

STOCKHOLMS UNIVERSITET

Centrum för barnkulturforskning

Kandidatuppsats HT 2013

Handledare: Karin Helander, Ylva Ågren

Generation interface

En hermeneutisk komparativ studie av ABC-appar

Mikael Andersson



Stockholms
universitet

ABSTRACT

Generation interface

En hermeneutisk komparativ studie av ABC-appar

Mikael Andersson

Barnkultur kandidatkurs 30 högskolepoäng, Examensarbete 15 poäng, HT 2013

Handledare: Karin Helander, Ylva Ågren

Examinator: Catharina Hällström

Centrum för barnkulturforskning, Institutionen för barn- och ungdomsvetenskap, Stockholms universitet

106 91 Stockholm, Tfn vxl: 08-16 20 00

Sammanfattning

Syftet med denna uppsats är att göra en kvalitativ och komparativ studie genom att närläsa några appar på ett givet tema. Detta har jag gjort med stöd av bilderboksforskning. Jag har valt att se närmare på ABC-appar utifrån att de är designade med en pedagogisk intention. Jag visar genom studien, på ett av många sätt, att se på och förhålla sig till appar. Utifrån ett sociokulturellt perspektiv belyser jag det estetiska begreppet smak, vilket jag ser som en betydelsefull fond till min studie, eftersom jag anser att smak påverkar förväntningen och därmed upplevelsen. Min strävan är att hålla ett kritiskt barnperspektiv, det vill säga att genomlysa de föreställningar om barndom som tas för giv, eftersom barn är en målgrupp för kommersiella intressen.

Nyckelord

Appar, Ipad, smak, stil, barnkultur, barnkulturforskning, kulturproduktion *för* barn, hermeneutik, semiotik, sociokulturellt perspektiv

Förord

Jag vill rikta ett särskilt tack till Mia, utan vars hjälp och stöd denna uppsats hade varit omöjlig. Även våra barn L och D förtjänar ett omnämmande då de har varit inspirationskällor. Jag vill tacka mina handledare Karin och Ylva som väglett med kloka ord.

Inledning	6
Vad är en app?.....	6
Syfte och frågeställningar	7
Forskningsöversikt	7
Samspelet kring skärmen	7
Leken i datorn.....	8
Bilderboken som utgångspunkt för bildbedömning	9
Barns smak.....	10
Barbari och groteskeri - en motkultur	11
Teoretiska utgångspunkter	12
Kulturteoretiskt perspektiv	12
Sociokulturellt perspektiv.....	13
Centrala teoretiska begrepp	14
<i>Kapital</i>	14
<i>Habitus</i>	14
Material	15
ABC - appar.....	15
Metod	15
Semiotiska begrepp	15
<i>Tecken</i>	15
<i>Denotation</i>	16
<i>Konnotation</i>	16
<i>Kod</i>	16
<i>Dominanta tecken</i>	16
<i>Symbol</i>	16
<i>Intertextualitet</i>	16
Hermeneutik som metod.....	17
<i>Den hermeneutiska cirkeln</i>	18
Stil - en fråga om konnotation?.....	18
Resultatanalys	20
<i>Från apglad till öronvax</i>	20
Stil och uttryck	20

Hybriditet.....	23
Intertextualitet.....	23
Interaktionen.....	25
<i>Puzzle Words HD</i>	25
Stil och uttryck.....	26
Hybriditet.....	27
Intertextualitet.....	28
Interaktionen.....	29
<i>Numberlys</i>	30
Stil och uttryck.....	31
Intertextualitet.....	33
Interaktionen.....	34
Sammanfattande slutdiskussion	35
Komparativ analys.....	35
Problematisering utifrån Bourdieus teori.....	36
Kulturellt kapital och habitus.....	37
Vidare forskning.....	39
Källförteckning	40
Elektroniska källor.....	41

Inledning

I det senmoderna samhälle vi lever i idag är vi omringade av texter, bilder och inte minst digitala medier som vill kommunicera med oss, i stort sett konstant. Jag tror därför att det idag finns en allmän längtan efter att skapa meningsfullhet kring denna massiva produktion. Ur ett pedagogiskt perspektiv skulle vi kunna tala om de nödvändiga färdigheter vi behöver för att kunna fungera i ett digitaliserat mediasamhälle. Ur ett estetiskt perspektiv menar jag att det föreligger ett behov av att förstå varför våra upplevelser skiljer sig åt.

Den digitala miljön tillhör barns livsstil idag, då de är så kallade digitala urinnevånare. Begreppet syftar på att barn föds i en tid då digitala medier redan är etablerade i samhället, och därför är självklara för barnen. Uppsatsens titel, *Generation interface*, är ursprungligen ett begrepp hämtat från boken *Digital kulturformidling - børn og forskere har ordet* (red. Hansen & Hansen 2007). Universitetslektor Søren Pold menar att det finns en annan typ av förväntningar på bilder och inte minst att digitalt framställda bilder kan vara något mer än bara bilder (Kulturarvsstyrelsen 2007, sid. 18). Digitala bilder kan inte sällan vara länkar till andra sidor, bilder och texter. Dessa erfarenheter av digitala bilder skapar en förförståelse och förväntningar på pekskärmar.

Intresset för appar har visat sig enormt. Det har blivit en miljarddollarindustri med barn som målgrupp (Shuler 2012, sid. 6). Med denna uppsats bidrar jag till den i dag starkt begränsade forskningen om appar. Tidigare studier har främst syftat till att undersöka själva mediet och dess pedagogiska potential.

Vad är en app?

En app, kort för applikation, är ett dataprogram som kännetecknas av sitt intuitiva gränssnitt – interface, det vill säga kontaktytan som förbinder dataprogrammet med användaren – och kan ha många olika funktioner. En app kan mer eller mindre förstås som en hybrid mellan böcker, film och dataspel. Många appar bär element av andra mediala uttryck, men som regel i begränsad form. Styrkan ligger dock i att appen är en korsbefruktning mellan ovan nämnda medier. Det finns ibland kopplingar till andra verk i apparna, så kallad intertextualitet, vilken möjligen kan förhöja upplevelsen för användaren.

"Korsningar eller hybridiseringar mellan media frigör mäktiga nya krafter och energier" menar Marshall McLuhan (2001, sid. 66). McLuhan anser att hybriditet är stimulerande för flera sinnen och att de därför påverkar vårt psyke, och därigenom kan få genomslag på sociala strukturer.

Syfte och frågeställningar

Estetiska kvaliteter riskerar att försummas i skuggan av vinstintressen och nyttodiskurser – det vill säga föreställningar om att verksamheter med barn måste legitimeras som pedagogiska.

Syftet med denna uppsats är att undersöka ABC-appar genom en komparativ hermeneutisk analys. Med ABC-appar (jfr ABC-böcker) åsyftar jag appar som har fokus på bokstäver. Samt att resonera kring resultatet utifrån det estetiska begreppet smak. Smak påverkar huruvida verket betraktas som meningsfullt. Mina frågeställningar är:

- Vilka stilistiska grepp används i de olika apparna?
- Hur kan smak tolkas och förstås som ett estetiskt begrepp vid analyser av barnappar?

Forskningsöversikt

Då användning av surfplattor och appar är en relativt ny företeelse, så finns det också begränsat med forskning om barns användning av appar. Jag har därför frångått praxis och valt några exempel från aktuella examensarbeten. Nedan redogör jag för ett antal studier som är relevanta för denna uppsats, även studier kring datoranvändning. Jag gör också nedslag i forskning rörande smak.

Samspelet kring skärmen

I examensarbetet *Varför är din iPhone så stor?* har Anna Lundholm Ehn och Erika Olsson undersökt barns samspel kring Ipad utifrån de tre apparna *Drawing Pad* (ett ritprogram), *Puzzle* (pussel) och *Toca Doctor* (leka doktor). Författarna menar att "Vår nyfikenhet tillsammans med barnen kommer att lägga grunden för utforskandet av Ipad och dess appar som ett pedagogiskt verktyg" (2011, sid. 16).

Statsvetaren Jan Hylén menar i rapporten *Utvärdering av Ipad-satsningen i Stockholm stad*, att vissa lärare upplever att eleverna ser Ipad som ett lekredskap (2013, sid. 25). I Matilda von Mentzer och Linda Åkessons examensarbete *"Paddagogik" i förskolan - så mycket mer än bara ett tidsfördriv* adresseras en önskan om att barn ska "arbeta med surfplattan" (2013, sid. 6) hellre än "spela" på den. Barnen själva säger att de har "*lekt med Ipad*" i Lundholm Ehn och Olssons studie (2011, sid. 27).

Mentzer och Åkesson kopplar sina frågeställningar till ett sociokulturellt perspektiv. De utgår ifrån appen *Puppet Pal* (enkel animerad filmproduktion) och undrar: "Hur kopplar förskollärarna arbetet med *Puppet Pal* till läroplanen? Inom vilka användningsområden

använder förskollärarna *Puppet Pal*? Hur arbetar förskollärare med *Puppet Pal*?" (Mentzer & Åkesson 2013, sid. 8). I deras studie ligger alltså fokus på förskollärarna, inte på barnen.

Hanna Agebjörn och Mia Nilssons examensarbete *Litteracitet, små barn och Ipad* (2013, sid. 7), utgår också från ett sociokulturellt perspektiv utifrån Lev Vygotskijs teori. Agebjörn och Nilsson belyser hur vi tillgodogör oss information genom medier, vilket kan tolkas som att vi får en distans till den verkliga världen (2013, sid. 13).

De redogör för hur olika medier erbjuder interaktion vilket kan förstås som att de samtidigt är meningserbjudande: "Människan bygger således in kunskap i redskap och i användandet och samspelet med dessa utvecklas nya intellektuella färdigheter" (Agebjörn & Nilsson 2013, sid. 14).

Leken i datorn

Samlärande utgör grunden för barns delaktighet och att arbetet runt datorn automatiskt leder till att man 'lånar kompetens' från varandra

(Mentzer & Åkesson 2013, sid. 11)

I avhandlingen *Datorspelande som bildning och kultur* (2007) citerar Carin Falkner, lektor i pedagogik, politikern Leif Pagrotsky: "Datorspel [...] är en omistlig del av vår kultur" (2007 sid. 18). Falkner såg att dataspelandet har en förmåga att "förena det estetiska med det sociala" (2007 sid. 19), och detta torde även gälla Ipads idag.

Falkner ansåg att dataspel kan ses som virtuella leksaker (2007 sid. 37), och diskuterar dataspelandet utifrån lek. Falkner resonerar "att bildning är att se bortom sig själv" (2007 sid. 79). Hennes konklusion leder till att dataspel kan förstås som bildande. Falkner menar att det rör sig om att vinnlägga sig om nya kunskaper som tidigare låg utanför ens förståelsehorisont, och det borde således innebära att vara öppen för nya erfarenheter och bearbeta intrycken i lek, och att fantasin blir en tolkningsprocess.

Bilderboken som utgångspunkt för bildbedömning

Mediet = budskapet

(McLuhan 2001, sid. 18)

I *Modernismens bilder - den moderna bilderboken i Norden* skriver litteraturvetaren Elina Druker om hur vi kan tolka bilderböcker och förstå de förändringar som skedde i efterkrigstiden i Norden. Med fokus på den mer eller mindre kanoniserade litteraturen för barn belyser Druker barnboken som ett konstnärligt uttryck. Efterkrigstidens barnboks författare och illustratörer fångade bland annat upp avantgardistiska konstnärliga influenser. Druker talar om att det fanns ett sug efter ny barnlitteratur och den nya litteraturen kom att bryta med den gamla inramade och väl tillrättalagda barnlitteraturen. Druker citerar litteraturvetaren Kristin Hallberg som menar att "Bilderboken blir ett medel att ge uttryck åt en modern barndom" (Druker 2008, sid. 12). Ny kunskap under efterkrigstiden gav också en ny syn på barndomen. Det fanns ett intresse kring att skildra samtidens barn och de estetiska uttrycken kom därmed att förändras (Druker 2008 sid. 13).

Druker diskuterar hur text har behandlats som konkret material. Hon drar paralleller till konkret poesi, vilken i sin tur har inspirerats av barnlitteraturens lekfulla förhållande till textens materialitet (Druker 2008 sid. 96-101). Texten kan förstås som visuell konst. Detta förklarar Druker med att beskriva texten som "konkreta element" (2008 sid. 100). Det innebär inte bara att vi reagerar på om en text är handskriven eller på vilket typsnitt som har använts. Texten kommunicerar också som en bild. Texten är aldrig fri från sin typografiska stil, färg, storlek eller placering. Den blir som en del av helheten och påverkar också helheten. Texten har en materialitet, något som alltså kom att vara grunden för den konkreta poesi som bröt sönder texten som betydelsebärande. I stället betonas en kroppslighet (Druker 2008 sid. 107). Druker belyser begreppet *intermedialitet*, vilket kan förstås som konststartsrelationer, exempelvis hur text möter bild (2008, sid. 16). Bilderboken består av flera teckensystem och kan verka gränsöverskridande. I och med att text och bild samverkar uppstår ett mellanplan, där ny information går att uttolka. Varje konststart har sina egna teckensystem och hur de samverkar kan tolkas olika: I en bilderbok kan text verka på ett plan, medan bilderna kan verka på ett annat plan.

Vivi Edström diskuterar i *Barnbokens form* hur man kan bedöma en barnbok. Hon talar då om enhet, intensitet och komplexitet (2010, sid. 192). Begreppet enhet handlar om hur verket fungerar som helhet, att det är en "konsekvens i framställningen" (ibid). Intensitet åsyftar

behärskandet av verkningsmedlen och komplexitet handlar om paradoxer och detaljrikedom i verket.

I och med den moderna barnbokens intåg byttes naturalistiska och romantiska skildringar mot framställningar som stämde bättre med samtidens barn. Druker skriver: "Färgskalan är konsekvent pregnant och knapp. Intresset för det primitiva, renodling och abstraktion genom naivism är central" (Druker 2008 sid. 63).

Barns smak

Utifrån det estetiska begreppet smak går det att se två olika perspektiv:

Å ena sidan finns ett sociokulturellt perspektiv. Exempelvis menar hermeneutikern Hans-Georg Gadamer och kulturanthropologen Pierre Bourdieu att smak är socialt betingat. Gadamer hävdar att smak är en *kunskapsform* och således inte ska förväxlas med personliga affekter eller böjelser (1997, sid. 53). Gadamer resonerar kring att smakomdömet kräver distans till sig själv, och är något vi vinnlägger oss om över tid (ibid.). Bourdieu menar att smak är en illusorisk föreställning om att vi äger en förmåga att intuitivt och direkt bedöma estetiska uttryck (1986, sid. 240).

Å andra sidan finns ett barnkulturellt perspektiv som resonerar om barns smak som något specifikt för barn och som inte sällan skiljer sig från de vuxnas förväntningar. Den barnkulturforskning jag har tagit del av har utgått från kulturproduktioner *för* barn; konst, teater och litteratur. Litteraturvetaren Eva Nordlinder menar att utbudet av kulturproduktion *för* barn är vuxenstyrt (2004, sid. 37). Nordlinder skriver att barn vill bli berörda, gillar hemskheter och ogillar det trista och förutsägbara (Nordlinder 2004, sid. 41). Även Moderna museets intendent Maria Taube skriver om barns smak och menar att barn inte sällan gillar det svåra och ruskiga (2004, sid. 107).

Elina Druker skriver om Ingrid Vang Nymans illustrationer till Astrid Lindgrens bok *Pippi Långstrump*. Pippis hoppande framfart återspeglas i asymmetrier i bildkompositionen. Druker menar att detaljerna i Vang Nymans bilder är allt annat än stilleben: "Den generella kompositionen utmärks av instabilitet och obalans" (Druker 2008 sid. 31).

Detaljer är viktiga inte bara för att de är delar av en helhet, utan för att en detalj kan tolkas som ett verk i verket. Verket stimulerar betraktaren om detaljerna, det vill säga händelserna eller objekten, är spännande, roliga eller intressanta menar Nordlinder (2004, sid. 41).

Teatervetaren Karin Helander resonerar kring hur barn, särskilt i lägre åldrar, fäster sig vid detaljer (2004 sid. 90). Kanske just därför att barnen utgår i hög grad utifrån sig själva (Ibid. sid. 88).

Barn förhåller sig till olika verk som helhet och del i ett större sammanhang. En bok kan bli ett byggmaterial, en Ipad kan bli en spegel och ett DVD-fodral kan bli ett bildstöd för filmupplevelsen. Som Nordlinder sluter sig till: barn har ett logiskt och kreativt tänkande som kan förvåna vuxnas inrutade sätt att förhålla oss till verken. (2004, sid. 41). Detaljerna är de konkreta element som många barn fäster sig vid. Det är således intressant att koppla till smak då det innebär att det är perceptionen av detaljerna som tilltalar barnen.

Barbari och groteskeri - en motkultur

Bourdieu gjorde en studie på 1960-talet, där han iakttog att de lägre klasserna hade svårt att förstå museikonst, eftersom de inte ägde en språklig dimension som vi kopplar till förståelsen av konst (Gripsrud 2002, sid. 112). Det innebar inte att konst förlorade sin mening. Bourdieu kom fram till att "dessa människor [ur lägre samhällsklasserna] kände sin plats i den sociala hierarkin och insåg att det handlade om konstverk med hög kulturell status"(ibid.).

Barn är inte detsamma som underklass, men den maktrelation som finns mellan de högre och lägre samhällsklasserna går i överförd betydelse att applicera på maktrelationen mellan barn och vuxna. Förstådda som kompetenta, är barn väl medvetna om sin lägre sociala status och kan uppfatta konstens status utifrån kontexten. Barn kan uppskatta hantverket, genom att säga att något är " snyggt" eller "bra". De kan också förstå att verket är gjort av någon som är duktig på att framställa ett motiv.

Bourdieu menade att de lägre samhällsklasserna utgick ifrån sin egen förståelsehorisont, ett pragmatiskt förhållningssätt, där man föredrar det man känner igen (ibid.). Detta kom Bourdieu att kalla en barbarisk smak och förstås som ett utbildat omdöme (Gripsrud 2002, sid. 111).

Filmvetaren Margareta Rönnberg resonerar kring begreppet *barngrotesk* (2012 sid. 164). Det groteska har i hennes begrepp släktskap med det absurda, surrealistiska och kanske rentav motbjudande, som förvrider och förskjuter proportioner och betydelser. Det handlar inte sällan om att förstora fenomen som på så vis förlorar sin subtilitet. Detta kan verka plump och oraffinerat men kan verka roligt trots allvaret i framställandet. I förskjutningarna blir ofta gestaltningen överdriven och sällan smickrande.

Dessa groteskerier är inte abstrakta, utan de är snarare en lek med realism. Det är "det smaklösa smakfulla estetiken och en teatralt stilerad eller hyperrealistisk vuxen spelstil" menar Rönnberg (2012, sid. 168).

Teoretiska utgångspunkter

Denna studie spänner över tre tvärvetenskapliga discipliner: barnkultur, estetik samt medie- och kommunikationsvetenskap. Den barnkulturella aspekten syftar till att förstå barn som brukare av appar, utifrån att de är sociala individer och kommunicerande mottagare. Medie- och kommunikationsvetenskapen placerar barn som deltagare i en digital kontext, och den estetiska aspekten inbegriper det konstnärliga uttrycket av kultur. Jag utgår dels ifrån ett kulturteoretiskt perspektiv, dels ifrån ett sociokulturellt perspektiv. Jag börjar med att presentera några för studien centrala teoretiska begrepp.

Kulturteoretiskt perspektiv

Genom att inta en position som inbegriper både estetiska och antropologiska aspekter kan kulturbegreppet definieras med hjälp av medievetaren Johan Fornäs, som menar att begreppet handlar om "meningsskapande praktiker" (2012, sid. 30). Han skriver att kultur kan vara att se grupper som mer eller mindre slutna kollektiv, och att ur ett antropologiskt perspektiv undersöka hur dessa grupper lever och skapar mening (Fornäs 2012, sid. 20). Kultur kan också förknippas med estetik, i bemärkelsen konst, menar Fornäs. Denna förståelse för kulturbegreppet menar han är nyare och vanligare (2012, sid. 23). Kultur sätts då i relation till utbud, framställning och tolkning av konst.

Att smak är individuell är inte detsamma som att det är kommet ur en uteslutande fri vilja. Vad vi vill, är präglad av praktiker vilka är kopplade till vårt totalkapital och vår habitus. Medievetaren Jostein Gripsrud skriver att smak är något som vi ofta uppfattar som individuell, men att det går att tala om smak i generella termer (2002, sid.89).

Gripsrud menar att begreppet *motstånd* är viktigt inom kulturstudier för del-/subkulturer (2002, sid. 84). Han menar att motstånd är ett sätt för grupper att särskilja sig, genom att bryta med normer och uttrycka andra värden och intressen än de förväntade. Gripsrud skriver att den interna kommunikationen inom dessa kollektiv är kodad, varför budskap kan förstås eller missuppfattas beroende om man har färdigheter i att avkoda det som kommuniceras (ibid.). Därför definierar Gripsrud kultur som "*gemenskap baserad på gemensamma (delade) koder*" (2002, sid. 144). Kunskap om koder vittnar om en förtrogenhet med gemenskapen (Gripsrud 2002, sid. 145).

Sociokulturellt perspektiv

Kultursociologen Pierre Bourdieus teorier, i vilka han resonerar om människors positioner och dispositioner (utvecklingspotential), ligger till grund för det sociokulturella perspektiv som jag utgår ifrån i min studie. Således bidrar Bourdieu med ett teoretiskt ramverk.

Inom barnkulturforskningen anses "barndomen" idag vara en social konstruktion (James & Prout 2005, sid. 8). Det sociala livsrum som barn lever i är, förstått utifrån Bourdieus teorier, en abstrakt representation om vad barndom är. I denna representation är alla barnets positioner, praktiker och dispositioner samlade. Förskolan och familjen representerar två olika delar av barndomen. Eftersom "skilda existensbetingelser producerar olika habitus" (Bourdieu 1986, sid. 293), torde det innebära att ett barn kan ha olika positioner och dispositioner beroende i vilket av dessa socialt konstruerade rum barnet befinner sig i.

Den kulturteori jag stödjer mig på bör förstås i relation till de diskurser som omger föreställningar om barn och pedagogik. Därmed är det kritiska barnperspektivet nödvändigt, då de estetiska uttrycken knappast är opåverkade av den pedagogiska diskursen, som jag menar ser barnet som ett framtidsprojekt och som utan ordentlig utbildning blir sårbar i kommande tider. Risken som jag ser det är att man föringar de bildande effekterna av de konstnärliga kvaliteterna i appar. Detta hävdar jag är en dold konflikt inom barnkulturen som kommer av att man antingen ser på kultur ur ett antropologiskt eller estetiskt perspektiv. Konsekvensen blir att man ser på barn antingen som varande, *beings*, det vill säga estetiskt perceptiva, eller på vad de förväntas bli, *becomings*, alltså underkasta sig för framtiden formande praktiker.

Att de dispositioner som knyts till en viss position är så homogena och så till synes mirakulöst anpassade till positionens krav, beror av de mekanismer som orienterar individer mot positioner till vilka de redan i förväg är anpassade.

(Bourdieu 1986, sid. 258)

Bourdieu menar att vårt sätt att resonera kring och värdera vår omvärld är programmerat på förhand i vårt varande. Det är en prägling som får oss att uppfatta vissa ställningar som skapta för oss, alternativt att vi är skapta för dessa positioner. Detta är ett resultat av homogenitet, bekantskap och igenkänning. Det som människor tar för objektivt, är egentligen gruppens subjektiva ställningstagande. Det vill säga något som förefaller självklart, och därför inte ger upphov till reflektion.

Varje avvikelse är tydlig. Ett normbrott får som regel konsekvenser (Bourdieu 1986, sid. 261). Det blir ett synliggörande av normen och kräver kraft av den som bryter. Bekantskapen blir kullkastad.

Bourdieus teorier blir i detta sammanhang viktiga då det handlar om vad vi menar med att bilda och utbilda våra barn. Samhället står för den utbildning som förväntas vara lika för alla barn. De värderingar som anammas av barnen, är till stor del familjens angelägenhet.

De reproduktionsstrategier av kapital som Bourdieu resonerar om har sina begränsningar, då familjens samlade totalkapital är varifrån barnet får sitt grundläggande kapital (1986, sid. 279). Att reproducera och överföra kapitalet till sina barn inbegriper praktiker som är beroende av kapitalets volym och struktur. Det torde innebära att Bourdieu menar att barns kunskaper inte kan överstiga föräldrarnas.

Centrala teoretiska begrepp

Kapital

Begreppet inbegriper specifika resurser som sammanlänkas med individen. Kapitalet kan förstås som ett nätverk av tillgångar, kunskaper och erfarenheter. Kapitalet beskrivet i volym och struktur över tid är Bourdieus formel för att beskriva kapitalets totalvolym (1986, sid. 265). Totalvolymen består av olika typer av kapital; ekonomiskt, kulturellt och socialt. Sammantaget har de en betingande effekt på livsstilen som kan utvecklas efter hand. Kapital har varierande betydelse beroende på omfång och kontexten.

Habitus

Habitus är bundet till individen och beroende av kapitalets struktur och mängd. Begreppet *habitus* handlar om livsstilar, det vill säga uttryck för sociala regler som är lagrade i kroppen och som påverkar våra sätt att handla (Gripsrud 2002, sid. 94). Kultursociologen Pierre Bordieu skriver: "*habitus*, som på en och samma gång är *genererande princip* för objektivt klassificerbara praktiker och *system för att klassificera (principium divisionis)* samma praktiker" (1986, sid. 292).

Material

ABC - appar

Jag har valt att analysera tre appar: *Numberlys*, *Från apglad till öronvax* och *Puzzle Words HD*, för att visa på möjligheter som en app kan erbjuda, men också för att påvisa brister.

Urvalet gjordes utifrån att ABC-appar i de allra flesta fall har en pedagogisk intention. Detta var intressant därför att kommersiella intressen har barn som målgrupp. I urvalet tog jag hjälp av webbsidan pappasappar.se som är en omfattande och seriös webbsida för recensioner av appar för barn.

Jag vill understryka att min analys inte ska tolkas som recensioner av apparna. Det är inte min avsikt att visa vad som är en typisk app, ej heller att göra reklam för specifika appar. Jag har valt apparna utifrån att de har rekommenderats på webbsidan pappasappar.se, och för att de följer ett bokstavstema. Sinsemellan skiljer apparna sig mycket åt, och på så sätt vill jag också visa variation inom genren.

Metod

Jag har använt mig av hermeneutisk metod och semiotiska begrepp i min studie. Det innebär att jag har arbetat med en tolkande process av apparnas beskaffenhet. Utifrån en estetisk undersökning, har jag belyst ABC-apparnas egenskaper. I studien visar jag på vilka kvaliteter och brister apparna har och vad som gör användning av appar till en kulturellt meningsfull praktik eller ej (Fornäs 2012, sid. 30). Jag har sett på apparna som konstruerade verk, då det föreligger en inneboende "meningsförväntan" (Gadamer 1997, sid. 137) i dem, då de är designade för att brukas och lära.

Semiotiska begrepp

Semiotik vars betydelse är teckenlära, blir vid min hermeneutiska analys en verktygslåda. Det vill säga, mig behjälpliga begrepp.

Tecken

Ett tecken definieras som uttryck plus innehåll (Hansson 2011, sid. 10). Tecken som bilder kan ses som liknande något, ikoniska tecken. Man kan även förstå tecken som kausalt, genom att ett tecken härleder till något, indexiala tecken. Det innebär att ett tecken har

skapats som ett resultat av ett annat fenomen. Rök kan till exempel vara ett tecken på brand (Hansson 2011, sid. 22). I en tolkningsprocess kan även tecken förstås som en symbol, något som vi måste ha lärt oss vad det betyder. (ibid.).

Denotation

Begreppet denotation handlar om vad vi faktiskt ser, verkets manifestation. Det vill säga kärnbetydelsen (Hansson 2011, sid. 28).

Konnotation

Konnotation betyder bibetydelse (Hansson 2011, sid. 28). Handlar om kulturellt betingade associationer till det vi ser och ska inte förväxlas med privata associationer (ibid.). En app som beskrivs som pedagogisk konnoterar skola och relaterade arbetsuppgifter.

Kod

En kod är den underliggande betydelsen under tecknets yta, men alla tecken är inte kodade. När ett tecken är kodat kan det förstås genom att avkodas. Kod kan vara knuten till en diskurs och därmed ingår i ett system av "åsiktsbildning" (Hansson 2011, sid. 18). En app som beskrivs som pedagogisk förstås därigenom som lärande och förväntas således vara nyttig.

Dominanta tecken

Dominanta tecken handlar om deltecken som påverkar helheten, men inte nödvändigtvis är proportionellt stora i bild. Ett dominant tecken är inte utbytbar utan att det får konsekvens för helheten (Hansson 2011, sid. 26). Jämför hur det i vissa appar förekommer flaggor i menyn för inställningar som signalerar vilket språk som är aktuellt.

Symbol

En symbol är representant för något, symbolen kan som förstås som en del av en helhet (Gadamer 2013, sid. 83). Symboler är tecken som bär idéer, egenskaper och innebörder kopplade till en kulturell förförståelse (Hansson 2011, sid. 22). Ett hus kan vara en symbol för ett hem. Hus används stundom i appar som en funktion för att återvända "hem" till startmenyn.

Intertextualitet

Med intertextualitet menar man kopplingar till andra verk. Det kan handla om att känna igen fenomen, ting, repliker eller karaktärer från annan kulturproduktion. Det kan räkna om något liknar något bekant som kan ge en genklang från ett annat verk (Gripsrud 2002, sid. 177). Det

innebär således att man måste äga kunskap om specifika verk. Om det finns en sådan förståelse så kan djupare betydelse tolkas in i det betraktade verket och på så sätt kan upplevelsen berikas. Gripsrud menar att detta leder till att helheten har expanderat (2002, sid. 177).

Hermeneutik som metod

De uttryck vi ser och avläser blir avkodade på ett adekvat sätt genom att vara oss bekanta eller sannolika. Hur vi tolkar olika fenomen utgår från den förståelse vi gör av upplevelsen. Därför handlar våra tolkningar inte sällan om vad vi förväntar oss. Dessa processer blir ett slags förverkligande av abstraktioner.

Hermeneutik handlar om att se mer än det som är manifesterat, "Ty varseblivningen är alltid en uppfattning om något som något" (Gadamer 1997, sid. 65), att se utöver det sedda (Gadamer 1997, sid. 66). För att komma till insikt om vad vi ser och tolkar, är vi beroende av förkunskaper och förväntningar. Inom hermeneutiken är förväntan och förförståelse två nyckelbegrepp. Man kan förenklat hävda att man måste ha förstått något för att kunna förstå något nytt. Den som tolkar något utgår från sin så kallade förståelsehorisont eller förväntningshorisont (Gripsrud 2002, sid. 174). Det innebär alltså att ingen tolkning egentligen är fri, utan den är knuten till en tidigare erfarenhet (Gripsrud 2002, sid. 171).

Då vår erfarenhet utgår från det som är oss bekant skapas en expanderande effekt. Vi kan sträcka oss utanför förförståelsen och genom vår förmåga att föreställa oss, fantisera, så kan vi skapa en ny betydelse. Rörelsen som sker mellan verk och betraktare är en dialektisk process som förhandlar om dess betydelse, det vill säga kring vad som är rimligt utifrån betraktarens förståelsehorisont. Hermeneutiken handlar om att erövra kunskaper utanför sitt eget subjekt. Carin Falkner resonerar och visar på hur leken fungerar som en hermeneutisk metod:

Leken förmår oss att se bortom oss själva och öppna oss för det främmande vi möter i leken.

Vi tolkar och skapar mening utifrån det vi möter, att tolka är helt enkelt att leka och leken uppfattas som människans sätt att vara på. Leken får oss att se på det bekanta med nya ögon, det gör att vi kommer till insikt. På det viset kan leken ses som en metafor för bildning

(Falkner 2007, sid. 75).

Den hermeneutiska cirkeln

Att förstå och uttolka information – samt brist på information – innebär en typ av samtal eller dialog (Gripsrud 2002 sid. 174). För att tolkningen ska vara begriplig, bör vi förstå hur delar av en helhet kommunicerar med helheten, samt hur helheten står i förbindelse med delarna. Detta kan beskrivas som pendlande rörelse och brukar benämnas den hermeneutiska cirkeln (Gripsrud 2002, sid. 176). Vid varje ny pendling eller varv har den som tolkar vunnit ny förståelse och får således en djupare förståelse. Ett exempel på detta är när vi ser om en film eller läser om en bok. Vi har då på förhand information vi inte hade den första gången. Detta kallas för en hermeneutisk spiral. Gripsrud menar att vi kan förstå det som att vi projicerar vår förförståelse på verket (2002 sid. 177). Jag förstår Gadamer som att dels helheten färgar detaljerna och dels som att detaljerna låter oss ana helheten (1997, sid. 139), genom vår förförståelse (Gadamer 1997, sid. 141).

Stil - en fråga om konnotation?

För att kunna använda mig av en hermeneutisk metod i min studie, konstruerade jag en förklaringsmodell om stil i framställning. Den här modell har vuxit fram under arbetets gång. Därför att många appar har beskrivits som kvalitativa men deras estetiska framställning har inte kritiskt diskuterats. Jag menar att stil kan uppfattas som *simpel*, *enkel*, *naivistisk*, *komplex* eller *surrealistisk*.

Jag menar att en *simpel* stil är undermålig. Det konstnärliga hantverket är otillfredsställande och framställningen upplevs som slarvig av betraktaren. En simpel bild av en häst, tolkas förstås som en häst men den är platt.

En *enkel* stil, innebär att bilden är återhållsam och utan detaljer. Enkelhet är att med små medel förmedla rätt modus. Ett avskalat uttryck kan ändå med viss kraft ge intryck. Enkla bilder skiljer sig främst från det simpelt framställda genom att vara mer trovärdiga representationer.

En *naivistisk* stil syftar inte på att vara barnslig, det är en konstform. Det är bilder som inspirerats av barns fria förhållningssätt till naturlagarna. Här menar jag att en naivism aldrig är fotorealistisk och den kan förstås som en primitiv och icke akademisk konstrikning. Denna stil konnoterar utifrån ett tänkt barns perspektiv och en icke skolad blick.

En *komplex* framställning innebär detaljrikedom, kontraster och/eller paradoxer. En häst som i sin framställning är komplex konnoterar utöver det som man vanligen kopplar till en häst. Komplexiteten tyder på att tolkningarna är flerbottnade eller tvetydiga. En komplexitet kan vara ett djup i bilden, det vill säga en rumslig framställning. På så vis antyds även sådant som inte syns, exempelvis baksidan av ting.

Den *surrealistiska* stilen är öververklig. En sådan framställning av en häst skulle innebära att den har slutat att vara häst. Det som konnoterar häst måste förstås i samband med det surrealistiska inslaget, det vill säga som en hybrid. Hästens betydelse har förskjutits till något nytt. Om hästen har fått vingar så är det inte bara en flygande häst, utan den konnoterar ett mytologiskt väsen: Pegasus.

Resultatanalys

Från apglad till öronvax

Appen startar med en liten glad musikvinjett. Pernilla Stalfelts röst säger: "Från apglad till öronvax" (2011), varpå hon deklarerar att det är en ABC-bok.

För den användare som är bekant med Stalfelts särpräglade naivistiska stil kommer denna ABC-app inte att framstå som särskilt främmande. Hennes gestaltning av bokstäverna i appen stämmer väl överens med hur hon ofta har framställt omslagen till flera av sina tidigare verk. Exempel på detta är *Matbokens* bestickbokstäver och *Läskiga Bokens* skakiga bokstäver med flera. ABC-appen har ett något spretigt uttryck, men det går ändå ihop med Stalfelts stil. Istället för ett konsekvent tema blir det inkonsekventa överraskande.

I en diskret länk riktad till de vuxna finns lite mer information: "Pekboksappen är en app där varje bild har ett eller flera ljud. Peka och upptäck – titta och lär. Lek och ha roligt!" (Stalfelt 2011).

Stil och uttryck

Pernilla Stalfelt har en naivistisk stil. Naivism kan definieras som en medveten "förenkling i form och motiv" (Druker 2008, sid. 62). Hur barn förhåller sig till naivism kan jag inte svara på. Bourdieu skulle troligtvis hänvisa till en bildad familj om ett barn är bekant med specifika konststilar. Det är viktigt här att klargöra att naivism rör sig om vuxna konstnärers uttryck. Det naivistiska handlar alltså om att vuxna härmar barn, vi kan aldrig bemöta barns framställningar med samma kritik. Druker skriver om att "konstnärer hämtade inspiration från det infantila", därför att de ville spegla barnens oreflekterade och direkta gestaltande (2008, sid. 26). Det blir i sig en paradox att idealisera det spontana genom att göra det till en ideologi. Det ogenomtänkta blir genomtänkt.

Samtidigt menar jag att en naivistisk framställning kan förstås som komplex och till och med grotesk. Jag vill hävda att denna framställning som kan tolkas som ful, i själva verket har anammat idén om barns smak som en motkultur. Asymmetrierna, anatomiska felaktigheter och blandningen mellan det uppenbara och det svårtolkade är något som jag upplever som en genomtänkt strategi och inte ett resultat av slumpen. Det är en starkt humoristisk stil som tänjer på det vedertagna.

I *Från apglad till öronvax* blir, som jag tolkar det, smaken utmanad. Beroende på vilka preferenser användaren har kommer bilderna att uppfattas olika. Stalfelts stil kan tolkas som en vilja att vara nära barns uttryck. Dels för att verka bekant, dels för att vara friare i sitt framställande.

Det är inte simpelt framställt, även om den barbariska smaken (Bourdieu's begrepp) möjligen skulle kunna antyda detta. Den komplexitet som finns i detaljrikedom har förmågan att, trots skeva proportioner, fånga det väsentliga.

Stalfelt värjer inte för nakenhet, kroppsliga uttryck (N – snor ur näsan, P – prutt, Ö – öronvax), det absurda eller surrealistiska. Jag upplever hennes framställning som en revolt mot det naturrealistiska, som om bilderna vill förmedla en förståelse för bilder generellt, och inte minst för alfabetet som en lekfull konstruktion, som att Stalfelt vill säga att "Det blir vad man gör det till".

I appen finns en intensitet, som med Edströms resonemang handlar om att bemästra verkningsmedlen (2010, sid. 192). Jag menar att det här yttrar sig i de groteskerier som kan tendera att provocera idén om den goda smaken. Detta märks i hur Stalfelt ändå behärskat undviker att frossa i äckel och absurditeter. Överdrifterna får så att säga inte gå till överdrift. Att förstå denna valörskillnad torde innebära att känna sin publik och ta den på allvar.

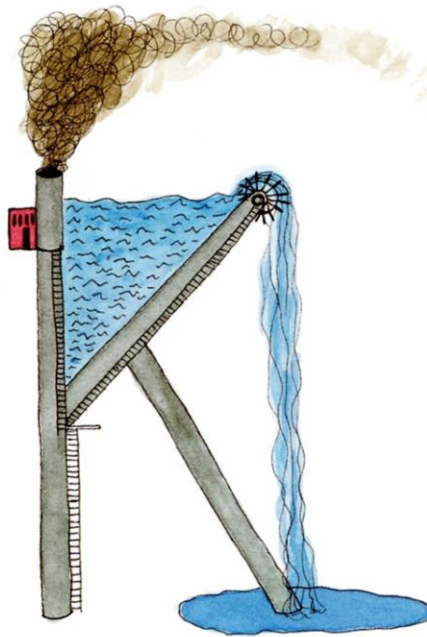
Pernilla Stalfelts illustrationer är engagerande, då hon förkroppsligar bokstäverna. De flesta representationerna har en organisk känsla. Hennes illustrationer ligger långt i från det naturvetenskapligt korrekta, men likafullt kan man tala om levande materia. Genom det sätt hon använder sig av färger och formspråk skapas en lekfull kontrast till bokstävernas ursprungliga, mer strikta funktion.

Bokstavstecknen går att känna igen, men de är oftast främmandegjorda. Flertalet bokstäver har fått tänder, ögon eller andra kroppsdelar. De kan därför ses som semiantropomorfa. Därmed ger det konnotationer som vi kan likna vid de förmänskligade djur och fordon som ofta förekommer i kulturprodukter *för* barn. Denna stil menar jag anspelar på föreställningen om barns lust att levandegöra icke levande ting.

Den respektlöshet som gestaltas i framställningen tänjer på läsbarheten hos bokstavsrepresentanterna. Bokstäverna *är* egentligen aldrig bokstäver. Tvärt om: dessa burleska, abstrakta och ibland lite farliga objekt *liknar* bokstäver. De barn som läser och roas av denna app har troligen en förförståelse för bokstävernas utseende. Då det närmast blir en förutsättning för att bokstäverna inte ska förlora sin alfabetiska innebörd – det vill säga fungera som skrivtecken. Möjligen kan det bli till en del av spelmomentet att försöka avkoda bokstäverna, som till viss del skulle kunna tolkas som förklädda.

Bokstaven I gestaltas av ett rakt sår som är slarvigt ihopsytt. Jag finner denna illustration särskilt starkt utmanande vad gäller hur en teckenrepresentation kan ta sig uttryck. Även bokstaven K är svårtolkad. Det ser ut att vara någon slags fantasifull tolkning av ett vattenkraftverk. Den motsägelsefulla komplexiteten är dock intressant som bild, eftersom jag som läskunnig, startar en sökning efter något som börjar på bokstaven k i bilden. Jag menar att jag försöker avkoda bilden och leta efter underliggande betydelser.

Som bokstav anser jag den vara lite väl förklädd. Röken blir ett vilseledande dominant tecken, och vattnet fyller ett fält som gör bokstaven mer svårtolkad. Vattenfallet kan också tolkas som en linje som inte hör till bokstaven.



(Skärmdump ur *Från apglad till öronvax*)

Som helhet kan man i appen tala om en enkelhet. Figurerna är enskilda platta objekt utifrån premissen "less is more", och därför blir objekten desto mer framträdande. Det finns ingen antydning till djup i bildframställningen. Den denotativa manifestationen bryr sig inte om ett rumsligt perspektiv eller ansatser till tredimensionella tecken. En av poängerna med naivismen, är att inte sträva efter att likna ett konstnärligt utbildat hantverk.

Med tanke på diskussionen ovan om hur barn förhåller sig till detaljer finns det risk att dessa kreativa framställningar inte når fram till målgruppen. Bilden som symboliserar bokstaven N är en snorig näsa. Möjligen får snoret mer uppmärksamheten än näsan.

Sammantaget har denna till synes enkla app ändå en komplexitet, därför att denna, naivistiska, stil har ett uttryck som går att tolka på flera sätt.

Hybriditet

Utifrån min redogörelse om hur man kan förstå en app som en kombination av olika medier, kommer jag under denna rubrik att undersöka i vilken utsträckning jag kan referera till böcker, filmer eller dataspel som uttrycksformer.

Från apglad till öronvax är en ren bokadaption. Appen innehåller inga animeringar eller spelmoment över huvud taget, såvida användaren inte tolkar uttydningen av bokstäverna som ett spelmoment. Det som mest skiljer denna ABC-app från en traditionell ABC-bok är ljudet. Appen påminner därför om en ljudbok i app-format. Det som kan tillskrivas som film- eller spelhybriditet är det faktum att Ipaden är en skärm. Möjligen blir därmed interaktionen ett fenomen som talar för att det är en hybrid med spelmoment.

I en annan app som också bygger på en bok av Pernilla Stalfelt: *Alla barns rätt – En bilderbok om Barnkonventionen*, finns det (om än begränsat) animationer. Därför kan jag föreställa mig att Stalfelt inte är främmande för att ytterligare levandegöra bilderna med hjälp av rörelser, även om det påminner om sprattelgubbar.

Med tanke på att appen är en ABC-bok går det egentligen inte att ställa ytterligare krav än att den fungerar tillfredsställande som en adaptation av en bok. Men jag upplever att Stalfelt – eller förlaget – inte har intresserat sig för den potential som skärmteknologin kan erbjuda, eller hur barn använder Ipad. Jag menar att barn ofta uppskattar formatet för dess hybriditet och interaktioner.

Samtidigt finns det något tilltalande med att appen bara är just en bokhybrid eller bokadaption, då jag menar att de moment som skulle vara spelmoment eller filmiska sekvenser (animationer) hellre bör utebli om de inte kan tillföra något av substans. Mediet kan snarare tolkas som en meningsfullhet i och med att det finns en variation av appar. Å ena sidan kan jag bedöma *Från apglad till öronvax* som ett eget självständigt verk. Å andra sidan kan jag betrakta appen som en del av det utbud som finns nedladdat i Ipaden.

Intertextualitet

Denna ABC-app finns även i traditionell bokform (2004) och heter även där *Från apglad till öronvax – en ABC-bok*. Medan boken riktar sig till barn mellan tre och sex år, så tycker app-utvecklarna att appen kan börja användas redan från två års ålder. Betyder det att den skillnad som finns mellan två- och treåringar har betydelse för i vilket format verket presenteras? Sannolikt handlar det inte om att bokformatet är något mer avancerat än appformatet, utan det är mer troligt att tillgängligheten i verket har omvärderats vid adaptationen till appformat.

Lokvargen – Lopus Horribilis (2000) och fickspöket från *Fickspöken* (2002) är tidigare skapelser från Stalfelts produktion som återfinns i ABC-appen. Dessa varelser vittnar om den lekfullhet vi ser i Stalfelts bilder och de återfinns även i nyordbildandet, alltså hur hon både i text och i bild har en lekfull attityd. Är man bekant med hennes tidigare verk kan upplevelsen berikas och figurerna kan tillföra nya dimensioner i appen. *Lokvargen* – som dessutom finns som animerad kortfilm – kan betraktas som en påhittad faktabok om de både farliga och hjälpsamma fantasidjuret. Att använda sig av fiktiv fakta som stilistiskt grepp är något som även återkommer i boken om *Fickspöken*. De är alltså inga traditionella berättelser och således har kopplingen begränsad narrativ funktion.

Bokstaven F illustreras av en bild på ett litet fickspöke vid namn Fjollan. Fjollan verkar vara både ettrig och busig att döma av ljudet som hörs då man trycker på bilden. Stalfelts förstådda röst signalerar bus, och spöket på bilden har både huggtänder, likt en vampyr, och Musse Pigg-öron. Det är sannolikt att stilen kan upplevas som simpel för den som inte har förförståelse för naivism. Gadamer skulle mena att rör det sig om en fråga om kunskap. Med Bourdieus teori innebär det dessutom i vilken social kontext verket möts. Det skulle kunna innebära att denna app presenteras olika beroende på tidigare erfarenheter eller skolning, alternativt brist på utbildning eller tidigare upplevelser av Stalfelts produktion.

Hermeneutiken utgår från en polaritet mellan "förtrogenhet och främlingskap" (Gadamer 1997, sid. 142). Detta stämmer med min idé om hur smaken tilltalas av rörelsen mellan det bekanta och okända. En bild blir meningsfull i kraft av att påverka betraktaren att se utanför sin egen förståelsehorisont. Den förhandlande dialektiken sätter betraktarens egen position på spel, förfrämligar det bekanta eller formar en igenkänning i det okända.

Stalfelts fickspöke är en förskjutning av den vedertagna bilden av ett lakanspöke. Därmed blir själva idén om spöket skev och måste omtolkas.



FICKSPÖKE

(Skärmdump ur *Från apglad till öronvax*)

För de barn som är bekanta med Rune Andreassons berättelse om *Bamse och draken* så är möjligen illustrationen för bokstaven X intressant. Bilden visar en flaska och ett glas med röd dryck, under bilden står texten "XYZ-saft". Den som läst Andreassons berättelse känner till att XYZ-saft var en brygd som förminskade den som drack. I Andreassons berättelse visade det sig vara praktiskt då Bamsegänget hade en eldsprutande drake att handskas med. Men i detta sammanhang, Stalfelts ABC-app, kan kopplingen dock verka en aningen apart. Det är förstås möjligt att Stalfelt har skrivit "XYZ" som en pastisch på "ABC" eller på annat sätt velat göra en koppling till ekvationens okända faktorer.

Interaktionen

Från apglad till öronvax är en ABC-bok, inget mer. Användaren kan svepa eller peka på en pil för att bläddra och sedan peka på respektive bokstav, eller följande bild eller ord.

Användaren kan bläddra, peka och lyssna. Interaktionen påminner till stor del om hur läsare interagerar med böcker. Det blir ett samspel mellan de audiovisuella uttrycken och barnets förståelsehorisont.

Om det fanns mer interaktion, skulle mediets potential bättre utnyttjas. Det saknas en meny varifrån användaren fritt kan välja en bokstav eller bild. Istället finns en liten länk i form av ett hus i en cirkel. Symbolen konnoterar "hem", det vill säga att ett tryck på symbolen tar användaren tillbaka till startsidan. Därefter kan användaren endast börja om i appen. Med tanke på att appen innehåller 58 bilder hade ett bokmärke varit en praktisk funktion.

Man kan här resonera kring om det är att föredra en enkelhet utan finesser, eller om det helt enkelt är brister i appens utförande, interaktionen är en del av vad användaren förväntar sig av en app.

Puzzle Words HD

På iTunes beskrivs appen på följande vis: "*Puzzle Words HD* är mer än bara en pussel-app med hög kvalitet. Den låter också ditt barn lära känna och lära sig bokstäver samt korta ord." (2013).

Svenska *Westfell interactive* har utvecklat appen *Puzzle Words HD*, vilken beskrivs vara en pedagogisk app på sajten pappasappar.se. Genom att kombinera pusselspel med ordkonstruktioner har utvecklarna med ett enkelt grepp sammanfört moment som förstärker varandra (jämför med McLuhan om hybriditet). I traditionell mening är detta ingen ABC-app där

bokstäverna introduceras enskilt och i alfabetisk ordning. Istället får användaren välja på tre kategorier: djur (get, ko, katt och hund), kroppsdelar (öga, hand, fot och arm) eller fordon (buss, taxi och bil). Totalt innehåller appen elva pussel och ordkombinationer. Utbudet i appen är med andra ord begränsat.

En app av det här slaget behöver kanske inte ha med alla bokstäver i alfabetet. Eftersom målgruppen är barn mellan två och sex år skulle bokstäver som Q och W troligen resultera i krystade ord. Men det bör ändå poängteras att det saknas tio bokstäver av alfabetets 29.

Stil och uttryck

Puzzle Words HD ger ett brokigt intryck. Stilen är inkonsekvent. Den är bitvis väl genomarbetad, medan detaljer upplevs vara helt försummade. Startmenyn är inte engagerande. Min bedömning är att bildhantverket brister, medan musiken, har ett drivande tempo. Stilen på den inledande sidan, vilken jag bedömer som simpel, byts ut mot en meny där användaren får välja mellan tre lådor, vars etiketter är än mer simpla. Förmodligen är bilderna tänkta att efterlikna barns streckgubbar, men de är uppenbart inte naivistiska. Figurerna är: en ko, en huvudfoting och en bil. De gröna, blå och rosa lådorna är bleka i färgen och har en animerad bakgrund. Pusselbitar och stjärnor flyter omkring huller om buller i bakgrunden, och konnotationen leder till fest då detta till stor del påminner om hur konfetti yr omkring.

Att genom detta skapa spänning och aktivera ett deltagande påminner om Gadamers resonemang om konst som fest. Konsten blir meningsfull när betraktaren förlorar sig i verket och så att säga "*dröja kvar hos konstverket*" (Gadamer 2013, sid. 105). Däremot, denna typ av festlighet hade jag snarare förväntat mig som en slags belöning när uppgiften var löst.



(Skärmdump ur *Puzzle Words HD*)

Lådan som är i fokus får särskild uppmärksamhet då det "strålar" om den, med vad jag som betraktare läser som roterande ljuskäglor. Detta förstärker det festliga intrycket, då det går att jämföra med strålkastarljus. Lådan verkar självlysande, och det råder ingen tvekan om att det är den lådan användaren ska peka på.

Elina Druker skriver att naturalistiska och romantiska skildringar i litteraturen byttes mot framställningar som stämde bättre med samtidens barn vid den moderna barnbokens intåg. "Färgskalan är konsekvent pregnant och knapp. Intresset för det primitiva, renodling och abstraktion genom naivism är central" (Druker 2008, sid. 63). I *Puzzle Words HD* återfinns denna primitivitet. Men jag kan inte säga att jag ser naivism, visserligen kan man tala om en förenklad stil men som jag snarast förstår som symboler. Den pregnans som återses i bild är begränsad till färg och form. Uttrycket är att likna vid ett animerat ornament.

Ett helt nytt uttryck finner användaren efter att ha tryckt på lådorna. Den enhetliga känslan brister, men dessa bilder har en helt annan kvalitet. Bildernas enkelhet gör dem pregnanta i sitt uttryck. I klassisk pedagogisk anda är bilderna tydliga och inte alls svårtolkade. De är vad de är och denotationen är utan tvivel. Konnotationerna är däremot begränsade. Det finns inga drag av surrealism eller komplexitet som kan skapa tvetydigheter eller friare tolkningar. Bilderna kan kopplas till ett slags realism fri från känslouttryck.

Hybriditet

Puzzle Words HD är främst ett pusselspel, där bild såväl som ord pusslas ihop. Det finns visserligen så kallade pusselböcker, men appens största likhet är med pekböcker med den typiska ord- och bildkompositionen. Bild och ord förstärker varandra och borgar för en pedagogisk funktionalitet.

I denna app är hybriditeten snarast förstådd just som korsning mellan ordpussel och bildpussel. Två parallella uppgifter måste lösas: bilden ska pusslas ihop och bokstäverna ska bilda ett ord. Därefter förstorar en minimalistisk aminering bildobjektet simultant med att berättarrösten läser dess namn.

Den begränsade animeringen i sekvensen med lådorna, vilken förstärker ett festligt tillstånd, är knappast att räkna som filmhybriditet. Det finns inget berättande som för användaren i någon riktning. Men det är inte heller något man kan kräva av en ABC-app.

Intertextualitet

Jag har inte lyckats identifiera någon intertextualitet i *Puzzle Words HD*. Ordet *Puzzle* har däremot en flertydighet. Dels syftar ordet på de kontursågade pusselbitarna. Dels kan det härledas till det engelska ordet för "förbryllande", enligt Google translate. Men appens innehåll handlar inte om att lösa gåtor eller liknande.

Words, vilket betyder ord, konnoterar till ordspel. Jag bedömer att det i detta sammanhang - dataspel - är ett så pass vedertaget uttryck att det inte bör tolkas som en anspelning på specifika appar eller ordspel. Däremot är det värt att notera att denna ABC-app med svenska ord har ett engelskt namn. Möjligen tänker sig utvecklaren att appen kan användas på en internationell marknad, då det går att växla språk till engelska i appen. Min tolkning är att orden i namnet är så pass integrerade i vår mediekonsumtion, att köparna av appen inte gör någon anmärkningsvärd reflektion över dess namn.

HD, tolkar jag som "high definition" vilket är en teknisk term som signalerar hög bildkvalitet. Denna term används till exempel för att marknadsföra skärmar som är kapabla att visa bilder med hög upplösning – det vill säga, att bilden inte uppfattas som grymig eller oskarp. Jag tolkar "HD" i appens namn som en marknadsstrategi för att associeras med produkter som klarar av hög bildprestanda. Däremot säger termen inget om stilen i appen eller om andra estetiska kvaliteter.

Mycket av den framställning som finns i *Puzzle Words HD* förknippar jag med andra appar som har ett pedagogiskt material. Jag menar att de konstnärliga ambitionerna i dessa typer av appar begränsas, som om att de pedagogiska apparna hade ett eget formspråk. Fokus i hantverket har legat på att producera en funktionsduglig pedagogisk app, snarare än på de estetiska kvaliteterna. Jag upplever det som om det möjligen finns en konflikt mellan att vara tydlig med den lärande funktionen, och rädslan för att de konstnärliga ambitionerna skulle kunna vara kontraproduktiva genom att vara motsägelsefulla och tvetydiga.

I appens startmeny står en flicka med tofsar och håller i en skateboard, och en barfota pojke med en boll. Barnen pekar på en dörr som leder in i spelet. Att ta av sig skorna har inom den klassiska konsten varit en symbol för att träda in i ett heligt rum, men jag betvivlar att det är intentionen i appen. Att se det som en markör för klasskillnad mellan barnen tror jag också är alltför långsökt. Jag tolkar det istället som att det är något av en ansats till en konstnärlig frihet.

Interaktionen

Alla pussel i appen består av sex bitar. Orden är korta och innehåller mellan två och fyra bokstäver. Därmed finns en tydlig konsekvens, som troligen motsvarar en adekvat svårighetsgrad för den tänkta målgruppen. Det går inte att påverka svårighetsgraden i pusselmomentet. Momentet kräver precision, och liknar ett riktigt pussel, där bitarna måste passas in perfekt. Därför kan pusselmomentet upplevas olika svårt på grund av barnets finmotoriska kompetens och tålamod.

Själva pusselmomentet har ett visuellt stöd i form av en vit siluett. Formen antyder var de olika delarna ska placeras. Detta moment begrips intuitivt, vilket är ett sätt att göra den barnvänlig och som jag bedömer är attraktivt för användaren.



(Beskuren skärmdump ur *Puzzle Words HD*)

Som tidigare nämnts går det att byta språk mellan svenska och engelska i appen. Det är en funktion som är värd att lyfta fram och som ger appen ett mervärde. Funktionen gör att appen kan nå engelskspråkiga barn. *Puzzle Words HD* kan också vara intressant för tvåspråkiga barn (svenska/engelska) och för barn i lågstadietåldern som precis har börjat lära sig engelska som andra språk. I synnerhet då flera av orden stavas lika på svenska och engelska men uttalas olika.

Om man vill stänga av ljudet i *Puzzle Words HD*, går det endast att göra med menyn som vänder sig till vuxna - det vill säga en meny som är medvetet svårtillgänglig för barn.

Dock kan jag se en poäng med att ha en "vuxenmeny", som är besvärligare att nå, då app-tillverkaren vill rikta särskild information till eller forma funktioner för vuxna. I denna app nås den vuxenanpassade menyn via spelets startmeny genom att samtidigt peka på två markerade platser samtidigt.

I "vuxenmenyn" återfinns finesser såsom fler appar, feedback, betyg, "tipsa en vän" och "ge bort app". Härifrån kan den vuxna alltså maila, eller peka sig vidare till sajten App Store, där det finns appar som kostar pengar.

Numberlys

Appen *Numberlys* handlar om fem figurer, som en natt låser in sig i sifferfabriken de arbetar i för att uppfinna alfabetet. I en värld utan bokstäver är allt färglöst, något saknas dem, något mer och bättre än bara siffror:

Nobody had a name. They had a number. There were no Ralphs or Pamelas.

Just 27. Or 6011. Everyone liked numbers. They had nice shapes. And kept things orderly.

And everything added up... so life was sort of... Numberly.

(Ur *Numberlys*).

I *Numberlys* öppningsscen möts användaren av texten "Once upon a time ..." (Det var en gång ...) vilken genast förmedlar en förförståelse om att det är en saga. I en saga vet vi att det kommer att sluta lyckligt och att ingenting är omöjligt (Vivi Edström 2010, sid. 19).

Huvudpersonerna är fem små enkla figurer med runda huvuden och stora ögon. Det som skiljer dem åt är främst deras frisyurer. De har dessutom var sitt nummer på magen. Bourdieu skulle troligen beskriva dem som arbetarklass, då alla miljöer, praktiker och sociala relationer konnoterar fabrik och mekaniskt grovarbete. Däremot så finns inga spår av maktrelationer, det finns inga chefer som styr och ställer.



(beskuren skärmdump ur *Numberlys*)

Vad *Numberlys* manifesterar är en fantasi, med en allegorisk dimension. I denna bokstavssaga skapas alfabetet för första gången. Siffrorna förlorar sin numeriska betydelse, det vill säga de

representerar inte längre antal, utan blir istället ett råmaterial som omformas till bokstäver. Siffrorna har reducerats till sin materiella nivå. De nummerologiska tecknen är ett konkret stoff som har egenskaper av plasticitet. Siffror är tecken som förstås som materia att forma och omformas. Den underliggande meningen talar om för användaren att bokstäverna är någonting skapat. Den pedagogiska vinningen är att användaren kan lära sig känna igen bokstäver, och deras (engelska) namn. Ur ett estetiskt perspektiv inplanteras en förståelse för språk som en konstruktion. Möjligen övertolkar jag, men jag vill gärna tro att om man kan förstå skrivtecknen som påhittade så ger det förhoppningsvis en känsla av kontroll över skrivtecknen: "Om bokstäver är formade, så kan *jag* forma språket".

Stil och uttryck

Numberlys är ett mörkt och närmast färglöst verk, ända till dess att hela alfabetet är uppfunnet av de små figurerna. Det blir som en förlösande effekt när allt får färg, när alfabetet slutligen är färdigkonstruerat.

Ett djup har skapats i bilden genom att bakgrunden gjorts blek och suddig. På så vis uppfattas oskärpan ligga bortom fokus. Denna kontrast mellan skärpa och oskärpa blir ett verkningsmedel som bidrar till bildens *intensitet*. I och med skärpan vet användaren var hen ska hålla sin uppmärksamhet, medan oskärpan ger en känsla av att det finns en större värld utanför blickfånget.

Numberlys presenterar fabriksmiljöer och ett panorama över en retrofuturistisk storstad i gråskala. Framställningen har tydliga drag av nostalgi och science fiction förenat i sitt uttryck. Jag tror att den dystopiska undertonen kan vara appellerande. Maria Taube resonerar kring barns smak och menar att de gillar det otäcka, och därför kan de säkerligen finna de tyngre elementen tilltalande (2004, sid. 105).

Som helhet kan *Numberlys* tendera vara komplex och främmande i sitt uttryck för den som inte är van vid "film noir" eller "stumfilmsestetiken", men det finns igenkännbara delar.

Det finns en klar omsorg om detaljer, vilka är väl avvägda i mängd. Detaljerna är delar av en helhet och de är utförda för att förstärka intrycket av fabrik. Exempelvis ger bilden av stora bultar, pistonger och kuggjul denna konnotation. Dessa detaljer kan tänkas appellera på barn som intresserar sig för stora maskiner.

I *Numberlys* behärskar tillverkarna verktygen, vad gäller synkroniseringen av bild och ljud och tempot i appen. Men även vad gäller hur olika digitala effekter och filter har använts. Tempot i musiken är drivande men inte uppskruvat. Ljudbilden som är väl synkroniserad med bilderna hjälper till att skapa illusionen av fabrik. Den konstnärliga dimensionen i hantverket

återfinnes i proportioner, placeringar av objekt i bild, rörelse, linjespel, ljus och mörkerkonstraster.

Jag menar att kvaliteten i appen bland annat kan förstås på det sätt som Edström skriver om i *Barnbokens form* vad gäller *intensitet* i behärskandet av verkningsmedlen (2010, sid. 192). Enkelhet kan många gånger vara att föredra istället för ett bombarderande av specialeffekter. "Intensitet är liktydigt med språklig energi, precision och pregnans men också engagemang, förmåga att gestalta det som angår mottagaren och djupgående kunna behandla stoffet" (ibid.). Vad Vivi Edström menar när hon skriver att det inte gäller effekter är jag osäker på, men jag hävdar att just behärskandet av effekter tyder på ett hantverkskunnande. Det handlar snarare om trovärdighet, det vill säga hur väl framställningen svarar mot en förväntad inre logik.

Med hjälp av hermeneutiken kan jag här tolka in ett förhållande mellan människa och maskin. Det handlar om en stillsam revolution, som radikalt kommer att förändra världen. Det symboliska värdet av att alfabetet har blivit uppfunnet går inte att överskatta i appens handling. När det finns bokstäver kan figurerna få namn, mat blir intressant och det regnar godis. Jag tolkar det underförstått som att själva idén om hur världen är konstituerad revolutioneras med hjälp av bokstäver, då figurerna kan benämna den med ord istället för siffror. I en värld av bara siffror är vi underställda maskinerna, men när språket uppfinns kan vi istället bli herrar över maskinerna. Bokstäverna är grunden till ett meningsbygge i dubbel bemärkelse.

Många gånger bryter spelmomenten med den maskinella logiken. Bokstäverna S och T blir till i och med att en karaktär äter på siffror. Andra gånger hoppar figurerna på siffrorna så att bokstäver formas. Därför kan jag här tala om *komplexitet*, det vill säga kontraster och paradoxer som ger en dynamisk spänning i verket. Man kan tolka det som att det är den "mänskliga" faktorn som ingriper och uppfinner alfabetet genom lek och fantasi.

I *Numberlys* finns det festliga inslag, varje bokstav sätts på en piedestal och figurerna firar dess tillkomst med glada utrop och rytmisk musik. Detta fungerar även som en slags belöning då man klarar respektive spelmoment. Gadamer skriver att *festen* är knuten till gemenskapen och är ett högtidstillfälle och att detta tillfälle står i kontrast till arbete (2013 sid. 96). Det blir en metanivå i spelet där karaktärerna i appen "förlorar" sig i skapelsen av sina bokstäver, samtidigt som det blir en slags belöning för spelaren. I synnerhet är slutet en enda fest: världen har fått ett alfabet och är därmed i färg. Det innebär också att alla karaktärer kan få ett namn. I slutet regnar det så kallade jellybeans (färglatt godis) vilket understryker det festliga.

Hybriditet

Numberlys har ett samspel mellan text och bild som påminner om stumfilmens texttrutor och vissa bilderbäckers upplägg: en sida text och på nästa sida en bild. Överlag finns bokhybriditeten främst i och med dessa textsidor. Detta är också något som den stundom språkliga leken förtydligar i alliterationer. Annars är filmhybriditeten av en mer betydande omfattning. Filmsekvenser förmedlar komiska inslag och gestaltar olika känslor, men berättelsen är tunn. Det handlar mer om hur alfabetet som mekaniskt konstruerat har getts en fantasifull kontext i en retrofuturistisk fabrik.

Spelmomenten handlar främst om att konstruera bokstäverna på olika fantasifulla sätt. Däremot finns det bara ett sätt att gå tillväga och det går inte att påverka svårighetsgraden. Detta är en app som användaren spelar och beskådar som en film, samt interagerar med likt en så kallad pop up-bok.

Intertextualitet

Filmen har tydliga intertextuella kopplingar till bland annat Fritz Langs *Metropolis* och Charlie Chaplins *Moderna tider*. Att kunna förstå denna koppling till två klassiska filmverk är dock inget jag tror ett barn i förskoleåldern gör. Däremot kan man fråga sig om *Numberlys* gör visst anspråk på att vara ett kvalitativt verk då den uppvisar likheter med dessa mästerverk?

Elina Druker skriver i *Modernismens bilder* om hur erkänd konst påverkade bilderna i bilderböcker (2008 sid. 33). Som jag ser det har man här valt att gestalta rumslighet på ett sätt som har visat sig estetiskt effektivt, i exempelvis verket *Metropolis*. Inte minst har man gett maskinen ett symboliskt värde och både i filmförlagan och i app-adaptionen har man valt att fokusera på maskindelar i de inledande scenerna.



(beskuren skärmdump ur *Numberlys*)

Scenen när arbetarna i *Numberlys* marscherar in i sifferfabriken i långa rader anspelar på *Metropolis* motsvarande scen. Fritz Langs film behandlar bland annat massan som en viljelös jättekropp som slavar under maskinerna. Häri finns ett rikt material som går att analysera. Men att tala om klass- och massamhället, är att placera diskussionen på en nivå som ligger utanför barnens erfarenhetshorisont.

Däremot kan det istället bli en spännande tankeövning att spekulera i om det kan fungera som en intertextuell koppling omvänt: Kommer barn i framtiden att se *Metropolis* och tolka den utifrån sina erfarenheter av ha spelat *Numberlys*?

Interaktionen

Undantaget slutet, är appen helt i gråskala med små inslag av signalfärgen röd. Röd är en färg som symboliserar fara, men den är även en färg som symboliserar fest. Den motstridiga semantiska betydelsen i färgen konnoterar varningslampor i fabriksmiljö och markerar när trycket är farligt högt i mätapparaturer. Samtidigt är det en kodade signal som gör barnet uppmärksam och manar till interaktion. Den röda färgen blir till ett dominant tecken som bryter med den i övrigt färglösa världen. Färgen röd signalerar delaktighet med berättelsen. På sätt och vis blir dessa röda punkter att likna med de flikar man drar i, i pop up-böcker.

I momentet där bokstaven I konstrueras gäller det att snabbt trycka på de knappar som lyser rött. Det blir här ett spel som prövar reaktionsförmågan. Denna rad av lampor under maskinen "The Letterizer" motsvarar idén om maskinen som har en linjär produktionslinje. Representationen av idén av en fabrik följer en trovärdig logik. Andra spelmoment har just maskinella inslag av att banka, vrida och snurra för att skapa bokstäver. I kontrast mot dem finns andra moment då figurerna studsar, skjuter och tuggar på material för att forma bokstavstecknen.

Det går att hoppa över scener genom att klicka sig framåt, något som går att jämföra med bläddrandet i en bok. För att ge barnet ytterligare kontroll över appen finns det en pausmeny där barnet kan snurra på ett gnisslande kugghjul och välja scen.

På det hela taget finns det mycket interaktion, men dessa är uppdelade i korta moment som inte går att lösa på ett kreativt sätt – även om flera småspel är fantasifullt utformade. Som spelhybrid har *Numberlys* sina begränsningar; det finns ingen karaktärsutveckling, det går inte heller att påverka svårighetsgraden eller att gå alternativa vägar.

Sammanfattande slutdiskussion

Kultur kan här förstås som hur vi skapar en meningsfullhet utifrån den teckenvärld vi omger oss med. Sett ur ett mediekulturellt perspektiv så ger det en förståelse för att vi vill kunna lära oss behärska mediet som en slags avsiktlig – konstruerad – språklighet, för att som sociala individer kunna kommunicera med kollektivets koder.

Jag kommer här återkoppla till inledande frågeställning och diskutera de stilistiska grepp som används i de olika apparna. Samt resonera huruvida smak kan tolkas som ett betydande estetiskt begrepp för barn som använder appar.

Komparativ analys

Jag har studerat tre ABC-appar i tre helt olika stilar och med olika uttryck. Utifrån vad de gestaltar har *Puzzle Words HD* det innehåll jag förknippar med klassiska pekböcker: i synnerhet husdjur, bondgårdsdjur och fordon. I appen *Från apglad till öronvax* manifesteras surrealism som placerar betraktaren i en fantasivärld. *Numberlys* komplexa arbetarklassmiljö bär på en rik kulturell intertextualitet.

Jag tror den app som kommer att vara mest tilltalande och ha längst livslängd är den som har den tydligaste hybridiserade formen och som ger flera möjligheter till interaktion.

Borgar den pedagogiska diskursen för ett annat resonemang, där tydlighet och den lärande funktionen är premierade?

Med stor sannolikhet kommer några pedagoger att bedöma att *Puzzle Words HD* är lämpligare i en pedagogisk verksamhet än *Numberlys*. *Från apglad till öronvax* har visserligen en enkel helhet, men den har ett antal svårtolkade detaljer och kan bedömas utifrån den vuxnes kulturella kapital och utifrån den betydelse Stalfelts stil tillskrivs. Om den vuxna inte har någon kunskap om naivism kanske stilen tolkas som barnlig eller ful.

Som jag redogjorde för i forskningsöversikten, så står vuxna som regel för valet av det app-utbud som barnen kan ta del av. Bourdieu hade troligen hävdade att det beror på vilken betydelse appen hade tillskrivits som uttrycksmedel och försökt att se föräldrarnas eller pedagogernas position som mest betydande. Så om man vill tala om appar som meningserbjudande praktiker måste vi klargöra: för vem erbjuder de mening?

Att identifiera Stalfelts naivism kräver som jag ser det att man antingen är bekant med hennes stil, eller att man har en konstnärlig bildning. För barn som saknar den kunskapen menar jag att uttrycket i stället blir intressanta detaljer och en motreaktion på den "vuxna och välartade stilen".

I dessa fall menar jag att appar kan skapa bekantskap med andra verk och uttryck som barn kanske inte kommer i kontakt med utifrån sitt förväntade habitus. Barn kommer som digitala urinnevånare, generation interface, kunna forma en bredare estetisk förståelsehorisont utifrån sina erfarenheter av konstnärligt berikade appar just genom sitt digitala kapital.

Samtidigt handlar det om att uttrycket i apparna har rätt pregnans. Att den konstnärliga kvaliteten ligger i, vad jag i hermeneutisk mening hävdar, en adekvat utmaning. Detta visar till exempel Stafeltes bilder som behöver avkodas som bokstäver då de är det närmaste förklädda.

Som jag tidigare nämnt, handlar det inte om *hur* bokstäver bildas, utan den faktiska poängen är *att* de bildas. Genom att inplantera denna förförståelse skapas en känsla hos barnen att kunna själva forma sitt eget språk – förmåga till eget uttryck – snarare än lära sig ett språk.

Problematisering utifrån Bourdieus teori

Bourdieu har inte intresserat sig specifikt för barnkultur utan fokuserat på hur barn förvärvar sitt kapital genom föräldrarna. Det bör tilläggas att barns erfarenheter med vänner och på förskolan erbjuder andra sociala rum än hemmet och det kulturella kapitalet har olika värden beroende på miljön. Bourdieus teori skrevs innan den digitala revolutionen. Den radikala förändring som den medförde har inneburit att barn idag, generation interface, har en bekantskap med digitala miljöer på ett annat sätt än deras föräldrar har. De är därför inte lika beroende av föräldrarnas kapital för att utveckla sitt eget kapital som Bourdieu menar. Det som jag däremot upplever som ett dilemma är att barn har en position som *being*, det vill säga varande som färdigutvecklade individer. Samtidig åliggs det förväntningar och krav på barn som *becoming*, det vill säga som ett framtidsprojekt. Dessa olika roller disponerar olika sociala positioner och har olika status.

Att tala om habitus och kulturellt kapital är meningsfullt, men den digitala revolutionen har förändrat villkoren för hur vi kan resonera kring social interaktion och pedagogik. Man kan å ena sidan resonera om att lära sig bokstäver. Å andra sidan träna sig behärska mediet som sådant. Hylén nämner att Ipad är populärt bland barnen. "Elevernas lärande har blivit mycket rikare och mer mångfacetterat sedan man börjat arbeta med Ipad" (Hylén 2013, sid. 22). Jag kan därför tolka att mediet i sig är motiverande. Därmed kan Ipad vara motiverat som undervisningsmaterial men vad gör då en app attraktiv för barn?

Möjligen är smak rentav en normerande och idealiserad kunskapsform som genom socialisering präglar oss. Smakomdömet blir en tränad färdighet snarare än en *medfödd sensibilitet* (Gripsrud 2002, sid. 110). Frågan är om vi kan se på appar som en del i en

socialiseringsprocess? Apparna är något som är konstruerat och utvalt av vuxna. Men vilken betydelse får appen om dess stil inte motsvarar barnets smak och förväntningar?

Jag menar att *barngrotesken* som Rönnerberg skrev om går att koppla till den barbariska smak Bourdieu beskrev. För att uppskatta förvridningar och förskjutningar i framställandet av verk, krävs det också förståelse för den konst som har högre status som Bourdieu hävdade.

Om barnen ger uttryck för ett gillande, kan jag således tolka det som en motkultur till en förväntad vuxenvärlds förfinade smak. Dels kan det förstås som att barn förstår vad som är konst även om de inte äger kunskapen eller språket att uttrycka den. Dels, menar jag, blir det ett sätt att medvetet placera sig under vuxenkulturen och erkänna statusskillnader, men samtidigt ett gillande av det som utmanar den vuxna smaken. Denna barbariska smak med groteska inslag kan tolkas som rolig, eftersom den är busig. Det blir kittlande för barnet när något är medvetet fel, överdrivet eller förändrat. Karin Helander menar utifrån sin forskning kring barnteater att barn skrattar åt tabubrott, överdrifter och absurditeter. Inte sällan roas barn av det läskiga, det oväntade, upprepningar och pinsamheter (Helander 2004, sid. 87).

Jag kan hävda att en viss typ av absurditeter till och med har normaliserats och blivit dominantaste tecken för barnkultur. Vem reagerar på det surrealistiska med antropomorferade djur och fordon? Denna omkullkastning av förväntningar, lekfulla överdrifter och kroppsdelars omplacering får som Druker skriver "groteska dimensioner" (2008, sid. 157). Därför kan jag tolka både Stafeltes bilder och *Numberlys* figurer som groteska gestaltningar. De är kodade att tolkas som (vuxenproducerade) barnkulturella gestalter.

Kulturellt kapital och habitus

Jag tror att det är lätt att underskatta hur mycket kulturellt kapital ett barn i förskoleåldern har, eftersom barnkulturen inte sällan är koloniserad av andra intressen såsom pedagogiska intressen, eller föräldrarnas intressen – vilka har en högre social position. Barnens eget kulturkapital riskeras därför att det trivialiseras av vuxna.

Jag menar att barn har, om än grovt generaliserat, ett rikt (barn-)kulturellt kapital. De möter mängder med kulturyttringar i bilder, texter och musik. Det handlar om alltifrån barnprogram och TV-spel till danslek, lässtunder och teaterbesök – samt appar, vilket bland annat återspeglas i Statens medieråds faktarapport *Småungar & medier* (2013, sid. 14). Med tanke på statusskillnaden mellan barn och vuxna är det lätt att tolka in en förminskning av många av de barnkulturella produkternas betydelse, de kan beskrivas som populistiska eller kommersiella.

Slutsats

Det går att ifrågasätta vem *Numberlys* egentligen riktar sig till med sina avancerade intertextuella kopplingar? Hur lång livslängd har *Från apglad till öronvax*, som inte utnyttjat mediets potential? Kan stilen uppfattas som grotesk eller naivistisk? Kommer avsaknaden av bokstäver i *Puzzle Words HD* att uppfattas som en brist? Kan en app som även saknar enhetlighet och komplexitet verkligen tilltala ett barn? Kommer någon app ens att vara tilltalande? Hur de presenteras av vuxna får betydelse då de kan påverka förväntningarna på apparna.

Man kan även spekulera om huruvida de betalande föräldrarna bedömer att de vill ha valuta för sitt köp av app. I synnerhet när det finns flera gratisappar. Avvägningen blir hur mycket förförståelse som behövs ges, före, under och efter brukandet av en app. I mycket av den tidigare forskningen handlar det om att vara delaktig mellan barn och vuxna i lärandeprocesser. Hur appar presenteras; som bok, spel eller arbetsuppgift, får en avgörande roll. Olika habitus medför olika förhållanden till kulturellt kapital och därför påverkas barnens beredskap och motivering. Det handlar om att ge rätt förväntningar, förberedelsen i att möta en stil, uttryck och funktioner, utifrån en kunskap om att se barn som både *beings* och *becomings*. Det vill säga att barn betraktas utifrån ett dubbelt tidsperspektiv. Det är rimligt att anta att de stilar och uttryck barn möter kommer att färga deras framtida smakomdöme.

De stilar och uttryck som barn möter blir till erfarenheter som ligger till grund för kunskap och möten med nya uttryck och stilar, och i förlängningen kan man argumentera att dessa möten blir deras egna verktyg för att själva uttrycka sig. Det blir därför meningsfullt att låta barn möta kvalitativa appar, vars stil och uttryck inte bara matchar deras egen smak utan även bidrar till att utveckla den. Hur barnen avkodar dessa appar sker utifrån dem själva och troligen inte efter en pedagogisk intention.

I mötet med appen startar en hermeneutisk spiral där barnets erfarenhetshorisont vidgas, i och med att de estetiska kvaliteterna bidrar till att utmana och ge barnet ett adekvat motstånd till det barnet redan känner till och behärskar. Liksom Gadamer hävdar jag att detta är bildande: "Nu hör bildning intimt samman med begreppet kultur och betecknar närmast det som kännetecknar människans sätt att utbilda sina anlag och förmögenheter." (Gadamer 1997, sid. 24). Med utgångspunkt i Bourdieus termer innebär det att barnet utvecklar sitt kulturella kapital. Detta är vad som förenar kultur som både ett estetiskt och antropologiskt uttryck. Det meningsfulla ligger i både i mötet med verket och i den efterkommande effekten av mötet.

Att tolka är att sätta sig själv på spel, det vill säga öppna sig för nya erfarenheter och sätt dem i relation till tidigare uppfattningar (Falkner 2007, sid. 221).

Jag har använt smakbegreppet för att resonera kring vad som ligger bakom att en person uppskattar ett verk. Samtidigt har jag resonerat kring stil. Om smak och stil matchar varandra kan man föreställa sig en viss tillfredställelse. När förväntningar infrias och förståelsehorisonten ges möjlighet att vidgas vill jag se det som en bildande kvalitet.

På vilket sätt kan vi skapa meningsfull kultur *för* barn om vi inte tar hänsyn till barnens egen smak? Vi kan inte nöja oss med att mötet med kultur är ett lekfullt bildande, utan att svara på frågan *hur* det är bildande. Jag menar att nyckeln ligger i det estetiska begreppet *smak*. Det som bildar oss formar oss som individer, men det förutsätter att vi är mottagliga för den information som kan bilda oss.

Vidare forskning

För att fördjupa det som jag har skrivit om i denna studie, skulle det vara intressant att genomföra observationer och intervjuer med barn och jämföra resultatet med resultatet i denna studie.

Det skulle också vara intressant att fortsätta resonemangen om smak utifrån olika kunskapsformer, till exempel jämföra Aristoteles praktiska, teoretiska och moraliska kunskapsbegrepp.

Ett tredje förslag på vidare forskning, är att koppla resultaten till begreppet medielek.

Källförteckning

- Banér, Anne (red.) (2004). *Barns smak: om barn och estetik*. Stockholms universitet: Centrum för barnkulturforskning
- Bourdieu, Pierre (2000). *Konstens regler: det litterära fältets uppkomst och struktur*. Stehag: B. Östlings bokförlag Symposion
- Bourdieu, Pierre (1986). *Kultursociologiska texter*. Stockholm: Salamander
- Hansen, Jakob. & Hansen, Charlotte. (red.) (2007). *Digital kulturformidling: børn og forskere har ordet*. Kbh.: Kulturarvsstyrelsen
- Druker, Elina (2008). *Modernismens bilder: den moderna bilderboken i Norden*. Diss. Stockholms universitet. Stockholm: Makadam
- Edström, Vivi (2010). *Barnbokens form: en studie i konsten att berätta*. Stockholm: Norstedts akademiska förlag
- Fornäs, Johan (2012). *Kultur*. Malmö: Liber
- Gadamer, Hans-Georg (2013). *Konst som spel, symbol och fest*. Ludvika: Dualis
- Gadamer, Hans-Georg (1997). *Sanning och metod: i urval*. Göteborg: Daidalos
- Gripsrud, Jostein, (2002). *Mediekultur, mediesamhälle*. Göteborg: Daidalos
- James, Allison & Prout, Alan (red.) (1990). *Constructing and reconstructing childhood: contemporary issues in the sociological study of childhood*. London: Falmer
- Helander, Karin (2004) "Det var roligt när mamma grät – barns tankar om teater" i Banér, Anne (red.) (2004). *Barns smak: om barn och estetik*. Stockholm universitet: Centrum för barnkulturforskning
- McLuhan, Marshall (2001). *Media*. Skarpnäck : Pocky/Tranan

Nordlinder, Eva (2004) "Om läslust och läspreferenser, Barns smak – att välja sin läsning" i Banér, Anne (red.) (2004). *Barns smak: om barn och estetik*. Stockholm universitet: Centrum för barnkulturforskning

Rönnerberg, Margareta (2012). *Vänstervridna? Pedagogiska? Av högre kvalitet?: 70-talets barnteveprogram och barnfilmer kontra dagens*. Visby: Filmförlaget

Taube, Maria (2004) "Barns smak: Om barn och estetik, Barn och konst på Moderna Museet – två perspektiv" i Banér, Anne (red.) (2004). *Barns smak: om barn och estetik*. Stockholm universitet: Centrum för barnkulturforskning

Elektroniska källor

Agebjörn, Hanna & Nilsson, Mia (2013). *Litteracitet, små barn och Ipad - En fallstudie av ett barnbiblioteks användande av ny teknik i en läsfrämjande kontext*. Examensarbete i biblioteks och informationsvetenskap för masterexamen inom ABM-masterprogrammet. Lunds universitet 2013
Tillgänglig på internet:

[<http://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordOid=3809044&fileOid=3809047>]

Hämtad: 2013-11-05

Apple (2013) *Från apglad till öronvax*"

Tillgänglig på internet: [<https://itunes.apple.com/se/app/fran-apglad-till-oronvax/id463148732?mt=8>]

Hämtad: 2013-11-29

Apple (2013) *Numberlys*

Tillgänglig på internet [<https://itunes.apple.com/se/app/numberlys/id491546935?mt=8>]

Hämtad: 2013-11-29

Apple (2013) *Puzzle Words HD*

Tillgänglig på internet: [<https://itunes.apple.com/se/app/puzzle-words-hd/id473939241?mt=8>]

Hämtad: 2013-11-29

Falkner, Carin (2007). *Datorspelande som bildning och kultur: en hermeneutisk studie av datorspelande*. Örebro universitet, 2007

Tillgänglig på internet: [<http://oru.diva-portal.org/smash/get/diva2:134688/FULLTEXT01>]

Hämtad: 2013-11-05

Hylén, Jan (2013). *Utvärdering av Ipad-satsning i Stockholms stad. Juni 2013.*

Utbildningsförvaltningen. Stockholm 2013

Tillgänglig på internet:

[<http://www.pedagogstockholm.se/Pedagog/1%20Nya%20sajten/I%20undervisningen/IT%20i%20undervisningen/Ipad%20utv%C3%A4rdering.pdf>]

Hämtad: 2013-11-05

Lundholm Ehn, Anna & Olsson, Erika (2011) *Varför är din iPhone så stor? - En studie om Ipad i förskolan.* Examensarbete. Barn- och ungdomsvetenskapliga institutionen. Stockholms universitet 2011

Tillgänglig på internet: [<http://www.erikaolsson.se/files/varfor-ar-din-iphone-sa-stor.pdf>]

Hämtad: 2013-11-05

von Mentzer, Matilda & Åkesson, Linda (2013). *"Paddagogik" i förskolan - så mycket mer än tidsfördriv.* Examensarbete. Lärarutbildningen i Högskolan i Kristianstad 2013

Tillgänglig på internet: [<http://hkr.diva-portal.org/smash/get/diva2:625733/FULLTEXT01.pdf>]

Hämtad: 2013-11-05

Shuler, Carly (2012). *iLearn II; An analysis of the Education Category of Apple's App Store* The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop. New York 2012

Tillgänglig på internet: [<http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2012/01/ilearnii.pdf>]

Hämtad: 2013-11-05

Rabén & Sjögren (2013) *Från apglad till öronvax*

Tillgänglig på internet: [http://www.rabensjogren.se/bocker/Utgiven/2004/Okandsaljperiod/stalfelt_ernilla-fran_apglad_till_ornvax-inbunden/]

Hämtad: 2013-12-07

Statens medieråd (2013) *Småungar & medier 2012/13 – Fakta om små barns användning och upplevelse av medier*

Tillgänglig på internet: [<http://www.statensmedierad.se/Publikationer/6581/Smaungar--medier-201213.pub.aspx>]

Hämtad: 2013-11-06