stars as the title character. Lastly I analyse *Ramasjang*-apps for smart devices to discover how DR can achieve more situations for learning with transmedia storytelling and communication between the different media and how interest in the characters engage children to try the app-games and therefore engage with the same 'univers' in another media with different affordances. In order to do this analysis of how Danish children's television can be used as a learning tool I will apply theory of learning by Knud Illeris that will show what learning is and how you learn. But in order to form a bridge between general learning and learning with audio-visual media I also apply theory of 'mediepædagogik' that will show how children can learn with audio-visual media. Lastly, I apply cross-media theory to show how the *Ramasjang* characters can engage children regardless of which media platforms they appear on.

Furthermore, my analysis will show that both cases can learn viewers by showing general situations that any viewer might encounter in their everyday life, like children disagreeing and becoming enemies before pathing the rift between them and becoming friends once again as shown in *Bamses billedbog* or how to behave among others in both cases. The analysis will similarly demonstrate how the differences in how the content of the shows are mediated and evolve from the observing theatre style in *Bamses billedbog* to the more contemporary film-style of *Onkel Reje*. Just as the mediation style has changed so has the contents from the innocent plays of *Bamses billedbog* to the gamified adventures of *Onkel Reje*. *Ramasjang*'s cross-media communication between traditional flow-tv and digital apps teaches through video games that require the player to hone their skills like memory and eye-hand coordination to be able move on to the next stage or to win the game. These competitive elements serve as a big motivator for the player to keep them playing and train their skills.

Finally, this paper will end with a discussion on how effective DR's potential reach is with regards to how many children the Danish public-service channel is able to get to watch or interact with Ramasjang's contents.

Indholdsfortegnelse

1.0 Introduktion	5
1.1 Danmarks Radio (DR).....	6
1.1.1 Monopol	6
1.1.2 Ramasjang.....	7
1.1.3 Public Service-kontrakt	9
1.2 Problemformulering	11
1.3 Afgrænsning	12
1.3.1 Danmarks Radio og Ramasjang	12
1.3.2 Empiri.....	12
1.3.3 Bamse og Kylling	13
1.3.4 Onkel Reje.....	13
2.0 Metode.....	14
2.1 Litteratursøgning	14
2.2 Problematikken af 80'ernes børneprogrammer	15
2.3 Analyse af børneserier iht. læring med public service.....	15
3.0 Teori	16
3.1 Knud Illeris og læringsteori:	17
3.1.1 Læringsforståelsen.....	18
3.1.2 Læringens centrale strukturer	20
3.1.3 Læringstyper	22
3.1.4 Læringsbarrierer	25
3.1.5 Læringens indre- og ydre betingelser	26
3.2 Tværmedialitet	27

3.3 Gamification	29
3.4 Mediepædagogik.....	30
4.0 Analyse	32
4.1 Bamse og Kylling.....	32
4.1.1 Tungere emner i <i>Bamses billedbog</i>	42
4.2 Onkel Reje	47
4.2.1 Sørøverens fejlæring.....	51
4.2.2 Aktiveringsparadigmets drivkraft	58
4.3 Den tværmediale verden af Ramasjang	63
5.0 Diskussion.....	76
6.0 Konklusion	80
7.0 Litteraturliste:	84

1.0 Introduktion

At skabe et sikkert miljø til at opdrage og danne børn er en af de vigtigste opgaver, som man kan have som et samfund kan have. Og der er forskellige måder, hvordan børn kan læres og dannes, f.eks. film, spil, bøger og leg. I dette speciale vil jeg have et fokus på indholdet til børn i aldersgruppen 3-7 år på Danmarks public service-kanal *Danmark Radio*, som døbes DR i 1996, har formået at skabe indhold til børn, der kommer i øjenhøjde med børnene, og på den måde gør op med den "perfekthedskultur", der ellers har været prominent i den tidlige børnelitteratur. Jeg tager fat i de fremtrædende børneserier: *Bamses billedbog* (1983-2008) og karakteren Onkel Reje og de forskellige programmer med hans navn fra 2012 til 2021. Dette gør jeg for at kunne påvise hvordan DRs børneprogrammer har formået være indhold til børn, der konsekvent har været i øjenhøjde med modallæseren, nemlig de 3-7-årige børn. Jeg har valgt denne aldersgruppe for også for at påvise, hvordan dansk tv kan være med til at opdrage småbørn via børneprogrammer som *Bamse og Kylling*, eftersom denne aldersgruppe er mere medgørlig i, hvad de lærer igennem imitation, og hvad det audiovisuelle medie har haft af betydning for opdragelsen.

I tidlig litteratur til børn har der været forskellige måder at lave indhold til børn ud fra forskellige ideologiske og politiske holdninger. Dette har haft stor betydning for, hvordan børneindholdet bliver udformet, og hvad det handler om. Torben Weinreich har undersøgt børnelitteraturen igennem 1990'erne og frem, hvori han har konkluderet, hvordan litteraturen er blevet brugt som en form for omsorgslitteratur hvis formål er at formidle og danne børn, som ses som en form for miniatureform af en voksen (Weinreich, 1994). Det gøres ved at skrive historier med børn som eksempler på, hvordan de burde være, hvordan de bliver sådan og hvad de ikke skal være. Dette giver dem en bedrevidende tone, der ikke giver plads til respekt for børnenes egne interesser og tanker, for de skal kun være det, som de voksne vil have dem til at være som kommende voksne i deres egen ret. Formidlingen af denne 'skråt nedad' litteratur¹ har ændret sig med i et forsøg på at komme mere i øjenhøjde med børnene, som jo er ideallæserne til denne type litteratur. Men dette forsøg på at komme i øjenhøjde med børnene og lade sin historie tale for sig selv uden forfatterens bedrevidenhed er noget, der har vist sig problematisk for en stor del af børnebogsforfatterne. Forfatterne kan have en tendens til at inkludere en implicit fortæller, som fortæller, hvad forfatteren gerne vil have med

¹ Litteratur der har til formål at være bedrevidende og belærende til de mindre børn, hvorfor man ser ned på børnene, heraf "skråt nedad".

i historien frem for at lade narrativet gå sin naturlige gang, og forbliver dermed stadig i et vist omfang denne omsorgslitteratur, der tidligere har været dominerende.

1.1 Danmarks Radio (DR)

DR, tidligere kendt som *Danmarks Radio*, er en public service-kanal. Public service-ideologien, som vi i bruger i Danmark, stammer fra England. Englands model står i modsætning til den amerikanske model, som består af et kommercielt tv-system, der er afhængig af reklameindtægt, og er derfor en direkte modsætning til den europæiske model, som har krav til tv'et, om at public service bør have en formidlende rolle, der formidler og udbreder kulturen til masserne på pædagogisk facon gennem tv-medie. Ideologien bag den europæiske public service er et forsøg på at skabe en fælles dannelse og kultur (Agger, 2005: 146-147).

1.1.1 Monopol

Den public service-model der findes i Danmark, fungerer efter den europæiske model, som finansieres af en licens, som alle Danmarks borgere med adgang til fjernsyn, internet eller radio ligegyldigt enheden er forpligtet til at betale licens til². Grunden til denne "obligatoriske" licens er sådan, at en af landets public service-kaneller kan fungere uden at skulle være afhængig af indtægter fra reklamer, og på den måde kan være uafhængig fra kommercielle interesser og være fokuseret på dannelsen og udbredelsen af kulturelle normer og værdier. Men denne beslutning kommer dog ikke uden modstand; der har været forslag om, at Danmarks public service bør finansieres af reklameindtægter, men disse bliver afvist af Radiorådet, og denne beslutning om reklamer ikke hører til på dansk tv varer indtil 1988, hvor Danmarks Radios monopol bliver endegyldigt brudt ved indførelsen af en ny public service-kanal, nemlig TV2, som indfører finansiering via reklamer, men Danmarks Radio forbliver stadig en licensbaseret public service-kanal.

Men det tager dog noget tid, før DR, som audiovisuelt medie, kommer ud i mange danskeres hjem. I begyndelsen er det kun i hovedstaden. Selve indførelsen af fjernsynet frembringer også modstand, der kalder "fordummende", men Paul Hammerich, en dansk journalist og forfatter, er en af dem, som tager afstand til det autoritære og kommercielle fjernsyn, og han forsvarer public service som værende kulturformidlende og underholdende til den brede befolkning (Bondebjerg, 2012: 123). Han gjorde også opmærksom på, at »det er uklogt at skræmme befolkningen uden for kontor-

² Det er fra begyndelsen af år 2022 gået over til at være en licens man betaler gennem skatten frem for en licensregning, man får hvert kvartal.

og skoletid. Gør som de diplomatiske englængere, de lokker med *entertainment*, underholdning, i stedet for, fordi de ved, at al god underholdning indeholder oaser af oplysning» (Bondebjerg, 2012: 123). Denne opdragende og oplysende ideologi er noget, der fortsat til 1959 er DRs opgave, og i 1959 får DR skabt forskellige afdelinger, som fokuserer på forskellige områder: »Aktualitets- og oplysningsafdelingen (herunder Skoleradio og Børne- & Ungdomsafdelingen), Teater- og litteraturafdelingen, Underholdningsafdelingen og Musikafdeling» (Bondebjerg, 2012: 126). Og som fjernsynet og tv-signalet bliver spredt ud til hele Danmark, bliver DR til forståelse af danskhed, herunder dansk identitet og historie via de producerede programmer; i forlængelse bliver disse programmer også et samtaleemne under DRs monopol.

Som DR opnår en større sendetid og kommer ud til mere af befolkningen, så må produktionen af programmer også forøges. Dette gøres blandt andet ved at lave udsendelser af anerkendte teaterstykker, da filmen endnu ikke er blevet anerkendt som andet end underholdning på dette tidspunkt, og slet ikke kunst (Bondebjerg, 2012: 133; Hjarvard, 2006: 16-17). Der produceres også egne film og serier, men der er en nødvendighed for import af internationale film og serier, heriblandt også fra de andre nordiske lande, men det sker dog ikke på bekostning af de oplysende programmer (Søndergaard, 2006: 37). Nogle af de store danske serier, som har kunne konkurrere med de internationale, er *Huset på Christianshavn* (1970-77) og *Matador* (1978-81). Disse serier viser forskellige områder og tidsperioder i Danmark med en realistisk og humoristisk stil, som er med til at danne seeren om Danmark på en underholdende og subtil måde. Serier og film som disse med en realistisk stil hører mere til oplysnings- og underholdningsafdeling, men det indhold som dette speciale har fokus på hører til børne- og ungdomsafdelingen.

1.1.2 Ramasjang

Ramasjang bliver sin egen kanal i 2009, men før det er det en "børne- og ungdomsafdeling" hos DR, der fungerer som en fritidsskole, der har til opgave at lære børn og unge uden for den normale skoletid. Men dette forhold til børnene er ikke noget, der varer ved. I 1968 bliver Morgens Vemmer den nye chef for B&U-afdelingen, og han sætter gang i udviklingen af nyt indhold, som produceres til børn og unge. Der bliver gjort op med den tidligere tilgang med en fritidsskole og den paternalisme, som følger med. I stedet for produceres der nyskabende og underholdende indhold til børn og unge, som ikke tidligere har været set (Bondebjerg, 2012: 137-138). Vemmers nye tilgang til, hvordan der produceres programmer med forskellige målgrupper har gjort det nødvendigt at

oprette flere redaktioner, der er mere fokuseret på specifikke aldersgrupper: Småbørnsredaktionen (3-7 år), børneredaktionen (7-12 år) og Ungdomsredaktionen (12-18 år). Jeg vil, som nævnt i min introduktion, have fokus på småbørnsredaktionen med aldersgruppen 3-7 år, der med tiden er blevet omdannet til en ny DR-kanal kaldet Ramasjang. I denne aldersgruppe er der tale om programmer som f.eks.: *Kaj og Andrea*, *Cirkeline*, *Onkel Reje* og naturligvis *Bamse og Kylling*, der på mange måder ses som kerneeksemplet på, hvad dansk børne-tv er. Men det skal også nævnes, at selvom DR selv producerer indhold, så importeres der også fra andre lande, som man har set med *Pippi Langstrømpe* og *Emil fra Lønneberg*, der begge er produceret i Sverige.

Programmernes indhold til børnegruppen har ofte et stabilt serieformat, der er et forsøg på at skabe en vis tryghed i den genkendelighed, som kommer af den stabile og vedvarende udsendelse af programmerne. Inden for disse rammer gives der også mulighed for at skabe variationer med, *hvad* og *hvordan* emne og indhold bliver formidlet (Ibid.: 139). Dette kommer også af, at programmerne bliver genudsendt – dette gælder flere år efter deres første udgivelse. En af DRs grundidéologier for hvordan programmerne skal designes er, efter Vemmers overtagelse, blevet ved at blande pædagogik, underholdning, fakta og fiktion: »Pædagogik og underholdning, fakta og fiktion, blev blandet på en måde, der fik børns virkelighed og fantasi til at spille aktivt sammen med tv, sådan som allerede flere generationer af forældre kan bevidne fra samlivet med deres børn foran skærmen« (Bondebjerg, 2012: 140). Det er også noget, man kan kalde for en 'kreativ pædagogik', hvor der afprøves grænser for, hvad man kan tillade sig på fjernsyn: *Peberkværnen* (1960) er et af disse programmer, der afprøver grænserne i 60'erne og får stor kritik og kan koste Vemmer sit arbejde, som han lige har fået (Ahrens, 2018). DR har i senere tid formået at afprøve grænserne af med programmet *Ultra smider tøjjet* (2019-20). Programmet består i at vise nøgne, voksne kroppe for en gruppe børn for at vise, hvordan realistiske kroppe ser ud. Programmet har fået kritik fra udlandet og på sociale medier, som mener, det er upassende og et overgreb på børnene, men det er ikke noget, som Morten Skov Hansen, Chef for B&U, tager alvorligt, da han og de andre hos DR ikke ser et problem (Sørensen, 2020). Dette viser også en potentiel kulturel forskel på Danmark og andre lande som USA som Skov Hansen fortæller: »Det er en public service-opgave for os at være med til at give danske børn en bredere opfattelse af, hvad en menneskekrop er, og hvordan den ser ud.« (Sørensen, 2020).

Ramasjang er en af DRs forskellige søsterkanaler, som er skabt med bestemte formål. Ramasjang er et fælles univers for DRs børnefigurer, som kan tilgås på fjernsynet, i en applikation (app) eller i livet væk fra skærmen, når skuespillerne optræder som deres figurer foran et publikum³. DR fortæller selv Ramasjangs formål:

Ramasjang har som mål at samle de yngste og deres forældre omkring sjove oplevelser i et trygt fællesskab med plads til alle. Vi ser verden fra barnets perspektiv og tilbyder legende og originalt børneindhold med afsæt i dansk sprog og kultur. Og vi udfordrer børnenes fantasi samt styrker deres udvikling og selvværd gennem leg og læring. **Et site for forældre - en app til børn**
DR har valgt at lave dette site til voksne, og så har vi dedikeret Ramasjangs app til børnene.

(DR, 2018)

Med omdannelsen fra en redaktion i B&U afdelingen til sin egen kanal Ramasjang har formålet ikke ændret sig fra at producere godt indhold til danske børn. Ramasjang producerer indhold som en del af et fælles univers – landet Ramasjang - til børn, som de kan tilgå på tværs af flere medier som fjernsyn, hjemmesider og apps. DR formår at gøre deres børneindhold tilgængelig til et bredere publikum ved at designe indholdet med tværmedialitet som en kerne sammen med det gode indhold til børn.

1.1.3 Public Service-kontrakt

DR er public service med forpligtelser til den danske befolkning, og har en kontrakt med officielle forpligtelser, som DR skal overholde:

Samlet set er formålet med DR's public service-virksomhed følgende:

At styrke borgernes handleevne i et demokratisk samfund

- DR skal sikre befolkningen adgang til væsentlig og uafhængig samfundsinformation, debat og kultur.
- DR skal gennem indhold og tjenester stimulere til deltagelse i den offentlige debat og den demokratiske proces.

At forbinde og spejle Danmark

³ Cirkus Summarum er det mest populære eksempel på en levende optræden foran publikum.

- DR skal invitere borgerne ind i store og små fællesskaber med indhold, oplevelser og fælles begivenheder.
- DR skal tilbyde en bred samfundsmæssig dækning og afspejle mangfoldigheden af kultur, livsopfattelse og levevilkår, der findes på tværs af Danmark og i de forskellige rigsedele.
- DR skal medvirke til at fremme et fællesskabsbaseret Danmark, der bygger på værdier om demokrati, ligeværd og ytringsfrihed.

At stimulere kultur og sprog

- DR skal lægge særlig vægt på sin rolle som initiativtager til og formidler af dansk kunst og kultur og den danske kulturarv, herunder den kristne kulturarv.
- DR skal berige dansk kulturliv med originalt indhold.
- DR skal lægge særlig vægt på dansk sprog og aktivt medvirke til at bevare og udvikle det danske sprog, herunder forskellige dialekter, så borgerne oplever et korrekt og forståeligt dansk i DR's programvirksomhed.

At fremme viden og forståelse

- DR skal stimulere borgernes interesse for og viden om en bred vifte af emner gennem velformidlet, engagerende og relevant indhold.
- DR skal styrke borgernes viden om og forståelse for internationale forhold, herunder særligt europæiske forhold, samt andre kulturer og synspunkter.

(DR, 2019).

Public service-kontrakten er således en forpligtelse til DR, om at udbrede kultur, danskhed og fremme viden og forståelse. Det er især denne sidste forpligtelse, som er interessant for min undersøgelse. Public service-kontrakten har et afsnit om børn og unge, hvori der står skrevet specifikke forpligtelser til Danmarks børn:

DR skal have fokus på sin indsats over for børn ved at udvikle og stille relevant public service-indhold til børn til rådighed i form af programmer, tjenester m.v. på de platforme, børn befinder sig. DR skal lægge vægt på dansksproget indhold og tilbyde nyhedsformidling for børn.

Herudover skal DR tilbyde aktiviteter på musikområdet, der henvender sig særligt til børn og unge. Dette skal bl.a. ske gennem DR Musikariet, som på tværs af genrer og musikpræferencer tilbyder børn og unge at møde musikken, lære om den og selv tage livtag med den. DR Musikariet, der er forankret i DR Koncerthuset, skal tilstræbe at nå børn og unge i hele landet i samarbejde med kommuner, regioner, kultur- og undervisningsinstitutioner, og skal præsentere både DR's egne kor og ensembler og eksterne ensembler.

DR skal i overensstemmelse med reglerne i bekendtgørelse om vedtægt for DR påse, at mindreårige sikres mod skadeligt indhold.

DR skal i sin public service-redegørelse redegøre for:

- DR's indsats over for børn
- DR's indsats for beskyttelse af børn.

(DR, 2019).

Børn er en særlig demografi, som DR skal tage særligt hensyn til og lave godt og sikkert indhold til i Danmark. Ydermere er der samtidig et afsnit specifikt om læring, der redegør for indsatsen af dannelse og læring:

DR skal fremme viden inden for en række folkeoplysningstemaer og herigennem bidrage til direkte eller indirekte læring. DR skal sikre tilbud inden for uddannelse og læring, herunder til den ressourcetsvage del af befolkningen, der kan stimulere til uddannelse. DR's tilbud inden for folkeoplysning, uddannelse og læring skal tilbydes på de platforme, som egner sig bedst til formidling af folkeoplysning, undervisning og læring.

(DR, 2019).

Det er denne kontrakt i henhold til børn, der giver anledning til mit speciales formål.

1.2 Problemformulering

Formålet med dette speciale er at undersøge, hvordan DR gør op med 'perfekthedskulturen' som finder sted i børnelitteraturen ved at producere audiovisuelt børneindhold som ikke er

bedrevidende og belærende. Yderligere vil jeg undersøge, hvordan Danmarks Radio bruger det audiovisuelle medie til at skabe fantasifulde universer (Ramasjang) til børn, som skaber et engagerende læreringsrum til børn i aldersgruppen 4-8 år, og viser dem, at det ikke gør noget, at man ikke er en perfekt lille dreng eller pige. Ligeledes vil jeg undersøge, hvordan programmerne har ændret sig igennem tiden med den måde, de formidler budskaber og lærer seerne forventede sociale og kulturelle normer. Samtidig vil jeg undersøge den tværmediale kommunikation i henhold til læring.

1.3 Afgrænsning

For at man kan arbejde med et emne, der er så bredt som dansk børnefjernsyn, som har været en del af dansk kultur igennem mange årtier, så bliver man simpelthen nødvendigt at afgrænse sit materiale. Jeg har lavet følgende afgrænsninger i mit speciale.

1.3.1 Danmarks Radio og Ramasjang

Den første afgrænsning er aldersgruppen. Jeg nævnte allerede i introduktionen, at jeg vælger småbørnsgruppen med alderen 3-7 år. Jeg vælger denne gruppe, fordi det er denne gruppe, der er målgruppen for Ramasjang, som er en del af DR, og det er derfor interessant at undersøge, hvordan der designes børneprogrammer, således de på en engagerende og pædagogisk måde opfylder de danske public servicekrav om blandt andet dannelse og oplysning, derudover også på en sådan måde der lærer børnene, at de ikke behøver at være perfekte, men at det er okay at være uperfekt.

Min anden afgrænsning er udvælgelsen af forskellige børneprogrammer igennem historien, som vil være relevant for min undersøgelse. For at finde ud af hvilke programmer jeg skal bruge, skal jeg først finde ud af hvilke kriterier, jeg vil gå efter. Da jeg ønsker at undersøge de større tendenser i dansk public service til småbørn, så vil jeg undersøge nogle af de børneprogrammer, som DR selv anser som vigtige ("Zap dig igennem 50 års børne-tv"). I denne kategori vil jeg inddrage *Bamses billedbog* (1983-2008) og *Onkel Reje-universet* (2012-2021).

1.3.2 Empiri

Min empiri består af to hovedcases, de førnævnte *Bamses billedbog* (1983-2008) og *Onkel Reje* (2012-2021). De er begge produceret af DRs Ramasjang med målgruppen 3-7 år. Men begge cases har hver deres måde at underholde børnene på, hvilket kun er naturligt, eftersom hver deres begyndelse er adskilt med over 30 år, og teknologien har ændret sig meget siden 80'erne. Begge cases har formået at opnå en popularitet, der har fået DR til at producere forskellige spin-offs baseret på karaktererne. Og det kan argumenteres, at de har opnået status som DRs flagskibsserier for børn.

Ligeledes tilhører de begge også DRs eget selvskabte børneunivers *Ramasjang*, hvor Bamse og mange andre af DRs fiktive figurer lever, heriblandt Cirkeline og Kaj og Andrea.

1.3.3 Bamse og Kylling

Bamse og Kylling er et meget oplagt eksemplar, eftersom Bamse, med DRs egne ord, ér dansk børnefjernsyn (Ibid.). Bamse har flere forskellige serier: *Bamses Billedbog*, *Bamses Lillebitte Billedbog*, og han har endda også sin egen julekalender med *Bamses Julerejse*, for slet ikke at tale om de mange spil, digitale og analog, der er blevet lavet med Bamse i hovedrollen. Bamse og sine venner Kylling og Ælling er også målrettet småbørn, idet Bamse, Kylling og Ælling opfører sig som børn, som de småbørnene kan identificere sig med på skærmen. Ydermere er der med tiden kommet tværmediale elementer til *Bamse og Kylling*-universet på grund af den teknologiske udvikling har gjort det mulighed at integrere figurerne i et samlet fiktivt univers under DRs børneafdeling – det som er blevet til *Ramasjang*. Grundet alt dette er *Bamses billedbog* ikke til at komme udenom i en undersøgelse af DRs børnefjernsyn igennem årene, og hvordan disse programmer kan danne og lære modtagerne. Men det er ikke kun Bamse, som har fået denne behandling med flere forskellige programmer og tværmedialitet.

1.3.4 Onkel Reje

I nyere tid har figuren Onkel Reje fået stor popularitet, som givet mulighed for flere serier med Onkel Reje: Som *Onkel Reje og børnenes brevkasse*, *Onkel Rejes Heavyband* og *Onkel Rejes Sørøvershow*. Onkel Reje har ligeledes også spil og bøger som en del af hele DRs Ramasjang afdeling, der laver indhold til småbørn. Endnu en grund til at jeg fremhæver *Onkel Reje*, er for at få et nyere eksempel dansk public service, der udover at kunne vise, hvordan formidlingen til børnene har ændret sig med tiden, samt hvad der formidles, idet de er lavet med over 30 år imellem dem.

Danmark er det land i Europa, som har de mest flittige mediebrugerende børn i aldersgruppen 0-8 år, og forældrene er støttende omkring denne flittige mediebrug (Christensen & Møller, 2019: 70-71). Fordi Danmark har sådan en stor mediebrugende børnegruppe, der forbruger medier, er det interessant, hvordan DR gør brug af det tværmediale aspekt med Ramasjang til at danne og lære forbrugerne. Og da begge serier har opnået stor popularitet og varighed med flere forskellige programmer og spil, og er en del af Ramasjang, så er *Bamse og Kylling* og *Onkel Reje* gode eksempler til at give et billede af børneprogrammer med deres begyndelse i 80'erne og 10'erne, samt hvordan

DR har ændret sig med tiden, og hvordan DR tilpasser sine produktioner til småbørnsmålgruppen, der er blevet meget flittigere til at bruge medier med støtte fra forældrene.

Der er naturligvis fordele og ulemper ved enhver udvælgelse og fravalg. I mit tilfælde kan man sige, at en af ulemperne ved min udvælgelse er, der er en mange års programmer, som jeg ikke har med i min undersøgelse. Børnefjernsyn som *Cirkeline* (1967-1971) med en unik animationsstil, der også bryder den fjerde væg, og interagerer med deres animator. Ligeledes findes der *Der var engang...* (1998-2003), der også er en animationsserie på TV 2, som adapterer Hans Christian Andersens eventyr som *Den lille havfrue* eller *Kejserens nye klæder*. Ydermere kan man også inddrage internationale indkøbsserie som *Gurli Gris* (2004-2019), som giver et andet indblik i ikke-skandinavisk fjernsyn for børn. Men dette vil gøre fokusområdet for bredt, og det vil være svære at retfærdiggøre inklusion og eksklusion af de forskellige programmer i udvælgelsesprocessen. Det vil være ligeledes være mere hensigtsmæssigt at forholde sig til én kanal for ikke at fortynde analysen af, hvordan programmerne formidler, og hvordan denne formidling har ændret sig igennem årene med Bamse og Onkel Reje.

2.0 Metode

I dette afsnit vil jeg redegøre for min metodiske fremgangsmåde for mit speciale. Hvor jeg har søgt efter relevant litteratur for at kunne undersøge, hvordan børnefjernsyn kan bruges som et læringsmiddel. Jeg forklarer også min fremgangsmåde for min analyse af udvalgte analysemateriale fra Ramasjang.

2.1 Litteratursøgning

Da mit analyseområde ikke er undersøgt tilstrækkeligt i de akademiske kredse, er der derfor ikke meget specifik litteratur om DR og deres børneprogrammers pædagogiske læringspotentiale. Det har derfor været nødvendigt at søge teori i andre felter og derefter tilpasse det til mit formål. Da mit område handler om DR og audiovisuel læring, har det været nødvendigt at finde litteratur til at kunne behandle disse om to felter, samt at finde litteratur, der har været i stand til at danne en bro mellem felterne, således det hele spiller sammen. Ole Christensen og Thilde Emilie Møller har undersøgt, hvordan børn bruger medier, og hvad de kan få ud af det. Disse undersøgelser af Christensen og Møller har givet mulighed for at kunne linke læring og audiovisuelle medier med hinanden. Noget som de kalder for mediepædagogik, som handler om, hvordan audiovisuelle medier kan

bruges som et læringsmiddel ved blandt andet at vise situationer og temaer, som børn og voksne kan bruge som eksempler på forskellige aspekter af livet. Det kan ligeledes bruges som et diskussionsemne for svære temaer, som er brugbar for forældre med små børn som en indgangsvinkel til at diskutere med deres børn.

2.2 Problematikken af 80'ernes børneprogrammer

Bamses billedbog (1983-2008) er produceret i 25 år, og dette skaber en problematik i at have adgang til ældre materiale. Jeg tilgår *Bamses billedbog* på DRs egen hjemmeside: <https://www.dr.dk/drtv>. På drtv kan man se 59 afsnit på tværs af to sæsoner, men disse sæsoner og afsnit er ikke i kronologisk orden. De 59 afsnit er udvalgt fra forskellige sæsoner. For at kunne undersøge en udvikling i hvordan medieringen og indholdet har ændret sig med tiden, så er det vigtigt at se, hvordan børneprogrammet har sin begyndelse i 80'erne. Men da disse tidlige afsnit ikke er tilgængelige på DRs egen hjemmeside, er det nødvendigt at finde tidlige afsnit et andet sted. Det er muligt at finde nogle tidlige afsnit på Mediestream⁴. På Mediestream kan man søge efter titler eller ord, og sorter efter dato. Det tidligste tilgængelige afsnit igennem Mediestream er fra 1984, hvor det tidligste DR selv har gjort tilgængeligt er fra 1988. Det bliver derfor nødvendigt at bruge Mediestream for at kunne undersøge begyndelsen af *Bamses billedbog* (1983-2008).

Denne problematik opstår dog kun ved *Bamses billedbog* og ikke ved *Onkel Reje*, da Onkel Reje-figuren er skabt i 10'erne og er designet med digitale medier som en central del af mediemiljøet. Onkel Reje har flere programmer, og de er alle tilgængelige i deres fulde længde på DRs egen hjemmeside, som i forlængelse også gør det tilgængeligt i *Ramasjang*-appen – dette gør sig også gældende for der afsnit af *Bamses billedbog* på DRs hjemmeside.

2.3 Analyse af børneserier iht. læring med public service

Min analysemetode er en traditionel tekstanalyse, hvor jeg analyserer serien ud fra et dannelses- og læringsperspektiv i dansk public service-kanalen DRs børneprogrammer. For at gøre dette bruger jeg lærings- og kognitiv teori til at vise, hvordan programmernes indhold kan lære børn, og hvordan DR bruger det audiovisuelle medie til at opfylde deres public service-kontrakt, som forpligter dem til at producere indhold til børn, der er underholdende, dannende, fantasifuld og sikker for skadelig

⁴ Mediestream er tjeneste, som giver adgang til Det Kongelige Biblioteks digitale samlinger af indhold, der er blevet indsamlet og digitaliseret.

influens. Og begrebet om mediepædagogik hjælper min analyse med at skabe en forbindelse mellem læringen med audiovisuelle medier og børn.

3.0 Teori

Eftersom jeg vil undersøge børneprogrammer om, hvordan de kan være med til pædagogisk at opdrage småbørn i aldersgruppen 3-7 år via et audiovisuelle medie⁵. Fordi min undersøgelse også omhandler indlæring af viden, er det meget oplagt at inddrage læringsteori om, hvordan forskellige situationer kan give forskellige impulser, som kan omdannes til viden. Til dette teoretiske område, er det svært at komme udenom Knud Illeris, som er en af de førende på området. Han har haft en lang karriere inden for pædagogikken, har været leder for forskningsprogrammer i læring, samt er han blevet indkluderet i den internationale Hall of Fame for voksen og forsat læring⁶. Noget af det teoretiske grundlag, Illeris lægger med sin teori, er teorien om læring med f.eks.: læringsprocesser, - typer, - barriere, og naturligvis også hvad selve læring er for en størrelse. Illeris' teori kan forklare, hvordan man lærer i forskellige situationer som i ens fritid udenfor skolen, der normalt ses som stedet for læring; dette er vigtigt for at vise, hvor uformel og kaotisk hjemmelæring kan være, se afsnit 3.4. Når der tales om læring, er det ikke ualmindeligt, at der umiddelbart tænkes på en skole, der jo er et rum med det specifikke formål at lære eleverne. Men læring er en vedvarende og konstant proces, der finder sted hele tiden og alle steder, og dette er noget Illeris også behandler med det, han kalder "hverdagslæring." Ligeledes fortæller han også om, hvordan man kan stå imod indlæring af viden, hvis engagementet mangler. Men læringsteori af Illeris er ikke helt nok i sig selv.

For at få det meste ud af Illeris bør der suppleres med kognitiv teori for at påpege, hvordan forskellige aldersgrupper lærer, og hvilken form for læring er mest oplagt for målgruppen. Dette er et vigtigt område at inddrage i en læringsanalyse, fordi mennesker lærer forskelligt. Vigtigheden ses også ved samarbejdet mellem teoretikerne på området af læring og kognitiv udvikling – det hele handler om det kognitive menneske. Der er flere kognitive forskere, der beskæftiger sig med dette område. Man kan tale om John Dewey og nysgerrighed, som kan anses som vigtig for en effektiv indlæring af ny viden.

⁵ De audiovisuelle medier i forbindelse med børneprogrammer er det traditionelle fjernsynsmedie og interaktive digitale medie som applikationer, de udvalgte programmer er designet til fjernsynet, men har med tiden udviklet sig til transmedialle universer med fremkomsten af Ramasjangkanalen.

⁶ <https://halloffame.outreach.ou.edu/inductions/hof-2006/illeris/>

3.1 Knud Illeris og læringsteori:

Det første teoretiske område, jeg tager hul på, er Knud Illeris og hans teori om læring. Men hvad præcis er læring for noget? Alle har sikkert deres egen forståelse af, hvad læring betyder for dem, dog er det nødvendigt at have en inddæmmet definition for, hvad læring betyder. Til at gøre dette bruger jeg Illeris' egen definition på læring: »enhver proces, der hos levende organismer fører til en varig kapacitetsændring, og som ikke kun skyldes glemsel, biologisk modning eller aldring« (Illeris, 2015: 20). Denne definition er meget bred i sit omfang. Han vælger at bruge bestemt udtryk "enhver proces", "levende organismer" og "varig kapacitetsændring", eftersom han ikke vil sætte unødvendige begrænsninger på sin definition. For Illeris er det vigtigt, at der sker en ændring hos en organisme, og denne ændring skal gerne være varig. Han bruger ligeledes ordet "organisme", idet det netop ikke kun er mennesker, der er i stand til at lære (Ibid.). Man kan se dette ved mange andre organismer som f.eks. sin hund, og når man lærer den nye tricks som at sætte eller give pote. Her vil der være tale om en varig kapacitetsændring (lærer at give pote eller sætte) hos en organisme (hund), som sker igennem en proces (træning). Disse processer kan også være mange andre processer som f.eks. socialisering, kompetenceudvikling og terapi. (Ibid.).

Det er vigtigt at have en bred definition om læring, fordi det netop er en sådan kompliceret proces, der påvirkes af nærmest uendelige variationer fra hvilken organisme og proces, der tales om, samt den individuelle organismes egen engagement og modstand overfor en kapacitetsændring – jeg behandler dette om de forskellige områder af læringen senere i afsnittet. Det sidste, jeg vil nævne om Illeris' definition af læring, er, at han også påpeger, at selv uønsket eller uhensigtsmæssige læringsresultater også er læring, da der sker en kapacitetsændring:

Endelig skal det påpeges, at definitionen indebærer, at begrænsninger og fordrejninger, der kan indebære fejl og indskrænkninger i læringsresultatet, også betragtes som noget man lærer, og det sker ikke kun, hvis man ikke forstår eller følger med i det, der foregår, men fx også, hvis mængden eller karakteren af læringsmulighederne bliver uoverkommelig eller truende.

(Illeris, 2015: 20).

For at forstå Illeris' læringsteori så skal man forstå, hvordan han ser læring som en helhed. Han har fem hovedområder: Læringsforståelsens grundlag, læringens centrale struktur, indre- og ydre betingelser, og endelig læringens anvendelse.

3.1.1 Læringsforståelsen

I dette afsnit vil jeg redegøre grundlaget for Illeris' læringsforståelse, og hvad dette indebærer. Traditionelt set har læringen har et grundlag i psykologien som f.eks.: behaviorismen, gestaltpsykologien, den kulturhistoriske psykologi, den humanistiske psykologi osv. (Illeris, 2012: 18-19). Dette er, fordi læring er noget, der er forankret i organismens krop og især hjernen, som netop er hovedområdet for kognitive teorier og psykologiske retninger. For eksempel kaldes behaviorismen også for adfærdspsykologi, og omhandler, hvordan adfærd kan ændres med positiv forstærkning. Hundetræning er et oplagt eksempel på dette – hunden får en godbid eller positiv opmærksomhed, når den gør noget ønsket af ejeren. Det læner sig også op ad, hvordan mennesker ofte lærer bedre, med færre læringsbarriere, når de er i godt humør og interesseret i emnet.

Alligevel har de psykologiske retninger begrænsninger, når de sættes i et læringsperspektiv for mennesker »fx har vi ikke så nuancerede muligheder for at lære gennem lugtesansen, som en række andre arter har udviklet sig.« (Illeris, 2012: 19). Men selvom mennesker ikke kan lære via lugtesansen lige så godt som andre dyrearter som for eksempel: hunde, katte eller elefanter, så er mennesker stadig i stand til at lære ud fra lugte. Man lærer hurtigt lugten af noget, der brænder, som ofte signalerer farer og fortæller, at man skal passe på og være opmærksom på sine omgivelser. Dog kommer lugtesansen ikke til at have nogen betydning for læringen i forbindelse med DRs børneprogrammer, som naturligvis ikke har lugte. Samtidig er det vigtigt at understrege de forskellige læringsmuligheder, som findes dengang og i den digitale alder med streamingtjenster som Netflix, håndholdte smartenheder som iPhone eller tablets, der giver øjeblikkelig adgang til hele verden gennem internettet og forskellige applikationer (apps) og tjenester – noget der er relevant for moderne DR produktioner med deres samlet fiktive børneunivers Ramasjang, som har VOD (Video on demand) og app-spil, der alt sammen kan tilgås når som helst.

Ydermere kan læring opdeles i to overordnet kategorier: motorisk og intellektuel. Disse områder er noget biologisk, som allerede opstår i de første leveår (Ibid.). Selv om de opfattes som to forskellige områder, så er de alligevel meget tæt forbundet, og selv om de bliver mere selvstændige med alderen, forbliver de stadig forbundet. Som Illeris beskriver det: »læreprocesser er fx nært knyttet til kropsligt forankrede følelser og påvirkes af helt elementære kropslige forhold som sult og træthed.« (Illeris, 2012: 19). Med dette skal det forstås som, at kroppens tilstand påvirker, hvor godt læringsprocesserne fungerer. Han bruger kropslige forhold som sult og træthed som et eksempel.

Hvis kroppen befinder sig i en tilstand af træthed, så bliver læringsprocesserne stærkt svækkes, da det bliver sværere for personen at finde motivationen og interessen for at lære (Skupin, 2020), og bliver dermed en læringsbarriere – jeg taler mere om de forskellige læringsbarrierer i afsnit 3.1.4.

Det sidste Illeris fremhæver, som en central del af læringsforståelsen, er læringssituationen. Læringssituationen er integreret i enhver læreproces, og gør dermed læring situeret (Ibid.: 20). Med en situeret læring menes der, at situationen, den lærende befinder sig i, får betydning for, hvordan læringen finder sted. Illeris adskiller læringssituationen på to hovedniveauer: "Den umiddelbare situation" og "Den samfundsmæssige baggrund og ramme" (Ibid.).

Den umiddelbare situation er, som navnet antyder, situationen, man befinder sig i nu og her. Det kan være en skole, som er en dedikeret læringssituation, hvor man er for at lære. Men det kan også være en utællelig mængde af andre situationer som måske en tur til stranden, hvor læringen kan bestå i at lære på egen hånd, hvordan havet er saltet vand, eller det kan være et barn i køkkenet, der lærer, at bluset på komfuret er meget varm, og at det gør ondt at røre. Som jeg tidligere har nævnt, så er læring kompleks, fordi den er tæt forbundet med det kognitive og det motoriske, og man lærer forskelligt som skolen er oftere intellektuelt i sprogfag og matematik. I eksemplerne om stranden og køkkenet vil det hovedsageligt være med kroppen, at der læres om havets saltvand og det varme komfurblus, men oplevelsen vil stadig blive lagret i et kognitive skema. Det andet niveau på læringssituationen er den samfundsmæssige baggrund og ramme. Denne ramme er, hvad læringssituationen bliver fortolket ud fra, som f.eks. Danmark under 2. verdenskrig eller en voldelig ustabil familie.

Hele læringssituationen er kompleks og fuld af nuancer, som gør læringssituationen til en vanskelig størrelse for en fortolkning:

Situeringen kan naturligvis også tolkes meget mere nuanceret i dimensioner, hvor de fx kan være centralt, hvilke personer der i situationen, og hvordan den lærende har det med netop disse personer. På det samfundsmæssige plan kan det fx være centralt, at vi lever i et såkaldt senmoderne kapitalistisk markedssamfund, hvor menneskers kompetencer er af stor betydning for deres egen og for organisationers og nationers konkurrenceevne, og der derfor er massive samfundsmæssige interesser involveret i at optimere bestemte typer af læring, herunder bl.a. tilegnelse af funktionsmåder, der kan betegnes som kreativitet og fleksibilitet.

(Illeris, 2012: 20).

3.1.2 Læringens centrale strukturer

Illeris har ligeledes i sin kategori om læringens centrale strukturer en række forhold, der fundamentalt strukturerer selve læringen. Som han ser det, så »drejer det sig især om tre typer af strukturer, som jeg vil tage op i det følgende, nemlig hhv. læringens processer og dimensioner, forskellige typer af læring, samt forskellige former for læringsbarrierer« (Illeris, 2012: 20).

Den første af disse strukturer, som jeg redegør for, er læringens processer. Om disse processer og dimensioner fortæller Illeris:

Den mest grundlæggende forståelse i forbindelse med læring er, at der altid er tale om to meget forskellige processer, som begge skal være aktive, for at læringen kan finde sted. De to processer vil sædvanligvis foregå samtidigt og integreret, så de opleves som det samme forløb, men i særlige tilfælde, først og fremmest når der indgår det, vi kalder refleksion, kan der være tale om en tidsforskydning.

(Illeris, 2012: 20-21).

Det ovenstående citat fortæller, hvordan læring ikke er simpel, idet der er to meget forskellige processer, der skal foregå samtidig, før man kan snakke om læring - dette er før, dimensionerne også inkluderes i læringen. Illeris har lavet en figur, som illustrerer læringens centrale strukturer.

Den ene af de to processer er sammenspillet mellem individet og de sociale og materielle omgivelser, som vi kan være opmærksomme på, når vi er vågne. Denne sammenspilsproces har forskellige kriterier, for den kan fungere. Fordi det omhandler sammenspillet mellem individet og dets omgivelser, så er kriterierne af historiske, geografiske og samfundsmæssige karakterer (Ibid.: 20). Man kan også sige det på en anden måde: Kriterierne ved denne proces er helt grundlæggende afhængige af tiden og stedet, som den individuelle lærende befinder sig i.

Den anden proces omhandler den interne bearbejdelse og tilegnelse af de impulser, som den lærende oplever fra sammenspillet mellem ham og omgivelserne. Det er igennem denne interne bearbejdelse af de nye impulser, at der skabes en forbindelse mellem de nye og de gamle, og på den måde danner et helt nyt produkt. Resultatet af dette nye produkt, er noget Illeris beskriver som, at man lærer. Når man lærer noget nyt, er det meget almindeligt, at det sker ved, at nye impulser

bliver bearbejdet oveni den allerede udviklet viden, forståelse, kompetence osv. og derpå skaber et nyt resultat: Det kan være, hvordan man lærer at køre på en cykel. Måske starter man med en trehjulet, og arbejder sig hen mod en almindelig tohjulet – måske med hjælp fra en forælder, som støtter cyklen bagfra, indtil den lærende selv kan balancere. I dette eksempel vil der ske en intern bearbejdelse, som den lærende reflekterer over de nye impulser, og forbinder dem med den tidligere viden, der kommer af at køre på en trehjulet cykel, støttende tohjulet eller tohjulet på egen hånd. Jeg kommer mere ind på de forskellige måder, der kan skabes et nyt læringsresultat i afsnittet om læringstyper, afsnit 3.1.3. Men der skal også tages højde for tilegnelsesprocessen af de nye impulser og ikke bare den interne bearbejdelse.

Tilegnelsesprocessen omfatter altid to sider: indholdet og drivkraften. De to sider af Tilegnelsesprocessen beskrives således: »Den indholdsmæssige side drejer sig om det, der bliver lært – man kan ikke lære, uden at man lærer *noget*, læringen har altså et indhold. Den anden side drejer sig om læringens drivkraft, dvs. om hvordan man mobiliserer den psykiske energi, som læringen kræver.« (Illeris, 2012: 21-22). Forholdet mellem disse to sider er meget afhængig af hinanden. Indholdet bliver kun lært, hvis der er en tilstrækkelig drivkraft bag den lærendes motivation til at lære indholdet. Hvis indholdet virker interessant for den lærende, så vil han lære mere nuanceret, og den nye viden tilgås og anvendes lettere, end hvis det drivkraften er manglende. Man kan se på, hvordan elever reagerer på forskellige fag i skolen. Der er nogle personer, der finder matematik spændende og interessant, og bruger derfor sandsynligvis mere tid på dette fag end andre personer. Drivkraften⁷ vil være højere, og den lærendes læring vil blive mere nuanceret, da han vil opsøge ny information om indholdet, tænke mere på indholdet, og have lettere ved at bruge den nye viden, fordi de bruger mere motiveret tid på indholdet. Det er vigtigt at understrege, at tilegnelsesprocessen er forskellig for alle mennesker: Der er både biologiske og psykologiske kriterier, der er medbestemmende for de læringsmuligheder det enkelte menneske har som en art, samt individets tidligere

⁷ Drivkraften er stærk i barndommen, da børn har en stor nysgerrighed som en medført ressource (Dewey, 2012: 493-494). Denne nysgerrighed, som småbørn udviser, er en stor motiverende drivkraft, hvis den bliver engageret tilstrækkeligt. At engagere nysgerrigheden hos småbørn er lettere at gøre, eftersom børns læring er karakteriseret af at være en uensureret tillidsfuld erobring af omverden ved blandt andet at stole på de voksnes regulerende hjælp, men også ved børns egen udforskning af verden igennem spørgsmål og erfaring (Illeris, 2012: 29). Denne nysgerrighed gør sig også gældende ved det voksende medieforbrug – noget vi ser ved børns evne til at bruge medie i en stadig tidligere og tidligere alder.

viden og erfaring (Illeris, 2012: 21). Samspils- og tilegnelsesprocesserne er dog kun en side af læringens centrale strukturer. Der er også tre dimensioner.

De tre dimensioner er funktionaliteten, sensitiviteten og socialiteten, og de danner tilsammen de kompetencer, man udvikler på forskellige områder (Ibid.: 22). Illeris beskriver de tre dimensioner således:

Gennem læringens indholdsdimension [funktionaliteten] arbejder vi helt overordnet på at tilegne os den *mening* og *mestring*, der sætter os i stand til at forstå og håndtere vores omverden, og derigennem udvikler vi generelt vores *funktionalitet*. Gennem læringens drivkraftdimension [sensitiviteten] arbejder vi på at opretholde en *psykisk balance*, og derigennem udvikler vi vores følsomhed eller *sensitivitet*. Gennem læringens samspilsdimension [socialiteten] arbejder vi på at opnå en *integration* med dele af omverdenen, som vi gerne vil involvere os i, og dermed udvikler vi samtidig vores muligheder for kommunikation, samarbejde og samspil, dvs. vores *socialitet*.

(Illeris, 2012: 22).

Den næste del af læringens centrale strukturer, jeg redegør for, er, forskellige måder hvorpå man kan lære, det Illeris kalder læringstyper.

3.1.3 Læringstyper

Læringstyper er et nærmere indblik i, hvordan tilegnelsesprocessen kan bruges på forskellige måder, der læres på. Grundlæggende handler læringstyperne om, hvordan nye impulser bliver tilegnet, lagret og omdannet til et nyt resultat (Illeris, 2012: 22). Lagringen af de nye impulser sker i det, som Jean Piaget kalder for kognitive skemaer, hvori viden bliver 'gemt' i forskellige 'bokse' i hjernen, der er tilegnet forskellige vidensområder. Disse kognitive skemaer i hjernen er det man også kan kalde en hukommelse – altså et sted hvor viden er lagret, som man har adgang til ved 'at huske'. De forskellige læringstyper handler altså om processen, der bruges til at lagre og danne ny viden i ens mentale skemaer. Men det er naturligvis ikke et decideret skema i vores hjerner, men det hjælper med at illustrere, at der findes forskellige områder inden for læring, som kan være mere eller mindre fyldt op end andre skemaer: Skemaerne er ligeledes også et komplekst system, der tilgås på mikrosekunder. Alt dette gør desuden at selvom impulserne måske er de samme for flere mennesker, så

er tilegnelsesprocessen individuel, eftersom de nydannende resultater dannes igennem et filter af tidligere erfaringer (Ibid.: 23).

Illeris' måde for læringen at danne et nyt resultat er opdelt i fire læringstyper: kumulativ-, assimilativ-, akkomodativ- og transformativ læring. Disse er hver især begreber til at kunne arbejde med forskellige læringsmåder.

Den første læringstype er kumulativ læring. Ved kumulativ læring har den lærende ingen tidligere kognitive skemaer, som nye impulser kan passe ind i, så der oprettes et nyt skema for ny erfaring. Dette gør det en meget isoleret læringsform, der foregår første gang, man oplever noget "nyt", som ikke har nogen association til anden erfaring: »Læringsresultatet er således isoleret, det hænger ikke sammen med noget andet, og det kan kun genaktiveres i situationer, der subjektivt identificeres med den oprindelige læringssituation« (Illeris, 2012: 23). Netop fordi det er en læringstype, hvor der dannes et nyt kognitivt skema, fordi der ikke tidligere har været erfaringer at bygge videre på, så er det ikke så underligt, at den kumulative læring hovedsageligt forekommer i de første leveår. Det bliver mere og mere usandsynligt at opleve kumulativ læring, som man bliver ældre, eftersom man får opbygget et stort arkiv med mange kognitive skema med masser af erfaring jo ældre man bliver og jo mere man oplever – dette er ikke at sige, at der ikke kan forekomme kumulativ læring i det senere liv, men det bliver mindre sandsynligt med årene. Illeris bruger eksemplet om at lære en pinkode udenad: »når man kommer ud for noget, som man ikke kan få til at hænge sammen med noget som helst andet, fx når man skal lære en ny pinkode udenad (men selv da prøver man at finde et 'system' i cifrene og dermed skabe en kunstig sammenhæng).« (Illeris, 2012: 23). Ved at forsøge at skabe en kunstige forbindelse til et andet skema for at huske pinkoden forsøger man at "snyde" og gøre den nye viden lettere at fremkalde, ved man for eksempel bruger muskelhukommelse til at taste pinkoden i stedet for at kigge i det oprindelige skema, som pinkoden er gemt i, hvorefter man taster den ind mekaniske eller med muskelhukommelse. Men hver gang man skal tilgå den oprindelige pinkode, husker man tilbage til den oprindelige situation, hvor man først lærte pinkoden, fordi man ikke vil bruge den andre steder, hvor man vil snyde sig til at huske pinkoden. Dette, at man skal tilgå den originale situation for at huske, gør den kumulative læringstype en meget mekanisk læringsform.

Den mest almindelige læringstype er dog den assimilative. Den assimilative læring kaldes også for den "tilføjende" læring. Det handler om, hvordan nye impulser bliver lagret og lagt oveni de tidligere impulser, man allerede har i sine kognitive skemaer (Ibid.). Mit tidligere eksempel om at lære at køre på cykel, er assimilativ læring, fordi man bygger videre på det tidligere læringsresultat, man har lært. Og fordi man bygger videre på noget, vil man oftere også bruge denne viden, og det bliver derfor lettere at genkalde læringen i de rette situationer: »Læringsresultatet kan typisk genkalles uden problemer, når individet er mentalt orienteret mod det pågældende skema, men der kan være problem med at aktivere det – eller "komme i tanke om" det – i andre sammenhænge.« (Illeris, 2012: 23). Vanskeligheder med at genkalde/aktivere skemaet kan ske i mange sammenhænge: En meget almindelig sammenhæng kan være skoleaktiviteter, hvor man lærer forskellige ting, der måske ikke har nogen relevant funktion i livet udenfor. Det kunne for eksempel være historien om Ludvig Holbergs liv (1684-1754) og hans dramaer. En brugbar viden inden for humaniora uddannelsesinstitutioner, men har ikke nogen endelig funktion i situationer, hvor man ikke skal bruge denne viden, og det bliver derfor sværere at genkalde, fordi de ydre betingelser (afsnit 3.1.5) ikke er de samme som ved indlæringen. Man skal naturligvis ikke forvente, at al læring kommer til at foregå korrekt, dvs. at indholdet er, eller bliver forstået korrekt af den lærende. I sådanne tilfælde vil der være tale om fejllæring, og ved tilfælde af fejllæring kan man bruge den akkomodative læringstype.

Den akkomodative læringstype handler om at nedbryde og rekonstruere kognitive skemaer, når de skal tilpasses, fordi der er blevet lagret forkert viden. Det er en mere krævende læringstype end de to tidligere nævnte, idet man genlærer på en "overskridende" måde, der fjerner og erstatter tidligere viden (Ibid.). Det sker ofte ved en eftertanke eller en "refleksiv" læring. En refleksiv læring kræver en ekstra indsats og mobilisering af psykisk energi, eftersom det indebærer en "overvindelse" og nedbrydelse af tidligere læring. Denne krævende natur af at skulle nedbryde og rekonstruere kognitive skemaer gør også, at lærende individer er mere tilbøjelige til at undgå den akkomodative læring (Ibid.: 23-24). Men den har dog også fordele: »Til gengæld giver akkomodativ læring typisk, hvad vi oplever som en øget indsigt eller forståelse, resultatet er lettere at "huske", og det kan genkalles og bruges i en bredere vifte af relevante sammenhænge.« (Illeris, 2012: 24). Det vil sige, at når man bliver nødt til at reflektere over den allerede lærte viden for at gøre den korrekt,

så vil man bruge mere tid og energi på at rekonstruere sine skemaer, og dermed lettere kan huske, og man ved mere, fordi man nu også ved, hvad er forkert, og hvad er korrekt.

Den sidste og mest ekstreme form af læring er den transformative læring. Jeg vil ikke bruge så meget energi på denne læringstype, da den hovedsageligt finder sted i det senere liv. Dette er, fordi er en rekonstruktion af flere skemaer og deres indbyrdes forbindelser (Ibid.). Sådanne transformative læringssituationer sker meget ofte i krisesituationer:

Det sker typisk som udgang på en kriseagtig situation, hvor det er nødvendigt for os at bryde igennem nogle eksisterende begrænsninger for komme videre. Det er stærkt energikrævende, og når det lykkes, kan det opleves som en både psykisk og fysisk lettelse, man kan endda i nogle tilfælde føle sig som "et helt nyt menneske". (...) når folk oplever fundamentale ændringer i deres livsbetingelser, som kræver personlige omstillinger, fx i forbindelse med uforskyldt arbejdsløshed, skilsmisser, reformer, nyorganiseringer, terrortrusler mv.

(Illeris, 2012: 24).

Fordi det ofte sker i forbindelse med store ændringer i det senere liv, jeg vil ikke uddybe mere detaljeret, eftersom småbørn er langt mindre sandsynlige at opleve transformativ læring i en alder, hvor de stadig gennemgår en almindelig kognitiv udvikling.

3.1.4 Læringsbarrierer

Når man tilegner sig nye impulser, som bliver til ny viden, så bliver det vigtigt at huske på, at de nye impulser ikke bare bliver optaget og lagret i skemaer, som hvis de var sprøjtet ind med en kanyle. Disse læringsbarrierer er den sidste del af læringens centrale struktur, og Illeris benævner tre som væsentlige: fejlæring, læringsforsvar og hverdagsbevidsthed. De tre læringsbarrierer relaterer til de tre læringsdimensioner, men ligesom med al andet læring, så er det ofte en kompleks proces, og forholdene spiller sammen på mange forskellige måder (Illeris, 2012: 24).

Den første barriere er fejlæring. Jeg nævnte den ganske kort i det forrige afsnit, og om hvordan det omhandler information, der er blevet indlært forkert. Det kan være, at indholdet enten er helt forkert indlært, eller at det kun er delvist forkert indlært. Det kan være en dato på en vigtig begivenhed som Danmarks befrielse eller en fødselsdag, som man ikke kan huske korrekt, men måske har generel anelse om, hvornår datoen er, eller at man bare husker den som en forkert dato. Fejlæring kan dog også være viden som er uhensigtsmæssigt, almindelige misforståelser eller fejl og

mangler (Ibid.: 25). Fejllæring er typisk ikke farlige – det er mere en gene – og er som regel nemme at overvinde, hvis det giver problemer i ens hverdag.

Læringsforvar, ifølge Illeris, er nok er vigtigste barriere. Den er vigtig, fordi læringsforsvaret i større grad relaterer til sig til drivkraftsdimensionen. Hvis man ikke er engageret, et der et større forvar imod læring. Det er naturligvis individuelle forsvarsmekanismer, og det finder sted ikke kun i forbindelse med dedikeret læring, som man oplever i skolen, men det optræder også i et bredere omfang i livet uden for læringsinstitutioner. Hvis man ikke er interesseret og engageret i indholdet, så vil læringspotentialt være lavere. Men læringsbarrierer kan også være delvis automatiske.

Denne halvautonomiske læringsbarriere er hverdagsbevidstheden. Hverdagsbevidsthed er den sorteringsmekanismer, der delvis afviser en hel masse påvirkninger, og delvis fordrejer andre påvirkninger og mulig læring afværges på grund af denne automatiske fravælgelse vores hjerne gør (Ibid.: 25). Mennesket besidder en hverdagsbevidsthed for at undgå et psykisk sammenbrud som vil ske uden dette halvautomatiske system på grund af den kolossale mængde af påvirkninger og læringsmuligheder i hverdagen. Der findes også andre læringsbarrierer, men de er ikke relevant, så jeg vil ikke inddrage dem her. Det næste jeg vil redegøre for, er de betingelser, som læringen er påvirket af. Illeris skelner mellem indre- og ydre betingelser.

3.1.5 Læringens indre- og ydre betingelser

Den individuelle person har forskellige betingelser, som giver et sammenspil mellem individet og dets indre træk og de ydre forhold, der er til stede af en meget tidligere alder, og hvordan det er komplekse forhold og sammenspil, som gør i fleste tilfælde det svært at skelne mellem arv og miljø:

Traditionelt har man forstået disse forhold som betinget af er samspil mellem medfødte anlæg og ydre betingelser, dvs. mellem arv og miljø. Men moderne genetisk og neurologisk forskning har fundet, at dette samspil stater så tidligt i fosterudviklingen og hurtigt bliver så kompliceret og integreret, at det kun i særlige tilfælde giver mening at skelne mellem, hvad der er arv, og hvad der er miljø.

(Illeris, 2012: 26).

Dette gør, at jeg kun let vil gennemgå de betingelser, som kan have en indflydelse på læringen hos den lærende alt efter de indre- og ydre betingelser. De indre betingelser omhandler de indre kriterier, der har en betydning for læring f.eks. som køn og alder. De ydre betingelser omhandler de

udefrakommende betingelser for læringen. Dette vil være de forskellige læringsrum, hvori læringen finder sted som f.eks. hverdagslæring, der involverer hverdagssituationer, som ikke er målrettet læring. Dette betyder, at læringen foregår kaotisk, fordi det ikke er orienteret mod læring, men integreret i hverdagsaktiviteter, og er med til at give en almen læring som f.eks. kulturelle normer og det talte sprog (Illeris, 2012: 31).

3.2 Tværmedialitet

DR har med tiden oprettet Ramasjang som et fælles univers for alle DRs fiktive figurer til børn. DR har lavet flere forskellige værker med Ramasjangs figurer: Figurerne optræder som traditionel flow-tv, men også i bog- og spilform. For at skabe let tilgængelighed til Ramasjangindhold er der lavet gratis apps til mobile smartenheder, internetbrowsere, samt moderne spilkonsoller som PlayStation via en app. På grund af DRs store fokus på tværmedialitet vil det være fordelagtigt at inddrage teori om, hvad tværmedialitet er samt dets indflydelse på, hvordan småbørns indlæring kan blive påvirket af denne tværmedialitet, der findes som en del af Ramasjang.

Medieforbruget på tværs af medier er blevet en helt grundlæggende adfærd i dag, og det er en adfærd, som vi i Danmark i stor grad ser ved småbørnsgeneration 0-8 år, som netop bliver anset som de mest medieflittige i hele Europa (Christensen & Møller, 2019: 71). De er i stand til at navigere de forskellige medier, selvom de måske ikke forstår, hvad "internettet" er: Almindeligt broadcast-tv har også fået en mindre og mindre rolle, som streaming tjenester som Netflix, YouTube eller Ramasjang har vundet større popularitet og bekvemhed med VOD. Tværmedial kommunikation er blevet en sådan integreret del af vores digital kommunikation, at det kan være svært at forestille sig at gå tilbage til mere isolerede mediekommunikation:

Tværmedialitet er som sådan blevet en grundlæggende model for medieproduktion og noget, vi som mediebrugere er blevet vant til i en sådan grad, at vi først lægger mærke til den, når den ikke er der. De færreste medier står alene på samme vis som tidligere, hvor bogen, avisen, tv, radio, film var singulære medier med egne produktionssystemer og brugerlogikker. I dag præger tværmedial kommunikation de fleste mediekredsløb.

(Sandvik, 2017)

Det er dog vigtigt at understrege, at tværmedialitet ikke bare handler om, at det samme indhold, men at der i stedet for er tale om »en kommunikativ arbejdsdeling mellem platforme, hvor

brugerens ønskede opmærksomhed, handlefrihed eller loyalitet er i centrum, eller en produktionsform, hvor synergien mellem platforme er i fokus» (Bechmann Petersen, 2007: 23). Denne tværmediale synergi giver en større potentiel gennemslagskraft af kommunikationen, men det kræver vis omtanke fra medieproducenten. Det kræver, at medieproducenten har en forståelse af de forskellige mediers affordances, dvs. hvad kan det enkelte medie gøre eller gøre bedre end de andre relevante medier (Sandvik, 2017). Hvis det tværmediale samspil mellem flow-tv, VOD, Apps og lignende fungerer korrekt, fordi medieproducenten har haft en god forståelse for de forskellige affordances, så forøges engagementet hos brugeren. Engagementet forøges, idet man kommer til at tilbringe mere tid sammen med det indhold, som er tilgængeligt tværmedialt, og dermed forøger genkendelsen og loyaliteten til indholdet – naturligvis kun hvis man finder indholdet interessant, ellers vil der sandsynligvis opleves et forsvar mod indholdet.

Når man snakker om tværmedialitet, så kan man komme ind på transmedia storytelling. Transmedia storytelling kan forstås som: »en teknik, hvor hver enkelt medietekst tilføjer noget unikt til den samlede narrative verden gennem *narrative forlænger*.« (Waade & Toft-Nielsen, 2015: 61). Det er blevet et almindelig design for franchises; *Star Wars*-franchisen er en af de mest populære eksempler på transmedia storytelling. *Star Wars: The Clone Wars* (2008-2020) er en 3D animationsserie sendt på Cartoon Network. Denne animationsserie fortæller, hvad der sker mellem *Star Wars: Episode II & III*. *Star Wars: The Force Unleashed* (2008) er et videospil, som omhandler oprørets dannelse mellem *Star Wars: Episode III & IV*. *Star Wars*-franchisen er blevet en transmedial fortælling, som kræver af modtageren, at han interagerer med det andet indhold på tværs af medierne for at få den fulde historie, som er vokset større ud over de tre oprindelige film fra 1997-1983.

Noget der kræves for at skabe en stærkere engagerende tværmedial fortælling er kontinuitet, multiplicitet og immersion. Kontinuitet handler om den sammenhæng, der eksisterer mellem de forskellige fortællinger på tværs af medierne. I *Star Wars: Episode III* får man at vide, at General Grievous aldrig før har mødt Anakin Skywalker, så for at skabe en kontinuitet mellem *The Clone Wars* og *Episode III* møder de aldrig hinanden, selvom de har været på samme kampplads. Multiplicitet »giver derimod brugeren mulighed for at opleve det velkendte på en ny måde, gennem anderledes fortolkninger og perspektiver.« (Waade & Toft-Nielsen, 2015: 61). Det kan være i *Star Wars: The Force Unleashed*, hvor man styrer en af imperiets sith med opgaven at jage jedi. Man får ondskabens perspektiv, og spilleren skal selv styre og jage jedi for at se mere af historien. Multiplicitet

behøver dog ikke kun at være officielle værker. Det kan også være fanfiktion, som giver et nyt perspektiv det tværmediale univers. Og Immersion handler om, hvor dybt man indlever sig i det samlede univers – på tværs af de forskellige medier. Immersion kan også kobles sammen flow-begrebet, der omhandler, hvordan man kan opnå en tilstand af selvforglemmelse og omverdensforglemmelse, som gør, at man kun oplever den medietekst, man har fokus på (Christiansen et al. 2015: 123).

3.3 Gamification

Et begreb der kan bruges til at beskrive, hvordan man kan øge motivationen hos en person, når han udfører forskellige opgaver eller lærer nye ting, er gamification. Gamification bliver mere og mere udbredt i virksomheder, skoler og andre kontekster, hvor man ønsker en højere motivation. Karl Kapp har defineret gamification som »a system in which players engage in an abstract challenge, defined by rules, interactivity, and feedback, that results in a quantifiable outcome often eliciting an emotional reaction« (Kapp, 2012: 23). På den måde bliver gamification et begreb, der beskriver en metode, hvor man bruger spilprincipper i ikke-spil kontekster – som f.eks. udfordringer, interaktivitet og øjeblikkelig feedback på ens handlinger. Interaktivitet kan være mange ting, som f.eks. interaktion i en samtale, men det kan også være interaktionen af en bruger og et spil, som giver øjeblikkelig respons. Gamification med forskellige spil er f.eks. blevet brugt som en måde at træne sygeplejersker, fordi det skaber et 'rum', hvor de ikke skal være bange for at fejle, men også bliver i stand til at uddanne sig selv i deres eget tempo med større motivation (Brull & Finlayson, 2016: 374). Gamification bruges som nævnt i mange andre kontekster, og metoden er derfor ikke begrænset til et felt. Men hvad er det, der gør gamification en effektiv metode? Teorien bag er selvdeterminationsteorien, som er associeret med autonomi, kompetencer og slægtskab (Werbach & Hunter, 2012; Ryan & Deci, 2000). En person vil derfor ikke handle uden motivation med mindre, der er en form for tvang som et arbejde eller skole opgaver, og i så tilfælde vil resultatet være ringere kvalitet grundet den manglende motivation. Traditionel læring skaber ofte udefrakommende motivation, hvori man kun er motiveret til at løse den nærliggende opgave som en eksamen i skolen, men gamification forsøger at sætte fokus på den iboende motivation ved at give øjeblikkelig respons på handlinger – f.eks. som point når man besejrer en fjende eller bane – men gamification giver også større kontrol over materialet som 'hvordan og hvornår' man interagerer med det (Brull & Finlayson, 2016: 373).

3.4 Mediepædagogik

Selvom man ofte forbinder læring med noget, der sker i et klasseværelse eller andet dedikeret læringsrum, så er der ikke dette ikke tilfældet. Ole Christensen og Thilde Emilie Møller bruger begreberne: formel-, semiformal- og uformel læring til at adskille de forskellige rum, som læring foregår i forbindelse med medieforbrug. Den formelle læring vil være læring, som foregår i en læringsinstitution. I den anden ende af medielærings-spektrummet er den uformelle læring, som foregår uden for en læringsinstitution, hvor formålet f.eks. er at hygge og slappe af frem for at lære: »Medierne indgår i leg og socialt samvær: Der bruges medier, når man hygger sig, slapper af, skal sove, og når man kommunikerer. Denne type af mediebrug kan karakteriseres som 'uformel', fordi den ikke umiddelbart har et læringsmæssigt sigte« (Christensen & Møller, 2019: 76). Det vil sige, at der også er potentielle læringsmuligheder, når man bruger medier generelt: Det kan være ved at se audiovisuelt indhold som film eller, som i min analyses tilfælde, se serier. Men det kan også, når man navigerer og bruger medier som en app på en smartenhed, hvilket danske børn har tilpasset sig til med tiden, fordi de bliver udsat for flere og flere medier tidligere og tidligere i livet – noget som de danske forældre opfordrer til som afslapning og hygge (Christensen & Møller, 2019: 71).

Den semiformelle læring er en blanding af den formelle- og uformelle læring, hvor mediebruget foregår i en læringsinstitution, men selve mediebruget er uformel. Dette kan være, når man skaber et læringsrum, hvor hverdagens mediebrug bliver en del af læringen, for eksempel når man i skolen skal se en dokumentar eller andet underholdende audiovisuel som almindeligvis ikke hører til i det formelle rum, men bliver tilpasset det formelle som indhold til analyse. Et andet eksempel kan være at eleverne selv skal producere et medieprodukt: »Hermed udfordres deres tilgang til medierne, der i fritiden ofte er af konsumerende og underholdende art« (Christensen & Møller, 2019: 77).

Fordi danske børn er så flittige til at bruge medier i en tidlig alder, er de også bedre i stand til at forstå, hvordan et audiovisuelt medie bør forstås. Den forståelse viser sig allerede fra en halvan-den årsalder og børnehalebørn, hvor man har set, at »Alle børn kan umiddelbart forstå, at de kan skrue ned for lyden, når de ser uhyggelige film, men forståelsen af filmens abstrakte elementer kræver derimod tid.« (Søndergaard, 2019: 105). Til at forbedre småbørns forståelse af film kan man udsætte dem for audiovisuelle medier, men også ved at få dem til at lege medielege: »Begrebet refererer til, at børn genskaber filmens univers i deres egne lege efter inspiration fra medierne.« (Søndergaard, 2019: 105). Denne interesse for det fiktive univers gør, at børn ofte gerne vil se den

samme film igen flere gange (Ibid.). Det er dog ikke kun inspiration til børns egne lege, som de kan få ud af at se film og serier. De er også i stand til at lære, hvordan de bør opføre sig over for andre børn og voksne, de omgås i det normale liv uden medier. Denne adfærdslæringsker ved at imitere adfærden på skærmen, som får de seende børn til at reflektere over, hvordan de selv agerer over for hinanden: »Det at se film kan også få børn til at reflektere over, hvordan de selv agerer i forhold til andre børn.« (Søndergaard, 2019: 106). Audiovisuelle medier giver desuden forældre muligheden for at kunne starte en samtale om svære emner med deres børns (Ibid.), og »Filmen giver et indtryk, der bearbejdes og medfører forskellige udtryk i børnenes samtale om film, hvor de genfortæller deres umiddelbare oplevelser af handlingen. De kan også lege dele af handlingen, og dermed giver den et nyt filmsprog.« (Søndergaard, 2019: 107).

Naturligvis er det ikke alle, som har samme forståelse af film, og dermed vil der være nogle, der ikke vil kunne forstå filmen eller seriens æstetiske udtryk og budskab – dette er gældende for alle aldre, eftersom det er afhængigt af hvor meget erfaring man har med mediet. Der har været forsøg, hvor børn har fået mulighed for at lege med redigering af videoklip, hvor det viser sig, at de forstår, at musikken spiller en stor rolle i filmens stil, som hvordan musik påvirker gyserfilmen (Ibid.). Men det er ikke kun det audio og visuelle, børn kan forstå. Småbørn kan også være i stand til at forstå mere abstrakte æstetiker, som hvornår en person drømmer. Ligeledes når børn skal lære at beherske de digitale medier, som de potentielt har konstant adgang til med smartenheder som iPad, så skal man huske, at børn, ligesom voksne, lærer ved at gøre. Desto mere tid de har med medierne, jo bedre bliver de til at bruge dem, noget som kun forstærkes af de voksnes opbakning.

Dette er alt sammen en del af at blive et dannet mennesket, der kan begå sig i samfundet. Men så bliver spørgsmålet så, hvad dannelse endelig er:

Dannelse [ifølge filosof Johannes Fibiger] handler grundlæggende om at vide, hvem man selv er i forhold til de andre, den kultur, der omgiver en, og den historie, man er den del af. Dannelse er derfor kropslig, kognitiv, social og historisk givet, men netop ikke digitalt (...) Dannelse er noget andet.

(Fibiger, 2017: 307)

Man skal ved dannelse blive en "helt" person, der kender til, hvem han selv er, og den kultur og historie han tilhører. Men fordi vi lever i en digital tidsalder, så er det ikke bare nok at snakke om

normal dannelse, man bliver også nødt til at snakke om digital dannelse. Digital dannelse er dog ikke, hvordan og hvor godt man bruger de digitale medier, men det handler i stedet om, hvor godt man kan reflektere over anvendelsen af digitale medier – både sin egen og andres brug – men også være i stand til at kunne reflektere over fordele og ulemper ved brugen af digitale medier (Christensen et al., 2019: 29).

Med børns voksende evne til at se og forstå film og bruge digitale medier er det klart, at de bliver kaldt for "digitale indfødte" (Søndergaard, 2019: 106). Det bliver derfor mere og mere oplagt at bruge audiovisuelle medier som en del af læringsprocessen, og det er netop, hvad jeg undersøger i dette speciale i forbindelse med DRs børneprogrammer og Ramasjang.

4.0 Analyse

Min analyse af de to udvalgte børneprogrammer belyser, hvordan DR opretholder sine forpligtelser til at levere indhold, der skal kulturdanne seerne på en sikker og børnevenlig måde. Jeg analyserer børneprogrammerne *Bamse billedbog* (1983-2008) og dernæst *Onkel Reje*-universet (2012-2021) for at undersøge, hvordan DRs børnepædagogiske strategi har ændret sig fra 80'erne og frem til 10'ernes *Onkel Reje*. Derefter analyserer jeg DRs *Ramasjang*-apps på smartenheder i henhold til det tværmediale, og hvordan disse apps kan bruges lærende med nye affordences som berøringsstyring samt det mobile aspekt af at være på en mobil enhed.

4.1 Bamse og Kylling

Den gule bamsebørn Bamse, som Danmarks kendte tv-ikon for børn, er en del af DRs B&U afdeling og senere Ramasjang. Han bliver først opfundet af Katrine Hauch-Fausbøll i 1980 ved et B&U møde, hvor Hauch-Fausbøll spørger ind til en figur, som børnene kan identificere sig med (Nielsen, 2017). Bamse har sin debut i serien *Døren går op*, men han forlader serien, og begynder sin egen, *Bamses billedbog*, i 1983. Det er denne, som jeg analyser i dette afsnit, og jeg analyser den ud fra seriens oprindelige distributionsform – altså hvor serien bliver vist i fjernsynet og man har ikke mulighed for at sætte fjernsynet på pause og spole tilbage eller frem, som man kan nu på DRs egen hjemmeside DR.dk eller Ramasjang-applikationen på forskellige smartenheder som mobiltelefoner eller tablets. Men Bamse og Kylling forbliver dog ikke et program med en flow-distributionsform, den bliver også en tværmedial tekst, og man får mulighed for at streame DRs programmer i 2010 på DR NU, som senere bliver relanceret som DR TV (Holm, 2014). Dette betyder, at *Bamses billedbogs*

produktion ender, før det er muligt at streame programmet, så det får ingen indflydelse på den oprindelige distributionsform.

Bamses billedbog handler om den gule bamsebjørn Bamse og hans venner i skoven. Afsnittene er ofte opbygget efter Tzvetan Todorovs equilibriumsmodel⁸, og dette er med til at skabe en serie med et stabilt serieformat, som børn kan bruge deres fritid på at se. *Bamses billedbog*-afsnit begynder i en hyggelig situation, hvor Bamse leger, synger eller på anden måde er i godt humør, og denne gode stemning vare ved indtil, der opstår en konflikt – konflikten er ofte Bamses egen skyld, fordi han ikke har ret, eller han ikke kan få sin vilje. Dette gør, at Bamse bliver sur og bruger tirader til at udtrykke sine følelser og utilfredshed. Konflikten løses ofte med hjælp fra en af de voksne som Aske eller Luna, som følges af en historie fra en af Bamses bøger: huske- eller billedbog. Efter konflikten er opløst og har genoprettet harmonien, ender et afsnit ofte med en sang og den hyggelige stemning genoprettet.

Den ovenstående beskrivelse er den generelle komposition af et afsnit af *Bamses billedbog* fra begyndelsen af 90'erne⁹, og jeg vil i det efterfølgende analysere nogle afsnit ud fra den redegjorte teori om læring og mediepædagogik for at vise, hvordan *Bamses billedbog* kan bruges som et læringsmiddel for småbørn i aldersgruppen 3-7 år.

De ydre læringsbetingelser for *Bamses billedbog* forbliver den samme for alle afsnittene, jeg analyserer, så jeg nævner de overordnede ydre betingelser, som gør sig gældende først. Det kulturelle forhold er den kontekst, som serien befinder sig i. Det er en serie som laves af DR, som har formålet at danne seerne, og i denne forbindelse er sproget et vigtigt element for børns dannelse. Bamse, Kylling og Ælling benytter alle et sprogbrug, der er tilsvarende deres modallæsers aldersgrupper: 4-6, 2-3 og 1-2 årsalderen henholdsvis. Skaberne bag disse tre figurer skriver dem med et småbørnssprogbrug for at gøre det lettere for seerne at identificere sig med Bamse og hans venner (Nielsen, 2017). Meget af betydningen for læringen er læringsrummet, og jeg benytter seriens

⁸ Equilibriumsmodellen fortæller hvordan harmoni bliver forstyrret og genoprettet igennem fem stadier: equilibrium (harmon), disequilibrium (disharmon), anerkendelse af disharmonien, løsningen på problemet, og igen equilibrium. ("Todorov Theory: Todorov's Theory of the narrative")

⁹ Grundet besværligheden i at se tidligere afsnit fra 83 og frem til begyndelsen af 90'erne, så vil jeg ikke give en generel komposition på de tidligere afsnit. De tidligste afsnit, det har været muligt at se, er ét fra '84 og så fra '89. Kompositionen i disse ligner ikke hinanden, men deres filmstil er derimod meget ens. Filmstilen er teaterstil med mange lange indstillinger, hvor zoomes ind og ud, og hvor der panoreres for at følge karaktererne – der klippes ofte kun, når der skiftes lokation. Ligeledes er det meste af lydsiden diegetisk – man hører vinden blæse og filmmandskabet hoste.

oprindelige kontekst som et tv-program, der sendes i flow-tv på DR. Dette betyder, at læringen vil foregå i hjemmet, og bliver dermed en hverdags- og fritidslæring, som står i modsætning til uddannelsesinstitutioner og arbejdspladser, hvor læringen er struktureret og bevist, for i hjemmet vil læringen være tilfældig og baseret meget på engagement hos den lærende. Denne ustruktureret læring spejles i Bamse, Kylling og Ællings opførelse – de opfører sig som småbørn i deres fritid, hvor de gør, hvad de vil når som helst med de voksne som en vejleder og hjælper.

Det første afsnit, jeg analyser, er "Man kan jo ikke hjælpe alle". Kort handler dette afsnit om, hvordan Bamse og Aske skal en tur til søen for at plante nogle åkander, men konflikten viser sig, når Aske siger, at de skal forbi Kylling først, hvilket gør Bamse utilfreds, fordi han ikke vil have Kylling med. Men det viser sig, at Kylling er syg, hvilket får Bamse til at skifte mening. Når de alle er kommet til søen, vil Bamse ikke hjælpe Aske, selv når han virkelig spørger efter hjælp, fordi Bamse hjælper Kylling med at få det bedre. Bamse leger med og læser en historie for Kylling, og det hele ender med, at alle tre hygger sig med boller og sang.

Fordi småbørn er tilbøjelige til at lære ved imitation, så bliver det vigtigt at vise, at det er i orden at vise sin utilfredshed uden, at det får store konsekvenser¹⁰. Men i samme sekvens vises der også, at selvom man er utilfreds, så bør man stadig stole på og følge de voksne – dette kan naturligvis være en farlig retning, for man vil naturligt ikke have børn til blindt at stole på alle voksne i henhold til lokkere, men Aske er en god voksen ven af Bamse, og er derfor i orden. Bamses adfærd kan ses som en assimilerende læringstype for modellæseren¹¹, idet Bamses modallæser er 4-6 årsalderen, og børn i denne alder har lært et grundlæggende sprogbrug på niveau med Bamse. Samtalesekvensen mellem Bamse og Aske fungerer derfor som en tilføjende læring, som bygger videre på det tidligere indlærte sprog, som er indlært. Men den bygger også videre på forståelsen af, hvordan voksne reagerer på småbørns tirade, når de ikke får deres vilje – noget der ofte får Bamse til at bryde den etableret harmoni. Det er ligeledes i denne forbindelse, at afsnittet "Man kan jo ikke hjælpe alle" respekter seerne ved at vise, at selvom voksne er klogere, og man ofte bør lytte til dem, så vil de alligevel gerne lytte på, hvad børn har at sige, og endda forhandle med dem. Bamse vil ikke have, at Aske og ham går hen til Kylling, fordi Aske ikke vil kunne sige nej til Kylling. Men Aske og Bamse

¹⁰ Modsatte situationer opstår i andre afsnit, hvor Bamses adfærd giver ham problemer, og de andre bliver sure på ham. Noget man kan se i afsnittet "Bamse alene i verden".

¹¹ Modellæseren er en læser, som forfatteren antager, er i besiddelse af en bestemt viden og referencer, der gør dem i stand til at læse forfatterens tekst som tiltænkt.

forhandler et kompromis, og Bamse får Aske til at love, at han kun spørger Kylling et spørgsmål, og derefter tager afsted igen uden at invitere ham med. Aske overholder dette løfte. Noget der viser, at voksne godt kan stoles på, samt at de kan tales og laves aftaler med. Det er et forsøg på at danne seerne ved at vise den 'korrekte' måde at løse uenigheder og konflikter på – nemlig ved at tale om dem. Denne udveksling er et eksempel på, hvordan mediet kan være hensigtsmæssig for læring om interaktioner mellem barn og voksen. Det giver nemlig mulighed for at *vise* og *fortælle*, hvordan sådanne interaktioner kan udfolde sig på. Billedbeskæringen er ligeledes vigtig for forståelsen, da beskæringen varierer mellem halvtotal- og nærbillede for at skabe en intim nærhed til karaktererne, så man bedre kan se mimikken i ansigtet – dette er naturligvis kun ved de voksne mennesker, eftersom deres ansigt ikke er dækket af et kostume ligesom Bamse, Kylling og Ælling, der i stedet for bruger et mere animeret kropssprog.

Afsnittet forsøger også at lære, at det er i orden at ændre sine planer, hvis der opstår uventede problematikker. I Bamse og Askes tilfælde er Kylling syg, og Bamse vil ikke lade ham være alene og insisterer på, at Kylling kommer. Denne hjælpsomme gerning fortæller, at man bør sætte andres velfærd højere end sin egen selviske interesse, hvis man er i stand til det. I denne scene bruges der også humor til at nedbryde læringsbarrieren, der omhandler drivkraften hos den lærende, eftersom følelser har stor betydning for motivationen (Holzkamp-Osterkamp, 1979: 240). Hvis atmosfæren er positiv, vil læringsimpulserne have en større chance for at blive absorberet i de kognitive skemaer, og det er sådan en positiv atmosfære, der forsøges at skabes i *Bamses billedbog* med blandt andet humor, som er tilfældet i afsnittet "Man kan jo ikke hjælpe alle". Det humoristiske kommer af, hvordan Bamse ender med at skifte mening, og hvordan Aske pludselig bliver 'fjenden', der ikke tager hensyn til Kylling, selvom det starter med at være Bamse, som ikke vil have Kylling med til søen. Nu benytter han samme intensitet til at sige, Kylling skal med. Det visuelle element er en vigtig del af det humoristiske aspekt, fordi karakterernes gestik og mimik i det audiovisuelle medie kan *vise*, hvordan Aske ser forvirret ud, når Bamse begynder at skælde ham ud for at tro, at Bamse bare vil forlade sin ven, når han er syg.



Figur 1

Aske ser visuelt forvirret ud, og han spørger samtidig ind til, hvad der sker (Figur 1). Forvirringen ses hos Aske ved, at han kigger formålsløst rundt, og lægger sin hånd på sin nakke, som seeren bedre kan se på grund af den halvnære indstilling, der viser Askes overkrop. Alt imens

Bamse i en total billedbeskæring har et meget bevægeligt kropssprog med højere stemmeleje med retoriske spørgsmål som »Altså, Aske, tror du bare jeg kan gå fra min allerbedste ven som at der er syg?! Tror du bare, at jeg kan lade lille Kylling ligge her og være helt alene?! Nej! Det kan jeg tihvertifald ikke.« (Hauch-Fausbøll, "Man kan jo ikke hjælpe alle"), der indikerer utilfredshed, og man kan se denne utilfredshed i sin helhed med Bamses gestik pga. den totale billedbeskæring. Det vender rundt på normale dynamik, der findes mellem børn og voksne, hvor det er voksne, som skælder ud. Ligeledes ser man også forskellige kropslige reaktioner, som hører til forskellige følelsesmæssige tilstande¹². Fordi karaktererne er så animeret i deres gestik, så bliver det nemmere for seerne at opfatte følelserne, når de blandes med de andre kommunikationsaspekter som ordene og stemmelejet. Hvis seeren allerede har været udsat for stærkere følelser, vil det lede til en assimilerende læringsform, fordi ens kognitive skemaer om sure udbrud blot vil blive udbygget med endnu flere eksempler, eller det vil blive forstærket, idet der oftere bruges flere ressourcer på at benytte det relevante kognitive skema. Disse ekstra ressourcer og tid der bruges, vil gøre, at skemaet og den indlærte viden lettere vil kunne bringes frem i hukommelsen.

¹² Én af de mulige reaktioner som man kan have. Følelser og hvordan man viser dem er meget subjektiv og individuelt, og der er derfor flere mulige reaktioner på de samme impulser.

Bamse er ofte den karakter, som er skyld i afsnittets konflikt, fordi han ikke kan få sin vilje. Dette gør, at seerne vil se flere situationer, hvor der opstår uenigheder, og den lærende vil blive mere bekendt sådanne situationer. Men *Bamses billedbog* forsøger også at lære seerne at løse disse konflikter uden at bruge vold og forblive gode venner. Dette forsøg, på at give eksempler på konflikter samt løsninger på disse konflikter, er en del af DRs dannelseskrav, som stilles til DR i public-service kontrakten. I "Man kan jo ikke hjælpe alle" er der ikke en større konflikt, der skaber et brud mellem karaktererne, men der vises en anden situation, som man kan lære af – netop hvordan man kan hjælpe en ven, som er syg. Bamse viser, hvordan man bør være omsorgsfuld og gøre, hvad man kan for at få sin ven til at blive rask igen. Han forsøger at lindre smerten i Kyllingens ryg ved at sprede halm ud i en trillebør, som Kylling skal ligge i, og bliver trillet hen til søen af Bamse. Alt efter aldersgruppen kan dette være kumulativ- eller assimilativ læring, da det kan være en helt ny situation for de yngste, men det kan også være nye impulser, der blot tilføjes til tidligere oprettet skemaer. Måske har småbørnene allerede lært dette igennem hverdagslæring, hvor deres forældre har lært dem, at man skal være søde ved de syge – noget det danske samfund vægter højt – enten ved at børnene bliver fortalt det, eller har observeret forældrene eller anden voksenfigur udøve denne plejende adfærd over for andre, måske endda de lærende børn selv. "Man kan jo ikke hjælpe alle" tager endda det næste skridt og viser, hvordan det kan være en sjov oplevelse for alle de involverede.

Bamse og Kylling sidder i græsset ved søen, og Bamse fortæller Kylling en historie og leger med ham for at få ham til at få det bedre. På grund af det audiovisuelle medie kan seeren se, at de begge to har det sjovt – de griner og snakker meget samtidig med deres gestik bliver mere animeret som tiden går. Seeren ser, at det ikke behøves at være kedeligt eller trælst at pleje nogen, men at det kan være sjovt, hvis man gør en leg ud af det. Det kan være lignende læringssituationer som før, hvor det er noget helt nye impulser, som der skaber et nyt kognitivt skema, eller blot tilføjer til et eksisterende skema. Den mere interessante læringstype, der kan opstå i denne situation, er den akkomodative læring, som rekonstruerer det kognitive skema, der omhandler at pleje syge venner eller søskende. Hvis der er blevet indlejret negative impulser i et eksisterende skema om pleje, og man nu ser en situation, som viser måske lignende situation i et positivt lys, så opstår der potentiale for akkomodativ læring, hvorfor den lærende reflekterer over tidligere erfaringer, som har skabt dette negative skema. Udfordringen i dette bliver, at man skal bruge meget psykisk kraft på at nedbryde og omskabe tidligere læring, samtidig med at overkomme de læringsbarrierer, der måtte

være. Fejllæring vil i forbindelse med akkomodativ læring være den sandsynlige læringsbarriere. Man skal huske, at selvom der bliver lært noget, så er det ikke sikkert, at det er 'korrekt' læring. Hvis det er forkert i en eller anden vis, eller blot uhensigtsmæssigt som at have et negativt syn på at pleje de syge, så vil det blive anset som en fejllæring. DR forsøger med Bamse og Kylling at danne seerne til at få et positivt syn på at hjælpe de syge ved at vise en situation, hvor Bamse hjælper Kylling, selvom Bamse oprindeligt ikke vil være sammen med Kylling den dag, men skifter så mening efter at have set Kyllings tilstand. Selve plejen bliver også en positiv oplevelse for alle, og afgiver derfor positive impulser om pleje, som er op til seeren at indlære eller ej, hvis drivkraften er stærk nok til at kunne overkomme de forskellige læringsbarrierer, der ud over fejllæring og læringsforsvar også består af hverdagsbevidst, som automatisk filtrerer store mængder af impulser, fordi hjernen ikke finder det vigtigt nok. Hvis småbørn ikke er i stand til at reflektere over situationen, hvorfor Bamse dropper sine oprindelige planer for at hjælpe Kylling, og hvordan småbørnene i stedet er alt for engageret i selve legen, så vil hverdagsbevidstheden sandsynligvis filtrere budskabet ud.

Men måden læringsimpulserne optages i det kognitive er naturligvis subjektivt grundet de tre læringsdimensioner. Samtidig med *Bamses billedbog* bliver set i et hverdagslæringsrum, hvor formålet typisk er underholdning, så vil læringen ofte være af sporadisk og kaotisk natur, hvor læringen opleves passivt med undtagelse af de gange, hvor karaktererne succesfuldt engagerer seerne mere som i andre afsnit som "Er det bedre at være lille og svag, end stor og stærk?" og "Bytte-bytte".



Figur 2

I afsnittet "Er det bedre at være lille og svag, end stor og stærk?" forsøges der at skabes seerengagement ved at have indstillinger i et supertotalt perspektiv, hvor man ser Ælling og Bamse hver deres side af en stor busk, de ikke kan se igennem (figur 2). I afsnittet "Hvem er Ælling?" der er for-

gængereren til "Er det bedre at være lille og svag, end stor og stærk?", opdager Bamse aldrig Ælling. Bamse tror Ælling blot er en del af Kyllings fantasi. Det betyder, at Bamse ikke kender til Ælling i det efterfølgende afsnit, som jeg analyser kort her i henhold til seerengagement. Den supertotale indstilling gør, at seerne ved, hvad der sker. Bamse leger med sine røde legebold, og den ruller ind i busken og over til Ælling. Efter bolden er rullet over til Ælling leger hun lidt med den, inden hun sparker den tilbage til Bamse, og Bamse tror bolden er levende, så han ruller den tilbage ind i busken. Dette skaber en situation, hvor både Bamse og Ælling ikke ved, hvad der er på den anden side, men det gør seerne. Der forsøges at skabe et seerengagement ved Bamse spørger, hvorfor hans bold rapper som en lille and, eller hvor den er henne, hvilket giver seerne mulighed for at sige noget i retningen af: »Det er Ælling, der rapper, Bamse.« eller »Bolden er på den anden side af busken.« som et svar på Bamses spørgsmål. Engagementet, der skabes, i denne sekvens kan være med til forøge drivkraften hos seerne, sådan de potentielt bliver mere modtagelige overfor nye impulser, fordi de er blevet aktiveret af historien.



Figur 3



Figur 4

Et anden afsnit, man kan se seerengagementet, er i "Bytte-bytte". Heri ses seerengagementet under en fortælling, som Luna fortæller til Bamse og Kylling for at få dem til at blive gode venner igen. Luna fortæller om sin tur til Afrika, hvor hun går mellem savannens vilde dyr og filmer dem. Der vises optagelser af virkelige dyr¹³ med mise-en-abîme (figur 3 & 4). Mens optagelserne vises, er der voice-over af Luna, Bamse og Kylling, som snakker om indholdet af optagelserne. Luna siger, at det er hendes, der har filmet, og at hun er med i optagelserne. Hun bliver ved med at sætninger som:

¹³ Der bruges gamle vildlivsoptagelser til at vise rigtige fauna, som Luna påstår, hun er med i, selvom hun ikke er. Noget den voksne seer godt ved, da han eller hun erfaring nok til at vide, at det bare er gamle optagelser. Noget børn sandsynligvis også vil kunne gennemskue, eftersom de er født ind i verden af medier som film og serier, men de vil være mere tilbøjelige til aktivt at søge efter hende, da deres kognitive evner stadig udvikles.

Luna: Så heldigvis så kom der en hel flok bøfler, som jeg kunne gemme mig imellem. Der er jeg med mine gummistøvler mellem bøflerne.

Kylling: Hvor?

Luna: Du kan se mine ben dér og gummistøvlerne nede mellem bøflernes ben.

Bamse & kylling: Hvor?

Luna: Dér!

(Hauch-Fausbøll, "Bytte-bytte")

Her bliver det en leg for seerne og Bamse og Kylling om at finde Luna i optagelserne. Her kommer børns nysgerrighed på spil, fordi de gerne vil finde hende, men de opdager måske, at det er det rene fup – noget som Bamse og Kylling også bliver enige om, fordi de bliver ved med ikke at kunne finde hende. Det er samtidig et eksempel på world building ved brugen af mise-en-abîme, hvor seerne sammen med Bamse og Kylling kommer i en ny 'verden', som Luna fortæller, at hun har været i. Der bygges videre på skoven som ofte vises som det eneste i *Bamses billedbog*, men der findes sekvenser i forskellige episoder, hvor Bamses verden udbygges ved at vise andre steder som Afrika eller stranden (figur 5 & 6). Denne world building bliver blot mere prominent med fremkomsten af Ramasjang og den digitale alder, hvor de interagerer med andre Ramasjang-figurer.



Figur 5



Figur 6

I begge disse afsnit er der tale om et forsøg på at engagere seeren på en positiv og aktiv måde, hvor drivkraften forhøjes, således det ikke bare bliver en passiv observerende læring, men at der foregår en aktiv motivation hos den lærende, der giver læringsimpulserne en bedre chance for at

komme igennem læringsbarriere som hverdagsbevidstheden, som måske blot vil filtrere dem væk ellers.

4.1.1 Tungere emner i *Bamses billedbog*

DRs B&U afdeling forsøger ikke kun behandle mere generelle situationer som at blive uvenner eller hjælpe ens kære, men der bliver også behandlet vanskeligere emner som jalousi og misbrugsforhold. I de to tidligere analyserede afsnit "Er det bedre at være lille og svag, end stor og stærk?" og "Bytte-bytte" forsøges der også at behandle henholdsvis jalousi og misbrugsforhold.

I "Er det bedre at være lille og svag, end stor og stærk?" viser Bamse jalousi, efter Luna kun giver Ælling opmærksomhed og totalt ignorerer Bamses forsøg på at få hende til at anerkende hans



Figur 7



Figur 8

tilstedeværelse. Bamse jalousi vises som desperate forsøg på at få Lunas opmærksomhed: Han reagerer utilfreds, når Luna giver Ælling nogle kolde pandekager, hvilke Bamse synes, at han bør få i stedet for: »Nej altså. Hvorfor skal man give sådan en lille bitte and pandekager, når det er mig, som der elsker dem« (Hauch-Fausbøll, "Er det bedre at være lille og svag, end stor og stærk?"). Det interessante ved scene er, hvordan filmstilen er observerende i en total billedbeskæring, der har de tre karakterer i samme billede, men undtagelse af de to første gange, hvor Bamse snakker i baggrunden, hvor der klippes til en halvtotal beskæring af Bamse for bedre at kunne vise ham og for at sikre, at seerne også hører ham (figur 7 & 8). Men jalousien fortsætter, og Bamse forsøger at vise hende, hvor

stor, stærk og dygtig han er. Ælling falder på jorden, og Luna er nødt til at hjælpe hende op igen, til hvilket Bamse viser hvor hurtigt, han selv kan komme op igen fra en liggende position »Kan du ikke komme op? Som om det skulle være noget. Så se bare lige mig her. Prøv og se hvor stærk jeg er og hurtig jeg kan komme op.« (Hauch-Fausbøll, "Er det bedre at være lille og svag, end stor og stærk?"). Men Luna anerkender ham selv ikke, hvilket Bamse er utilfreds med »Æv. Skulle sådan en and være bedre at kigge på end på mig?« (Hauch-Fausbøll, "Er det bedre at være lille og svag, end stor og stærk?"). Bamse står i baggrunden og viser sin utilfredshed og surhed med sin gestik og sprogbrug. Den observerende filmstil bruges meta til at få Ælling i forgrunden, mens Bamse forbliver 'glemt' i



Figur 9



Figur 10



Figur 11

baggrunden, selvom han laver gymnastik og beklager sig. Filmstillen forbliver observerende, imens Luna og Ælling blokerer udsigten til Bamse (figur 9 & 10). Dette skal få seerne til delvist at glemme Bamse og fokusere på Ælling, ligesom Luna gør ved faktisk at fjerne Bamse fra syne. Han laver en sløjfe til Luna ud af noget rødt papir, men hun er stadig så fokuseret på Ælling, at hun ikke anerkender Bamses gave: Hun bruger papirsløjfen til at tørre sin om munden, og hun kalder den bare for "papir", hvilket gør Bamse ked af det. Til sidst får Bamse alligevel hendes opmærksomhed, og fortæller hende, at det er en sløjfe som kun han kan lave – stadig i et forsøg på at få hendes anerkendelse og ros. Luna giver Bamse den opmærksomhed, han søger. Det ender med Luna og Bamse læser i husebogen om en tidligere oplevelse, de har haft sammen, og Bamse bliver glad igen (figur 11). Denne oplevelse kommer i form af mise-en-abîme, og er med til at uddybe Luna og Bamses forhold med, hvordan de opfører sig på en overnatningstur i skoven, og det viser, hvor ivrig Bamse er for at hjælpe Luna selvom han laver fejl – ligesom et lille barn gerne vil hjælpe sin mor.

Dette er en kompliceret situation, hvor man har et jaloux og søgende barn og en ignorerende 'moderfigur'¹⁴. Jalousi kan være en yderst negativ og destruktiv følelse, der kan ødelægge forholdet mellem søskende eller børn og forældre, hvis jalousien ikke bliver taget alvorlig og får lov til at blive¹⁵. Bamse begynder allerede at udvise nogle af tegnene på jalousi: Han forsøger at få "morens" opmærksomhed ved at vise, at han er meget bedre end sådan en lille and. Og når det ikke virker, bliver han blot endnu mere ivrig men også rasende,

¹⁴ Luna er ikke Bamses mor, men situationen kan ses som en allegori for en familie med Luna som mor til Bamse og det nye barn Ælling.

¹⁵ <https://exploringyourmind.com/the-consequences-of-ignoring-jealousy-in-children/>

som man ser på gestikken og på det, han siger. Da det er et børneprogram for de mindste børn, som har formålet at uddanne seerne ved brugen af store maskotter på skærmen, så vil der naturligvis ikke udbrud af vold, fordi det kan give det forkerte indtryk, at vold er løsningen. I stedet giver programmet seerne en situation, som kan være blive et diskussionsemne med børn om svære følelser og konflikter som jalousi mellem søskende: Denne diskussion er en af fordelene ved det audiovisuelle medie (Søndergaard, 2019: 106). Det bliver ligeledes også en potentiel læringssituation for de voksne forældre, som ser sammen med deres børn. Potentialet opstår, hvis der er nogle forældre, som ikke har bemærket, hvordan jalousi hos deres børn skaber stor og vedvarende konflikt, eller måske ikke har tænkt på jalousi som et stort problem – jalousi er en naturlig følelse, og intensiteten bag jalousien bliver mildere jo ældre, man bliver, og den har ofte størst intensitet hos meget unge børn i de første leveår, hvor barnet stadig ser sig selv som centeret af verden (Jensen de López & Quintanilla, 2019). Man kan argumentere sandsynligheden af, at de voksne vil bruge de mentale ressourcer til at reflektere tilstrækkeligt over jalousi hos deres børn for at nedbryde og opbygge nye kognitive skemaer ved akkomodativ læring, som skal komme igennem flere læringsbarrierer for eksempel som: hverdagsbevidstheden, læringsforsvaret eller fejl læring; men også identitetsforsvaret som netop knytter sig til den identitet, man har opbygget for sig, og hvis den står som en modstander, så bliver det blot endnu en forhindring læringsimpulserne skal igennem. Dette identitetsforsvar er blot noget, som vokser med alderen, så det bliver bare svære og svære at bryde igennem, hvis man har en identitet med holdningen, at børn skal kunne finde ud af det selv, eller på anden måde afholder en fra at hjælpe de små med at forstå jalousi.

Der kan dog være tale om transformativ læring, hvis jalousien hos børnene bliver så intens, at de gør alvorlig skade på hinanden og skaber en krisesituation, som tvinger de voksne til at lære af situationen og nedbryde og omdanne flere af deres kognitive skemaer for at komme igennem situationen og fortsætte sit liv. Der forsøges med jalousi som tema er noget i ”Er det bedre at være lille og svag, end stor og stærk?” at bringe emnet til diskussion, før situationen bliver slem, fordi jalousi er en følelse, som fortager sig med alderen. Så det vil være fordelagtigt at tage hånd om det i en tidlig alder. Samtidig er skadefryden hos småbørn langt mindre, når skaderne er alvorlige end ikke. Så risikoen for at jalousien udvikler sig til noget farlig formindskes med tiden, og skadernes alvorlighed er også med til at bremse potentiel videre fjendtlighed, hvis skaderne er slemme nok (Jensen

de López & Quintanilla, 2019). Men der er stadig en risiko for jalousien kan blive slem, og bør derfor ikke ignoreres fuldkommen.

Et lignende alvorligt tema bliver også behandlet i afsnittet "Bytte-bytte". I dette afsnit er temaet misbrugsforhold. Bamse er manipulerende, selvisk og hensynsløs. Bamse og Kylling bytter og prøver hinandens legetøj, men det ender med, at Bamse manipulerer Kylling til at lege slædehund, som indebærer, at Bamse skal sidde på Kyllings kælk¹⁶, alt imens Kylling skal trække den rundt. Bamse manipulerer Kylling på denne måde, fordi han ikke kan få lov til at lege med Kyllings klæk særligt længe, eftersom Kylling vil have den igen, så Bamse finder på en plan, der giver ham mulighed for lege med kælken noget mere. Kylling lader sig overtale, men som dagen forløber sig, og Bamse behandler Kylling mere som en hund, bliver Kylling træt af at lege. De leger apport, hvor Kylling, som hunden, skal hente en bolle, som bruges som en erstatning til bolden. Men Kylling er træt og sulten, så han spiser bollen i stedet for at bringe den tilbage til Bamse; noget som Bamse bliver sur og skælder ud over, og siger at Kylling ikke må spise bollerne, da det er deres bolde. Der kastes endnu en bolle, som Kylling skal apportere, men den spiser bare bollen ligesom før, men i stedet for at gå tilbage til Bamse, så går den sin vej. Kylling møder Luna, efter den er gået fra Bamse. Den fortæller hende, hvordan den ikke kan lide at lege hund, men Bamse kommer sur hen til Kylling og Luna og fortæller, at Kylling er dum, og den leger hund forkert. Luna forsøger at fungere som mægler ved at opfinde en ny leg, og få dem til at blive gode venner igen, men Bamse gider ikke at være med, fordi han stadig er sur.

Selve overfladesituationen er blot en leg, som ikke er særlig sjov for en af deltagerne, men legen bruges alligevel til at lære småbørn, at det er okay at holde op med at være en del af noget, hvis det ikke gavner en, hvis det er skadende eller bare ikke er engagerende mere. Det skal naturligvis nævnes, at der vil være andre ydre betingelser som samfunds- og kulturmæssige forhold, der indlæres, og fortæller hvilke kontekster, man ikke bør forlade, blot fordi man finder det uengageret som for eksempel skolen. Der vil være elever, der ikke finder læringsinstitutionen engagerende, men forbliver alligevel, fordi de har lært, at de skal blive som en del af deres sociale arv. *Bamses billedbog* behandler ligeledes et manglende engagement i skolen i afsnittet "Bamses skole: Del 1", hvor Kylling er en uengageret elev, der bare vil lege og spise. Men "Bytte-bytte" viser en privat situation uden

¹⁶ "Bytte-bytte" foregår om vinteren med landskabet dækket til af flere centimeter sne.

for skoler eller andre institutioner. Det kan i stedet ses som et misbrugsforhold, hvor Bamse 'misbruger' Kylling igennem manipulation. Sådanne misbrugsforhold er hverken optimale eller kulturelt ønsket. Det er en lignende situation, som med jalousien, hvor der vises en situation med velkendte og elskede karakterer gennemgå noget ubehageligt som misbrug i et forhold mellem bedste venner – en oplevelse der kan opstå i mange forhold som forældre og børn eller i et parforhold. En af de potentielle løsninger, der vises i "Bytte-bytte", er simpelthen bare at gå sin vej, hvis situationen bliver for voldsom, hvor den misbrugte ikke længere kan holde det ud. Det giver også et samtale-emne til forældrene og deres børn, som giver mulighed for læring af forældrene i samspil med *Bamses billedbog*.

Bamses billedbog er en serie, der begynder i '83, der underholder og lærer småbørn uformelt hjemme i stuerne. De forskellige afsnit viser konflikter samt løsninger audiovisuelt på situationer, som småbørn kan befinde sig i som en del af deres hverdage. Men der forsøges også at håndtere svære emner, som giver forældrene lejlighed til at diskutere disse emner med deres børn for at give mere uddybende læringsimpulser. *Bamses billedbog* har været succesfuld, og har haft en produktionsperiode på 25 år, som har medført en engagementsmulighed, fordi Bamse og hans venner er blevet velkendte ikoner igennem årene, og med vedvarende eksponering forøges tiltroen til de læringsimpulser, seerne modtager af at se *Bamses billedbog*.

Bamse billedbogs filmstil har udviklet sig igennem årene. I begyndelsen af programmets udsendelse i '83 frem til 90'erne har programmet haft en teater-filmstil, hvor der hovedsageligt er lange observerende indstillinger, som panorerer og zoomer ind og ud for at vedligeholde det 'observerende teater'. Når der klippes, er det ofte når der sker et lokationsskifte¹⁷. Filmstilen efter 90'erne bliver mindre teater og inkluderer flere klip som kontinuetsklip samt forskellige billedbeskæringer som nærbilleder for at sætte fokus på ansigter eller specifikke objekter. En af effekterne af den tidlige teater-stil er, det bliver mere et teater med lege og læring, som når Bamse er på "Lydenes planet" og skal finde alle lyde som stemmer, prutter og vand der rammer sten. Men som indholdet og cinematografien tilpasses DRs konkurrenters børneprogrammer heriblandt indkøbte

¹⁷ Det skal nævnes, at pga. manglen af tidlige afsnit, er denne påstand om filmstilen usikker, men på baggrund af de tilgængelige afsnit fra '84 og '89, vil jeg argumentere for, at teaterstilen er en gyldig observation. Dette understøttes også at, hvordan *Bamses billedbogs* filmstil og indhold ændrer sig over tid – især omkring 1990, hvor kommercielle Tv-stationer som TV 3 får en større brugerbase og giver DR konkurrence (Søndergaard, 2006: 44). Denne konkurrence gør det nødvendigt for DR at tilpasse deres indhold for at forblive relevant som public-service.

programmer, som fokuseres mere på underholdning frem for læring, bliver underholdningen i *Bam-ses billedbog* også et større fokus. Underholdningen med et højere tempo giver potentiel større drivkraft hos målgruppen, idet et bedre humor svækker læringsforsvaret og forbedre lærings- og engagementspotentialet.

4.2 Onkel Reje

Onkel Reje er en fiktiv karakter i DRs Ramasjang-univers, og han er frontfiguren for flere programmer alle med hans navn: *Onkel Reje & Børnenes Brevkasse* (2012), *Onkel Rejes Sørøvershow* (2014-2017), *Onkel Rejes Heavyband* (2018-2019) og *Onkel Rejes fede sommerferie* (2021). Onkel Reje-programmerne har en målgruppe på 3-6 år (Poulsen, 2020). Onkel Reje er en antiautoritære barnlige voksen med et særdeles uformelt sprog og et sjusket udseende som røde kinder og næse og uredt hår. Onkel Reje har en konstant sidekick og medvært Brille, som i en vis grad er modstander til Onkel Rejes fjollet personlighed – noget man også kalder en 'straight man'. Brille er den karakter, der har et ben i virkeligheden og den gode morale, og siger, at Onkel Rejes finurligheder ikke er korrekte. Selvom Brille er en straight man, så ender han dog ofte med at tage fejl af, hvordan tingene fungerer i Ramasjangs verden. Man ser denne rolle f.eks. når Onkel Reje fortæller at vampyrer findes og verdens højeste menneske er lige så høj som en skyskraber, og Briller siger ham imod, men Brille finder ud af, at vampyrer faktisk findes, og verdens højeste menneske faktisk er lige så høj som en skyskraber. Brille viser også sin gode morale, når han siger, at man ikke må stjæle i *Onkel Rejes Sørøvershow*, eller hvordan han har dobbelt medlemskab i folkekirken. Han er ligeledes ret bange af sig, hvor Onkel Reje er den modige af de to hovedkarakterer. Der bruges samtidig en stor mængde af green-screen og CGI til at skabe de forskellige eventyr, børnene kommer med på¹⁸.

Jeg vil undersøge de forskellige programmer for potentielle læringssituationer, og hvordan det audiovisuelle medie kan forstærke læringsmulighederne. *Onkel Reje*-programmerne har alle lignende indhold, hvor de tager på eventyr sammen med et barn, eller tager på et eventyr på grund af et barns spørgsmål, eller fordi Onkel Reje bliver spurgt om hjælp af børn. Jeg tager udgangspunkt i den kritik, der er omkring Onkel Reje figuren.

¹⁸ Alle *Onkel Reje*-programmerne er præget af greenscreen i en sådan grad, at næsten intet af det, seerne ser endeligt er til stede på nær skuespillerne og ganske få props.

Onkel Rejes Sørøvershow er en af DRs egenproduktioner. Men i modsætning til Bamse og Kylling, så står Onkel Reje ikke uden kritik. Der er nogle, som ser Onkel Reje-figuren som grænseoverskridende (Pedersen, 2019), men der er mange andre, som ikke ser et problem, heriblandt mange af seerne, DR og Mads Geertsen (Bennike, 2018; Petring, 2018). *Bamses billedbog* (1983-2008) viser situationer og lege for at underholde og danne, men der skildres ikke nogen perfekt adfærd hos Bamse. Onkel Rejes forskellige programmer er endnu et opgør med en perfektionskultur. Et af formålene med Onkel Reje er kritik af tv som læringsmiddel, især hvordan børnenes dannelse er "truet", hvori Geertsen har udvist bekymring for Danmarks børn:

Man er meget optaget af at gøre børn til produktive borgere. Der er masser af undersøgelser, der viser, at hvis man spiller musik, så bliver man bedre til matematik. Så måske er det ikke helt rigtigt, at jo flere matematiktimer man har, jo bedre bliver man til matematik. (...) Det er sgu ikke fordi, jeg er særlig *grounded* eller prædiker new age her. Men hvis man laver robuste borgere, så skal man fortælle dem fra barnsben, at de kan noget. Ikke kun i forhold til at blive kvalificeret til at tage et job, men også som mennesker. Hvis man tager det væk fra borgerne, så tror jeg, at vi får et samfund af skvat og usikre mennesker. Så barndommen er da en truet alder, synes jeg.

(Harboe, 2017).

Geertsen udviser bekymring på vejene af børnene, fordi han mener, at man i det bredere samfund er mere interesseret i at gøre børn til "produktive borgere", som bare skal være god til deres arbejde. Men man skal have bredere erfaring og interesse for at få, hvad han kalder for en "robust dannelse" – noget han forsøger give ved at lade børn være børn, der tager på eventyr, hvor de prøver forskellige ting.

Onkel Rejes sprogbrug er det mest gentagende element af hans karakter på tværs af de forskellige programmer og spil, og han er samtidig hovedfiguren i programmerne med Onkel Reje i navnet, og Onkel Rejes sprogbrug er blevet kritiseret for at være alt for politisk ukorrekt (Sjørvad, 2019; Kronvold, 2021). Dette 'politiske ukorrekte' sprog, Onkel Reje benytter, er ord som: fis, tis, prutter og lort, samt beskidte farverige metaforer til at beskrive situationer, personer og ting – noget som de seende børn vil imitere, hvis de finder Onkel Reje sjov. Det er ydermere noget, man kan se ved mange jublende børn, når de ser og hører Onkel Reje i det virkelige liv (Kronvold, 2021). Der er med

til at skabe en assimilerende læring, da sprogbruget er et konsistent element af *Onkel Reje*-universet, og seerne vil derfor bruge mere tid med sproget som en del af de ydre betingelser. Læringsimpulserne vil nemt kunne gennembryde læringsforsvaret og blive bearbejdet internt og tilpasset et kognitivt skema – eller oprette et nyt hvis der er tale om kumulativ læring. Men denne læring, som Onkel Rejes programmer giver, vil skabe nye læringsbarrierer i form af fejllæring. Man ser tydeligt denne fejllæring ved den respons fra nogle af befolkningen har vist deres utilfredshed med den politiske ukorrekte onkel (Østebø, 2019). Ikke kun på grund af sprogbruget, men også selve indholdet af programmerne som i *Onkel Rejes Heavyband*, hvor Onkel Reje blandt andet siger:

Reje: Venner! Jeg har en idé. Nu når vi ikke lave en pagt med djævlén, så synes jeg, vi skal overveje at blive satanister.

Brille: Satanister?

Reje: Ja. Sådan nogle der tilbyder djævlén og ikke gud.

Krølle [Barnet i *Onkel Rejes Heavyband*]: Vinder vi så Heavy MGP?

Reje: Det kan du tro, vi gør! Alle rigtige heavy metal bands er satanister. Er I med mig!?

Brille: Nej. Jeg er altså ikke. Jeg har jo dobbelt-medlemskab i folkekirken. Så jeg skal altså ikke være satanist.

Reje: Hvad med dig, Krølle?

Krølle: Det må blive en anden dag. Jeg skal til og hjem, og min mor siger jeg ikke må få lov til at komme i skole i morgen, hvis jeg kommer for sent hjem.

Reje: Så er det afgjort. Du slipper for at komme i skole, og samtidig bliver du rig og berømt og satanistisk.

Krølle: Okay så.

(Geertsen, 2019).

En adfærd, der er blevet set som et forsøg på at opdrage småbørn, sådan de vil se satanisme som en god ting i livet (Sjørvad, 2021). Disse læringsimpulser bliver ofte anset som at være forkerte og uhensigtsmæssige, og bliver derfor til fejllæring, hvis de bearbejdes og arkiveres som positive i et

kognitivt skema. Men i sådanne situationer bliver det vigtigt at se på, hvordan afsnittet forløber sig, samt hvilken kontekst det bliver sagt i. Det er det sjette afsnit af *Onkel Rejes Heavyband*, som er et program, der omhandler en drøm om at få udgivet deres eget musikalbum, og de prøver mange forskellige ting i et forsøg på at vinde Heavy MGP og få deres drøm til at gå i opfyldelse. Satanisme er blot endnu et af deres forsøg. Han starter med at forklare, hvad satanisme er for noget. Noget der kan blive set som kumulativ læring, hvis seeren ikke før er stødt på religionen – hvilket er muligt, da målgruppen er 3-6-årige børn. Onkel Reje associerer satanisme med noget positive elementer som rigdom og berømmelse, men denne association ændres, når de faktisk møder satanisterne. Sata-



Figur 12

nisme bliver fremstillet som 'ikke-heavy'. En association som blot giver nye læringsimpulser, der bearbejdes og assimileret i "satanisme er heavy og sejt" skemaet og ændre det til "satanisme er kavn og ikke heavy". Onkel Reje og Krølle kommer til en stor satanistkirke, som bringes til live med greenscreen (figur 12).

Så selvom læringsimpulserne omkring satanisme starter som positive og overordnet vil blive set som fejllæring i begyndelsen, men denne angivelige fejllæring forbliver kun en fejllæring, hvis man ikke ser mere af afsnittet. Ser man resten af afsnittet, så bliver denne fejllæring genoprettet, når Onkel Reje og Krølle møder satanisterne, og de forsørger at fodre en ostemad til Onkel Reje:

Præst: Satan befaler dig at spise denne ostemad.

Reje: Ja, men så må du hilse Satan og sige, at han selv kan æde sin ostemad, for jeg gør det ikke. For ostemadder, det er ikke heavy.

Krølle: Er de ikke?

Reje: Nej. Ikke i min heavy-bog. Kom. Vi skrider.

(Geertsen, 2019)

Men det er ikke kun det talte, som skaber impulser. Ligesom med *Bamses billedbog* så er det også det visuelle i dette audiovisuelle medie. Man starter med visuelt at se Onkel Reje og Krølles



Figur 13

begejstring over at skulle blive satanister (figur 13). De snakker og griner om, hvor sejt det vil være at blive satanist. En situation med positiv energi, der er med til at forstærke drivkraften til at synes, at satanister er seje. En holdning, der blot bliver forstærket, fordi seerne har skabt en tilknytning til Onkel

Reje og Krølle efter fem tidligere afsnit i denne serie – potentielt en større tilknytning, hvis man også har set de tidligere serier med Onkel Reje. Ligeledes er der samtidig en dreng i historien, som også påvirkes af Onkel Reje, og begynder derfor at synes, at det er sejt og heavy at tilbede djævelen¹⁹.

4.2.1 Sørøverens fejlæring

Det er ikke kun *Onkel Rejes Heavyband*, der viser situationer med potentiel fejlæring. *Onkel Rejes Sørøvershow* viser også mange situationer, som kan være fejlæring.

Onkel Rejes Sørøvershow adskiller sig kompositionelt fra *Bamses billedbog* ved at have en urokkelig fastlagt komposition i begge sæsoner. Men indholdet ændrer sig dog fra sæson et til to. Afsnittene i første sæson har de samme elementer: Onkel Reje og Brille står på et sørøverskib, hvor Onkel Reje viser Brille fantasifuldt, mens de tiltaler seerne. Efter de er færdige, begynder introsekvensen, som ender med Reje på udkig i udkigsmasten efter dagens barn. De leger en kort lille leg med barnet, før Onkel Reje puster noget tryllestøv på barnet, og forvandler den lille 'landkrappe' til en farlig sørøver. Onkel Reje minder Brille om noget, som får ham til at gå væk, mens Onkel Reje og dagens barn sætter sig ved en tønne i Onkel Rejes 'hyggehjørne', hvor han viser dagens barn en vilkårlig ting, før han viser skattekortet med en holografisk besked. De skal altid finde en ting, de kan bytte til en skattekasse med chokoladepenge. Dette indleder et eventyr med tre prøver: De skal overkomme en mental udfordring for at få tingen til at bytte til kisten. Dernæst skal de sejle hen til kisten, men der er altid en fysisk udfordring, som de skal klare, før de kan komme videre. Til sidst når de skal bytte til kisten, så mangler Onkel Reje og barnet altid noget, men Onkel Reje får altid det

¹⁹ Børn lærer meget igennem efterligning af deres rollemodeller. Efterligningens læring er på godt og ondt en central del af ens opdragelse. Albert Bandura, en canadisk-amerikansk psykolog før han dør i 2021, har lavet undersøgelser om efterligningens vigtighed i udviklingen af personlig hos børn. Han finder, at imitation har en væsentlig betydning for, hvordan adfærden manifesterer sig hos børnene alt afhængig hvem, de efterligner (Bandura, 1963).

manglende til sig selv, når de får fat i hovedtingen. Onkel Reje opgiver den ekstra ting, så de kan få kisten med chokoladepenge, som åbnes tilbage på Onkel Rejes sørøverskib. Onkel Reje spørger altid om dagens barn vil have kisten, fordi Onkel Reje bedre kan lide lakrids. Barnet siger ja, og outtroen begynder.

Den faste opbygning fremstillet efter kontrakt-modellen er med til at skabe et trygt og forudsigeligt afsnit, der gør det mere forståeligt for børn. Det giver dem en ramme, hvor de engageres og opnår en højere drivkraft, som svækker de forskellige læringsbarrierer. Strukturen i *Onkel Rejes Sørøvershow* giver ligeledes forbedret læring gennem gentagelse, og den faste struktur giver en assimilativ læringsmulighed gennem gentagelse.

Der fremtræder bevidste forkerte hændelser og stereotyper for komisk effekt som er et gennemgående træk hos Onkel Reje på tværs af programmerne. Dette er med til at aktivere og engagere småbørnene, som i en alder af 3-6 ikke vil have en forståelse af satiren i programmerne, og er derfor mere tilbøjelig til at finde hændelserne sjove, fordi de er absurde.

Situationer som når Onkel Reje og dagens barn skal finde en rejsegrammofon til at bytte til en skattekasse i (S1:E3). De finder en mulighed for at købe en rejsegrammofon inde i maven af en hval, hvor der er en butik, der handler med gode vittigheder og styres af sure sokker. Dette er en humoristisk scene, som er med til at skabe en god stemning og forøge drivkraften.

En større fejllæring kommer i form af den stereotype som fremstiller fynboerne i anden sæson af *Onkel Rejes Sørøvershow* som nogle 'bonderøve'. Onkel Reje og Brille kommer til 'Fyn' for at finde en person, der kan hjælpe dem. Fyn og dens beboere bliver fremstillet som lavintelligente tumper, der snakker 'mærkeligt' – en fynsk dialekt – og har deres egen økonomiske system. De bruger 'fyn-



Figur 14

bosrigsdaler', som er store guldmønter, og øre. Men ørerne er ikke små kobbermønter, som vi kender dem i Danmark. I *Onkel Rejes Sørøvershow* er det faktiske menneskeører, der bruges. Så småbørn får en humoristisk introduktion til,



Figur 15



Figur 16



Figur 17

hvordan Fyns økonomi fungerer, når en fynbeboer pludselig trækker 25 menneskeøre op af lommen, og lægger dem på skænken (figur 14). Det bliver endnu en mild fejl-læring, eftersom man hurtigt finder ud af, at man ikke bruger menne-

skers ører som betaling hos en købmand, men det bliver fremstillet som en fantasifuld afbildning af, hvordan økonomi fungerer, som småbørn kan bruge i deres lege, når de selv leger købmand. Men noget af det mere uhensigts-

mæssige læring kommer i form af, hvordan Fyn og dens beboer bliver fremstillet (figur 15). Fremstillingen er som nævnt en ucharmerende stødende fremstilling som dumme og ulærde mennesker, der bor i en middelalderlig svinesti med masser af dyr vandrende rundt samtidig med, der nogle gange kommer en jetjager fly-

vende til på jorden, sådan så beboerne bliver nødt til at ligge falde på jorden for ikke at blive ramt. Greenscreen er en central del af Onkel Rejes programmer for at rejse til forskellige steder i verden på fantasifyldte måder, eller bare at vise steder og ting, man ikke let kan komme til, som i munden på en stor hval eller ødelægge ozonlaget med en deodorantkanon (figur 16 & 17). Med eksemplet

om "Fyn" kan man tale om læringens ydre betingelser som de samfundsmæssige og kulturelle forhold, men især sproget, som er præget af fynsk dialekt. Den fynske dialekt har nogle fraser, som kan være vanskeligere at forstå, hvis man har et andet samfundsmæssig og kulturelt forhold, som har givet seerne et andet sprog som rigsdansk. I afsnittet bruges der ord med anden udtale som f.eks. jetjager bliver udtalt »jetjaver«. Hvis dialekten høres af børn, som opdrages i et andet kulturelt forhold end det fynske, så kan lyden af dialekten gøre, at børnenes hverdagsbevidsthed filtrerer ting på nær lyden af dialekten, fordi den er ny og fremmed, og på den måde aktiverer børns nysgerrighed. På den måde vil læringsimpulserne fra dialekten have en større sandsynlighed for at overkomme de andre læringsbarrierer som læringsforsvaret ved at gøre det sjovt. Noget som er muligt, fordi indholdet eksisterer i et audiovisuelt format. Det gør det muligt for småbørn at bruge deres multimodale sanser til at sætte billeder på lyden. På den måde er det med til at indlære en stereotypisk fejllæring af, hvordan "bonderøve" lyder og ser ud og skabe en fælles stereotype på en bonderøv.



Figur 18

Det er dog ikke kun Fyn med dialekterne, som giver mulighed for læring i (S2:E2). Efter Onkel Reje og Brille har fået en stor påhængsmotor drevet af atomkraft til deres sørøverskib, så vises der et verdenskort af den rigtige verden i stedet for Ramasjang-landet, som Ramasjang-figurerne normalt lever i. Dette giver småbørnene en mulighed for at lære visuelt, hvordan verden og mere bestemt, hvordan Danmark ser ud og hvilken retning Nordpolen er i. Dette vises med en 3D-model af Onkel Rejes sørøverskib sejlen på havet fra Danmark op til Nordpolen (figur 18). Man ser skibet sejle hurtigt som et resultat af påhængsmotoren, og undervejs støder skibet ind i Island, som kan ses på forskellige måder: Den første er en humoristisk visning af, hvor dårligt Onkel Reje styrer skibet, hvordan han ikke kan finde ud af at sejle i en lige linje på åbent hav. Denne visuelle gag er et forsøg på at vedligeholde eller forøge engagementet og drivkraften hos seerne, der gør dem mere tilbøjelige til at indlejre det, som de lige har set og være interesseret i det næste. Hvilken i denne situation er et kort over dele af Jorden. En anden måde er ved at vise en af de

læringsmæssige fordele ved at vise sejlturen igennem et audiovisuelt medie er, at man viser bevægende billeder, så man kan se det omkringliggende land som Island, Færøerne og en lille bid af Grønland. Onkel Rejes sørøverskib sejler så hurtigt, så hele denne sekvens har en sekundlængde på syv sekunder; og på disse syv sekunder når de at sejle forbi: Sverige, Norge, toppen af Storbritannien, Færøerne, Island og et lille stykke af det østlige Grønland, hvor man også kan se 3D-figur af en inuit sejlede i en af deres konebåde. Inuit-modellen er større end Onkel Rejes sørøverskib, så inuitten og konebåden er mere detaljeret.

Denne sekvens aktiverer nysgerrigheden hos de små børn. De vil gerne vide, hvad de forskellige grønne områder er, men det som især kan pirre nysgerrigheden, er Island og Grønland. Børn kan blive nysgerrige om Island, fordi Onkel Reje støder ind i Island. Dette sammenstød med Island får billedbeskæringen til at ændre sig ved at zoome ud, så man bedre kan se Grønland og figuren af inuitten i sin båd (figur 19). Det kan være, at Grønland ikke skaber nok nysgerrighed hos småbørn, da det bare vises som en stor hvid klump, men den pludselige inuit vil, eftersom det er en kortvarig eksponering af noget, som ikke hører til på et ellers virkelighedstro verdenskort. Hvis denne hurtige sekvens er noget, der pirrer nysgerrigheden og giver en større drivkraft, vil der være bedre sandsynlighed for, at børnene spørger deres forældre om, hvad de lige har set. Naturligvis er dette ikke en garanti for, hvad de fortælles, bliver indlært ordentligt i et kognitivt skema. Drivkraften nok til, at børnene vil spørge, men den forsvinder måske, hvis indholdet af forældrenes svar ikke er interessant



Figur 19

for børnene. Hvis svaret ikke er tilfredsstillende og interessant nok, vil der meget sandsynligt blive tale en fejl læring, hvis det huskes forkert; eller der kan være tale en simpel læringsforsvar, der blokerer det uinteressante indhold.

Et gennemgående læringspotentiale i Onkel Reje-universet er, hvordan man taler med hinanden. Onkel Rejes sprogbrug er politisk ukorrekt, og er i den forbindelse med til at gøre et oprør mod den perfektionskultur, hvis tilhængere samtidig kritiserer Onkel Reje for at være 'upassende'. Når Onkel Reje taler med børnene, der er med i programmet. Han taler med dem, som de var voksne ligesom sin medvært Brille. Onkel Reje og dagens barn *Onkel Rejes Sørøvershow* (S1:E5) sætter sig i Onkel Rejes hyggeshjørne, hvor Onkel Reje siger:

Onkel Reje: Slå sørøveren i sædet. Nu skal vi to have os en rigtig sørøvercigar. Ryger du cigar?

Barn: Neeej.

Onkel Reje: Gør du ikke?

Barn: Nej.

Onkel Reje: Nå. Ja, så nupper vi os en pibe i stedet for. Værsgo.

Barn: Øh, tak.

Onkel Reje: Hvad tror du, der skal i den?

Barn: Øh, det ved jeg ikke.

Onkel Reje: Hvad tror du?

Barn: Cigaretter?

Onkel Reje: Cigaretter i piben? Neej [griner]. Vi kan putte lakridser i den. Det er en hjemmelavet lakridspibe.

(Geertsen, 2014 A)

I dette uddrag behandler Onkel Reje dagens barn som en gæst, og onkel Reje er den gæstfrie vært, der tilbyder barnet cigar og pibe. Han taler som en 'ligemand', når han beder barnet om at sætte sig ned: Han bruger frasen »Slå sørøveren i sædet«, som er en tematisk tilpasset udgave af den brugte

venskabelige frase »Slå røven i sædet«, som er en kæk og uformel måde at bede andre om at sidde ned. Han giver tilbyder også barnet en cigar, som også er et brud med perfektionskulturen, idet Onkel Reje ikke ser ned på barnet, men han ser barnet som en venskabelig ligemand, der er værd at ryge en cigar med. Denne uformelle interaktion mellem Onkel Reje og dem han taler med, er et gennemgående aspekt af Onkel Reje-universet; han behandler alle på den samme venlige måde. Dette gør sig gældende, når han f.eks. snakker med Gud, sin mormor, fynboer, vampyrer og kannibaler. Billedsiden er også vigtig, når man ser på, hvordan man interagerer med andre, eftersom gestisk jo har en rigtig stor betydning for forståelsen, og det er dette det audiovisuelle medie kan hjælpe med: Det kan udsætte seeren for multimodalitet og aktivere 'hele' seeren, som får ham til at lære bedre end kun det sproglige (Rose, 2019: 192-193). Onkel Reje taler med nogle fynboer i *Onkel Rejes Sørøvershow* (S2:E10) om at oppuste gedetarme med naturgas (prutter):

Sælger: Så skal der lige produceres lidt naturgas først. Sådan noget kål her får jeg simpelthen så meget luft i maven af.

Køber: Og så er det naturligt.

Sælger: Lige præcis.

[Sælger spiser langsomt kål]

Onkel Reje: Ved I hvad? Det tager alt for lang tid. Prøv lige at give mig gedetarmen, så skal jeg pusten den op.

Sælger: Ja selvfølgelig. Værsgo der. [Giver gedetarm til Onkel Reje]

Onkel Reje: [Putter en dims i tarmen og placerer den ved sin anus og laver en stor prut og puster tarmen op] Aaah. Værsgo.

Sælger: Hold da fast mand. Sådan en der skal jeg sgisme også have fat i.

[De griner alle]

Onkel Reje: Nå, er der nogen af jer fynboer, der ved hvor mor Karen hun bor henne?

Køber: Jamen, det gør je' da, for det' min kone

Onkel Reje: Nej! [De griner] De var da heldigt. For vi skal nemlig låne hendes luftskib.

Køber: Jamen, det kan I da godt. For hun ligger derhjemme og føder vores halvtredsindstyve barn, så hun flyver ingen steder.

Sælger: Det tror jeg da ik' da. Men det gør den her [slipper gedetarmballonen og de griner som den svæver op].

(Geertsen, 2017)

I dette citat ser man en samtale mellem tre personer, hvori alle har en positiv attitude – de ser afslappet ud med skulderne nede, og de smiler og griner samtidig med, de hjælper hinanden (figur 20). Læringspotentialer i den måde, Onkel Reje deltager i samtaler, er: Det er godt at have et smil, at være glad, afslappet og hjælpsom, når man interagerer med andre for at skabe en god og positiv stemning til situation, hvor alle kan ende med at gå fra hinanden med godt humør. Disse læringsimpulser vil blive indlejret ved den assimilerende læring, fordi Onkel Rejes adfærd netop er et vedvarende element af *Onkel Reje*-universet. Sproget er den vigtigste af de ydre betingelser, men det bliver kun forstærket af multimodaliteten af det audiovisuelle medie, hvori man også kan se gestikulationen.



Figur 20

4.2.2 Aktiveringsparadigmets drivkraft

Noget som er med til at forøge drivkraften, er aktiveringsparadigmet, som omhandler, hvordan seerne aktiveres kognitivt af fjernsynet. Flere forskere har fremhævet, hvordan fjernsynets

kognitive aktiveringsprocess kan være positive frem for negative (Oswell, 2002; Wright & Huston, 1983). Christa Lykke Christensen fortæller om dansk børnefernsevisions aktiveringsparadigme og den gennemgående tendens til at aktivere børn: »Den mest gennemgående tendens har været at betragte børn og unge som seere, der på en eller anden måde skulle aktiveres« (Christensen, 2006: 68).

Der er flere måder, som seerne kan aktiveres: De kan aktiveres ved at blive talt til af programmet's karakterer. Dette ses i både *Bamses billedbog* og *Onkel Rejes* forskellige programmer, især i *Onkel Reje og børnenes brevkasse* (2012-2014). *Onkel Reje og børnenes brevkasse* er et børneprogram, hvor Onkel Reje og Brille sidder ved et bord, imens de taler til seerne. De to værter viser forskellige ting til deres seer. Børn kan sende breve ind til Onkel Reje og Brill, så de kan læse og reagere på dem, og på den måde aktiveres seerne. Når de har læst brevene, tager de altid på et eventyr, som respons på indholdet af brevet, som typisk er et spørgsmål, for eksempel »Kære, Børnenes brevkasse. Når jeg ikke kan falde i søvn om aften, ligger jeg og tænker på om der findes vampyrer. Gør der det?« (Geertsen, 2013). En af seerens spørgsmål bliver det, der former en del af afsnittet. For at svare spørgsmålet om at vampyrer findes i virkelighed, tager Onkel Reje og Brille til Transsylvanien for at vise, at vampyrer faktisk findes. Dette er med til at give nogle læringsimpulser om, hvad vampyrer er for en skabning, men også at vampyrer lever i Transsylvanien, hvor Dracula samtidig kommer fra. Der sker fejllæring ved, der siges, at vampyrer er ægte, men samtidig sker "korrekte associationer"²⁰ mellem vampyrer og Transsylvanien. Det sker ved brugen af det audiovisuelle medie – især den konstant brugte greenscreen bruges til at vise en "rejse" til Transsylvanien med deres flyvende skrivebord. Transsylvanien vises som et sted med masser murstenshuse fra middelalderen. Sammenligner man den greenscreenede fremstilling af Transsylvanien i *Onkel Reje og børnenes brevkasse* med det moderne Transsylvanien ser man, at der stadig er masser af middelalderlige huse i nutidens Transsylvanien (figur 21 & 22). Denne association om Transsylvanien som et

²⁰ Med "korrekt" menes der i denne sammenhæng, at Transsylvanien ofte bliver associeret med Dracula og forlængelse, vampyrer. Dette betyder ikke, at det *kun* er Transsylvanien, der har vampyrer som en del af landets folkemyte. Forskellige lande har deres egen version af, hvad en vampyr er. Albanien, Grækenland, Island, Rumænien, Irland og Skotland, Slavisk Europa og Spanien er blot nogle eksempler på lande, som har deres egne folkemyter om vampyrer. Men i moderne tider er der en større tilbøjelighed at associere Transsylvanien med vampyrer på grund af Draculas store udbredte popularitet. Karakteren Dracula er opfundet af den irske Abraham "Bram" Stoker i *Dracula* (1897), hvori han forfatter om, den store vampyr Draculas hjemland er Transsylvanien.



Figur 21



Figur 22

sted med gamle huse er et godt begyndelsespunkt for småbørn, der lærer om vampyrer og andre lande med en kumulativ- eller assimilativ læring. Læringsimpulserne og drivkraften kommer som et resultat af aktiveringsparadigmet, eftersom det er børnene selv, som indsender breve med spørgsmål til Onkel Reje og Brille: Det former programmet, og fordi det er et spørgsmål seerne, så bliver det et spørgsmål, som seerne med, større sandsynlighed, gerne vil høre om – på den måde kommer der lettere uden om læringsforsvaret.

Den anden måde, som *Onkel Reje* skaber et aktiveringsparadigme, er ved at lade seerne selv deltage i programmet. Der er sådan en aktivering af de små børn i flere af Onkel Reje-programmerne, men det gør sig særligt gældende i *Onkel Rejes Sørøvershow*, hvor de helt små børn bliver inviteret med til at deltage i et afsnit, hvor barnet bliver dem person, som løser prøverne og får skatten til sidst. Fordi der denne gang er rigtige børn på skærmen, der oplever en masse, så får børnene på den anden side af skærmen bedre mulighed for at kunne identificere sig med dem på skærmen, eftersom de medvirkerne selv er børn. Dette får indflydelse på hvor stor modstand, der er over for læringsimpulserne. I *Onkel Rejes Sørøvershow* er børnene en central del af programmet, hvori de er i centrum sammen med Onkel Reje. Men det er også de små børn, som er dagens helt ved at løse de mentale gåder, som de udsættes for. Onkel Reje har rollen som den fjollede voksne, der ikke kan løse de simpleste gåder. Ligeledes er han heller ikke egnet til de fysiske udfordringer, de møder. Det er barnet, der skal løse gåderne og klare de fysiske udfordringer. Det bliver barnet, der har ret, og dette er med til at skabe en større genkendelse og tilknytning, eftersom de ser, hvordan børn kan have ret og endda kan klare sig bedre end de voksne, som normalt anses som at kunne mere. Programmets filmstil og brug af greenscreen og digitale effekter er også en vigtig del af dette. Onkel Reje og barnet rejser rundt på havet som en del af en skattejagt. På denne rejse kommer de rundt til vidunderlige steder som havets bund eller inde i munden på en stor hval – dette

er samtidig også en intertekstuel reference til *Pinocchio* og Biblens *The Book of Jonah*, som også ender i munden på en stor hval. Men det er også med til at pirre fantasien og gøre det hele mere visuelt interessant. Denne højere interesse er med til at svække læringsforvaret ved at øje drivkraften med sjove og visuel fantasifulde ting: Sådan et aspekt af læring med det audiovisuelle medie er noget, der ikke gør sig gældende på samme måde i litteratur, og det er også en af grundene til, at man forsøger sig med audiovisuelle medier som en central del af læringen i skolen:

Digitale medier rummer en række indlysende muligheder for at tilrettelægge undervisning mere fleksibelt og på nye måder, så aktiviteter kan foregå i forskellige rum, det gælder både virtuelle, fysiske og i en kombination af de to. (...) Hvor klasseundervisning ofte har været lærerstyret med fokus på lærerens formidling af stoffet til en passiv elevskare, kan den form for undervisning nu leveres gennem onlinevideoer, eleverne ser som en del af forberedelsen til undervisningen på skolen. Klassrumsundervisningen kan så sætte fokus på elevernes aktive læring gennem fx individuel og gruppeorienteret problemløsning med læreren som facilitator for elevernes læring.

(Hjarvard, 2019: 55-56).

Endnu et eksempel på dette er, når Onkel Reje og dagens barn sejler på havet og støder på Kong Neptun, som kræver, at de klarer hans udfordring at kaste fisk ind i munden på ham. Han giver dem fem fisk, og Onkel Reje og barnet skal ramme med mindst fire ud af de fem fisk – udfordringen hedder »Fem Fede Fisk« en lille allitteration for lidt ekstra morskab på lydsiden med en genkendelig lille frase. Det er dog ikke kun dette, der er sig genkendelig ved dette møde. For at forbedre barnet til et potentielt møde med Kong Neptun bruges der mise-en-abîme til at vise en kort forklarende animationssekvens. Der fortælles i denne mise-en-abîme animationssekvens, hvem Kong Neptun er – hvordan han er kongen af de syv have, og hvordan han stopper og ødelægger skibe, hvis man ikke



Figur 23

kan bestå en særlig prøve – nemlig »Fem Fede Fisk« (figur 23). Programmet forsætter med sit budskab om kun delvis korrekt viden, og kultiverer fejllæring ved at fortælle noget sandfærdigt, men blander det i en fortælling med ukorrekte elementer. Et



Figur 24



Figur 25

eksempel på dette kan være, når der fortælles om, hvem Kong Neptun er, og hvem der tror på guden: »De gamle romere og folk fra Herning troede, han var en gud. Men nu ved man, at Gud ikke bor i havet, men oppe i himlen sammen med Julemanden og deres fælles hund Marianne.« (Gertsen, 2014 B). Den korrekte viden i dette uddrag er, at romerne troede på Kong Neptun som gud, men så nævnes folk fra Herning og så samme kontekst, hvilket ikke er korrekt (figur 24). Det er en humoristisk og forkert sammenfletning af kulturer og deres tro, som småbørn ikke er klar over, at er forkert i henhold til folkene fra Herning.

Der vil opstå en potentiel fejllæring hos de mindste, som bliver rettet, når de mødes med den korrekte viden i skolen, men for de voksne er det blot et eksempel på den absurde humor, der bruges i *Onkel Reje*-programmerne. Det samme kan sige om, hvordan Gud og Julemanden skulle bo sammen oppe i himlen og fremstilles som et homoseksuelt par (figur 25). Den absurde situation med Gud og Julemanden oppe i himlen kan være humoristisk for de voksne, men ved dette eksempel kan opstå modstand over for fejllæringen af, hvordan Julemanden også bor oppe i himlen. Julemanden og juletiden er meget populær i Danmark, og børnene ved sandsynligvis godt, at Julemanden bor på Nordpolen, og ikke i himlen. Så den absurde situation vil også ramme dem, som ved, hvor julemanden bor rigtigt. Man kan diskutere om dette vil få dem til at genoverveje og reflektere mere over den viden, de lige har fået. I en sådan situation kan der blive tale om en akkomodativ læring, hvorved de nedbryder de kognitive skemaer, de har skabt tidligere: Måske giver deres nysgerrighed dem dét ekstra skub for, at de gerne vil bruge den ekstra mentale energi på at finde den korrekte viden ved f.eks. at spørge en voksne.

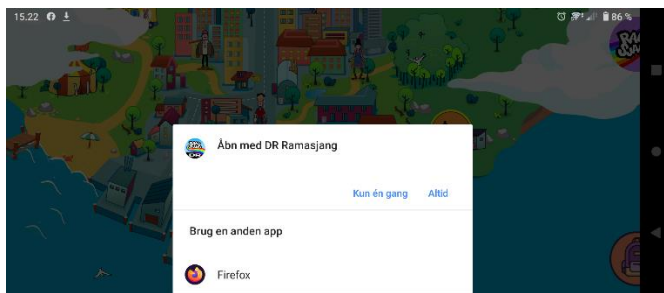
4.3 Den tværmediale verden af Ramasjang

I dette afsnit analyserer jeg Ramasjangs tværmedialitet for at vise, hvordan læringspotentialer af *Bamse og Kylling* og *Onkel Reje* videreføres til et nyt medie som de interaktive audiovisuelle apps på smartenheder og nogle af de spil på disse apps. Det er relevant at undersøge det tværmediale aspekt af Ramasjang, fordi DR har designet Ramasjang til at være et samlet tværmedialt univers for Ramasjangs karakterer.

DR har produceret to forskellige apps til Ramasjanguniverset. De to apps hedder *DR Ramasjang*



Figur 26



Figur 27

(2013-) og *DR Øen Ramasjang* (2021-). De to apps kan hentes til iOS eller Android smartenheder på det operative styresystems tilsvarende digitale butik: Apples App Store og Google Play Store. Begge applikationer kan bruge uafhængigt af hinanden, men de er designet til at være 'søskende' og interagerer med hinanden ligesom Ramasjangs egne fiktive karakterer – i begge applikationer er der en knap, der åbner den anden applikation, hvis de begge er installeret på samme enhed

(figur 26 & 27). Men selvom de er forbundet, så er de stadig selvstændige. Dette giver bedre mulighed for at opnå en større udbredelse af den transmedia storytelling, idet begge apps er forbundet, samtidig med at der sker en større multiplicitet. Der er i disse apps spil, som også er designet med kontinuitet. Noget der alt sammen er med til at skabe en worldbuilding for Ramasjangverden.

DR Ramasjang er den første app, jeg kort vil give en beskrivelse af. *DR Ramasjang* er en paraplyapplikation²¹. *DR Ramasjang* giver adgang til VOD af udvalgte Ramasjangs portefølje af børneprogrammer heriblandt: *Bamses billedbog* (1983-2008) og *Onkel Reje*-programmerne (2012-2021), men også andre ældre programmer som *Anna og Lotte* (1979-2004) og indkøbsprogrammer som *Pippi Langstrømpe* (1969) og *Svampebob Firkant* (1999-). Det er også muligt at tilgå de forskellige

²¹ Men paraplybegrebet mener jeg, at applikationen dækker over flere forskellige applikationer, som har deres egen funktion, men de er stadig inde under samme tema – eller under samme paraply – i denne kontekst Ramasjang og børneindhold.

Ramasjang-musikvideoer som VOD. *DR Ramasjang* giver dog også mulighed at se Ramasjang-kanalen via OTT, så man kan se Ramasjang flow-tv lige meget, hvor man er. Dog er mit fokus på ikke på disse, eftersom det allerede til dels er blevet behandlet i de tidligere afsnit. Jeg analyserer nogle af de digitale spil, som man kan spille via *DR Ramasjang*-appen. Den har tre opdelte kategorier: VOD, musikvideo VOD og OTT, og til sidst digitale spil. Denne app beskrives på Google Play er som et sted med sjov og læring i et interaktivt univers:

VELKOMMEN TIL LANDET RAMASJANG!

Her venter timevis af sjov og læring for børn i alderen 4-8 år.

- Sjove og lærerige spil
- Se dine yndlingsprogrammer fra Ramasjang TV
- Lyt til populære sange

INTERAKTIVT UNIVERS

Udforsk alt mellem himmel og hav og gå på opdagelse med Bamse og Kylling, Motor Mille, Kaj og Andrea, Hr. Skæg, Sprinter Galore og Rosa fra Rouladegade. Flyv op til himlen eller dyk ned under havets overflade i det interaktive univers.

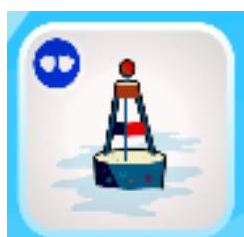
(DR, 2022 A).

Der findes en masse spil med Ramasjangfigurerne i spillene som f.eks. Hr. Skæg og Motor Mille. Jeg vil dog kun analysere de spil, som inkluderer karakterer fra *Bamses billedbog* og *Onkel Reje*-programmerne for at forblive inden for mit analyseområde. Jeg har udvalgt tre spil: *2 Kamp*, *Karatetornado* og *Bamse*. Disse er blevet udvalgt, fordi de hver især er med til at træne brugers hukommelse, reaktions- og bedømmelsesevne, samt evnen til at færdes multimodalt. Når man taler om spil i et læringsperspektiv, så bør man se på, hvad et endelig er. Computerspil er integreret i børns legekultur, som kan bruges til at udvikling af kompetencer eller underholdning (Christiansen, et al. 2015: 150). Og leg for børn har alting været en vigtig del af deres opvækst og dannelse af selvfølelse og sociale identitet, og »leg spiller en altafgørende rolle for børns selvudvikling og deres kreativitet, hvilket også vil sige for evnen til senere i livet at tænke agere selvstændigt.« (Rose, 2019: 191).

Videospil er derfor en gyldig måde at lære og danne sig på, fordi det blot bliver supplerende for børns lege, der udvikler deres kompetencer og selvidentitet.



Figur 28



Figur 29



Figur 30

Det første spil *2 Kamp* er et huske-spil. Spillet navigeres ved at trykke på forskellige knapper, mens der lyder en voice-over stemme, som fortæller spillet, hvad han kan/skal gøre på det nuværende skærbillede. Selve spillepladen

består af en masse kort med bagsiden mod spilleren i et 4x4 gitter (figur 28). Spilleren skal vende to kort af gange med formålet om at finde to ens. Når to kort er blevet vendt – lige meget om det er to ens eller ej – så skifter turen til modstanderen. Begge spillere ser de vendte kort,

før de vendes om igen, så begge har mulighed for at huske på hvilke kort der ligger gemt. Finder man to ens kort, bliver de tomme pladser blot fyldt ud med nye ukendte kort. *2 Kamp* adskiller sig fra andre vendespil ved at tilføje ekstra konkurrenceelementer, der skal forøge drivkraften og engagementet til at ville huske og på den måde træne sin hukommelse mere effektivt. De unikke elementer består i, at hver spiller har helbred²² og skjold²³ til at beskytte sit liv. Ud over at der findes to ens kort med det samme billede, så har kortene også en angrebsfunktion (små ikoner i hjørnet af kortet med farven rød) og en forsvarsfunktion (små ikoner i hjørnet af kortet med farven blå) (figur 29 & 30). Når en spiller vender to ens kort med farven rød, vil spilleren angribe modstanderen med en angrebsstyrke tilsvarende antallet af røde ikoner²⁴. Hvis modstanderen har SP tilbage, så vil angrebet skade SP i stedet for HP, men har modstanderen ingen SP, skader man modstanderens HP med fuld styrke. Ligeledes når man vender to ens kort med farven blå, vil man forøge sine SP med det samme antal af blå ikoner. Før man kan tage et spil, så skal man gennemføre et prøvespil, der med voice-over forklarer spillets regler og mål, og det er med til at afsætte faste spilleregler, som gør det nemmere at fordybe sig i spillet (Christiansen, et al. 2015: 151). Denne større fordybelse

²² Jeg vil referere til helbred som HP (health points) fremover.

²³ Jeg vil referere til skjold som SP (shield points) fremover. SP falder automatisk med ét hver tur.

²⁴ De små ikoner på kortet varier i antal mellem 1-3 – dette gælder både farven rød og blå. Spilleren vil skade modstanderen eller styrke sit forsvar mere jo højere antal af ikoner.

sker, fordi spillet er forudsigeligt i den forstand, at spilleren ved, at **Y** sker, hvis man gør **X** – så man bliver ikke overrasket på samme måde, som hvis spillets regler er uklare: I sådanne situationer har man tendens til at synes, at spillet er unfair – især hvis der sker en negativ ting. Men *2 Kamp* handler om at vende til ens kort, så man skal kun fokusere på at huske, hvor kortene er, og hvor kraftfulde de er.

Spillet inkluderer forskellige karakterer i spillet fra forskellige Ramasjang-programmer som *Motor Mille* (2013-) og mere relevant denne analyse *Onkel Reje* (2012-2021). Denne inklusion er en del af Ramasjangs world building, hvor de introduceres til forskellige karakterer inden for samme univers, og på den måde gør verden større ved at vise, at der findes andet end kun f.eks. Onkel Reje. Fordi Onkel Reje er med i dette spil som en spilbar figur opstår der en tværmedial kommunikation på tværs af forskellige medier, som samtidig er med til at skabe en kontinuitet mellem medierne. Figurene er en flashanimation, der står på hver sin side af spillebanen. De har ingen direkte funktion på, hvordan spillet spilles, eller hvor mægtig man beskytter eller angriber. Deres funktion er som en kommentator, der kommenterer på f.eks. angreb med 1 ikon eller 3 ikoner: Det gør sig også gældende for, når man forøger sine SP med blå ikoner på to ens kort. Der er intet narrativ i *2 Kamp*, men dette har ingen voldsom betydning for det tværmediale aspekt. Spillet er i bund og grund et hukommelsespil, men det foregår med karaktererne fra Ramasjangverden, og dette giver en større mulighed for at kunne fortsætte sin tilknytning og identifikation med karaktererne. Det giver ligeledes mulighed for en mere fordybet indlevelsesevne, fordi man er på 'hold' sammen med Onkel Reje, der beholder den samme adfærd fra Onkel Reje-programmerne, som giver en højere kontinuitet. Denne større genkendelighed og tilknytning er med til at forøge den drivkraft, som spilleren har, hvis han eller hun tidligere har set en masse af Onkel Rejes programmer på Ramasjang. Konkurrenceanterne kan give en større motivation til at klare sig bedre, sådan man kan høre og se Onkel Rejes reaktioner på spillets gang, når det går godt og skidt. Men det er naturligvis ikke den eneste faktor for spillerens motivation: Noget der er vigtig for, hvor villig man er til at træne sin hukommelse og huske, hvor de forskellige korts placeringer er nemlig motivationen til at vinde. Det er som nævnt et konkurrencespil med regler og et sejrsmål ved at reducere modstanders HP til 0. Men endnu et element i *2 Kamp*, som kan forøge drivkraften, er muligheden for at samle på kort. Efter man vinder mod én af karaktererne i spillet, så får spilleren 2 af modstanderens kort til sin samling, som også kan bruges mod andre. Disse kort har ingen effekt på styrken af kortene eller hvordan

spillet spilles, men det bliver en ekstra belønning til spilleren, som han kan fordybe sig i og øge drivkraften. Denne gamification med belønninger af et simpelt spil giver større spilleren motivation til at klare sig bedre, som man også kan se i flere felter, hvor læring er en vigtig del af processen, f.eks. som sygeplejetræning (Brull & Finlayson, 2016). Det er ligeledes et spil med klare regler, der gør det nemmere at komme ind i spillet. Ydermere kommer læringspotentialer af det vedvarende spil, som varer i flere runder og måske endda flere spil mod andre spillere eller computeren, som skaber en assimilativ læring. *2 Kamp* vedligeholder også DRs forpligtelser om at skabe godt og positivt indhold til børn og familien. Man kan se dette sociale element i, hvordan man kan spille 2 spillere sammen, hvor to personer, måske et barn og en forælder, begge vælger en karakter og et deck, hvorefter de skifter til at vælge to kort for at finde to ens kort. Dette kan potentielt påvirkes af de indre betingelser, hvor de forskellige intelligenser kan få en større rolle i, hvor godt de små børn klarer sig. Der er nogle personer, som har en bedre hukommelse – ligesom den type hukommelse der med almindelig tale kaldes for fotografisk hukommelse – der er også en potentiel kønsfordeling for, hvor hun- og hankøn er mere typisk orienteres mod forskellige mentale områder (Baron-Cohen, 2004 [2003]). Når en spillers indre betingelse som hukommelsen er bedre eller dårligere end modstanderen, så vil der angiveligt være et spørgsmål om drivkraft. Hvis spiller 1 har det lettere ved at huske på, hvor de forskellige kort er, og bedre vil kunne vende to ens, så vil drivkraften stige i takt med, at spiller 1 klarer sig godt i det gamificeret spil og bedre vil kunne finde to ens forsvars- eller angrebsskort og på den måde vinde spillet og komme videre til næste bane. Hvorimod hvis spiller 2 har en ringere hukommelse, så vil situationen måske være omvendt, hvor drivkraften vil falde, fordi spiller 2 ikke oplever samme succes som spiller 1 – dog skal det nævnes, at det kommer også an på, hvor meget man har trænet sin hukommelse ved at spille mere end modstanderen, da træning ofte trumfer over indre betingelser, hvis det kan trænes gennem assimilativ læring, som blot udbygger ens kognitive skemaer.

Men det er ikke kun hovedkaraktererne, som optræder i dette spil. Det er også billederne på kortene. Fodboldskrappen Ronaldo findes på nogle af kortene, og dette er igen med til at øge motivationen for at huske hvor han er, hvis man kender til Ronaldo fra Onkel Reje. *2 Kamp* er ikke kun et spil med figurer fra Onkel Reje men også karakterer og ting fra andre Ramasjang-programmer. Fordi *2 Kamp* inkluderer karakterer på tværs af Ramasjang-programmerne, øges sandsynligheden for, at spilleren får lyst til at vide mere om, hvem de andre karakterer er. Det kan være Motor Mille,

der også har en succesfuld karriere inden for dansk børnefernsyn; men det kan også være den grønne superhelt Sprinter, som ydermere ligner til forveksling Leonard fra den amerikanske franchise *Teenage Mutant Ninja Turtles*.

Karatetornado er det næste spil, jeg ser på i et lærings- og tværmedialt perspektiv. *Karatetornado* er et spil baseret på udfordringen "Sørøverkarate", som Onkel Reje og dagens barn skal klare i *Onkel Rejes Sørøvershows* første afsnit. I *Karatetornado* styrer man Onkel Reje, som står midt på skærmen i sit karatetøj. Onkel Reje angribes fra begge sider af skærmen (venstre og højre) af mænd, rumvæsner eller pingviner alt afhængig af hvilken af de tre baner, man spiller (figur 31). Formålet



Figur 31

med spillet er at overleve indtil banens niveau er slut. For at opnå dette er man nødt til at besejre de fjender, som kommer fra siderne. Måden man besejrer fjenderne på, er ved at bruge trykskærmen og trykke på fjenderne, sådan Onkel Reje vil angribe dem. Både spilleren og fjenderne har HP, som bliver reduceret, når man rammes af fjenderne, eller man rammer dem. Fjenderne kommer i waves²⁵ og med forskellige styrkeniveauer; det vil sige, at nogle fjender kan skade hårdere end andre, samtidig med de også har mere HP. Denne variation mellem HP er fra ét HP til fem HP. Onkel Rejes angrebsstyrke er ét HP, så for hvert angreb skader han kun ét. Så når en fjende med fem HP dukker op, skal spilleren trykke på dem fem gange for at besejre dem. Man kan også kvalificere *Karatetornado* en gauntlet²⁶, som giver spilleren point alt efter hvor mange fjender, som man besejrer, og hvor meget HP som spilleren har tilbage efter hvert niveau og bane. Dette design med at give point og opdele spillet i baner og niveauer er nogle af de elementer, som bruges, når man forsøger at gamificere ting uden for en spillekontekst. Så det vil ikke være urimeligt at argumentere for, at *Karatetornos* design er med til at styrke motivationen til at træne sine evner, så man bedre kan gennemføre spillets mange gauntletter. Disse har tre baner med unikke fjender: mænd, rumvæsner eller pingviner i henholdsvis bane

²⁵ Begrebet waves i videospil henviser til grupper af fjender, der kommer imod spilleren. Disse grupper af fjender ankommer med forskellige intervaller og varierende styrkeniveauer. Det typiske formål i spil med waves af fjender er at overleve indtil næste wave, eller banen slutter.

²⁶ En gauntlet er et spilbegreb, der henviser til en serie af masser af udfordringer, som spilleren skal igennem uden ende. Typiske gauntlet-udfordringer lader ikke spilleren fortsætte fra, hvor de døde – man må begynde forfra.

ét, to og tre. Det er dog kun bane ét, niveau ét, som er låst op i begyndelsen; og som man laver fremskridt og kommer til næste niveau eller bane, så bliver man i stand til at begynde sig spil fra en af de oplåste baner. Når man gør dette, så får man ikke point med fra de tidligere baner, og man får dermed en lavere score end de spillere, som begynder fra begyndelsen. Dette pointsystem er med til at skabe et konkurrenceelement i *Karatetornado*, der forøger motivationen til at klare sig bedre end før eller andre spillere i familien. Drivkraften forstærkes ligesom 2 *Kamp* af den tværmediale kommunikation mellem de forskellige medier og Ramasjang. Man styrer Onkel Reje i en lignende situation, som han og et barn oplever i *Onkel Rejes Sørøvershow*. *Karatetornado* kan ses som en tværmedial multiplicitet af *Sørøverkarate*, så alle spillerne kan få mulighed af for at deltage i *Onkel Rejes Sørøvershow* i et vist omfang, eftersom de bliver i stand til at kunne opleve en af udfordringerne af programmet på en ny måde i et nyt medie. Det forstærkes endnu mere af de kommentarer og andre lyde, som Onkel Reje laver. Nogle af sætningerne er: »De' godt, de' der!«, »Sikke en slap-svans!« og »Man må ikke slå en fyr med briller!«.

Hvor læringsmulighederne i 2 *Kamp* handler om at træne sin hukommelse, så handler det i *Karatetornado* om at træne sin øje-hånd koordination og beslutningstagning. Man styrker ved øje-hånd koordination, når man skal trykke på fjenderne, som de komme imod Onkel Reje i midten af skærmen. Dette bliver trænet ved en assimilativ læring, fordi spillet netop er designet til at spilles igen og igen med stigende sværhedsgrad. Menneskerne er i samme højde som Onkel Reje, så spilleren skal ikke være så præcis, eftersom man kan trykke på et større areal for at ramme dem, også kaldet for hurtbox²⁷. Rumvæsnerne er mindre end menneskerne (cirka knæhøjde), og kræver derfor mere præcis øje-hånd koordination end menneskefjenderne. Den sidste kategori af fjender, pingvinerne, kræver allermest koordination. Pingvinerne er de sværeste fjender, som spillet har at tilbyde: De har samme hurtbox som rumvæsnerne, men i modsætning til rumvæsnerne, så bevæger

²⁷ En hurtbox er det areal af et objekt, som skal rammes med en hitbox fra et andet objekt eller anden karakter, før man modtager skade. En hitbox er det areal, der skal ramme en hurtbox, før man giver skade.



Figur 32

pingvinerne sig meget hurtigere end både menneskerne og rumvæsnerne, samtidig hopper de også imod den spillerstyret Onkel Reje i en bue (figur 32). Denne gradvise stigning i sværhedsgrad fra let

til svær giver god mulighed for at træne ens øje-hånd koordination på grund af den formindskende hurtbox og den forøget angrebshastighed af fjenderne samt det varierende angrebsmønster. Denne stigende sværhedsgrad er med til at skabe en assimilativ læring, hvor spilleren bygger videre på tidligere erfaring. Undersøgelser fra University of Rochester har vist, at videospil er i stand til at forsøge spillerens reaktionsevne uden tab af præcision ("Video Games Lead to Faster Decisions that are No Less Accurate", 2010), og det er en lignende situation i *Karatetornado*, hvor reaktionsevne er den centrale evne, der kræves og udvikles af spilleren. Men *Karatetornado* giver også mulighed for at træne sin kortvarig beslutningstagning som et resultat af spillets waves af fjender med forskellige styrkeniveauer. Fordi nogle fjender kræver flere slag, og der kommer grupper af fjender fra begge sider, så bliver man nødt til at tage en beslutning for hvilken side, man angriber for at sikre, at man ikke lader nogle fjender kommer tæt på Onkel Reje for at slå ham. Det kan være, at der er en større gruppe af svagere fjender på venstre og en mindre gruppe af stærkere fjender på højre side – så hvordan forsvarer man sig så? Tager man de svage eller stærke først, eller forsøger man at variere sine angreb sådan begge grupper af fjender udtømmes samtidig? Dette er spørgsmålet, spilleren skal tage hensyn til inden for en kort periode på nogle sekunder, og denne hurtige beslutningstagning bliver trænet, som spilleren kommer til de sværere baner, hvor både reaktionsevnen og beslutningstagningsevnen bliver mere og mere vigtig for at klare sig godt og få flere point – især hvis man starter fra begyndelsen af gauntleten i dette tværmediale Ramasjangspil.

Det sidste Ramasjangspil er *Bamse*. Dette er et spil, som indeholder flere forskellige mini-games²⁸. Når man begynder spillet, ser man et overblik af Bamses skov, hvor man kan trykke på de

²⁸ Mini-games er mindre spil inde i et større spil. Det kan være små endimensionale spil, som for eksempel et kortspil, racerløb eller forskellige arkadespil. Et eksempel på et større spil, som indeholder mini-games, er *Final Fantasy VII* (1997), hvori der er en forlystelsespark med masser af forskellige mini-games som racerspil, et sumobryderspil, og et

forskellige ting, som man ser. Disse ting kan være æbler, skyer eller solen, hvor der vil ske forskellige ting, som er unik til de forskellige ting – æblerne kan skrumpe eller vokse, skyerne eksploderer og solen får et smilende ansigt. Men der er også de tre frontfigurer, som man kan trykke på. Dette overblik med alle de kendte ting fra *Bamse og Kylling* er en del af den tværmediale kontinuitet, fordi der er en sammenhæng mellem *Bamses billedbog* og *Bamse* (figur 33). Man ser Kylling sidde i dens



Figur 33

redde, Ælling svømmer i hendes sø med den klassiske redningskrans omkring hende, og Bamse står i sin hule med den røde skorsten, der hele tiden vælter (man kan trykke på den for at vælte den og sætte den på plads som et interaktivt element). Men det opstår samtidig også en multiplicitet, fordi spilleren nu har mulighed for at opleve Bamse, Kylling og Ælling på en ny måde i et nyt medie, som desuden også kan vise verden i et nyt perspektiv. I *Bamse* kan dette nye perspektiv være at se skoven i et fugleperspektiv og se, hvor tingene er i relation til hinanden – dog ikke med det korrekte målestoksforhold. Ved at trykke på én af frontfigurerne kan man begynde et mini-game, som er unik til karakteren: Kylling leder efter orme i jorden, Ælling svømmer i søen for at hente Bamses tabte ting, og inde i Bamses hule kan man spille Bamses skole – et spil som er inspireret af *Bamses billedbogs*-afsnittet af samme navn.

I Kyllings spil er man på stort område med græs og planter, hvor der kommer orme op af jorden, som man kan trykke på for at få Kylling til at spise dem. Formålet med spillet er at få Kylling til at spise så mange orme som muligt ud af syv forsøg. Bamse kommenterer undervejs på, hvordan det

onrail skydespil i form af en rutschebane, hvor man skal skyde forskellige skydeskiver som balloner, mens man kører i rutschebanen.



Figur 34



Figur 35



Figur 36

er ulækkert at spise orme, eller hvordan Kylling ikke er hurtig nok til at fange ormen (figur 34). Alt efter hvor godt spilleren klarer at fange orme, så får man enten en slutskærm, hvorpå

Bamse og Kylling sidder med en tallerken fuld af orme (Kylling vinder) eller boller (Kylling taber) (figur 35 & 36). Slutskærmen ledsages ligesom selve spilledelen af kommentarer af Bamse, der enten er glad, for at de spiser boller, eller utilfreds fordi de spiser orme. Et humoristisk element der kan opmuntre til at genspille for at se de andre slutskræme, men det giver også en kontinuitet med *Bamses billedbog*, hvori Bamse også hader orme,

men elsker boller. Dette spil kræver en reaktionsevne og en øje-hånd koordinationsevne til at kunne reagere og præcis nok til at trykke på ormene i tide, som de kommer op af jorden.

Ællings spil finder sted i en sø, som man ser på afstand på samme måde, man ser en myrefarm. Bamse står på land ved siden af søen, og fortæller, hvilke af sine ting han har tabt i søen, og han



Figur 37

spørger Ælling, om hun vil svømme ned på bunden og hente dem til Bamse. Man styrer Ælling ved at trykke på skærmen for at få hende til at svømme i retning af spillerens tryk på skærmen (figur 37). På vej ned til bunden skal spilleren na-

vigere søen og undgå gedder, som svømmer frem og tilbage horisontalt i forskellige dybder. På vejen ned til bunden kan man se forskellige genstande på væggene og bunden af søen. Men man kan ikke opsamle andre genstande end dem, som Bamse spørger spilleren om at hente. Som spilleren navigerer søen, skal man både holde øje med gederne og genstandene for at finde den ene genstand, man skal hente (figur 38). Det skaber en situation, hvor spilleren gør brug af sine evner til at forbinde



Figur 38

de forskellige modaliteter som Bamses dialog i form af lyd og de visuelle modeller af de genstande, Bamse fortæller om – for eksempel som Bamses "vandekande". Det er dog ikke kun ens evne til at beherske det multimodale, som trænes, men evnen til at tage

en beslutning for, hvordan man undgår bevægende farer – for eksempel ved at svømme forbi en gedde ved at svømme til det sted, som gedden lige har været, så den er væk, når spilleren ankommer til stedet.

Hvis man trykker på Bamses hule på *Bamses* overbliksskærm, kommer man ind i Bamses hule, hvor man har flere muligheder for mini-games: Man kan trykke på et billede på væggen, som begynder et puslespil med seks puslebrikker, men man kan også trykke på en lille håndholdt tavle på gulvet for at starte "Bamses skole", hvori man skal genskabe de sætninger, som Bamse dikterer til Kylling og Ælling – og naturligvis også spilleren. Puslespillet er yderst simpelt designet til de mindste spillere; puslespillet er det samme billede med de samme prikker hver gang, man starter eller genstarter spillet. Dette er et simpelt træningsmiddel for de mindste til at lære dem om former, og hvordan de kan forbindes med hinanden. Drivkraften til at løse puslespillet kommer af den tværmediale kommunikation mellem programmet *Bamses billedbog* og Ramasjang-applikationen, som overfører karaktererne til det nye medie i med et nyt formål, men det kan naturligvis også bare være lysten til at samle et puslespil. Det andet spil i Bamses hule er en særlig træningsøvelse i at beherske det multimodale. Spillet fungerer ved, at Bamse står ved en tavle, og har rollen som lærer, mens Kylling og Ælling har rollerne som eleverne. Bamse siger en sætning til Kylling eller Ælling, som skal



Figur 39

genskabe ved brugen af en masse billeder af substantiver og verbaler – disse ordklasser er opdelt efter grønne nuancer med substantiver i

smaragdgrøn og verbaler som olivengrøn (figur 39). Spillet gør særligt brug af det interaktive audio-visuelle medie, idet man skal bruge lydsiden, billedsiden og styringen for at kunne spille. Det er ligeledes dét spil, af de udvalgte, som gør mest ud af at forsøge at træne evnen til at beherske de forskellige modaliteter af lyd og billeder og evnen til at forbinde dem. Men det er også spillet, der viser en situation nær modellæserens fremtid i skolen, hvor man laver diktater blot mere avanceret end Bamses.

Hukommelsen trænes også, da spilleren skal huske på Bamses sætning, fordi han siger den én gang, og det er op til spilleren at huske den. Dog er det muligt at få Bamse til at sige sætningen igen, hvis man trykker på ham, hvorefter han siger: »Skal jeg sige det igen? Ælling skal sige, at [Bamses diktat].«. Et vigtigt element i spillet i forbindelse med at træne sin hukommelse er, at sætningerne bliver længere jo flere sætninger, man laver korrekt, og man kan kun få Bamse til at gentage sin sætning, så længe man ikke har valgt nogle ord – når man har valgt et ord, så er man låst fast til dét/de ord; hvis man trykker på Bamse, efter ord er valgt, så 'indleverer' man sit svar, som det står. Bamses sætninger ændres også efter et indleveret svar uanset korrekthed, så man har ikke mulighed for 'trial and error', hvilket giver større agens til at bruge sin hukommelse. Men der er dog også noget at sige til den underholdning man kan få at Bamses kommentar, når spilleren laver en ukorrekt sætning. Sætningerne er »Kan I så lige gøre som skolelæren siger, hva.« og »Nej, altså. Dumme Ælling.«. Disse kommentarer fra Bamse kommer efter, man laver en ukorrekt sætning, som Kylling og Ælling griner af, som i klassisk Bamse-stil, gør ham utilfreds. Formålet er dog at give læringsimpulser i et interaktivt medie med kendte karakterer, der bevæger sig på tværs af medierne for at udnytte de affordances ved de forskellige medier for at opnå bedst muligt engagement hos bruger, som sandsynligvis kommer fra et andet medie med de samme karakterer, fordi brugeren godt kan lide dem og vil have mere. Noget den tværmediale kommunikation kan bruges effektivt til²⁹.

Jeg nævner i begyndelsen af dette afsnit, at der findes to forskellige apps, der omhandler Ramasjang-universet: *DR Ramasjang* og *Ramasjang Øen*. *Ramasjang Øen* beskrives på Google Play som et sted, hvor man kan gå på opdragelse på Ramasjang øen, hvor man kan lege med masser af spil og Ramasjangkaraktererne:

²⁹ Vi ser dette ved de helt store produktioner som *Star Wars* og *Harry Potter*, men også Ramasjang selv er et eksempel på sådan en stor tværmedial kommunikation.

Her er det dig, der bestemmer historien

Skal Hr. Skæg besøge Motor Milles hemmelige grotte? Skal Danse Staffan med en tur på Onkel Rejes sørøverskib? Slip fantasien løs, du bestemmer selv hvor på øen du og dine yndlingskarakterer skal hen, og hvad der skal ske.

Byg dine egne rullinger

Elsker du kreativitet? Så tag et smut hjem til Silja i hendes nye Rullinge-værksted. Her kan du bygge dine helt egne digitale Rullinger af toiletruller og andet genbrug. Når du har bygget din Rulling er den klar til at komme med ud på sjov og ballade på hele Ramasjang øen. Hvor mange Rullinger kan du lave? Det er kun din fantasi, der sætter grænsen.

(DR, 2022 B)

Denne app giver i højere grad mulighed for tværmedial kommunikation og interaktion end *DR Ramasjang*, fordi man selv kan skabe sine egne lege og historier, som for eksempel Motor Mille kommer ombord på Onkel Rejes sørøverskib. *Ramasjang Øen* giver mulighed for transmedial storytelling og multiplicitet som blot bliver forstærket af kontinuiteten, fordi de historier, man kan lave, på tværs af de forskellige Ramasjang-programmer. Og som et resultat af den multiplicitet og kontinuitet styrkes brugerengagementet til Ramasjang-universet (Waade & Toft-Nielsen, 2015: 61).

Fordi begge apps er designet til at virke med hinanden uden at skulle lukke dem ned først, så opstår der bedre mulighed for at opleve en større immersion, da det giver brugen mulighed for at fordybe sig i hele Ramasjang-universet og alle dets programmer uden at skulle lukke appen for at åbne en anden – man kan åbne og bruge den anden app fra begge apps. Det er også med til at skabe en bedre world building, når man har skabt et univers, der er designet til at have et sammenhæng mellem medierne, men også giver mulighed for at opleve karaktererne i et perspektiv og få dem til interagere med hinanden. World building som en tværmedial strategi er blevet en almindelig ting, da »En tværmedial fortællestrategi kan (...) fastholde brugeren i længere tid, end enkeltmedier kan, idet brugeren oplever tværmedialiteten som en opfordring til at *udforske* verdenen på tværs af medieplatformene som en samlet indholdsverden og tilgå denne genne de mange forskellige medietekster.« (Waade & Toft-Nielsen, 2015: 63).

5.0 Diskussion

Når man taler om at bruge audiovisuelle medier som et potentielt læringsmiddel, så kan man altid diskutere dets effektivitet i samfundet. Det kan især være en relevant diskussion om Ramasjang, og hvordan DR producerer børneprogrammer for at opfylde deres public-service kontrakt om at skabe et trygt og dannende miljø for de småbørn.

Man kan begynde at se på, hvor mange af Danmarks seere faktisk ser Ramasjang-kanalen. Ifølge data fra 2018-2020 er public-service kanalerne som DR1 og TV2 de mest sete med en seerandel på omkring 25 %, og under DRs egen familie af kanaler DR Ramasjang på omkring 2 % (Kjærgaard, 2021). Ramasjangs seerandel på 2 % er et stort spring ned fra de 25 %, som DR1 og TV2 har. Men det er dog ikke det fulde billede, da streamingtjenester også bruges af børn til at se indhold. Når man tager et tættere billede på statistikkerne, så får man et bedre overblik over fordelingen af medievanerne af børn mellem 4-8 år. DRs egen statistikker viser, at børn på 4-8 år har 'ugentlige kontakt' af Ramasjang total på 81 % og en ugentlig kontakt af DRTV på 55 % (Christensen, 2021: 17-18). Dette data viser, at størstedelen af de børn, der ser Ramasjang er mellem 4-8 år. Det første element for at kunne diskutere mere fyldestgørende, så er det vigtigt er vide, hvor mange af modellæseren faktisk ser med. Fordi 81 % af seerne er den tiltænkte målgruppe, er det nemmere at diskutere for Ramasjangs programmer som effektive værktøjer indenfor læring og dannelse.

Men selvom en masse børn ser Ramasjang, så betyder dette ikke, at læringen blot bliver indlejret i hjernen. Jeg har tidligere inkluderet læringsbarriere i min analyse som noget, der stopper denne indlejningsproces. Motivation er en vigtig faktor i at lære nye ting, men det er ikke den eneste faktor. Audiovisuelle mediers effektivitet afhænger især meget af de ydre betingelser som hvilken situation, forbrugeren befinder sig i. Audiovisuelle medier bruges mere og mere som en del af skolen, men Ramasjang er en del af hverdagslæringen, som kan være yderst ustruktureret og ineffektiv, hvis budskaberne er en passiv og implicit del af værket. Samtidig kan det også argumenteres, at for en hverdagslæring med audiovisuelle programmer som *Bamses billedbog* og *Onkel Reje*-universet skal være effektiv, så skal man være en ivrig seer af indholdet for at blive mere modtagelig for programets budskabet. Denne ivrighed er noget, der kræver en tilstrækkelig drivkraft fra børnene for at få dem til at blive ved med at se med. Der findes data på, at mange børn ser Ramasjang, som jeg har inddraget tidligere med Ramasjangs seerandel; dog skal man huske på, hvordan de forskellige

programmer bruges i hjemmet. DR har kategoriseret fire årsager til, hvorfor børnefamilier streamer Ramasjang:

Fire årsager til at småbørnsfamilier streamer

Inspiration og læring: Streaming til børn kan give inspiration til nye lege og aktiviteter, og kvalitetsindhold kan faktisk være god læring for børnene, selvom de ikke er særligt gamle.

Hygge og underholdning: Når børnene keder sig, er streaming en måde at underholde dem på. Det kan være hyggeligt at se noget sammen som familie.

Opladning og afkobling: Inden en lang dag i vuggestue kan lidt tid foran skærmen være med til at oplade børnene. Efter en lang dag kan børnene afkoble samme sted.

Afledning og aflastning: Når forældrene skal ordne praktiske ting, kan streaming fungere som en aflastning, og når noget er svært at håndtere for børnene, kan streaming være en nem afledning.

(Skinbjerg-Holm & Nilausen, 2022).

Så man kan se, at fjernsyn faktisk bruges som et læringsmiddel, men den hovedsagelige grund er for at blive underholdt eller på anden måde for at fjerne børnenes opmærksomhed fra forældrene. Og man kan argumentere, at indholdet i de to udvalgte cases *Bamses billedbog* (1983-2008) og *Onkel Reje-universet* (2012-2021) egner sig mere til de forskellige ovenstående kategorier. Man kan argumentere, at det langsommere tempo og de mindre absurde koncepter, som man finder i *Bamses billedbog*, gør programmet mere egnet til den første kategori, hvori programmet bruges som en inspiration til nye lege, som børnene selv kan lege med deres venner eller forældre. Ligeledes giver den lavere klippefrekvens bedre tid til seerne at følge med i, hvad der sker på skærmen og reflektere

over det indhold, de lige har set. En refleksion, som tidligere nævnt i afsnit 3.4, er en af kernetdelene af mediepædagogik:

Mediepædagogik tager sit afsæt i en dannelses- og læringsforestilling, som går ud fra, at læring, kundskab og dannelse er subjektivt forankret hos det enkelte individ og dettes levede hverdagsliv (...) Mediepædagogik (...) skal derfor først og fremmest favne og forstå hverdagens mediebrug og den betydning, dette har for den enkelte elev. Medier udgør i denne sammenhæng ikke kun en neutral teknologi, men også en livs- og kulturform – og mediepædagogikken skal derfor defineres som et dynamisk begreb, der til stadighed reflekterer over sammenhængen mellem børn, unge og medier.

(Christensen & Tufte, 2010: 60).

Filmstilen i *Bamses billedbog* giver seeren bedre mulighed at kunne reflektere, fordi indholdet vises med længere indstillinger, der giver børnene bedre tid til at følge med i handlingen, og i forlængelse bliver bedre i stand til at indlejre de mange impulser og lave en refleksion over impulserne.

Denne realistiske filmstil og indhold i *Bamses billedbog* står i kontrast til *Onkel Rejes* filmstil og indhold, som i højere grad favoriserer underholdning: Fokuset på underholdning ses ved den højere klippefrekvens og det absurde indhold, som netop er overdreven satirisk og fantasifuld. Men selvom begge udvalgte cases kan diskuteres til at have deres fokus på forskellige områder, så er der alligevel også visse ligheder mellem dem. Ét af de centrale elementer, som begge Ramasjang-programmer har til fælles, er et opgør med opfattelsen om, at man skal være et dydsmenneske. Men dette opgør vises på, forskellige måder: I *Bamses billedbog* er det Bamse, som er omdrejningspunktet for dette opgør. Han viser med sin adfærd, at det er i orden ikke at være perfekt, og dette vises i, hvordan han kan være selvisk og blive sur, når han ikke kan få sin vilje. Det er naturligvis en uønsket adfærd at være selvisk på andres bekostning og blive sur, og Bamses adfærd giver ham også problemer, men hans gode kvaliteter får situationen til at blive god igen. Den vigtige forskel i opgøret mod en perfektionskultur er, hvordan der ikke prædikes til seeren – der er en naturlig overgang fra konflikten til harmonien – der vises blot en række adfærd, som forårsager bestemte konsekvenser. For eksempel i "Bamses Skole del 1" har Bamse rollen som skolelærer. Han er streng og som resultat, så kommer der en dårlig stemning i 'klassen', men når Bamse lærer at løsne lidt op, kommer der en positiv stemning i klassen og læringspotentialet stiger også, da elevernes drivkraft stiger samtidig.

Det er denne ikke-prædike stil, som også gør sig gældende i *Onkel Reje*-universet. Hos Onkel Reje er det den politiske ukorrekthed og de masse fejllæringer, som skaber et særdeles stærkt opgør med forestillingen, om man bør være gode og høflige hele tiden, men at det i stedet er i orden at være beskidt i munden eller dårlig til forskellige ting, som man især ser hos Onkel Reje, når han bruger beskidte ord eller ikke er dygtig til mentale eller fysiske udfordringer.

Det kan altid diskuteres, hvor meget læring, der er i disse udvalgte cases, men at de i stedet for forsøger at medvirke til seernes almene dannelse ved at vise og fortælle om en masse forskellige som Kong Neptun og Fyn i *Onkel Rejes Sørøvershow* eller Afrikas savanne og en skolegang i *Bamses billedbog*, også selvom informationen ikke altid er helt korrekt, så kan man argumentere, at det er bedre at præsentere indholdet for børn og lade deres nysgerrighed tage sig af resten igennem refleksion og spørgsmål – noget det audiovisuelle medie er god til, fordi flere af ens sanser bliver aktiveret på samme tid. Denne multimodalitet gør sig også gældende på tværs af medier. Bamse og Kylling og Onkel Reje har, som nævnt, også indhold på flere medier, som ikke blot er det samme men også nyt indhold. Jeg har analyseret *DR Ramasjang*-appen (2013-2022) som et eksempel på dette, hvori man ikke kun kan se Ramasjang-live og VOD, men også underholdende og lærerige spil, der er med til at overføre den opnået identifikation til et nyt medie.

DR Ramasjang er hentet over 500.000 gange på android, og den ligger på 29. pladsen i underholdning på iOS³⁰. Så appen har en relativ stor brugerbase. Dette gør potentialet for at få en bedre indflydelse hos flere danske børn større, fordi appen giver mulighed for at være forbundet til Ramasjang-verden og dens karakterer uanset, hvor man er så længe, man har en smartenhed med internetadgang. Ydermere giver det mulighed for bedre at danne en identitet, som ikke længere kun er baseret på ens sociale baggrund som i gamle dage før digitaliseringen (Christiansen, et al. 2015: 80). Noget som i mediepædagogikken fremhæver som et positivt aspekt af audiovisuelle medier, er evnen til at reflektere over indholdet. På samme måde er medierne blevet helt centrale med, hvordan man skaber sin identitet:

Medierne er på mange måder spejle som børn og unge, men også flere og flere voksne ser sig selv i, og mange udsendelser produceres også med det formål. Medier spiller en helt afgørende

³⁰ Ligger på 29.pladsen i underholdningskategorien – den 30. maj 2022.

rolle både som leverandør af materiale til og som forbillede for selvscenesættelsen. Også værdier og holdninger indgår i individets selvscenesættelse.

(Christiansen, et al. 2015: 80).

Og fordi identitetsdannelse sker mere og mere igennem medier, så er det derfor vigtigt, at der er let tilgængeligt indhold, som har hensigtsmæssige rollemodeller; og hvis man ser på antallet af seere af Ramasjang, samt hvor mange der har hentet *DR Ramasjang*, så kan man argumentere for, at DR har formået at ramme stor mængder af danske børn, som kan bruge Ramasjangs rollemodeller, som både forældre og børn ser som gode og til dels hensigtsmæssige. Man kan yderligere diskutere om rollemodellerne har ændret sig meget gennem årene. DR skriver selv, at selvom indkøbsserier som *Peppa Pig* (2004-) er populære, så forbliver de danske figurer stadig populære efter mange år: »Gurli [Peppa Pig] er også favorit på DRTV sammen med Paw Patrol og danske figurer som Bamse & Kylling, Minisjang-maskotten Børste og Ramasjangs Motor Mille.« (Skinbjerg-Holm & Nilausen, 2022). Med denne vedvarende popularitet af danske figurer kan der argumenteres for, at det ældre indhold stadig har rødder i danske kultur. Men man skal selvfølgelig ikke ignorere de andre variabler, som hvor ofte promovere DR bestemt indhold over andet indhold; hvem bestemmer, hvad der skal ses – er det forældrene eller børnene? Eller den kæmpe fordel, at DR og alle dens underkanaler, herunder Ramasjang, er public-service, og er derfor gratis i modsætning til de store produktionsselskaber som Disney. Det er svært at komme med et konkret og objektivi svar på dette, kun målrettet spekulationer.

6.0 Konklusion

Jeg har ville undersøge, hvordan DRs børneprogrammer kan danne og lære seerne med det audiovisuelle medie og tværmedialt design på en sådan måde, at der samtidig gøres op med den 'perfekthedskultur', man har kunne finde i børnelitteraturen, hvor der ses 'skråt nedad' på danske læsere. Min empiri er *Bamses billedbog* (1983-2008) og *Onkel Reje-universet* (2012-2021) og de to Ramasjang-applikationer til android og iOS: *DR Ramasjang* (2013-) og *DR Ramasjang Øen* (2021-).

Jeg kan på baggrund af min analyse konkludere, at *Bamses billedbog* kan bruges som et supplement til at danne og lære småbørn i en hverdagssituation hjemme foran fjernsynet og senere i den digitale alder forlængelses Bamses indflydelse til smartenheder, som ikke kun skaber en tværmedialitet, men giver også mulighed for *Bamses billedbog* som VOD hvor som helst. De potentielle

læringsimpulser, der findes i *Bamses billedbog* sker i flere afsnit og handlinger. Der gives ligeledes også mulighed for lærings ved forskellige indlæringsstyper som assimilativ læring, når Bamse viser seerne, at det kan være hyggeligt og sjovt at passe andre. I sådan et afsnit vises der en situation, hvori der samtidig vises en ønsket adfærd igennem Bamse, som seerne potentielt vil imitere. Men en stor del af læringen i *Bamses billedbog* kommer fra det ydre betingelser som sproget. Bamse og venner er designet som repræsentanter for børn, og de har et sprogbrug tilsvarende deres målgruppe, som er med til at skabe en større tilknytning og imitation hos seerne. Der forsøges endogså at vises situationer, som seerne og deres forældre kan reflektere og starte en diskussion over. Som netop hvordan man bør håndtere jalousi og mishandling. At skabe sådan en refleksion er en af fordelene ved det audiovisuelle medie, som gør det muligt at have en multimodal oplevelse, hvor seerne får aktiveret flere sanser som synet og hørelsen. Den multimodale giver en læring, fordi flere sanser aktiveres, og man bliver i stand til at se kropssproget og høre tonelejet og forsøger drivkraften, som giver bedre læring. Der bliver også opbygget en verden (world building), som sker bl.a. ved mise-en-abîme som når Luna fortæller om en tur til Afrika, eller når de læser i Bamses huskebog, hvorefter der vises en anden fortælling et andet sted i verden som stranden eller et palæ. Denne world building er med til at forøge interessen og immersion i *Bamses billedbog*.

Medieringen har også haft en betydning for dannelsen og læringen. *Bamses billedbog* starter i 1983, og programmet har en lidt anden filmstil i 80'erne end i 90'erne og frem. I 80'erne har programmet en teaterstil med meget lange indstillinger som sjældent brydes af et klip med mindre, der skiftes lokation. Ligeledes er det også rent diegetisk lyd optaget sammen med selve optagelserne. Dette skaber en yderst observerende filmstil, som i stedet for at klippe til forskellige kameravinkler og billedbeskæringer, så bruges der i stedet zoom og panorering, så man ser hele tiden fra en side. Den observerende filmstil forbliver stadig til dels i nyere afsnit i 90'erne og frem, men der gøres mere brug af mere moderne filmteknikker, som respons på DRs konkurrenter, der bliver mere og mere populære.

Onkel Reje-universet, bestående af *Onkel Reje & Børnenes Brevkasse* (2012), *Onkel Rejes Sørøvershow* (2014-2017), *Onkel Rejes Heavyband* (2018-2019) og *Onkel Rejes fede sommerferie* (2021), bruger ligeledes generelle men skøre situationer som læringsmuligheder. Onkel Reje adskiller sig fra Bamse ved bevidst at afgive fejllæring som et upolitisk 'grimt' sprog og adfærd, men denne fejllæring er et bevist valg af Mads Geertsen, da han føler, at børn ses for meget som fremtidige arbejdere

og ikke børn med en almen dannelse. I alle *Onkel Reje*-programmerne er greenscreen en kernetil af programmets eventyr, som Onkel Reje, straight-manden Brille og et barn tager ud på. *Onkel Reje* giver især mulighed for at lære assimilativt, fordi Onkel Reje og Brille karaktererne med deres sprogbrug og adfærd er en af de gennemgående ydrebetingelser i alle Onkel Reje-programmerne, så børnene er kontant oplever hele tiden et 'ukorrekt' sprog og adfærd, som de vil efterligne. Men foruden at lære generel adfærd og sprog, så lærer man også paratviden i *Onkel Reje*, som især bliver hjulpet af det audiovisuelle medie, fordi man kan vise et verdenskort, man kan vise Transsylvanien, og man kan vise en kort animationsfortælling med mise-en-abîme. Denne paratviden fortælles ofte på en måde, som er humoristisk, som forøger drivkraften og engagement og i forlængelse formindsker der læringsbarrierer som måtte være. Måden som der skabes engagement i *Onkel Reje* er ved at bruge en masse humor med en filmstil, der har et højt tempo og fantasifuldt pga. greenscreen, som gør det muligt 'at være' hvor som helst i verden; men engagementet øges også ved at inkludere seerne. Seerne inkluderes ved f.eks. at blive tiltalt, de bliver en del af programmet som i *Onkel Rejes Sørøvershow*, hvori der også gøres brug af gamification til at skabe større drivkraft og engagement. Det kan også være, når børn skriver breve til Onkel Reje og Brille i *Onkel Reje & Børnenes Brevkasse*. Ligesom med *Bamses billedbog*, som formår *Onkel Reje* også at skabe world building med de mange forskellige programmer som bærer hans navn. De viser alle forskellige dele af Ramasjangs verden og fyldigøre *Onkel Reje*-universet mere ved at vise forskellige aspekter af verden der hænger sammen. Denne world building er med til at forøge interessen i *Onkel Reje* og *Bamses billedbog*, da verden ikke er statisk men konstant i udvikling.

Onkel Reje og *Bamse og Kylling* er begge DR-figurer, der er blevet en del af det tværmedie Ramasjang-univers. De to ramasjang-apps bruges til at skabe en tværmediale kommunikation mellem de to fjernsynsprogrammer og det digitale interaktive medie i form af digitale lege og spil, som ydermere vil skabe stærkere drivkraft for at formindske læringsbarrierer og forstærke læringspotential. De udvalgte Ramasjang-spil i *DR Ramasjang* kan, læringsmæssigt, bruges til bl.a. at træne spilleren hukommelsen i *2 Kamp*, hvor man skal vende to ens kort for at angribe modstanderen eller beskytte sig selv. Men det er også muligt at træne sin øje-hånd koordination i *Karatetornado*, hvor skal angribe bevægende fjender ved at trykke på dem, og fjenderne bliver svære at ramme jo flere baner i spillet, man klarer. Til sidst er der "Bamses skole" i *Bamse*, hvor spilleren kan træne sin hukommelse og evnen til at beherske forskellige modaliteter som lyd og billede på en måde, hvor

spilleren skal omdanne de sagte ord om til billeder, som spilleren skal bruge til at danne den samme sætning, Bamse fortæller. Der opstår en tværmedial kommunikation, fordi man overfører Ramasjang-figurerne til et ny medie med andre affordences, som giver en mulighed for multiplicitet ligesom med Sørøverkarate i *Onkel Rejes Sørøvershow*, som overføres som *Karatetornado* i *DR Ramasjang* og på den måde give seerne mulighed for at opleve det velkendte på en ny måde – det samme gør sig f.eks. gældende for "Bamses skole", som også er overført fra et afsnit af samme navn i *Bamses billedbog*. Og for at sikre bedst muligt engagement og immersion så er der også sat stor fokus på at have en god kontinuitet for at vedligeholde det velkendte og forøge interessen på tvær af medier. De to ramasjang-apps er forbundet med en hyperlinksnap i begge apps, der åbner den anden app, og dette er også med til at skabe en world building inden for Ramasjang. Kontinuiteten og multipliciteten ser man også som en del af *DR Ramasjang Øen*, hvori man kan lege med hele Ramasjangøen og øens beboere på en måde, man kan lade sin fantasi slippe løs og gøre brug af de mange sammenhænge (karaktererne og stederne) mellem medierne, og fordi man selv er i stand til at lege ved at flytte rundt på karaktererne og tingene, så opstår der også en multiplicitet, når man oplever det velkendte på en ny og unik måde.

Til sidst kan jeg konkludere, at effektiviteten af DRs forsøg på at opfylde deres public-service kontrakt er begrænset af, hvor stort seertallet er. Ramasjangs egne data oplyser, at over 80% af børn mellem 4-8 år er seere af Ramasjang, og Ramasjang-appsene er også populære. Men dette betyder ikke, at kvaliteten er god, eller at læringen bliver indlejret uden problemer. Når man ser med hvilket formål, børnefamilierne ser Ramasjang. Der er nogle grundlæggende grunde som inspiration og læring, hygge men og som en afledning af børnene. Der ses mest Ramasjang, når der er en form for ikke-læringssituation, så de læringsmuligheder, der måtte være, vil foregå i en hverdagslæring.

7.0 Litteraturliste:

Ahrens, Kevin (2018): "Stoffer, forførelse og fake news: B&U's første ungdomsprogram rykkede grænserne". På dr.dk – Sidst tilgået 30-05-2022

- <https://www.dr.dk/nyheder/kultur/historie/stoffer-forfoerelse-og-fake-news-bus-foerste-ungdomsprogram-rykkede>

Bandura, Albert (1963): "THE ROLE OF IMITATION IN PERSONALITY DEVELOPMENT". I *The Journal of Nursery Education*, 18(3), 207–215.

- <http://www.jstor.org/stable/42717645>

Baron-Cohen, Simon (2004 [2003]): *Den afgørende forskel: kvinde, mand – hjerne og køn*, København: Akademisk Forlag.

Bechmann Petersen, Anja (2007). "Tværmedialitet som kommunikationsform." I: Bechmann Petersen, Anja & Rasmussen, Steen K. (red.). *På tværs af medierne*. Aarhus: Update, s. 17-40

Bennike, Christian (2018): "Onkel Reje kæmper en sørøverkamp mod præstationssamfundet". På informationen.dk – Sidst tilgået 30-05-2022

- <https://www.information.dk/moti/2018/06/onkel-reje-kaemper-soeroeverkamp-praestationssamfundet>

Brull, Stacey., & Finlayson, Susan. (2016). *Importance of gamification in increasing learning*. The Journal of Continuing Education in Nursing, 47(8), 372-375.

Christensen, Christa Lykke (2006). Børne- og ungdoms-tv. In S. Hjarvard (Ed.), *Dansk TV's Historie* (pp. 65-104). Frederiksberg: Forlaget Samfundslitteratur.

Christensen, Dennis (2021): "Kampen om børnenes opmærksomhed". I: *Medieudviklingen 2020*.

- https://www.dr.dk/static/documents/2021/01/21/medieudviklingen_2020_1_927532a9.pdf

Christensen, Ole & Møller, Thilde Emile (2019): "Pædagogik, didaktik og levende billeder – en introduktion." I: *Læring med levende billeder: Det digitale perspektiv*. 2. udgave

Christensen, Ole & Tufte, Birgitte (2010): "Pædagogik, didaktik og levende billeder – en introduktion." I: *Læring med levende billeder: Det digitale perspektiv*. 1. udgave

Christiansen, René B.; Hestbech, Astrid Margrethe; Jørnø, Rasmus Leth (2015). *Medier og digital kultur: Medialisering i pædagogisk praksis*. Systime a/s

DR (2018): "DR's land for de mindste". – Sidst tilgået 30-05-2022

- <https://www.dr.dk/ramasjang/om-ramasjang/drs-land-de-mindste>

DR (2019): "DR's PUBLIC SERVICE-KONTRAKT FOR 2019-2023"

DR (2022 A): *DR Ramasjang*. Google Play Store – Sidst tilgået 30-05-2022

- <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.dk.dr.ramasjang&hl=da>

DR (2022 B): *Ramasjang Øen*. Google Play Store – Sidst tilgået 30-05-2022

- <https://play.google.com/store/apps/details?id=dk.dr.oespillet>

Fibiger, Johannes (2017): *Filtret ind. Medieret undervisning i et aktør-netværksperspektiv*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.

Geertsen, Mads (2013): "Dykkerhistorier - og meget mere". I: *Onkel Reje og børnenes brevkasse*. På dr.dk – Sidst tilgået 30-05-2022

- [https://www.dr.dk/drtv/se/onkel-reje-og-boernenenes-brevkasse -dykkerhistorier- -og-meget-mere_50504](https://www.dr.dk/drtv/se/onkel-reje-og-boernenenes-brevkasse-dykkerhistorier-og-meget-mere_50504)

Geertsen, Mads (2014 A): "Jagten på Sørøver Jørgens bukser". I: *Onkel Rejes Sørøvershow*. På dr.dk – Sidst tilgået 30-05-2022

- [https://www.dr.dk/drtv/se/onkel-rejes-soeroevershow -jagten-paa-soeroever-joergens-bukser_52003](https://www.dr.dk/drtv/se/onkel-rejes-soeroevershow-jagten-paa-soeroever-joergens-bukser_52003)

Geertsen, Mads (2014 B): "Jagten på Sørøver Jørgens rejsegrammofon". I: *Onkel Rejes Sørøvershow*. På dr.dk – Sidst tilgået 30-05-2022

- [https://www.dr.dk/drtv/se/onkel-rejes-soeroevershow -jagten-paa-soeroever-joergens-rejsegrammofon_51953](https://www.dr.dk/drtv/se/onkel-rejes-soeroevershow-jagten-paa-soeroever-joergens-rejsegrammofon_51953)

Geertsen, Mads (2017): "I den knaldrøde gummibåd". I: *Onkel Rejes Sørøvershow*. På dr.dk – Sidst tilgået 30-05-2022

- [https://www.dr.dk/drtv/se/onkel-rejes-soeroevershow -i-den-knaldruede-gummi-baad_308108](https://www.dr.dk/drtv/se/onkel-rejes-soeroevershow-i-den-knaldruede-gummi-baad_308108)

Geertsen, Mads (2019): "Av For Satan-kirken". I: *Av For Satan-kirken*. På dr.dk – Sidst tilgået 30-05-2022

- [https://www.dr.dk/drtv/se/onkel-rejes-heavyband -av-for-satan kirken_80767](https://www.dr.dk/drtv/se/onkel-rejes-heavyband-av-for-satan_kirken_80767)

Harboe, Rasmus Meldgaard (2017): *Kendt børnevært langer ud: Barndommen er en truet alder*. På dr.dk – Sidst tilgået 30-05-2022

- <https://www.dr.dk/nyheder/kultur/film/kendt-boernevaert-langer-ud-barndommen-er-en-truet-alder>

Hauch-Fausbøll, Katrine: "Bytte-bytte". På dr.dk – Sidst tilgået 30-05-2022

- [https://www.dr.dk/drtv/se/bamses-billedbog -bytte bytte_171621](https://www.dr.dk/drtv/se/bamses-billedbog-bytte_bytte_171621)

Hauch-Fausbøll, Katrine: "Er det bedre at være lille og svag, end stor og stærk?". På dr.dk – Sidst tilgået 30-05-2022

- <https://www.dr.dk/drtv/se/bamses-billedbog -er-det-bedre-at-vaere-lille-og-svag-end-stor-og-staerk> 130989

Hauch-Fausbøll, Katrine: "Man kan jo ikke hjælpe alle". På dr.dk – Sidst tilgået 30-05-2022

- <https://www.dr.dk/drtv/se/bamses-billedbog -man-kan-jo-ikke-hjaelpe-alle> 130420

Hjarvard, Stig (2006): *Dansk tv's historie*. Frederiksberg: Forlaget Samfundslitteratur, 2006. Print.

Hjarvard, Stig (2019): "Skolens medialisering". I: *Læring med levende billeder: Det digitale perspektiv*

Holm, Rikke Akselbo (2014): "DR er klar med betaversion af DR TV". På dr.dk – Sidst tilgået 30-05-2022

- <https://www.dr.dk/om-dr/nyheder/dr-er-klar-med-betaversion-af-dr-tv>

Holz kamp-Osterkamp, Ute (1979): "Erkendelse, emotionalitet og handleevne." I Ole Dreier (Red): *Den kritiske psykologi*. København: Rhodos 1979, s. 237 + 240-245. Originaludgave: *Erkenntnis, Emotionalität, Handlungsfähigkeit*. Forum Kritische Psychologie, Sonderband 3. Berlin: Argument Verlag. Oversat af Ole Dreier.

Illeris, Knud (red.) (2012): "Læringsteoriens elementer – hvordan hænger det hele sammen?". I: *49 tekster om læring*. 1. udgave 2012. Samfundslitteratur 2012.

Illeris, Knud (2015): *Læring*. Samfundslitteratur. 3. udgave 2015, 2. oplag 2016

Jensen de López, K. M. & Quintanilla, L. (2019). "The role of severity and intentionality in the intensity of Schadenfreude attribution: A developmental study of Danish children." *Scandinavian Journal of Psychology*, 60, 329–337.

Kjærgaard, Bo (2021): "TV-kanalernes demografi og de mest sete flow tv-kanaler". På Digitalt.tv – Sidst tilgået 30-05-2022

- <https://digitalt.tv/tv-kanalernes-demografi-og-de-mest-sete-flow-tv-kanaler/>

Kapp, Karl (2012): *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.

Kronvold, Jan (2021): "Se billederne: Prutter, lort og tis - børnene er vilde med Onkel Rejes Julefis." Ugeavisen Grindsted. På ugeavisen – Sidst tilgået 30-05-2022

- <https://ugeavisen.dk/ugeavisengrindsted/artikel/prutter-lort-og-tis-b%C3%B8rnene-er-vilde-med-onkel-rejes-julefis>

Waade, Anne Marit & Toft-Nielsen, Claus (2015): "Harry Potter som transmedia storytelling – franchise, fantasy og fans". I: Lauridsen, Palle Schantz & Svendsen, Erik (red.) *Medieanalyse* (1. udgave). Samfundslitteratur.

Nielsen, Silas Bay (2017): "I dag får Bamse sin egen film. Nu afslører hans skaber hemmeligheder om figurene". På dr.dk – Sidst tilgået 30-05-2022

- <https://www.dr.dk/nyheder/kultur/film/i-dag-faar-bamse-sin-egen-film-nu-afsloerer-hans-skaber-hemmeligheder-om#!/>

Oswell, David (2002). *Television, childhood and the home*. Oxford: Clarendon Press.

Pedersen, Frederik Palle (2019): "Populær DR-børnefigur får hård kritik: Bør fjernes omgående". På BT.dk – Sidst tilgået 30-05-2022

- <https://www.bt.dk/samfund/populaer-dr-boernefigur-faar-haard-kritik-boer-fjernes-om-gaaende>

Petring, Louise (2018): "Forældre raser over børne-program på DR: 'Jeg mener ikke, det hører hjemme på en børnekanal'". På BT.dk – Sidst tilgået 30-05-2022

- <https://www.bt.dk/danmark/foraeldre-raser-over-boerne-program-paa-dr-jeg-mener-ikke-det-hoerer-hjemme-paa-en>

Poulsen, Anna Nyvang (2020): *Onkel Reje*. På dr.dk – Sidst tilgået 30-05-2022

- <https://www.dr.dk/om-dr/designmanager/dr-brands/onkel-reje>

Sandvik, Kjetil (2017): "Tværmedial kommunikation (Cross-Media Communication)" – Sidst tilgået 30-05-2022

- <https://medieogkommunikationsleksikon.dk/tvaermedial-kommunikation-cross-media-communication/>

Sjørvad, Rune Melchior (2019): "Vilde anklager mod Onkel Reje: Onkel Reje anklages for at tale rosende om at være beruset og opfordre til satanisme". På Ekstrabladet.dk – Sidst tilgået 30-05-2022

- <https://ekstrabladet.dk/underholdning/filmogtv/vilde-anklager-mod-onkel-reje/7901904>

Skupin, Stefanie (2020): "How To Strengthen Empathy And Compassion In Times Of Crisis". På elearningindustry.com – Sidst tilgået 30-05-2022

- <https://elearningindustry.com/inquiry-based-stress-reduction-strengthen-empathy-compassion-in-crisis-times>

Søndergaard, Henrik (2006): "Tv som institution". I: Hjarvard, Stig (Red.), *Dansk TV's Historie* (pp. 25-64). Frederiksberg: Forlaget Samfundslitteratur.

Søndergaard, Steen (2019): "Film i dagtilbud – eksperimenterende mediepraksis" I: *Læring med levende billeder: Det digitale perspektiv*

Sørensen, Nanna Mejer (2020): " Dansk børneprogram om nøgne kroppe trækker overskrifter i udlandet: 'Det er fantastisk'". På dr.dk – Sidst tilgået 30-05-2022

- <https://www.dr.dk/nyheder/kultur/dansk-boerneprogram-om-noegne-kroppe-traekker-overskrifter-i-udlandet-det-er>

"Todorov Theory: Todorov's Theory of the narrative" – Sidst tilgået 30-05-2022

- <https://selinaargyrou.wordpress.com/todorov-theory/>

"Video Games Lead to Faster Decisions that are No Less Accurate", 2010. University of Rochester. – Sidst tilgået 30-05-2022

- <https://rochester.edu/news/show.php?id=3679>

Weinreich, Torben (1994): *SKRÅT NEDAD: PÅ VEJ MOD BØRNELITTERATUR*. Høst og Søns forlag, København.

Wright, John., & Huston, Aletha. (1983). A matter of form. Potentials of television for young viewers. *American Psychologist* 38(7), 835-843.

"Zap dig igennem 50 års børne-tv" – Sidst tilgået 30-05-2022

- <https://www.dr.dk/nyheder/webfeature/bogu>

Østebø, Silvie Ulrikke (2019): "Onkel Reje lader ikke publikum udøve deres religionsfrihed, lyder kritik". På Tv2.dk – Sidst tilgået 30-05-2022

- <https://nyheder.tv2.dk/samfund/2019-08-09-onkel-reje-lader-ikke-publikum-udoeve deres-religionsfrihed-lyder-kritik>

<https://halloffame.outreach.ou.edu/inductions/hof-2006/illeris/> – Sidst tilgået 30-05-2022