

Berit Zachrisen

Fra Pokémon til Digimon

En etisk analyse av to populære TV-serier

Høgskolen i Hedmark
Rapport nr. 6 – 2005

Online-versjon

Utgivelsessted: Elverum

Det må ikke kopieres fra rapporten i strid med åndsverkloven og fotografiloven eller i strid med avtaler om kopiering inngått med KOPINOR, interesseorgan for rettighetshavere til åndsverk.

Forfatteren er selv ansvarlig for sine konklusjoner. Innholdet gir derfor ikke nødvendigvis uttrykk for Høgskolens syn.

I rapportserien fra Høgskolen i Hedmark publiseres FoU-arbeid og utredninger. Dette omfatter kvalifiseringsarbeid, stoff av lokal og nasjonal interesse, oppdragsvirksomhet, foreløpig publisering før publisering i vitenskapelige tidsskrift etc.

Rapporten kan bestilles ved henvendelse til Høgskolen i Hedmark.
(<http://www.hihm.no/>)

Rapport nr. 6 - 2005

© Forfatteren/Høgskolen i Hedmark

ISBN: 82-7671-460-9

ISSN: 1501-8563



Høgskolen i Hedmark

Tittel:

Fra Pokémon til Digimon – En etisk analyse av to populære TV-serier

Forfatter:

Berit Zachrisen

Nummer: 6

Utgivelsesår: 2005

Sider: 92

ISBN: 82-7671-460-9

ISSN: 1501-8563

Oppdragsgiver:

Høgskolen i Hedmark

Emneord: Media, barnehage, småskole, etikk, verdier, Pokémon, Digimon

Sammendrag:

Rapporten presenterer en analyse av to sentrale TV-serier for barn: Pokémon og Digimon. Analysen tar utgangspunkt i verdier sentrale i *Rammeplan for barnehagen* og *Læreplanverket for den 10-årige grunnskolen*:

- likestilling og kvinnesyn
- respekt og toleranse mellom grupper med ulike levesett
- solidaritet
- respekt for liv og forvalteransvar overfor naturen

Analysen av de to seriene synes å vise at spesielt når det gjelder kvinnesynet, kan det spores en viss positiv utvikling fra Pokémon til Digimon 2. Når det gjelder de tre andre områdene, er imidlertid bildet mer sammensatt. Den viktigste innvendingen mot Digimon er dens til tider uklare karaktertegnning, man blir usikker på om skikkelsene er å oppfatte som gode eller onde. Dette gjør at utviklingen fra Pokémon til Digimon totalt sett, ikke synes å ha vært entydig positiv.



Høgskolen i Hedmark

Title: From Pokémon to Digimon – An ethical analysis of two popular TV-shows			
Author: Berit Zachrisen			
Number: 6	Year: 2005	Pages: 92	ISBN: 82-7671-460-9 ISSN: 1501-8563
Financed by: Hedmark College, Faculty of Teacher Education			
Keywords: Media, Ethical values, Pokémon, Digimon, Primary School, Kindergarten			
Summary: The report presents an ethical analysis of two popular TV-shows for children, Pokémon and Digimon. This analysis is based upon important values in the curricula for primary school and kindergarten. The four values chosen are: <ul style="list-style-type: none">• The equal status of women, and how women are viewed• Respect and tolerance between groups with different ways of life.• Solidarity• Respect for life and responsibility towards nature <p>The analysis of the TV-shows seems to indicate that especially when it comes to how women are viewed, one can detect a positive development from Pokémon to Digimon 2. However, when it comes to the three other values, the picture is more complicated. The most important objection against Digimon, is the occasionally unclear nature of the personality of the characters. The viewer may become uncertain about the nature of the characters – are they good or evil? This makes the development from Pokémon to Digimon, all in all, a mixed experience.</p>			

FORORD

Rapporten er resultat av et større arbeid med fokus på barn og medier. Det har tidligere blitt foretatt en del intervjuer av barn i første og andre klasse ved fire skolefritidsordninger i Hedmark (Zachrisen 2002, upublisert materiale). Intervjuene forsøkte å belyse barnas bruk av og holdninger til media. Inneværende prosjekt går et skritt videre. To sentrale TV-serier for barn analyseres i forhold til noen utvalgte verdier i rammeplanen for barnehagen og læreplanverket for grunnskolen. Prosjektet er i sin helhet finansiert ved hjelp av FoU-midler fra Høgskolen i Hedmark.

En stor takk til mine gode kollegaer Lars Viggo Berntsen og Thor Ola Engen for nyttige kommentarer til manus. Eventuelle svakheter og mangler ved rapporten er imidlertid kun mitt ansvar.

Berit Zachrisen
Mai 2005

INNHALDSFORTEGNELSE

FORORD.....	7
INNLEDNING	11
1 MEDIEPÅVIRKNING.....	15
2 METODE	25
2.1 Utvalg.....	33
3 KVALITATIV TEKSTANALYSE MED VEKT PÅ ETISKE VERDIER	34
3.1 Likestilling og kvinnesyn	34
3.1.1 Likestilling og kvinnesyn i Pokémon	34
3.1.2 Likestilling og kvinnesyn i Digimon.....	40
3.2 Respekt og toleranse mellom grupper med ulike levesett	43
3.2.1 Respekt og toleranse mellom grupper med ulike levesett i Pokémon .	44
3.2.2 Respekt og toleranse mellom grupper med ulike levesett i Digimon ..	49
3.3 Solidaritet	53
3.3.1 Solidaritet i Pokémon	54
3.3.2 Solidaritet i Digimon	57
3.4 Respekt for liv og forvalteransvar overfor naturen	61
3.4.1 Respekt for liv og forvalteransvar overfor naturen i Pokémon.....	62
4 DRØFTING.....	64
4.1 Avsluttende kommentar	69
LITTERATUR	70
VEDLEGG 1 Pokémon	78
VEDLEGG 2 Digimon	84

INNLEDNING

Mens forrige generasjon av barn og unge var aktive radiobrukere, er TV nå det helt dominerende mediet i barn og unges liv. Gjennomsnittlig seertid pr. dag for gruppen 3–6 år var i 2001 82 minutter, for gruppen 7–11 år 98 minutter (Karin Hake 2001). Det er noe lavere forbruk på hverdager enn i helga. Forskning om TV-mediets effekt på barns liv og utvikling gir et fasettert bilde. Noen undersøkelser antyder at det kan være uheldig med et for stort TV-forbruk i de årene hvor barn skal lære å innhente kunnskap gjennom lesing/bøker (Clements and Nastasi 1993). Andre mener det finnes en terskel for når TV-seing går over fra å være et positivt innslag i barns liv til å bli en belastning. Omfanget kan imidlertid ikke vurderes uavhengig av innholdet. Mangfoldet av TV-serier for barn er nesten overveldende. To kanaler retter seg kun mot denne brukergruppen, det er Foxkids og Cartoon network. I tillegg kommer at de ordinære kanalene som NRK1, TV2 og TV3 alle har et stort tilbud med barneprogram spesielt lørdag og søndag morgen. Dette svært omfattende tilbudet gjør det nesten umulig å si noe entydig om kvaliteten på barneprogrammene. Begrepet normmakt setter i følge professor i medier og kommunikasjon ved UiO Ragnar Waldahl (2001:40), fokus på mediernes rolle som utformer, fortolker og kontrollør av samfunnets normer og verdier. Begreper henter han fra Etzioni (1971). Mediene kan bedrive normmakt ved å gi uttrykk for sitt syn på aktuelle saker, eller ved at de selv fremmer bestemte synspunkter mer eller mindre åpent. Når det gjelder barneprogrammernes normmakt vil denne i all hovedsak komme til uttrykk gjennom de innholds- og presentasjonsvalg som gjøres av produsenten.

Inneværende prosjekt har lagt følgende problemstilling til grunn for arbeidet:

Hvordan ivaretas verdier sentrale i rammeplanen for barnehager og læreplanen for skolen, i TV-seriene Pokémon og Digimon?

Fire analyseenheter er valgt ut fra *Rammeplan for barnehager* (BFD 1975) og *Læreplanverket for den 10-årige grunnskolen* (KUF 1996). Bakgrunnen for valget er den plass disse seriene har hatt og til en viss grad fortsatt har i mange barns TV-liv. Seriene sendes på flere kanaler, og på samme kanal flere ganger i uka. I tillegg kommer at det også finnes et ikke ubetydelig antall spinn-off-produkter i tilknytning til seriene: kort, data- og TV-spill, tegneserier, sengetøy, klær, sko, leker o.a. Serienes påvirkning på barn kan totalt sett bli ganske stor.

Pokémon er på mange måter gårsdagens helter. Men fortsatt arrangeres det mesterskap i kortspill med pokémonkort¹. Arvtakeren *Digimon* er heller ikke av helt ny dato, men ser fortsatt ut til å holde på populariteten blant de yngre TV-seerne. Nye serier lanseres stadig. Ofte står kamp og strid mellom gode og onde krefter sentralt i slike TV-serier for barn. Så også i *Pokémon* og *Digimon*. Hovedprodusenten bak disse to er den meget pengesterke Nintendo-gruppen. Pokémon har de produsert alene, mens *Digimon* er laget i samarbeid med amerikanske produksjons-selskaper.

Pokémon handler om en gutt som heter Ash. Han blir utfordret til å starte en reise. Som hjelper og reisefølge får han tildelt en Pokémon. Pokémon er dyreliknende monstre i ulike størrelser og fasonger, og med ulike egenskaper. Ash utvikler seg etter hvert til en svært dyktig pokémon-trener, og fanger stadig nye Pokémon i sin pokéball. Monstrene bruker han så i kampen mot onde krefter av litt ulik karakter.

Digimon handler om syv barn som ender i en digital verden med små, digitale monstre (Digimon). Noen monstre er gode, andre er onde. De gode monstrene blir barnas venner og hjelper dem i kampen mot de onde. Barna oppdager etter noe tid i den nye verdenen, at de onde digimonene egentlig er snille, men forledet en mørk makt. Den mørke makten kan omskape de snille digimonene til onde ved hjelp av ulike metoder. Barna forsøker å forhindre at den onde makten får grep om digiverdenen.

Ovenfor omtales *Digimon* og *Pokémon* som *TV-serier*. I følge Larsen (1999b) brukes begrepet *serie* også på det som strengt tatt burde kalles en *føljetong*. Mens serien tilbyr episoder som fungerer som avsluttede

1 Vårens NM går av stabelen den 30. april 2005. VM blir arrangert i San Diego i USA i august 2005

fortellinger, tar føljetongen leseren med på en lengre reise hvor fortellingen ikke finner sin avslutning før i siste episode. NRK1's påskekrim har ofte vært en føljetong. Fredagskrimmen på samme kanal med Frost og andre kjente kriminalbetjenter, har vanligvis vært serier. Mange av dagens TV-serier bærer ofte trekk fra begge formatene. Dette gjelder også for Pokémon og i ennå sterkere grad Digimon. Hver episode fungerer som en avsluttet fortelling, samtidig er det en viss utvikling fra episode til episode. Hovedpersonene bærer erfaringene fra tidligere episoder mer eller mindre eksplisitt med seg.

I følge Larsen (1999b) var det Arthur Conan Doyles, skaperen av Sherlock Holmes, som «oppfant» serieformatet. Episodene bindes sammen ved hjelp av gjennomgående hovedpersoner. Bakgrunnen for oppfinnelsen av serien var ønsket om bedre markedstilpasning. Doyles ønsket å fange leserens oppmerksomhet og å holde på den. For å oppnå dette valgte han et to-delt konsept. Han la for det første vekt på at hovedpersonene skulle konstrueres slik at de traff noe i tiden, noe som fantes i leserens forestillingsverden. Det kunne være en idealfigur eller et lystobjekt. For det andre skulle hele historien kunne nytes i én lesning. Det skulle være gevinst hver gang man fordypet seg i historien. Seriene er tilpasset det moderne, travle, gjerne urbane mennesket. I TV-sammenheng er det en klar overvekt av serier. I følge Larsen (1999b) er serier det nærmeste man kommer industriell produksjon i TV-sammenheng. Seriene er TV-produsentenes svar på «fast food». Moderne serier baserer seg i følge Larsen mindre på intriger og mer på action. Man møter personer som må «... agere i komplekse, ugjennomskelige universer, i lyst- og spenningsfylte situasjoner,» (Larsen 1999b:50).

Både *Pokémon* og *Digimon* tilhører action-genren. Genre-begrepet kommer opprinnelig fra litteraturvitenskapen. Den klassiske måten å inndele tekster på var *drama*, *epikk* og *lyrikk* (Larsen 1999b). *Tragedier* og *komedier* var underkategorier under drama-genren. Genre-begrepet er overtatt av TV-produsentene og brukes av disse på en pragmatisk måte for å signalisere til investorer og publikum hvilket produkt de ønsker å selge. Action og thriller er relativt nye genre-begreper. Det er vanlig å skille mellom praktiske og teoretiske genre. De teoretiske genrene er betegnelser som spesielt brukes av forskere innenfor feltet, mens de praktiske primært brukes av de som produserer og konsumerer film. *Film noir* er eksempel på

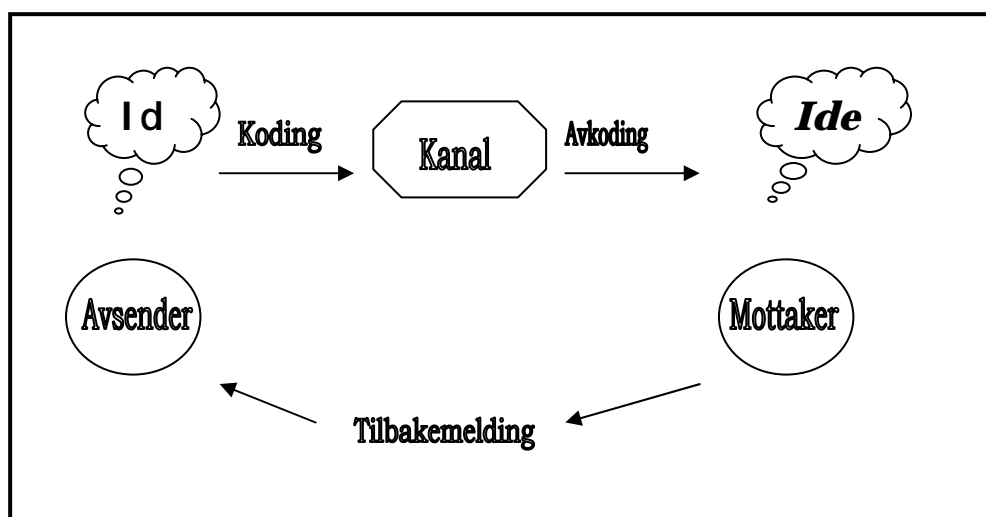
en i utgangspunktet teoretisk genre. Men de fleste genrene har etter hvert blitt både teoretiske og praktiske. Dette gjelder også for action-genren.

I kapittel 1 presenteres ulike syn på medienes påvirkningskraft på barn og unge. Forskning på feltet trekkes inn. Kapittel 2 gjør rede for prosjektets analyseenheter og metode. Selve analysen av de syv utvalgte episodene presenteres i kapittel 3, og drøftes i kapittel 4. En kort presentasjon av de syv aktuelle episodene finnes i vedlegg 1 og 2.

1 MEDIEPÅVIRKNING

Det er mange stemmer i samfunnet som uttrykker stor bekymring for medias påvirkning på barn og unge. Mulige negative effekter på deres holdninger, verdier, læring og tendenser til voldelig atferd løftes fram. Neil Postmans bok 'Vi morer oss til døde' vakte stor oppmerksomhet da den kom i 1985 (norsk utgave 1987). Han skriver: «Riktignok er kultur et produkt av taleevnen, men den gjenskapes likevel på nytt av hvert eneste kommunikasjonsmedium – fra maleri til hieroglyfer og alfabeter og fjernsyn. Hvert medium gjør, som språket selv, at en spesiell form for meningsutveksling blir mulig, ved å gi tanken, uttrykksevnen, følelsene nye retninger.» (Postman 1987:18pp.)

En enkel kommunikasjonshandling kan illustreres ved at man har en avsender som formidler sitt budskap via en kanal/medium til en mottaker. Mottakeren avkoder budskapet og gir en form for tilbakemelding. Ved avkoding spiller mottakerens *språkkunnskaper* og *kulturelle læring* inn i bildet.



Figur 1: En enkel kommunikasjonsmodell

Hele kommunikasjonssituasjonen foregår innenfor en viss sosial kontekst. Den ideelle kommunikasjonssituasjonen vil nok mange hevde, er en situasjon hvor avsender og mottaker er i fysisk nærhet av hverandre. I en slik situasjon ligger det godt til rette for god budskapsformidling. Avsenderen kan få rask tilbakemelding fra mottakeren på hvordan budskapet blir forstått. Han kan justere og tilpasse sitt budskap til mottakerens forutsetninger, og raskt oppklare eventuelle misforståelser.

Når kommunikasjonssituasjonen består av en TV-produsent og en TV-seer, vil avsenderne motta få eller ingen tilbakemeldinger fra mottakeren. Det vil være små muligheter til å justere budskapet etter mottakernes forutsetninger, og å rette opp eventuelle misforståelser.

Teknologi er ideologi, hevder Postman. Teknologien formidler et sett av forestillinger, oppfatninger og vurderingsmåter. Som en følge av bl.a. TV-mediets stadig sterkere stilling i samfunnet, frykter Postman at kulturen blir mer og mer forflatet og menneskene stadig mer oppslukt av underholdning og trivialiteter. Den offentlige samtale framstår mer og mer som tomt pjatt. Det offentlige liv kan liknes med et varieténummer hvor det alminnelige mennesket, barn og voksne, opptrer som publikum, framholder Postman polemisk. Med henvisning til Aldous Huxleys bok *Den vidunderlige nye verden* og skriver han: «... det som plaget folk i *Den vidunderlige nye verden*, var ikke at de lo i stedet for å tenke, men at de ikke visste hva de lo av og hvorfor de hadde sluttet å tenke,» (Postman 1987:171). Vi kan alle kjenne oss igjen i Postmans bekymringer for samfunnsutviklingen. Forskning på området gir imidlertid et mangetydig bilde av hvordan medier oppfattes og påvirker mottakerne.

Gentikow og Østbye (1999) hevder at et litt enkelt syn på mottakergruppen som en ensartet og lett påvirkelig masse, dominerte i Europa fram til andre verdenskrig. Som en motvekt til dette synet står *empirisk publikumsforskning*. Denne legger vekt på at mottakerne må forstås som en heterogen gruppe tilhørende ulike typer av undergrupper bestemt ut fra alder, kjønn, klasse, utdanning, etnisk og religiøst ståsted o.a. Andre går ennå lenger, og påpeker at mottakerne er særegne enkeltindivider. Hvordan medias budskap fortolkes av (og påvirker/brukes av) den enkelte kan derfor være svært individuelt. Elise Seip Tønnesen som har vurdert barns møte med TV, skriver (Tønnesen 2000:260):

Selv om jeg ikke har hatt som mål å undersøke individuelle særpreg ved resepsjonen, går det fram av mitt materiale at disse må spille en rolle. Når Kåre viser en så velutviklet mottakerkompetanse både som fireåring og som seksåring, henger det trolig sammen med et godt stimulert systematisk intelligens. At Solveig identifiserer seg med Alfa og Leonora, og er opptatt av hvordan de pynter seg, er ikke forunderlig når vi vet at moren karakteriserer henne som typisk 'jentete'.

Inneværende prosjekt setter fokus på de etiske verdiene som formidles via media. Lawrence I. Rosenkoetter (2001) ved Department of Psychology, Oregon State University, har gjennomgått nyere forskning på temaet TV og moral. Han framholder at angsten for at barns mediebruk skal ha dårlig innflytelse på deres moralske utvikling, ikke er av ny dato. Den samme angsten kom til uttrykk både på 1920-tallet knyttet til filmens stadig sterkere stilling i samfunnet og på 1930-tallet knyttet til økende radiobruk. Publikums bekymret for følgende av barns mediebruk, har gjennomgående blitt ignorert av medieforskerne. Bekymringen i befolkningen er i følge Rosenkoetter økende. At TV-seing har en påvirkningskraft på barns moralske utvikling, synes bekreftet i et stort antall undersøkelser. Det som imidlertid er uklart, er hvilken karakter denne påvirkningen har, og hvordan den samspiller med ulike miljøfaktorer. Videre knytter det seg usikkerhet til hvilke faktorer som eventuell kan dempe eller forsterke effekten. Det man synes å være relativt enige om, er at barn som har lite kontakt med foreldre, lærere, jevnaldrende og venner, kan være en relativt utsatt gruppe når det gjelder TV-påvirkning. Tett kontakt med et sosialt miljø, er et godt korrektiv til livet på TV-skjermen. Et tema det har vært forsket lite på er TV-sendingens eventuelle positive påvirkningskraft på barn. I en kronikk i Bergens Tidende skriver doktorgradsstipendiat Irene Nygård ved Norges Handelshøyskole, at adventsserien *Jul på Månetoppen* hadde et interessant politisk budskap. «De som så «Jul på Månetoppen» vet at hovedbudskapet var at ord var det beste våpen for å løse nissenes uenighet om hvem som hadde rett til Månetoppen. (...) Gjennom ordene kom de frem til «Månetoppen-uenigheten» om hvordan blånissene og rødnessene kunne dele Månetoppen mellom seg. Slik har også «Jul på Månetoppen» et interessant politisk

budskap, med klare preferanse til mange internasjonale konflikter om landområder,» (Nygård 2003:1–2)

I forskning og diskusjoner om TV-seingens påvirkningskraft settes ofte synet på barn som passive mottakere av/ofre for mediebudskapet opp mot et syn på barn som aktive, utvelgende forbrukere. Mens Neil Postman kan stå som representant for det først nevnte synet kan medieforskerne David S. Bickham ved Center on Media and Child Health, og John C. Wright ved CRITIC at the University of Kansas², stå som representanter for det sist nevnte. Det er mulig å se på barn som forbrukere med evne og vilje til å velge ut det de mener er verd å se på, og til selv å finne ut hvordan de skal få mest mulig ut av erfaringene, hevder Bickham m.fl.: «... a child who gradually learns how to use television, and later other media, to better understand and master her world and to choose among the various life goals and options it offers her,» (Bickham m.fl. 2001:102).

Antropolog John L. Caugheys forskning løfter fram de store individuelle forskjellene som finnes med hensyn til fortolkning av mediebudskap, og hvordan dette får konsekvenser for effekten av medieeksponeringen. Han framholder at barn og unge etablerer ulike typer av imaginære samspill med mediefigurer. Disse samspillene tar utgangspunkt i personenes erfaringer med reelle samspill, og har ulike former. Det kan være at man skaper seg en fantasi hvor man gir en mediefigur en spesiell rolle i eget liv. Skikkelsen kan for eksempel være ens lekekamerat, far, søster, bror, mor, samtalepartner, helt, kjæreste eller uvenn. Fantasi-kamerater er et velkjent fenomen fra psykologien, likeledes ungdoms fantasier om å være kjærest med en eller annen popartist. Man kan også skape seg en fantasi hvor man selv blir en person som likner mediefiguren og har de samme eller tilsvarende opplevelser som denne. En videreføring av denne varianten oppstår når en person skaper seg en forestilling hvor man er mediefiguren. En liten gutt tok rollen som kaptein Sabeltann så fort han hadde anledning til det i mange år under oppveksten. Han irettesatte de som tiltalte ham med hans døpenavn. Mange gutter har i fantasien forsøkt ut rollen som Fantomet, Supermann, Edderkoppen, James Bond, Helgenen m.fl. Caughey er opptatt av hvordan slike relasjoner påvirker oss på godt og vondt. Effekten av slike forhold på samfunnet er svært komplekst, og vil være både positive og negative: «Men sett under ett er det klart at slike

² CRITIC står for: Center for Research on the Influences of Television on Children.

pseudososiale relasjoner konstituerer en vidtfavnende og kraftfull konkret påvirkning. Enhver tilnærming til det amerikanske samfunnet som ignorerer disse sosiale relasjonene er svært ufullstendig,» påpeker Caughey (1984:69 *egen oversettelse*).

Caughey kritiserer mye av den forskningen som har vært gjort angående barn og medieviol. Mange forskere har kun satt fokus på de øyeblikkelige, observerbare effektene av å se vold utfolde seg på film eller i TV-/dataspill. Barn blir ofte vist en film med voldelige innslag. Etter filmen har de blitt observert med hensyn til mengde og type av aggressiv atferd. Slik forskning ser bort fra en meget viktig faktor: barnas forestillinger og bevissthet. «Hvordan en seer reagerer på en bestemt mediefigurs atferd vil bl.a. avhenge av hvilke sosiale relasjoner han eller hun i sin fantasi har etablert til figuren,» skriver Caughey (1984:61 *egen oversettelse*). Videre blir det sentralt å vurdere hvilken effekt seerens imaginære samspill med aktørene har på individets kunnskaper og bevissthet over tid. «Når mediefiguren er en personlig helt, kan individets tendens til vold ha blitt befestet og økt. Individet kan også ha lært nye måter å angripe, slåss, skyte, stikke med kniv eller torturere andre mennesker på,» skriver Caughey (1984:61 *egen oversettelse*). Anslagsvis så amerikanske barn på 1980-tallet, mellom sitt femte og sitt fjortende år 13.000 tilfeller av voldelig ødeleggelse av mennesker på TV. Barn prøver ut nye erfaringer både i lek og i fantasi. Medievolden fordunster ikke. Den påvirker ens holdninger og blir en del av ens kunnskapsbase. Kunnskapen ligger der klar til bruk når individet kommer i en passende situasjon.

Caughey har foretatt en del intervjuer av folks medieopplevelser. En av informantene var en innsatt som hadde tilbrakt 14 år i fengsel. Han uttalte: «TV har lært meg hvordan jeg kan stjele en bil, hvordan man kan bryte seg inn i forretningsbygg, hvordan man kan robbe folk (...) Du kan sikkert ta hvilken som helst fyr her og spørre dem, og de forteller deg det samme. Alle plukker opp ting fra TV,» (Caughey 1984:62 *egen oversettelse*). Det er ikke bare asosiale mediefigurer som er læremestere i voldelig atferd. De ordinære heltene har også ting å lære bort. James Bond, Garry Cooper og John Wayne er navn som kan nevnes i denne sammenhengen. Disse står ofte for en holdning hvor vold er beklagelig, men nødvendig og forsvarlig i en del situasjoner. Å være en kujon er alltid negativt. Caughey påpeker at det ikke er massemedia som har oppfunnet

disse verdiene. De har sine røtter dypt nede i den amerikanske kulturen. Massemedia forsterker imidlertid læringen av slike verdier ved å presentere budskapet pågående, glamorøst og urealistisk. Som Postman påpeker er teknologi ideologi.

Imaginært samspill med mediefigurer kan imidlertid også ha en positiv innvirkning på barns sosialisering: «Imaginær kontakt med en beundret figur – om det er via en bok, TV, musikk eller fantasien – blir ofte opplevd som subjektivt tilfredsstillende. Lik et møte med en god venn, kan den imaginære kommunikasjonen bidra til å løfte personen ut av et dårlig humør,» (Caughey 1984:66 *egen oversettelse*). Mediefigurer kan i tillegg representere positive identifikasjonsobjekter. En av Caugheys informanter forteller hvordan golfspilleren Arnold Palmer har spilt en positiv rolle i hans liv:

En ting Arnold lærte meg var konkurranseinnstilling. Han lærte meg å like hederlig, ren konkurranse. Arnie's avgjørelse om ikke å gi opp og fortsatt prøve, viste meg at skal man lykkes må man ikke gi opp. For det andre viste Arnold Palmer meg hva det vil si å være en god sportsmann. Han skrek aldri til en konkurrent, dommer eller tilskuer. Han lærte meg hvordan man kan holde seg rolig under press og å være en gentleman både på og utenfor golfbanen. For det tredje, Arnold viste meg at han aldri glemte sine røtter. Med andre ord var Arnold Palmer stolt av sin bakgrunn. (Caughey 1984:67 *egen oversettelse*.)

Begrepene identifikasjon, imitasjon og læring via forbilde er sentrale i denne sammenhengen. Om forskjellen på imitasjon og identifikasjon, skriver H. Rørvik (1976:224):

Det kan vere vanskeleg å avgjere kva som er identifisering, og kva som berre er imitering. (...) Den teoretiske forskjellen er derimot klar. Kriteriet på imitering er, som vi har sett, etterlikning. Identifisering har med kjenslelivet å gjere. Den som identifiserer seg med ein annan, er knytt til han med positive kjensleband på ein slik måte at han lever med i modellens hendingar og opplevingar. Svært ofte fører det også til imitering, men synleg etterlikning er ikkje bevis for identifisering.

Å identifisere seg med en person vil få langt større konsekvenser for ens personlighetsutvikling enn en mer overflatisk imitering. En viktig konsekvens av identifiseringen er at modellens meninger, innstillinger, verdioppfatninger og atferdsmønstre ofte blir overtatt nokså ukritisk av barnet eller den unge. Når barnet imiterer en modell, vil det være mer utvelgende og mer rettet mot ytre atferd. Barnet imiterer kun det som han 'har bruk for'. Det er barnets ønsker, innstillinger og oppfatninger som avgjør hvem det identifiserer seg med. Et barn som har en prososial innstilling, vil oftest velge identifikasjonsmodeller med tilsvarende holdninger. Modellens holdninger påvirker i neste omgang barnets. Vi får altså en god sirkelbevegelse hvor prososiale holdninger forsterkes. Et barn med mer asosiale holdninger fanges derimot lett inn i dårlige sirkler hvor de asosiale holdningene forsterkes.

Sonja Egeberg (1990:301) sammenfatter mange av synspunktene ovenfor i sin definisjon på identifikasjon: «Her forstået helt bredt som grad av indlevelse i de personer (dyr), som man føler noget for, fordi de enten *ligner én selv*, eller representerer noget, man gerne *vil være*.» Egeberg påpeker viktigheten av å tenke nøye igjennom hvilke identifikasjonspunkter som ligger i ulike mediefigurer. Som et eksempel på manglende vurdering av slike forhold trekker hun fram boka/filmen om Karius og Baktus. Her identifiserer svært mange barn seg med de to bakteriene i stedet for med Jens. Hvilken effekt en slik bok/film da får for barns tannhelse kan diskuteres.

Om et barns forhold til en mediefigur har karakter av identifikasjon eller imitering blir altså svært viktig når figurens påvirkningskraft på barnet skal vurderes. Den svenske medieforskeren Margareta Rönneberg (1997) hevder at barn som uttrykker at de ønsker å være en mediefigur eller tar rollen til ulike mediefigurer i lek, ikke nødvendigvis identifiserer seg med figuren. Det kan også være andre beveggrunner som ligger bak. Hun peker spesielt på at gutter ofte velger maktrollene i en historie. Hennes forklaring er at makt er viktig for alle 'maktesløse' barn. Medieforsker og forfatter Gerard Jones (2004:26) hevder et tilsvarende syn: «Barn trenger å føle seg sterke. De trenger å føle seg mektige i et møte med en skremmende verden. Superhelte, krigere i videospill, rappere og filmens revolvermenn er symboler på styrke. Ved å leke at de er dem, blir unge mennesker sterke.» Bettelheim (1982:15) har vært opptatt av

tiltrekningskraften til det ondes makt i folkeeventyrene: «I folksagorna är det onda lika allestädes närvarande som det goda, vilket sällan är fallet i moderna barnböcker. (...) Det onda är inte utan sin lockelse – symboliserad i den mäktige jätten eller draken, häxan med sin trollmakt, den listiga drottning i 'Snövit' – och ofta har ondskan tidvis övertaget.» Egne intervjuer av barn i alderen seks til ni år, indikerer at de aller fleste tar monstrenes roller i lek fra Pokémon og Digimon, et mindretall velger barnas – da spesielt de ledende barnas roller (Zachrisen 2002 upubl. materiale).

Det tredje begrepet som skal trekkes fram i denne sammenhengen er; *læring via forbilde*. Både imitasjon og læring via forbilde er i følge Liv Vedler (1994), former for modellæring. Imitasjon vil i følge Vedler, si å etterape, eller kopiere andres atferd. Mens læring via forbilde vil si å rette fokus mot handlingens innhold, og i mindre grad dens form eller uttrykksmåte. Læring via forbilde kan gi opphav til atferd som er *symbolsk ekvivalent* med forbildets atferd. Barnet kan ta over innholdet i atferden for eksempel aggresjon, vennlighet, omsorgsfullhet, skøyeraktighet o.a., og la dette innholdet uttrykkes på en personlig måte. Bandura og Walters (1963) har pekt på en del betingelser som må være til stede for at modellæring skal skje³. For det første hevder de at forbildets innflytelse øker dess mer kompetanse, status og kontroll over ressurser det har, da sett med barnets øyne. Forbildets innflytelse øker også dersom barnet oppfatter forbildet som lik seg selv. Likheten kan gå på felles erfaringer og opplevelser, evner og egenskaper, kjønn, alder, bakgrunn, utseende o.a. For det tredje øker forbildets innflytelse dersom det tilhører en gruppe barnet allerede tilhører eller ønsker å tilhøre. Som et siste punkt i denne sammenhengen kan nevnes at forbildets gjennomslagskraft i forhold til barnet, også vil avhenge av den konsekvens barnet ser at forbildets atferd får. At ingen av barna i egen intervjuundersøkelse valgte rollene til skurkene, kan kanskje forstås i lys av dette. Spesielt i Pokémon er det ofte kort avstand mellom uønsket atferd og negative konsekvenser. Når barna velger seg rollen som monster eller Ash, Tai og Matt – alle ledende skikkelser i barnegruppene i de to aktuelle seriene – er dette rollefigurer med status og innflytelse. At både guttene og jentene synes å ha en preferanse for roller av samme kjønn

³ Det er kun tatt med de punktene som er mest interessante i forhold til temaet medieinspirert lek.

kan ha noe med opplevd likhet å gjøre. Werner skriver: «I undersøkelser om hvem barna ser opp til og gjerne vil være lik som voksne, nevner barna vanligvis fjernsynspersoner av samme kjønn som deres eget. Jenter nevner imidlertid også mannlige fjernsynsfigurer, mens gutter ikke nevner kvinnelige,» (Werner 1994:50). Werner tilskriver resultatet dagens kjønnsrollemønster hvor mansrollen er mer fasttømret enn kvinnerollen. Kvinner kan drive med mer tradisjonelt mannlige aktiviteter uten å miste sin kvinnelighet. Menn har ikke tilsvarende frihet. At jenter finner mansrollene mer attraktive enn gutter finner kvinnerollene, kan også skyldes at de mannlige rollene gjennomgående har mer varierte og spennende egenskaper enn de kvinnelige. Menns større makt og prestisje i samfunnet gjenspeiles stort sett i mediebildet. Det kan ut fra dette, være grunn til å anta at de kvinnelige rollefigurene har sterkere påvirkningskraft overfor jentene enn guttene, mens de mannlige rollefigurene kan ha kraft til å påvirke både guttene og jentene.

Et nærliggende tema til kvinnebildet i media, er medias framstilling av etniske minoriteter eller mangel på en sådan framstilling. Berry og Asamen (2001) skriver at mange ble svært overrasket da de store TV-kanalene annonserte sine nye programplaner i 1999. Ingen av de nye komedie- eller dramaseriene, 26 i alt, hadde hovedpersoner med minoritetsbakgrunn. Heller ikke i biroller var det mange med denne bakgrunnen. Dette til tross for at Commission on Civil Rights allerede i 1977 påpekte viktigheten av å synliggjøre minoriteter i media: «Television does more than simply entertain or provide news about major event of the day. It confers status on those individuals and groups it selects for placement in the public eye, telling the viewer who and what is important to know about, think about, and have feelings about,» (referert fra Berry og Asaman 2001:366). TV-mediet har makt både til å synliggjøre og gi status til grupper og til å usynliggjøre.

Både Pokémon og Digimon har et ikke ubetydelig innslag av kamp og slåssing. Mediavoldens innvirkning på barn og unge var et tema Caughey var opptatt av. Temaet er blant de mest omstridte i diskusjonen om mediepåvirkning. Forsker Ragnhild Bjørbekk ved Politihøgskolen uttalte til Dagbladet 30. aug. 2001: «Dette handler ikke om et klart årsak-virkning-forhold, men om en kjede faktorer som virker sammen. Medievold kan være en medvirkende faktor. Men den viktigste faktoren

for om barn utvikler voldelige tendenser, handler om familieforhold, for eksempel om barn blir misbrukt. Dernest kommer hvordan barnet er disponert og hvordan miljøet håndterer barnet,» (Zahl 2001:2). Hun påpeker imidlertid at medie vold kan være én faktor når de andre forutsetningene for at barn skal bli aggressive er til stede. «Vi må verken bagatellisere eller overdimensjonere dette,» legger hun til (Zahl 2001:2).

Et viktig poeng i diskusjonen om hvordan media påvirker barn trekkes fram av Gentikow og Østby (1999). De skriver at fjernsynsbruken i dagens samfunn synes å gå over fra å være en primæraktivitet til i større grad å bli en sekundæraktivitet. Mange velger å gjøre andre ting samtidig med at de ser på TV. Overgangen fra primær- til sekundæraktivitet følger bl.a. av de mange valgmuligheter som tilgangen til et stort antall kanaler gir. Vi er i ferd med å gå fra bevisste, engasjerte valg av programmer, til mer tilfeldige valg og mindre engasjement. «Større valgmulighet ser ut til å resultere i at de enkelte tekstene ikke tas så alvorlig,» skriver Gentikow og Østby (1999:21). Dette må imidlertid ikke brukes som noen unnskyldning til ikke å være kritisk og selektiv i forhold til de program vi lar den oppvoksende generasjon konsumere i store kvanta.

2 METODE

Tre episoder fra Pokémon og fire fra Digimon er med i inneværende analyse. Episodene har blitt gjort til gjenstand for en kvalitativ innholdsanalyse. Analysen er sterkt påvirket av narrativ teori. Framstillingen bygger blant annet på filmteori utviklet av den amerikanske professoren i filmstudier David Bordwell (1985, 1999) og fagbøker av professor i medievitenskap ved Universitetet i Bergen, Peter Larsen (1999a,b,c,d,e). David Bordwells filmteori er i følge Fossheim (1999), et forsøk på å lage en selvstendig filmteori uten å dra for mange analogier mellom film og språk. Han regnes som en ledende teoretiker innenfor narrativ filmteori.

I David Bordwells teori er begrepene *siuzjet* og *fabula* helt sentrale. Begrepene stammer fra formalistene, en gruppe russiske litteraturteoretikere. Fabelen er selve fortellingen slik mottakeren oppfatter denne ut fra de mange sanseinntrykkene hun mottar i løpet av filmen. Selv om fabelen konstrueres i tilskuernes hoder, er den ikke rent subjektiv. Vanligvis vil publikum kunne bli relativt greit enige om hva en film handler om på det ytre plan. Det er suzjetet og stilen som skaper fabelen. Suzjetet betegner de ulike arrangement og presentasjoner som brukes for å fortelle fabelen i filmen. Det kalles også en films ulike plot. Dersom man har sett ulike teateroppsetninger eller filmatiseringer av den samme historien, vet man at suzjetet kan variere nokså mye uten at selve historien/fabelen går tapt. Men suzjetet vil påvirke publikums konstruksjon av fabelen. Chatman (1990) mener derfor at det er riktigere å snakke om mottakerens rekonstruksjon av fabelen enn en konstruksjon. Det legges altså ned sterke føringer i produksjonsfasen for hvordan mottakeren skal (re-) konstruere fabelen i eget hodet. Det er suszjetet som er utgangspunktet for analysen av pokémon- og digimonepisodene. Da suszjetet og fabelen kan være vanskelig å skille helt klart fra hverandre, kommer analysen imidlertid ikke helt utenom fabelen.

En fortelling kan formidles på ulike måter i filmmediet. Hollywood utviklet tidlig en egen fortellerstrategi. Denne har blitt en slags prototype

på hvordan historier kan (skal) formidles via film. I følge Bordwell (1999:192) presenterer den klassiske Hollywood-filmen:

...psykologisk definerte individer som kjemper for å løse et tydelig problem eller for å oppnå spesifikke mål. I løpet av denne kampen kommer karakterene i konflikt med andre karakterer eller med ytre omstendigheter. Historien ender med en avgjørende seier eller et nederlag, en løsning av problemet og med at målet enten blir oppnådd eller ikke. Den kausale hovedkraften er derfor karakteren, et spesifikt individ utstyrt med en tydelig og konsekvent samling av trekk, kvaliteter og måter å oppføre seg på.

Begge de to seriene har klare trekk fra denne fortellerstilen. I Digimon er det imidlertid ingen klar hovedperson. Serien handler om en gruppe med barn. Barna har ulike egenskaper og utfyller hverandre til en viss grad. Noen av barna fremstår som relativt tydelige ledere i kamp, men har ingen sentral posisjon i fredstid. Hollywood-metoden var som nevnt, ofte kjennetegnet av en tydelig tegnet hovedperson. Det er denne karakteren som vanligvis står i sentrum for begivenhetene og blir tilskuernes primære identifikasjonsobjekt. Pokémon har en klar hovedperson; Ash. Sett fra dette perspektivet kan Pokémon sies å ligge tettere opp til den hollywoodske fortellermåten enn Digimon.

Sjettet i Hollywood-filmer beveger seg i følge Bordwell (1999) vanligvis fra en uforstyrret fase via forstyrrelse og kamp til eliminasjon av forstyrrelsen. Karakterenes samspill med hverandre eller ytre omstendigheter, oppstår ofte som en konsekvens av de konfliktene/problemene karakterene involveres i. Det klassiske sjettet består i følge Bordwell vanligvis av to intrigelinjer: Den ene involverer en heterofil romanse, den andre en intrige knyttet til arbeid, krig, en oppgave eller lignende. Hver linje innbefatter mål, hindringer og et klimaks. Linjene er vanligvis atskilte, men avhengige av hverandre på en eller annen måte. Det kan for eksempel være ved at løsningen av den ene intrigen fører til løsningen av den andre. Sentralt i historien er ofte en tidsfrist. Denne kan komme til uttrykk via et klokkeslett, en kalenderdato, eller ved at man er i ferd med å slippe opp for tid (reddes i siste liten). Begge seriene i inneværende analyse har kun én intrigelinje. Den heterofile romansen er utelatt. Dette

forhindrer ikke at det er flere scener i Pokémon som spiller på en gryende interesse for det annet kjønn.

Sjettet bygges vanligvis kun opp av to segmenter: scene og montasjesekvenser. En klassisk scene forholder seg til kravet om tidens, stedets og handlingens enhet. Videre inneholder den tre elementer i nevnte rekkefølge: eksposisjon, handling og avslutning. Under eksposisjonen presenteres tid, sted, karakterer og karakterenes mål og sinnstilstand. I midtfasen forsøker personene å nå sine mål. Under avslutningen ser man resultater av eller foreløpige resultater av handlingene. For at tilskuerne skal bli motivert til å følge med videre må scenene alltid etterlate en uløst floke/problem, som kan fanges opp i neste scene.

Montasjesekvensene brukes for å gi en rask oversikt over deler av handlingen. Det kan være at hovedpersonen mottar en telefon og så haster ut av døren, eller at han sitter på toget og ser noe interessant utenfor. Montasjesekvensene vil vanligvis kun tilby seeren et sammendrag eller et mer overflatisk bilde av hendelsene. Sjettet vil vanligvis by på enten en «... dyktig sammenbinding av alle løse ender, eller en mer eller mindre mirakuløs tilsynekomst av det Brecht kaller den borgelige litteraturens ridende sendebud,» (Bordwell 1999:196). Med ridende sendebud mente Bertolt Brecht en uventet hendelse som publikum kan finne akseptabel ut fra omstendighetene.

Billeder kan analyseres på tre nivåer: 1) bildets primære betydning, 2) bildets sekundære betydning og 3) bildets meddelelsessituasjon (Larsen 1999c). Brukt i forhold til en TV-fortelling vil nivå én sette filmens ytre historie i fokus. Nivå to går bak den ytre flaten og befatter seg med de ulike filmelementenes konnotasjoner eller sekundære betydninger. Nivå tre ser på meddelelsessituasjonen, hva sier filmen om produsentens forestillinger om mottakeren, om produsenten selv, og om meddelelsessituasjonen? Alle de tre nivåene vil trekkes inn i analysen av de to TV-seriene, med vekt på den først nevnte.

Tekster er i følge Larsen (1999b:15): «*forløp av meddelelser* som vi tilegner oss i *et tidsmessig forløp*.» Dette er fellestrekk ved mange uttrykksformer som: tale, film, TV-programmer, musikk, balletter, teaterstykker, tegneserier og tekster. Tekstanalyse bedrives både innenfor humanistiske og samfunnsvitenskapelige fag. Tekstanalyse innenfor det medievitenskapelige feltet definerer Østbye m.fl. (1997:56) som: «analyse

med sikte på finne fram til strukturer, form og innhold i ulike typer mediebudskap. Det er mange innfallsvinkler til feltet. Man kan for eksempel ha et semiotisk perspektiv, et litteraturkritisk, et sosiologisk, et feministisk, et psykoanalytisk, et marxistisk, et estetisk, et pedagogisk eller et etisk. I vår sammenheng er det et pedagogisk-etisk perspektiv som legges til grunn for analysen.

Tekster består av tegn. I en TV-sammenheng er det mange tegn som samvirker til et TV-program. Vi har selve bildene, dialogen og som oftest også musikk. Men et TV-program kan også inneholde skrevne tekster som fortekster, mellomtekster og undertekster. I én av digimonepisodene er det en mellomtekst. Denne er imidlertid på japansk og oversettes ikke. Analysen inneholder derfor ikke skrevne tekster. Larsen (1999d) skiller mellom *realmusikk* og *underleggingsmusikk*. Realmusikk er musikk i en film hvor lyd-kilden vises. Musikken som kommer «utenfra» og som vi ofte i dagligtalen kaller bakgrunnsmusikk, betegnes av Larsen som underleggingsmusikk. I vår sammenheng er det kun valgt å analysere kjenningsmelodiene i seriene og det er teksten som blir fokusert. I Pokémon er det to kjenningsmelodier; hovedpersonene har sin sang og Team Rocket, en annen barnegjeng, har sin. Det er kun Team Rocket sin melodi som kan betegnes som realmusikk. I Digimon er det kun én kjenningsmelodi. Også her er det teksten som er analysert. Melodien opptrer som underleggingsmusikk. Underleggingsmusikk uten tekst er ikke valgt å trekke inn i analysen. Underleggingsmusikken brukes ofte til å understreke en stemning, eller bygge opp til en ny. Da egen kompetanse på området er svært begrenset er dette elementet imidlertid ikke valgt å trekke inn. Underlegningsmusikken bringer sjelden eller aldri inn et eget, selvstendig komponent. Å utelate denne, vil derfor unntaksvis føre til at viktige elementer i seriene går tapt. Det som kan gå tapt, er imidlertid den forsterkning av elementer i filmene som underlegningsmusikken representerer.

Tale i film kan både opptre som en naturlig del av handlingen og kommentere denne. Det førstnevnte tilfellet kaller Larsen (1999d) for *tale i handlingsrommet*. Kommentarer til handlingen kalles *voice-over*. Et spesialtilfelle kan man ha om den som snakker i handlingen fortsetter å snakke etter at vedkommende er ute av bildet. Dette kalles *voice-off*. Om hvordan de tre dimensjonene bilde, tale og musikk virker sammen i en film

skriver Larsen (1999d:117): «På samme måte som det løper betydningsstrømmer frem og tilbake mellom elementene på det horisontale planet innenfor det enkelte uttrykksforløpet, løper det også betydningsstrømmer «opp og ned» mellom, elementene på det vertikale planet, og disse betydningsstrømmene spiller igjen aktivt inn og former tilskuerens horisontale «avlesning» av det totale forløpet.» Dialogen i en film vil tilføre noe mer enn det som ligger i bildene, men også bildene gir informasjon som ikke ligger i dialogen. «Verbaltekst og bilde er hver for seg fragmentariske, men sammen danner de en større betydningshelhet, nemlig fortellingen,» skriver Larsen (1999d:118). Larsen med utgangspunkt i Barthes (1964), bruker her begrepet relais (avløsning), tekst og bilde er komplementære forhold som skifter på å bringe den nødvendige informasjonen til seeren. Men man kan også ha en situasjon hvor teksten forklarer bildet for seeren, og styrer dennes oppmerksomhet mot spesielle sider ved bildet. Dette kaller Barthes for anchrange (forankring). Det er helheten som skapes ved verbaltekst og bilde som er analysert i inneværende analyse.

Analyseenhetene

Som det framgår av problemstillingen var det viktigste kriteriet for valg av analyseenheter, at de utvalgte verdiene skulle være vektlagt i både *Rammeplanen for barnehagen* (BFD 1995) og *Læreplanverket for den 10-årige grunnskolen* (KUF 1996). Følgende fire utvalgte grunnverdier tilfredsstilte dette kriteriet:

- likestilling og kvinnesyn
- respekt og toleranse mellom grupper med ulike levesett
- solidaritet
- respekt for liv og forvalteransvar overfor naturen

Også andre grunnverdier tilfredsstilte kriteriet, bl.a.: den gylne regel, kravet om ærlighet, rettferdighet, sannhetssøking, og synet på kunnskap som en skapende og omformende kraft både til personlig utvikling og humane omgangsformer. Alle disse kunne vært aktuelle som analyseenheter. Når valget falt på de fire nevnte, må dette også sees i lys av egne interesser og egne verdivalg. Når det gjelder den gylne regel står denne imidlertid i en særstilling. Den kan sies å tilhøre en mer overordnet

kategori enn de åtte andre. Gjennom valget av de fire nevnte analyseenheter, berøres også den gylne regel. Den foreliggende analysen er imidlertid ikke fyllestgjørende i forhold til hele spekteret av verdier som kan utledes av den gylne regel.

Valget av analyseenheter er også til en viss grad påvirket av hva som synes interessant ut fra serienes egenart. Dette ble spesielt viktig å tenke igjennom ved analyseenheten: respekt for liv og forvalteransvar overfor naturen. Digimonserien som i all hovedsak foregår i en digital verden, viser få eksempler på omsorg for naturen og skaperverket. Det syntes imidlertid interessant å vurdere om nettopp valget av denne arena, indirekte sier noe viktig om dens syn på naturen og menneskets respekt for og forvalteransvar overfor denne.

Den ytre rammen for valg av verdier ble, som nevnt, dannet av rammeplanen for barnehagen og læreplanen for skolen. I disse er alle de fire utvalgte analyseenheter tillagt betydelig vekt. I *Rammeplan for barnehagen*, under kapittelet om Fellesverdier påpekes det at: «Synet på menneskeverdet vil kunne forene foreldre fra ulike oppfatninger. (...) Respekten for liv er en sentral verdi i FNs arbeid og i humanitært arbeid verden over. Dette er også grunnleggende i kristendommens syn på at hvert menneske har en uendelig og ukrekelig verdi,» (BFD1995:25). Videre framhever planen at «Vårt samfunn bygger på det syn at mennesker er likeverdige,» (BFD 1995:25). Andre viktige grunnverdier som holdes fram er *toleranse og respekt for mennesker fra andre kulturer* (BFD 1995:25), og *likestilling mellom mann og kvinne*. Likestillingen påpeker planen har lange tradisjoner i vår kultur. I tråd med dette er det viktig at barnehagen bygger sin virksomhet på prinsippet om likestilling mellom de to kjønn, (BFD 1995:25). Også *solidaritet* framheves av rammeplanen for barnehagen som en av grunnsteinene i vår kultur. Barna skal få hjelp til å utvikle en solidarisk holdning både til andre barn i barnehagen og til mennesker bosatt under fjernere himmelstrøk. Menneskets *forvalteransvar overfor naturen og kulturen* framheves som et ansvar som påhviler både samfunnet som helhet og hver enkelt (BFD 1995:26). I Høringsutkastet til ny barnehagelov fra BFD løftes de samme verdiene fram i § 2. om barnehagens innhold: «Omsorg, oppdragelse og læring i barnehagen skal fremme menneskelig likeverd, likestilling, åndsfrihet, toleranse og forståelse for bærekraftig utvikling,» (BFD 2004:103). I høringsnotatet

påpekes det at dette er verdier som har sin forankring i FN's menneskerettigheter og i FN's barnekonvensjon.

Også i *Læreplanverket for den 10-årige grunnskolen* vektlegges tilsvarende verdigrunnlag: «*Oppfostringen skal fremme likestilling mellom kjønn og solidaritet på tvers av grupper og grenser,*» framholdes det i kapittelet om det meningssøkende mennesket (KUF 1996:18). Og videre: «*Oppfostringen skal motvirke fordommer og diskriminering og fremme gjensidig respekt og toleranse mellom grupper med ulike levesett,*» (KUF 1996:20). Det påpekes at toleranse ikke er det samme som holdningsløshet eller likegyldighet. Skolen skal hjelpe elevene til å «*utvikle en personlig fasthet til å hevde egne og andres rettigheter og til å reise seg mot overgrep,*» (KUF 1996:20). I beskrivelsen av det miljøbevisste mennesket framheves det at mennesket er en del av naturen, og at valgene vi tar får konsekvenser for andre mennesker og naturmiljøet (KUF 1996:44). Det blir viktig at opplæringen gir bred kunnskap om sammenhengene i naturen og samspillet mellom mennesket og natur. Kapittelet om det integrerte menneske oppsummerer trådene fra de foregående kapitlene. Her presiseres det: «*Opplæringen skal fremme allsidig utvikling av evner og egenart: til å handle moralsk, til å skape og virke, til å arbeide sammen og i harmoni med naturen. Opplæringen skal bidra til en karakterdannelse som gir den enkelte kraft til å ta hånd om eget liv, forpliktelse overfor samfunnslivet og omsorg for livsmiljøet,*» (KUF 1996:49).

De etiske grunnverdiene som denne analysen tar utgangspunkt i, synes følgelig å være verdier som samfunnet ser på som svært viktige både i omsorgen for barn i barnehagealder og i opplæringen av skolebarn.

Analysen

De ulike episodene er som nevnt delt inn i scener og montasjesekvenser. I analysearbeidet er hver scene skrevet ut og de ulike elementene er analysert med hensyn på hvilke etiske grunnverdier som uttrykkes. I tillegg er episoden som helhet vurdert i forhold til de samme grunnverdiene. Dette er en analysemetode som er i tråd med tenkningen som ligger i den hermeneutiske sirkel. En sentral ide i hermeneutikken er at man må forstå helheten ut fra delene og delene ut fra helheten. Dette er en tenkning som kommer fra den antikke retorikken. Tenkningen er imidlertid overført til å gjelde mer generelt for all forståelse av ulike typer av budskap. «Det rör

sig i båda fallen om ett cirkulärt förhållande. Den mening, som föregrips som helhetlig, blir till uttrycklig förståelse när de delar, som bestämts av helheten, själva bestämmer denna helhet,» skriver Gadamer (1997 s. 137). Noen har ment at man heller burde snakke om en spiral for å få fram utviklingsperspektivet, mens Launsø og Rieper (1987, her ref. fra Kruuse 1996) tar til orde for begrepet *hermeneutisk dialektikk*. Innsikt framkommer alltid gjennom et samspill mellom forforståelse og konklusjoner, hevder de.

To andre sentrale begrep hos Gadamer er fordommer og horisont⁴: Hermeneutikken legger vekt på at man i møtet med en tekst alltid stiller med en viss bakgrunnskunnskap. Det kan være snakk om vårt språk og våre begreper, trosoppfatninger, individuelle personlige erfaringer o.a. Gadamer kaller dette vår *forforståelse*: «Det första av alla hermeneutiska betingelser heter således för-förståelse, och denna springer fram ur vår hantering av saken,» (Gadamer 1997 s. 141). Vår forforståelse av en sak eller et forhold består av en rekke *fordommer*. I motsetning til gjengs oppfatning av ordet fordom, mener Gadamer at disse er en forutsetning for å kunne forstå en tekst. Den innsikten vi er i besittelse av kan være et positivt utgangspunkt for ny forståelse. Gadamer (1997) skiller imidlertid mellom produktive og ikke produktive fordommer. De produktive er påvirkelige og tjener kun som hypoteser som kan forandres etter hvert som forståelsen øker. De ikke-produktive er derimot upåvirkelige og oppgjort en gang for alle.

Begrepet fordommer står ho Gadamer i en spesiell stilling til begrepet horisont: «Vi utgick ifrån att en hermeutisk situation bestäms av de fördomar, som vi bär med oss. Så till vida bildar dessa en samtida horisont. Fördomarna framställer det, som man inte förmår se utöver,» skriver Gadamer (1997:153) Men samtidig ligger det i denne begrepsbruken at vår horisont kan forandres. Vi er alltid innefor en horisont. Men vi er ikke fanget i denne.

Jeg har tidligere i kapitlet gjort rede for deler av min forståelses-horisont med hensyn til inneværende analyse. Også i denne forståelses-horisont finnes det selvsagt både produktive og ikke-produktive fordommer. Det er å håpe at den videre analysen ikke er blitt for sterkt preget av de ikke-produktive.

⁴ Begrepet horisont har Gadamer for øvrig hentet hos Heidegger.

Gadamer påpeker at ingen kan påberope seg retten til å eie sannheten eller den korrekte forståelsen av en tekst. En person kan få bedre tak på visse sider ved en tekst enn en annen, men kan overse andre. Kanskje nettopp fordi man ser noe andre ikke har sett, mister man av syne noe de så. I inneværende prosjekt er det valgt å se på de to aktuelle seriene fra et etisk perspektiv. Det kan hevdes med styrke at man ved å velge denne innfallsvinkelen, mister mange andre av syne. Det kunne også vært spennende å analysere seriene med hensyn på symbolbruk, språkbruk, samfunnssyn o.a.

2.1 Utvalg

Det er som nevnt, valgt ut syv episoder fra de to aktuelle TV-seriene. Utvalget er tilfeldig. Det er tre episoder som er aktuelle i Pokémonserien; 34, 36 og 69. Fra Digimon er det episodene 4-1, 5-1 og 9-2, 24-2. Grunnen til at det er valgt fire fra Digimon og tre fra Pokémon er følgende: Digimonserien er delt inn i tre avdelinger/bolker. Foreløpig er kun episoder fra de to første sendt på norsk TV. Avdeling én og to er såpass ulike at det er valgt å analysere to episoder fra hver bolke for å se hvordan serien utvikler seg. I del én er det episode 4 og 5 som er analysert, mens det i del to er valgt ut episodene 9 og 24. Episodene presenteres nærmere i vedlegg 1. Det er ikke foretatt noen vurdering av hvor representative de utvalgte episodene er for de to seriene. I utgangspunktet er analyse kun knyttet til de syv utvalgte episodene.

3 KVALITATIV TEKSTANALYSE MED VEKT PÅ ETISKE VERDIER

Episodene som er analysert fra Pokémonserien er som nevnt nr. 34, 36 og 69. Videre i teksten vil de omtales som henholdsvis; *jungelepisoden*, *sykkelepisoden* og *Pokemopolis-episoden*. Fra Digimon er det episodene 4-1, 5-1 fra første avdeling og 9-2, 24-2 fra andre. Episodene vil videre i teksten omtales som: *yokomonepisoden*, *fabrikkepisoden*, *keiserepisoden* og *landsbyepisoden*.

3.1 Likestilling og kvinnesyn

I FNs konvensjon om å avskaffe diskriminering av kvinner (1979:1) påpeker man innledningsvis at de grunnleggende menneskerettighetene er fundamentet for likestillingsarbeidet: «alle mennesker er født frie og like hva angår verdighet og rettigheter og at enhver er berettiget til alle de rettigheter og friheter som er knesatt i erklæringen, uten noen som helst forskjell, heller ikke forskjell på grunnlag av kjønn, ...»

3.1.1 Likestilling og kvinnesyn i Pokémon

I de tre pokémonepisodene er det flere sterke og selvstendige kvinneskikkelser. Eva som opptrer i *Pokemopolis-episoden* er en ung fremadstormende arkeolog, og framstår som et flott kvinneideal. Hun er intelligent, lite selvhøytidelig, vennlig og typisk saksorientert. Hun mottar beundring og respekt både fra kollegaer og Ash-gjengen⁵. Med unntak av Brock knytter denne beundringen seg kun til faglig dyktighet, ikke til

⁵ Ash, Misty og Brock vil videre i teksten ofte kun omtales som *vennene* eller *vennegjengen*.

utseende. Brock framstilles som en 'flørt' med svært stor interesse for det annet kjønn. Han viser imidlertid Eva langt større respekt enn han vanligvis viser unge, vakre kvinner.

I svært mange av pokémonepisodene opptrer det to stereotypiske kvinneskikkelser; Jenny og Joy. Jenny omtales på hjemmesiden www.pokemonvillage.com som *Offisers-Jenny*. Hun betegnes som en «average ditzy female», og opptrer i de fleste byene barna besøker. Hun er en pliktoppfyllende kvinne som tar arbeidet sitt på alvor og får respekt fra vennegjengen. I følge den samme hjemmesiden er dette en skikkelse som ofte opptrer i japanske animasjoner. En tilsvarende stereotyp kvinneskikkelse finner vi i sykepleier Joy. Også hun finnes i litt ulike varianter i alle byer. De ulike sykepleierne er i slekt med hverandre for eksempel søstere og kusiner. Joy'ene er alle tilsatt ved ulike pokémonsenter, et slags dyrehospital. Det er kun små, ytre forskjeller som skiller de stereotype kvinneskikkelsene fra hverandre. For sykepleierne del er det fargen på korset, for offisers-Jenny er det små symboler på uniformen. At Joy og Jenny er stereotype kvinneskikkelser, gir dem mangelfull personlighet og gjøre dem mer til objekter enn subjekter. Det finnes ikke tilsvarende mannlige rollefigurer. Brock som må sies å inneha et nokså tradisjonelt kvinnesyn, synes å være mest opptatt av disse kvinneskikkelsenes utseende. Han smigrer dem uhemmet med at de er penere enn en annen navngitt kvinne. Ingen av kvinnene lar seg imidlertid smigre, men framstår som saksorienterte.

Simone De Beauvoir (2000) hevder at kvinnen blir definert som *den andre*. *Den andre* ses og defineres av et mannlige subjekt, *den ene*. Kvinnen framstår, sett fra mannens ståsted, som et objekt. Denne ulike posisjonen i mann-kvinne forholdet må ses i forhold til den underordnede stillingen kvinnen har i forhold til mannen i samfunnet. Men det å gå inn i rollen som *den andre*, kan også framstå som villet: «For ved siden av ethvert individs krav om å bekrefte seg selv som subjekt, som et etisk krav, finnes det også en fristelse til å flykte fra friheten og bli til en ting; det er en skjebnesvanger vei, for individet blir passivt, fremmedgjort og fortapt, og et offer for fremmede viljer, avskåret fra sin transcendens, berøvet

enhver verdi,» skriver Beauvoir (2000:40)⁶. Det å gå inn i den rollen som mannen har definert som *den andre*, gir en viss allianse med den mest innflytelsesrike kasten. Dette kan i neste omgang gi beskyttelse både fysisk og økonomisk.

Kvinnen som et objekt for mannen finner vi igjen i den britiske filmteoretikeren Laura Mulveys tenkning. Mulvey er en markant skikkelse innenfor feministisk filmteori. Hun har tatt psykoanalytiske begreper i bruk for å avsløre hvordan kvinnesynet i film ofte reflekterer et sterkt patriarkalsk syn. I artikkelen *Visuell nytelse og narrativ film* (1999), hevder Mulvey at «blikket» som tilskueren blir tildelt via sjettet, er den mannlige hovedpersonens blick. Dette mannlige blick projiserer sin fantasi over på den kvinnelige skikkelsen som er formgitt deretter. «I sin tradisjonelle ekshibisjonistiske rolle er kvinner på samme tid sett på og vist frem, med utseendet kodet for sterkt visuelt og erotisk inntrykk slik at de kan sies å konnotere å-bli-iakttatt-het (to-be-looked-at-ness),» skriver Mulvey (1999:174). Sykepleier-Joy passer godt inn denne beskrivelsen. Hun framstår som en svært tradisjonell kvinneskikkelse, søt, pen og med et varmt bankende hjerte for de syke pokémonene. Serien bryter imidlertid med Mulveys påstander på ett viktig punkt. Det er ikke den mannlige hovedpersonen som fanger inn Joy med sitt patriarkalske blick, men Brock. Hovedpersonen Ash synes å forholde seg rent saklig til disse kvinnene. Han stønner oppgitt, sammen med Misty, over Brocks sterkt emosjonelt ladete oppførsel overfor dem.

Mulvey hevder videre at riktignok er kvinnene i tradisjonelle filmhistorier uunnværlige elementer i filmen, men samtidig motarbeider de historiens utvikling. De stopper handlingsforløpet i et øyeblikk av erotisk ettertanke. Det som driver handlingen videre er ikke disse skikkelsenes handlinger, men de følelser de vekker hos helten; hans kjærlighet, frykt, eller bekymring for dem. Det første trekket finnes igjen i pokémon-episodene, men ikke det andre. Vi får ofte et stopp i handlingsforløpet idet Brock ser Joy eller Jenny for første gang, et stopp av erotisk ettertanke. Men da Brocks kurtise avvises forholdsvis raskt av kvinnene, framstår de

⁶ I Simone De Beauvoirs tenkning er transcendens og immanens sentrale begreper. Immanens betegner det å eksistere bare i og for det fornemmende subjekt. Transcendens betyr overskridende, og betegner det å overskride sine gamle eksistensformer.

som relativt saksorienterte. De bidrar klart til å drive historien framover. Sykepleier Joy i *sykkelepisoden* er den som gir vennegjengen oppgaven med å bringe medisinen over broen, og hun er videre den som framskaffer de etterlengtede syklene. Skogvokter-Jenny i *jungelepisoden* stopper tjuvjakten, og bringer Ash og vennene hans til avhør. Under avhøret er det hun som får den avgjørende telefonen fra foreldrene til Tommy, telefonen som fører Ash-gjengen inn i episodens tema. Skogvokter-Jenny blir for øvrig heller ikke utsatt for Brocks erotiske tilnærmelser. En som blir det, er politi-Jenny i *sykkelepisoden*. Politi-Jenny løser konflikten mellom de to stridende gjengene, og gjør at vennene kan reise videre med den livsviktige medisinen. Arkeologen Eva i *pokemonpolis-episoden* er ikke tegnet som en variant av Joy eller Jenny. I episoden er det imidlertid en sekvens hvor hun har blitt fortrollet og hvor det er Brocks bekymring for henne som er det som driver handlingen videre. Men Eva bidrar selv i andre deler av episoden til å utvikle handlingen.

I følge Mulvey oppnår tilskueren kontroll med og besittelse av kvinnen i fortellingen gjennom sin identifisering med helten. Dette momentet kan ikke finnes igjen i pokémonseriene. Ash prøver aldri å kontrollere eller besitte noen av de unge kvinnene. Brock som tydelig signaliserer at han ønsker erotisk kontakt med kvinnene, avvises. Fordi både Joy og Jenny er fokusert på arbeidet sitt, framstår de som forholdsvis selvstendige individer. I følge Beauvoir (2000:785) er yrkesaktivitet et viktig skritt på veien mot full likestilling: «Det er gjennom arbeidet at kvinnen for en stor del har overskredet den avstanden som skilte henne fra mannen, og det er bare arbeidet som kan garantere henne en konkret frihet.» Ved å være produktiv og aktiv kan kvinnen i følge Beauvoir gjenvinne sin transcendens og bli bekreftet som et subjekt.

Det viktigste ankepunktet mot Joy- og Jennyfigurene er den stereotyp framstilling de blir gjort til gjenstand for. At skikkelsene framstår som litt samlebåndsaktige figurer som kun opptrer i episodene som uinteressante, endimensjonale statister, svekker det ellers positive bildet av dem. Tilsvarende mannlige rollefigurer, finnes som nevnt ikke.

Serien er beregnet på barn fra slutten av førskolealder til litt opp i skolealder. I følge psykoanalytisk teori (Erik H. Erikson 1968) ligger libidoen (seksualdriften) i ro fra seksårsalderen og fram til tenårene. Både gutter og jenter retter ofte sin interesse mot eget kjønn i påvente av

puberteten. Pokémonserien synes i noen grad å ha tatt brukergruppens utviklingsnivå i betraktning i utformingen av rollefigurene. Ash er lite opptatt av jenter som kjønnsobjekter. Han er en god venn av Misty, men deres forhold likner mer et søskenforhold enn et kjærlighetsforhold. Ash har, som nevnt, liten forståelse for Brocks tidligpubertetiske atferd overfor unge kvinner. Ved dette må Ash sies å matche det psyko-seksuelle utviklingsnivået man kan forvente at hovedandelen av seerne befinner seg på. De stereotype framstillingene av Joy og Jenny kan speile Ash sin manglende interesse for det annet kjønn. Eller med Mulveys ord: «... reflektere den mannlige hovedpersonen blikk.» I Brock derimot kan de eldste seerne (guttene) kjenne seg igjen i sin gryende interesse for det annet kjønn.

Misty er den eneste jenta blant vennene. Hun omtales som tilsynelatende litt barnslig, men egentlig ei svært snill jente⁷. Det er en gammel historie hvor Ash ødela sykkelen hennes. Denne hendelsen minner Misty Ash stadig om til Ashs store ergrelse. Misty er tegnet langt mer nyansert enn sine medsøstere Joy og Jenny.

Én innfallsvinkel til å analysere strukturen i ei gruppe, er å sette fokus på sosial posisjon. Sjølund (1972) skiller mellom lederne, hjelperne, medløperne, de passive og de perifere rollene. Hjelperne skiller seg fra medløperne ved å støtte opp under lederen med egeninitierte handlinger. Medløperne betegnes som avhengige. I Ash-gjengen er de kun tre medlemmer. Ash er lederen, Misty og Brock framstår begge til vanlig som hjelpere. Dette gjør dem likestilte. Det er imidlertid eksempler på at både Misty og Brock for kortere perioder får en mer ledende rolle. Dette skjer for Mistys del i *jungelepisoden*. Her ordner hun opp både med jungelguttene Tomo og faren hans som utsetter sønnen for en heller røff behandling. Overfor Tomo går hun inn i en tydelig oppdragerrolle (se mer om dette under temaet respekt og toleranse). Barneoppdragelse er en oppgave som tradisjonelt har vært tillagt kvinnerollen.

I *sykkelepisoden* har Misty til å begynne med en hjelper-rolle i kampen mot sykkelgjengen. Hennes pokémonkamp utvikler seg imidlertid til et mareritt for henne. Både vennene og sykkel-gjengen ler av pokémonen hennes. Misty krymper seg i forlegenhet. Her innehar hun nærmest en perifer rolle, 'dummingen' som alle ler av. Ash som sloss før henne,

⁷ www.pokemonvillage.com

vant sin kamp mot lederen av gjengen og gikk ut med fornyet selvtillit. Dette er den eneste pokémonkampen Misty deltar i i de tre episodene.

I scene 2 i *Pokemopolis-episoden* framstår Misty som belest. Hun har kunnskaper om den glemte byen. Rollen som en som vet noe de andre ikke vet, innehar hun kun i denne scenen. Et annet interessant trekk er at Misty faktisk er tegnet litt høyere enn Ash. Dette bryter med tradisjonell oppfatning av det fysiske forholdet mellom menn og kvinner. I grunnskolealder er det imidlertid mange gutter som opplever at jevnaldrende jenter er høyere enn dem.

Forfatter og forsker på populærkultur Gerard Jones har selv vært med og skrevet noen av tekstene til pokémonseriene. Han framhever Misty som veldig jentete. Samtidig har hun et eksplosivt, hylende raseri og en kamplystenhet som kan måle seg med den Ash har. Hun er i følge samme kilde, hemmelig forelsket i Ash. Også jenter har ønske om personlig makt, hevder Jones, samtidig som de vil oppleve seg som jenter innenfor den kulturen de lever i. Dette doble perspektivet mener han at en identifisering med Misty kan åpne for.

Som et kvinnelig motstykke til Ash opptrer Jessie som leder for Team Rocket, skurkene i serien. Jessie er en handlekraftig og sterk kvinneskikkelse, men framstår som et negativt identifikasjonsobjekt. Team Rocket går alltid tapende ut av møtene med vennegjengen.

Et påfallende trekk ved de mannlige og de kvinnelige figurene i serien, er at de kvinnelige med noen få unntak, enten opptrer i shorts/hotpants eller miniskjørt. De mannlige opptrer stort sett med langbukser. Dette gjelder også vennegjengen. I tillegg opptrer kvinneskikkelsene ofte med bar mage. Dette kan være utslag av motetrender blant unge jenter, men kan også være et resultat av at tilskueren tildeles et mannlig blick. Beauvoir (2000:788–789) som også har blick for påkledning, skriver:

Mannen trenger slett ikke å bekymre seg for klærne sine, de er praktiske og tilpasset hans aktive liv, de trenger ikke å være utsøkte, de er knapt nok en del av hans personlighet, (...) Kvinnen derimot, vet at når folk ser på henne, adskiller de henne ikke fra hennes utseende; hun blir bedømt, respektert og begjært gjennom sin påkledning. Klærne hennes er opprinnelig ment å dømme henne til maktesløshet,

og de er fremdeles skrøpelige, strømpene går i stykker, hælene trækkes ned, blusen og de lyse kjolene blir skitne.

De unge kvinnene i pokémonserien går ikke med nylonstrømper og høye hæler, men er allikevel kledd langt mindre praktisk enn guttene. Miniskjørt, hotpants og bar mage er kaldt og lite hensiktsmessig som 'standard-påkledning'. Med henvisning til Milkies (1994) og Morgan (1982 og 1990), skriver Huntemann og Morgan (2001:314) at tenåringer «... make meanings from media content in terms of conventional gender roles.» Mediepåvirkning skjer kontinuerlig, skriver Ragnar Waldahl (2001:46). Og den er uavhengig av om senderen har som intensjon å påvirke eller ikke. Det er også uten betydning om mottakeren oppfatter at han/hun blir utsatt for påvirkning. Mediepåvirkningen kan både medføre endring og forhindre endring. Presentasjonen av en del av de kvinnelige rollefigurer i Pokémon, synes heller å bidra til å sementere gamle kjønnsrollemønstre enn til å videreutvikle dem.

3.1.2 Likestilling og kvinnesyn i Digimon

I den opprinnelige gjengen med barn som fraktes inn i digiverdenen, er to av i alt syv barn jenter; Mimi og Sora.

Mimi representerer i følge hjemmesiden Digimonvillage (udatert) *oppriktighet*. Dette kommer dårlig fram i de to aktuelle episodene. Mimi må sies å være tegnet med utgangspunkt i en noe negativt ladet kvinnelig klisjé. Hun framstilles litt enkelt sagt, som en ung utgave av typen 'dum og deilig'. I tillegg virker hun nokså selvsentrert. I *yokomoneepisoden* vandrer barna gjennom et ørkenlandskap. Det Mimi er mest opptatt av i denne situasjonen, er hva varmen gjør med huden hennes. Under den samme ørkenvandringen finner hun et kompass i lomma si fra foreldrene. Mimi tror at det er ei klokke, en misforståelse som raskt blir rettet opp av de andre barna. Mimi kan imidlertid også opptre mer omsorgsfullt. Når Palmon, Mimis digimonfølgesvenn, klager over varmen som slår mot hodene deres, gir Mimi henne hatten sin. Når barna i *fabrikkeepisoden* kommer fram til et stort fabrikklokale, er Mimis første tanke at det kanskje er fabrikkutsalgs her hvor man kan handle billig. Etter at farene i fabrikkens er overvunnet tar barna seg ut gjennom et stort kloakkrør. For Mimi

oppstår det imidlertid et problem når hun må hoppe ned én meter fra røret og ned på bakken. Et positivt trekk i denne situasjonen, er at hun sier til seg selv at dette kan hun klare. Noe hun også gjør etter en stund. Joe ironiserer sterkt over hennes tafatte opptreden. Ironien kan tolkes som manglende respekt.

Sora framstår som et langt mer positivt kvinneideal. Hennes grunnegenskap er kjærlighet. Dette kommer godt fram i de to episodene. I ørkenvandringen forsøker hun å sette mot i de andre. Hun oppfordrer alle til å bevare roen og holde sammen, og å huske på at de er i samme båt. Hun prøver generelt å få de andre til å tenke positivt. Om de skal klare alle påkjennningene, er dette viktig påpeker hun. Sora trøster også Biyomon (egen digimonfølgesvenn) da hun føler seg tråkket på av Tai som håper de etter hvert finner intelligent liv i digiverdene. (En uttalelse som skulle indikere at digimonene ikke er intelligente vesener.) Sora er også den som sammen med Tai og Matt er mest aktiv i evakueringen av landsbyen til yokomonene når den onde digimonen Andromon truer dem. Hun framstår i episoden som initiativrik og selvstendig og med et varmt bankende hjerte for andre. Dette positive bildet av Sora fastholdes i *fabrikkeepisoden*. Når barna diskuterer om den skadde digimonen er snill eller ikke, sier Sora at bare de er snille mot den, så vil nok også den være snill mot dem. Hennes innfallsvinkel her er den gyllne regel. I sekvensen hvor de skal forsøke å dra fram den skadde digimonen, kvier Joe seg for å være med. Han unnskylder seg med at han har dårlige knær. Dette velger Sora ikke å gå inn på. I stedet sier hun at sammen skal de nok klare dette.

I *fabrikkeepisoden* er det en situasjon hvor Tai roper på de andre barna. Hans rop lyder: «Kom gutta!». Tilropet er en form for usynliggjøring av jentene. Man kunne og snu situasjonen, og tenke seg at ei av jentene ropte «Kom jenter!» Det er lite sannsynlig at guttene ville ha følt seg integrert i dette tilropet.

I avdeling to i digomonserien, er kun TK fra den opprinnelige barnegruppa på syv fortsatt med. Sammen med seg har TK fått fire nye barn hvorav to av dem er jenter: Yolei og Kari. Barna fra den opprinnelige gjengen på syv dukker av og til opp i digiverden igjen, da som hjelpere for de nye barna. Yolei har mange av de samme trekkene som Sora hadde. Men Yolei fungerer mer som en leder i barnegruppa enn hva Sora gjorde. Dette ses imidlertid kun når de fem barna fungerer alene som i *landsby-*

episoden. Yolei sammen med Kari og TK bestemmer her at de to sistnevnte skal gå inn i skogen for å teste digimonene. Og det er Yolei som bestemmer at Davis skal være i barnehagen å passe de rosa digimonbarna. Når de eldre barna kommer de nye barna til unnsetningen, overtar de lederansvaret. Et eksempel på dette finnes i *keiserepisoden*. Her er Izzy fra den opprinnelige gjengen med. Han går straks inn som leder. Izzy fungerer imidlertid som en meget god og demokratisk leder. I denne episoden framstilles Yolei fortsatt som ei selvstendig jente, men også som litt guttegæren. Hun liker tydeligvis svært godt Ken som prøver å bli hersker over digiverdenen. Det er vanskelig for Yolei å ta inn over seg at Ken er en trussel for dem. Det synes å være hans utseende og skarpe hjerne som tiltrekker henne.

Kari som den andre jenta i den nye gjengen er også tegnet svært positivt. Hun framstår som søt og vennlig, og en jentefigur som guttene liker svært godt. To av de tre nye guttene i gjengen synes å ha et svært godt øye til henne. Hun gjør imidlertid generelt ikke så mye av seg i de to aktuelle episodene, spesielt i *keiserepisoden* har hun en svært tilbake trukket rolle.

Alle de nye barna har hver sin digimonfølgesvenn slik de gamle også hadde. Jentenes digimoner kjemper sammen med guttenes i kampen mot det onde. Men det er påfallende at det er guttenes digimoner som i begge de to episodene, er de sterkeste.

På de ondes side er Ken sentral. Bak ham står det imidlertid ei kvinne, den hvithårede. Og mens Ken framstilles som forledet, er den hvithårede den egentlige onde makt. Det onde er altså her knyttet til det feminine. Tolket positivt kan dette kanskje være et forsøk på å tenke alternative kjønnsroller fra produsentens side. Den hvithårede blir ei kvinne med svært stor makt. Hun blir ved dette et handlende subjekt og ikke bare et objekt sett gjennom en manns øyne.

Når det gjelder påkledningen til de fire jentene i digimonserien synes den nokså 'anstendig'. Mimi er kledd i en trekvarlang kjole påvirket av amerikansk nybyggerstil. Til kjolen bærer hun en cowboyhatt. Både Sora og Yolei er i langbukser, og kun Kari har blitt utstyrt med shorts. Ingen av disse fire jentene har bar mage. Guttene har enten knebukser eller lange bukser.

3.2 Respekt og toleranse mellom grupper med ulike levesett

Respekt defineres i denne sammenhengen som aktelse, ærbødighet. Forventingen om å bli vist respekt gir trygghet både til mottakeren og giveren. I menneskerettighetserklæringen (§ 29) blir begrepet satt i forhold til andres rettigheter og friheter. Disse har vi en forpliktelse til å respektere (FN 1979). Respekt i vår sammenheng, defineres som en grunnleggende holdning som viser seg i ytre atferd. Personer med høy autoritet eller stor makt kan betvinge andre til å vise dem en atferd som forbindes med respekt. Men holdninger kan ikke styres utenfra. I inneværende analyse er det respekt for det verd alle mennesker har, som settes i fokus. Respekt og toleranse vil ses i sammenheng.

Å tolerere er å vise forståelse for noe. Toleranse kommer fra latin og betyr å tåle, utholde; forståelsesfullhet, vidsyn. (Aschehoug og Gyldendals store norske leksikon 1995). Ordet brukes i følge Torgeir Bue (1972:64) vanligvis i betydningen «... tålsomhet eller fordragelighet overfor mennesker som tenker og handler annerledes enn folk flest.» Toleranse forutsetter uenighet og at man har tatt et standpunkt. Det gir lite mening å si at vi tolererer våre meningsfeller, påpeker Finn Egil Tønnesen (1984). Toleranse kan kun praktiseres i forhold til moralske og livssynsmessige områder. Det gir kun mening å snakke om toleranse når standpunkt ikke kan bevises, påpeker Tønnesen. Dette bør ikke hindre oss i å argumentere for våre verdier. Toleranse innebærer ikke 'å tåle alt', og må ikke tolkes dit hen at man skal mene at alle synspunkt er like greie. Vi kan ta sterke standpunkt og argumentere for disse, samtidig som vi kjemper for andes rett til å hevde sine divergerende synspunkter.

Toleranse er, slik Tønnesen ser det, fullt ut forenelig med saklig kritikk: «Saklig kritikk innebærer at vi prøver å forstå/leve oss inn i den andres standpunkter og holdninger og at vi prøver å framstille disse på en redelig og åpen måte. (...) Kritikken bør også være konstruktiv ved at den foreslår alternativer. Den bør preges av ekte vilje til å hjelpe – ikke til å kontrollere andre,» (Tønnesen 1984:16). En slik kritikk hører i følge Tønnesen også hjemme i barneoppdragelsen. Toleranse er nestekjærlighet i praksis. Toleransen verner om menneskeverdet og styrker eller bevarer

respekten for mennesket. Dette innebærer at toleransen har en grense. Toleransen gjelder ikke overfor dem som bryter ned respekten for menneskeverdet. Her har vi en plikt til å gripe inn.

3.2.1 Respekt og toleranse mellom grupper med ulike levesett i Pokémon

I to av episodene er respekt og toleranse mellom ulike grupper en verdi i fokus. I *jungelepisoden* møter vennene jungelens folk, og en gjeng-konflikt oppstår i *sykkelepisoden*.

Til tross for at både jungelgutten Tomo og skogvokter-Jenny lever i jungelen, representerer de utseendemessig ikke noe fremmedartet. De er begge tegnet med klart vestlige trekk. Tomo som har levd sammen med kangaskanerne i flere år, er gjennom dette sosialisert inn i en fremmed kultur, fremmed for foreldre og vennegjengen. Denne kultur vises respekt av Ash og vennene hans. Tomo får riktignok en kraftig irettesettelse av Misty på grunn av at han angriper dem da de prøver å hjelpe en kangaskanunge. Angrepet viser seg imidlertid å bunne i en misforståelse. Barns behov for veiledning må noen ganger komme til uttrykk som konstruktiv kritikk, påpekte Tønnesen (1984). Konstruktiv kritikk er ikke det samme som intoleranse. Mistys irettesetting av Tomo kan defineres som god barneoppdragelse.

Kjærlighet mellom foreldre og barn er et viktig tema i *jungel-episoden*. Foreldrene til Tomo, og spesielt faren, viser først svært liten forståelse for at sønnen har blitt en «jungelgutt». Sønnens nye kulturtilknytning møtes med manglende toleranse og respekt, det samme gjelder for guttens nye sosial tilhørighet. Dette endrer seg imidlertid, og foreldrene ender opp med å vise både respekt og toleranse overfor sønnens nye liv. Innen dette skiftet inntreer, har imidlertid faren slått sønnen i svime for med tvang å få ham ut av jungelen. Kjærlighetens vesen består primært i å gi, skriver From (1971). 'Å gi' i denne sammenhengen har lite med materielle verdier å gjøre: «Det (*mennesket*, egen tilføyelse) gir seg selv, av det mest verdifulle det eier, det gir av sitt eget liv. Dette innebærer ikke nødvendigvis at det ofrer sitt liv for andre, men at det gir det som er levende i seg; det gir av sin glede, sin interesse, sin forståelse, sin innsikt, sine gleder og sorger – alt sammen manifestasjoner av det som lever i det,» påpeker From

(1971:32). *Broderlig kjærlighet* kjennetegnes i følge From (1971) av ansvar, omsorg, solidaritet og respekt. Slik jeg ser det, er disse begrepene viktige sider ved alle former for kjærlighet, også foreldrekjærlighet. Å gi sine barn av sin interesse, sin forståelse og sin innsikt uten at dette knyttes an til respekt og toleranse, blir for meg meningsløst. Det er lite å se av foreldrekjærlig i de første møtene mellom Tomo og faren. På slutten av historien setter imidlertid foreldrene eget liv på spill for å redde sønnen. Brock hevder i tråd med From, at de ved dette viser sin kjærlighet til ham. Deres valg om å flytte ut i jungelen til sønnen, vitner også om en nyvunnen respekt for ham. Hvordan valget vil fungere for familien på lengre sikt, kan imidlertid diskuteres.

I *sykkelepisoden* kommer vennene i konflikt med en sykkelgjeng. Gjengen er gamle venner av Team Rocket som også er deres idealer. Sykkelgjengen ypper til strid med Ash og hans venner. Flere pokémon-kamper mellom gruppene utkjempes uten noen klar vinner. Sykkelgjengen forandrer i løpet av episoden sitt syn på Ash og hans venner. Dette skjer etter at de har sett deres mot og offervilje overfor en syke pokémon. Dette påkaller gjengens respekt. Respekt blir her noe man oppnår gjennom sine handlinger, og ikke noe den andre er forpliktet til å vise en som medmenneske. I Artikkel 1 i FN's menneskerettighetserklæring (1948) heter det: «Alle mennesker er født frie og like i verdighet og rettigheter. De er utstyrt med fornuft og samvittighet og bør handle mot hverandre i brorskapets ånd.» Respekt er ut fra dette ikke noe man kun skal vise de man av ulike grunner liker, men et grunnleggende trekk ved alt menneskelig samvær.

Det er påfallende at en japansk serie omtrent utelukkende presenterer rollefigurer med vestlig utseende. Brock er den eneste som kan mistenkes for å ha visse asiatiske gener. Det er imidlertid vanskelig å si om han har skjeve øyne eller om han ikke har for vane å åpne dem skikkelig slik det hevdes på www.pokemonvillage.com. De likeartede og vestlige trekkene ved rollefigurer kan tolkes negativt. Innenfor postkolonial teori legger man vekt på at kolonialisering ikke bare berører nasjoner og territorielt geografisk område, men også menneskets ideer, kulturelle uttrykk og språk, (Rhedding-Jones 2002, Gandhi, L. 1998). *Pokemopolis-episoden* fokuset er altså på menneskets sinn og bevissthet. Det postkoloniale perspektivet synes å ha svært mye til felles med det eldre begrepet

kulturimperialisme⁸. Både i postkolonial teori og teori om kulturimperialisme blir amerikansk kulturindustri omtalt svært negativt. Denne industrien overflommer både Europa og andre verdensdeler med sine såpeoperaer, tegnefilmer, populærmusikk, populærlitteratur, moter, livsstil o.a. Barn og ungdom er en viktig målgruppe. Kulturindustrien baserer seg ofte på kulturelle ytringer av tidsavgrenset varighet. Og den har vanligvis sterke kapitalkrefter i ryggen. Pokémonserien må sies å være et typisk eksempel på kulturindustri (japanskprodusert). Fordi kulturindustrien eller massekulturen sikter mot et bredt publikum, kan den ikke formidle den herskende klassens kultur, hevder Østerberg og Engelstad (1984). Den tar i stedet sikte på en litt 'ubestemmelig middelklassekultur', som representerer et forsiktig kompromiss mellom forskjellige subkulturer. At Pokémonserien representerer en litt ubestemmelig middelklassekultur kan være riktig, men det er en typisk hvit og vestlig middelklassekultur vi møter. Kulturindustrien framstår ofte som upolitisk, og dermed ufarlig. Men alle kulturelle uttrykk også de som i hovedsak synes å appellere til fantasien, bærer verdier og normer i seg. Og alle verdier og normer formidler et menneske- og et samfunnssyn. Inneværende analyse setter dette perspektivet i sentrum.

George Herbert Mead er opptatt av hvordan menneskets identitet har et sosialt opphav. Vi blir bevisst hvem vi er ved å se oss selv med de andres øyne. Men hvilket selvbilde får asiatiske, arabiske, afrikanske eller latinamerikanske barn når deres egen kultur er helt framværende i TV-serien, når barn fra egen verden usynliggjøres fullstendig? Pokémonseriens japanske opphav er som nevnt ikke mulig å få øye på i de tre episodene. Palestineren Said (1994:351) skriver: «I den grad man kan komme med en vid generalisering, kan man si at tendensene i Det nære Østens kultur styres av europeiske og amerikanske modeller.» Litteraturen er blant annet full av beskrivelser av kulturelle ytringer fra den 2. og 3. verden, sett med vestlige øyne. Den vestlige kulturen brukes ofte som målestokk og norm for ikke-vestlig kultur. Vesten er over alt i vesten og over alt utenfor vesten, påpeker Gandhi (1998). «The postcolonial/poststructuralist

8 I følge Georg Henriksen (1978, Pax leksikon nettutgave) består kulturimperialisme «... i at en inngriper som den dominerende parten i et skjevt maktforhold, tilsiktet eller utilsiktet griper inn i en kultur og utnytter, bevisst eller ubevisst som den dominerende parten, sin egen kultur som maktkilde.»

intervention into this problem focuses accordingly on 'history' as the grand narrative through which Eurocentrism is 'totalised' as the proper account of all humanity. Accordingly, postcolonial historiography declares its intention to fragment or interpellate this account with the voices of all those unaccounted for 'others' who have been silenced and domesticated under the sign of Europe,» (Gandhi 1998:171). Waldahl (2001) påpeker at media ikke bare påvirker ved det stoffet de velger å presentere, men også gjennom det de ikke velger å presentere.

Kulturen er en forutsetning for oppdragelsen. I oppdragelsen bør en forsøke å forebygge rotløshet, fremmedgjøring og følelse av meningsløshet. I stedet må man ha som mål å utvikle tilhørighet, sjølrespekt og sjølerkjennelse, påpeker professor i pedagogikk Thor Ola Engen (1989:32). I tråd med dette legger L97 vekt på at skolen skal ha en forholdsvis tydelig forankring i lokal kultur. Den lokale tilknytningen må videre balanseres med åpenhet, vidsyn og toleranse for andres kulturelle uttrykk. (KUF96:68).

Som kontrast til det å møte andre med respekt og toleranse kan man sette det å møte andre med aggresjon og vold. Klimaks i alle de tre episodene er monsterkamper. Monsterkampene oppstår både som et resultat av en konflikt med en annen gruppe, og som en konflikt mellom monstre som representerer det gode eller det onde. Det er imidlertid aldri barna som starter kampene. I alle de tre episodene er kampene et resultat av at barna eller noen de føler de må hjelpe, blir angrepet. Dette forhindrer ikke at seergruppen blir tilskuere til anselige mengder med slåssing når de følger med på episodene. Som Caughey (1984) påpeker, er det ikke bare er de asosiale elementene i film som er formidlere at voldelige atferd, også helter som James Bond, John Wayne m.fl. har ting å lære bort. Kanskje har heltens holdninger til vold som beklagelig, men nødvendig og forsvarlig i en del situasjoner, større gjennomslagskraft i forhold til hovedgruppen av seere, enn de asosiale skikkelsenes mer rå voldsbruk? Om man følger Caughey i hans resonnement, var det barnas relasjoner til medie-skikkelsen som var avgjørende for skikkelsenes innflytelse på barna.

Medieforsker Gerard Jones (2004) tar i boken *Drep monstrene*, populærkulturen med alle dens voldelige superhelter i forsvar. «Av alle de utfordringer barn møter,» skriver han (2004:79), «er deres egen maktesløshet en av de aller største.» Erfaringer som viser at man kan

mestere livets utfordringer, er de beste botemidlene mot denne følelsen. Nesten like viktig er voksnes tiltro til barna og deres vilje til å gi støtte og oppmuntring på veien. Men også barnas egne fantasier, er i følge Jones, viktige. Når virkeligheten ikke gir oss nok til å skape en tro på oss selv som dyktige og en som mestrer livets ulike utfordringer, kommer de fantastiske forestillingene oss til unnsetning: «Maktfantasier kan være grøssende botemidler mot livets smerte,» (Jones 2004:80). Jones ser pokémonserien som en metafor på det å bli voksen. Fordi masseunderholdningen er rensert for all pedagogisk agenda og kunstneriske visjoner, og kun har som mål å oppnå så stort salgstall som mulig, retter den seg ofte nokså ensidig mot våre mest primitive/grunnleggende fantasier, hevder han. Dette er både dens svakhet og dens styrke. Det er altfor enkelt å kun se anerkjent litteratur som gamle folkeeventyr, eller kvalitetsstemplede barnebøker, som en hjelp for barn til å bli voksen. De voldelige fortellingene, som barn elsker, gir mektige leksjoner om mot, utholdenhet og utvikling, framholder Jones. Den erfaring som ligger i det å identifisere seg med en person som møter fysiske farer og kjemper imot med alle tilgjengelige ressurser, gir barnet en lærdom det trenger i livet. Denne lærdommen går blant annet ut på at man må ta klare valg, og at konflikter kan være nødvendige. Videre at tap og nederlag hører til livets orden, men at de også kan snus til seier. At følelsen av frykt også hører med til det å være menneske og at den kan være utgangspunkt for nødvendig handling. At monstre kan ødelegges og at selvhevdelse gjør sterk. Og til slutt at det å være lille meg egentlig er nokså heltmodig. Faren ved slike fantasiverdener som Pokémon representerer, er ikke at barna i en periode av livet går helt opp i dem, men at de ikke ønsker å forlate dem når de blir eldre, hevder Jones (2004:243):

«For mange unge mennesker har dessverre muren blitt for høy mellom de forestillingene som vi higer etter og den verden de må være en del av. Blant de kreftene som har vært med å reise denne muren, er vår avvisning av aggresjon og vold. Når vi beskjef tiger oss med liksom-makt og vold, trekker vi en så skarp ideologisk og sosial grense mellom det som er «godt for oss» og det som er «søppel», at noen barn føler at de kommer i en enten-eller-konflikt. De har ingenting som viser hvordan de kan bygge på sine egne maktforestillinger og bli

sterke i virkeligheten, og de føler at fantasiunderholdningens verden er det eneste stedet som er trygt og tar imot dem.»

At voldelige fiksjonshistorier kan gi barn og unge en følelse av katharsis eller virke kompensatorisk i forhold til egne følelser av maktesløshet og litenhet, er nok et relativt kontroversielt synspunkt. Samtidig er det et svært interessant perspektiv i debatten om medieviolens påvirkning på barn og unge. Det synes å ha klare forbindelseslinjer til en mer freudiansk forståelse av temaet. Da det neppe finnes noe enkelt svar på hvordan medieviolens påvirker barn og unge, synes det desto viktigere å belyse ulike innfallsvinkler til temaet. Jones perspektiv er i denne sammenhengen ett.

3.2.2 Respekt og toleranse mellom grupper med ulike levesett i Digimon

Også i digimonserien er ikke-menneskelige vesener sentrale i handlingen. I motsetning til i Pokémonserien er imidlertid digimonene framstilt som intelligente vesener som blant annet kan kommunisere fornuftig med barna. Forholdet mellom digimonene og menneskebarna er interessant. I møtet mellom de rosa yokomonene og barna i *yokomonepisoden*, testes begge gruppenes evne til respekt og toleranse overfor fremmede grupper. I starten av episoden er yokomonene litt usikre på menneskene. De blir imidlertid beroliget av at Biyomon som selv er en yokomon, og er venn med barna. Biyomon forsikrer også yokomonene om at menneskebarna er vennligsinnede. Yokomonene lar seg berolige og tilbyr barna vann og mat. Barna bortsett fra Mimi, møter på sin side yokomonene med respekt. Mimi derimot synes å se på yokomonene mer som objekter enn subjekter. Hun vil ha dem som kosedyr. Et instrumentelt syn på yokomonene kan synes å ligge bak, nytteverdien de kan ha for henne. De andre ser ut til å ha et langt mer respektfullt forhold til dem. Men da barna blir tilbudt yokomonenes mat, kommer en noe mer skeptisk holdning til syne. Maten virker fremmedartet på barna og flere tør ikke å smake. Her skildres vel en situasjon som mange barn kan kjenne seg igjen i. Det er Sora og Joe som framstilles som mest skeptiske, mens TK tar en lite skjefull.

Også barnas egne følgesvenner er digimon. I *yokomonepisoden* har barna blitt kjent med egne digimon. De synes til en viss grad å ha akseptert dem som intelligente vesener. Ett unntak er imidlertid Tai. Han uttaler i samme episode at de må fortsette å lete etter intelligent liv. Digimonene framstilles kroppslig som en mellomting mellom dyr og mennesker. Noen har fått mer menneskelige trekke, andre framstilles i hovedsak som rå muskelkraft.

I møtet med den onde digimonen Meramon i *yokomonepisoden*, er barna åpne for at han kan være mer enn bare en ond skapning. De legger merke til at han plages av flammene som luer opp fra kroppen hans. Dette skjer i en situasjon han representerer en økende trussel for dem. Da det sorte tannhjulet som hadde forhekset ham forsvinner, viser Matt stor empati overfor ham. Han uttaler at også de ville ha blitt gale om de hadde hatt et tannhjul inni seg. Også yokomonene viser stor forståelse for Meramon når han forsøker å forklare sin onde atferd overfor dem tidligere i episoden. Barna er her plassert mer i bakgrunnen som tilhørere.

Den onde Andromon, viser i *fabrikkepisoden* liten respekt og toleranse for barna som setter ham fri. Så fort han er løs, angriper han dem og digimonene deres. For ham er de nå kun inntrengere. Etter at Andromon er kvitt det svarte, forheksede tannhjulet, og er seg selv igjen, angrer han imidlertid atferden sin og får tilgivelse. Her er det barna og deres digimon som viser respekt og toleranse for Andromon og hans forvillelse. Andromon forsøker å gjøre det godt igjen ved å vise barna en vei ut av fabrikkens. Her tar han barnas ønske om å komme seg ut av fabrikkens på alvor.

I *fabrikkepisoden* representerer Ken ennå den onde kraft. Han viser i denne skikkelsen stor forakt for andre mennesker som ikke er så intelligente som han selv. Han skryter av å ha dobbelt så stor hjernekapasitet som andre genier og å være dobbelt så verdifull som andre mennesker. Han smiser overfor læreren når han møter ham utenfor skolen, men kaller ham en dust når han har gått.

Da vennene i *landsbyepisoden* treffer noen ukjente digimonbarn i primærlandsbyen, møter Davis dem først svært positivt: «Vi har nye venner!» Litt senere blir han lei dem og sier de er en pest og en plage. Men da Kari som han liker så godt, sier at de er søte, endrer Davis holdning. Senere er det han som stiller opp for dem og tar ansvar for dem.

Cody uttrykker en forventning om at andre skal handle rasjonelt og moralsk rett overfor ham. Da den aggressive digimonen Thunderman i *landsbyepisoden*, angriper ham og digimonen hans uten grunn, blir Cody svært forbauset.

Digimonserien er, som nevnt, et samarbeid mellom japanske og amerikanske produsenter. Det er påfallende at denne serien er mer preget av japansk kultur enn pokémonserien som var et rent japansk produkt. Den onde Ken plasseres inn i en japansk kultur ved sitt japanskklingende etternavn: Ichijouji, og familien spiser med pinner. I serien ser vi også japanske skriftegn i flere av episodene, både som skilt i byen og som rulle-tekst. Det er imidlertid kun Cody av vennene som har fått visse asiatiske trekk. Cody har blant annet en japansk inspirert påkledning og tar timer i den gamle japanske kampsporten kendô hos bestefaren sin. Kendo er en av en rekke japanske sverd-kunster som er blitt populære i vesten i de senere årene. Aktivitetene går også under navnet Budo som i følge Norges Kampsportforbund (2004) betyr stridsvei/metode. Kendo regnes som én av de «ni store» budo-disipliner. I kendômanifestet (Rygh 2004:2) står det at «Kendo, sverdets vei, innebærer å styrke sin karakter ved å omsette prinsipper for sverd-kamp i fredelig praksis.» Målet med treningen kan oppsummeres i de fem normene: menneskelighet (JIN), rettferdighet (GI), etikette/høflighet (REI), kunnskap/visdom (CHI) og tillit/ærlighet (SHIN)⁹. Bestefaren til Cody som er en en kendô-mester, er en god representant for disse dydene. I første del av serien representerer barna ulike egenskaper. I andre del er det digimonfølgesvennene som gjør det. Disse har fått ulike grunnegenskaper som nye, mer foredlede egenskaper kan utvikles fra gjennom digimering. Digimeringen fører til en omfattende forandring av digimonene både med hensyn til utseende og ikke minst kraft. Kraften kan mangedobles. På grunn av de nære relasjonene det er mellom barna og deres følgesvenner, synes disse egenskapene også å være viktige for barna. Codys digimon Upamon representerer grunnegenskapene kunnskap og pålitelighet. I følge kendo-manifestet var kunnskap, ærlighet og

⁹ «Å forme kropp og sjel. Utvikle et levende sinn gjennom korrekt og hard trening. Strebe etter å stadig forbedre seg i kendô. Verdsette høflighet og ærlighet. Møte andre mennesker med oppriktighet og alltid søke å utvikle seg selv. På denne måten vil man bli i stand til å verdsette sitt samfunn, bidra til kulturell utvikling og fremme fred og samhørighet,» (Rygh 2004:2).

oppriktighet viktige egenskap og utvikle hos kampsportutøverne. Ærlighet og oppriktighet er egenskaper nær forbundet med pålitelighet. Utviklingspotensialet i digimonen er kunnskap og oppriktighet i mer for-edlet utgave. Det er de samme egenskapene som går igjen hos alle digimonene, men i noe forskjellig rekkefølge. De egenskapene det er snakk om er: pålitelighet, håp,, oppriktighet, kjærlighet, vennlighet, lys, kunnskap, mot og vennskap. Ser man dette relatert til kendo-manifestet er det mange fellestrekk. Bestefaren til Cody, som er en Sempai (senior) kommer i tillegg med ulike utsagn som kan tolkes som en form for visdomsord. Han påpeker viktigheten av å være fleksibel, og at man ikke slutter å lære før man slutter å prøve. Dette er også utsagn som er nært relatert til målet for Kendotreningen å utvikle et 'levende sinn'. Det kan ved dette se ut som mye av tenkningen som ligger i kendôtreningen er brukt i utformingen av serien. Om denne tenkningen er en del av moderne japanske barns kulturelle arv og derved noe de kan kjenne seg igjen i er imidlertid et spørsmål. Japansk kampsport har sitt utgangspunkt i samurai-kulturen. Samuraiene var Japans ridderklasse fra 1200–1868. Og hadde høy status i samfunnet. På grunn av mer fredelige tider i Japan endret kampmetodene seg til mer karakterdannende og forebyggende kamp-trening (Norges Kampsportforbund 2004). Men essensen i Budo som var krigernes gamle æreskodeks om lojalitet og mot på slagmarken, ble videreført i de nye treningsoppleggene. Asiatisk kampsport har lenge vært svært populært i vesten. Dette kommer blant annet til syne i ulike filmer¹⁰. I følge filmskaperen Ang Lee var kampsportfilmer den mest utbredte sjangeren i kinesisk og asiatisk film den gangen han vokste opp (Lismoen 2004). Men denne type film har alltid hatt b-film status. Kjernen i all kinesisk filosofi – og kampsport – er i følge Ang Lee å søke harmoni og redusere konflikter. Dette står i sterk kontrast til vestlig dramaturgi av kampsportfilmer, som i følge Ang Lee alltid handler om å styrke konflikter. Kendo er en kampsport som har relativt stor utbredelse i Japan.

¹⁰ En av de første var *De syv samuraier* fra 1954 av den japanske regissøren Akira Kurosawas. Den amerikanskproduserte *Karate Kid* fra 1984 og dens oppfølgere ble sett av millioner av ungdom i vesten. I 2002 kom *Hero* av den kinesiske regissøren Zhang Yimou. En annen kinesisk regissør Ang Lee sto for filmen *Snikende tiger, skjult drage* (2002). Og 23. januar 2004 var det premiere på *Den siste samurai* med Tom Cruise.

Flere skoler gir bl.a. opplæring i Kendo. Dette kan indikere at kampsportens iboende filosofi finner en viss klangbunn i den japanske kulturen.

Som nevnt kan det å møte andre med aggresjon og vold settes opp som en kontrast til det å møte andre med respekt og toleransen. I alle de fire digimonepisodene er klimaks i fortellingene en eller flere monsterkamper. I kun én av fortellingene opptrer digimonene som det kjempes mot, som tydelige følgesvenner/tjenere til onde menneskeskikkelser. I de andre tre episodene synes de onde digimonene å operere på egen hånd. Det framkommer imidlertid mot slutten i alle de tre aktuelle episodene, at de onde digimonene er forhekset av en ond kraft. Også i episodene fra Digimon, så som ved Pokémon, er det aldri barna som starter kampen. De angripes og må forsvare seg.

3.3 Solidaritet

Solidaritet er synonymt med begrepene samhörighet, samhold og gjensidig ansvar (Berulfsen og Gundersen 1974). Å være solidarisk innebærer at vi gjør den andres sak til vår. Solidaritet vil i denne analysen i hovedsak reserveres til menneskelige forhold (ett unntak gjøres). Dette er også i tråd med den engelske filosofen Richard Rortys bruk av begrepet 'human solidarity' (Rorty 1989). Solidaritet med det øvrige skaperverket vil omtales under neste punkt; respekt for liv og forvalteransvar overfor naturen. I følge Løgstrup (1972:8) betyr solidaritet: «... at støtte andre, springe ind for dem på basis af et som man er fælles med dem om.» I solidariteten ligger det en viss grad av avhengighet mellom partene. Det man er felles om står åpent, likeledes hvorvidt innsatsen er tilstrekkelig. Det å ha en felles fiende kan styrke solidariteten innad i en gruppe. Solidariteten kan stå både i det ondes og det godes tjeneste, påpeker Løgstrup videre. Man finner derfor solidaritet også innenfor mafiaen og terroristgrupper.

3.3.1 Solidaritet i Pokémon

I pokémonserien er det spesielt i *jungelepisoden* at solidaritet er en verdi som settes i fokus. Episoden byr på eksempler både på solidarisk oppførsel og manglende solidarisk oppførsel. Ash, Misty og Broch gjør foreldreparets sak til sin når de får høre om deres leting etter den bortkomne sønnen. I følge Løgstrup (1972) hadde som nevnt, solidariteten alltid utgangspunkt i en opplevelse av at man hadde noe felles. Dersom man 'springer inn for' en annen som man ikke har noe felles med, argumenterer Løgstrup for at det kan være mer snakk om nestekjærlighet enn solidaritet¹¹. Ser man stort nok på det, vil vi imidlertid alle ha et fellesskap i det at vi er mennesker. Løgstrup (1972) snakker her om et 'kosmisk felles'. Denne solidariteten kan aldri bli like sterk som solidariteten med 'vi'-gruppa, påpeker Rorty (1989:191): «The point of these examples is that our sense of solidarity is strongest when those with whom solidarity is expressed are thought of as «one of us» means something smaller and more local than the human race.» Når vennene blir med på letingen etter Tomo, kan det også være ham de stiller seg solidarisk med. Tomo og vennegjengen har mye til felles. De er alle skilt fra foreldrene sine, og savnet etter foreldrene finnes hos Ash, Misty og Broch. Selv om Tomo er en ukjent, kan han allikevel vekke vennenes solidaritet. Mennesket har evne til å abstrahere solidaritet og inkludere også fremmede i sin solidaritetshorisont, påpeker sosiolog Cathrine Holst (2003). I følge Rorty er imidlertid denne evnen et resultat av en utviklingsprosess både i et fylogenetisk og ontogenetisk perspektiv.

The view I am offering says that there is such a thing as moral progress, and that this progress is indeed in the direction of greater human solidarity. But that solidarity is not thought of as recognition of a core self, the human essence, in all human beings. Rather, it is thought of as the ability to see more and more traditional differences (of tribe, religion, race, customs, and the like) as unimportant when compared with similarities with respect to pain and humiliation – the ability to think of people wildly different from ourselves as included

¹¹ «Næsten er den som trenger til hjælp, og som man intet kan vente at få noget igjen af, som man kan af venner, slægtninge og jævnbyrdige,» skriver Løgstrup (1972:22).

in the range of «us». That is why I said, in Chapter 4, that detailed descriptions of particular varieties of pain and humiliation (in, e.g., novels or ethnographies), rather than philosophical or religious treatises, were the modern intellectual's principal contributions to moral progress. (Rorty 1989:192.)

Å utvikle en solidarisk holdning overfor 'de andre', blir på denne måten også et viktig mål for oppdragelsen.

Foreldrene til Tomo tar imot vennenes tilbud om hjelp til å finne sønnen. Men deres egen evne til solidarisk atferd synes i utgangspunktet liten. De utnytter tilbudet til å la seg bære innover i jungelen. Foreldrene, spesielt faren, framstår i de første scenene som egosentriske personer med generelt liten evne til solidaritet. De synes bundet til sitt eget selvsentrerte perspektiv.

Solidaritetsbegrepet vil som nevnt i hovedsak reserveres til menneskelige forhold i Pokémonserien. Ett unntak gjøres. Det er i Tomos forhold til kangaskanerne. Kangaskanerne er pokémon, men også Tomos jungelfamilie. Det synes derfor riktig å trekke inn solidaritetsbegrepet her. Tomo setter eget liv på spill for å forsvare kangaskanerne. Solidariteten og lojaliteten med våre nærmeste er alltid den sterkeste, framholdt Rorty (1989). Kangaskanernes kamp er Tomos kamp.

I starten på *jungelepisoden* uttrykker Misty og Brock skepsis til at Ash vil drive jakt på kangaskanerne i et område som kan være fredet. Da Ash allikevel prøver seg og blir stoppet av skogvokter-Jenny, står imidlertid Misty og Brock skulder ved skulder med Ash. De sier ikke et ord om at de ikke støttet jakten. Her er det alle for én og én for alle. Ingen kan kreve at andre opptre solidarisk overfor en, påpeker Holst (2003). Ett unntak er imidlertid når den andres usolidariske opptreden krenker ens rett til autonomi. At Ash insisterer på å drive jakt i et mulig fredet område, fører til krenking av Mistys og Brocks autonomi. Alle blir innbrakt av skogvokter-Jenny. Solidaritet bygger som nevnt på en opplevelse av at man har visse felles interesser. «En solidarisk handling frigjør dem som rammes av et problem fra å bære byrden alene, uten å frata dem ansvar, og ut fra forståelsen av at de er viktige for fellesskapets samlede styrke,» framholder utredningen om *Norsk sørpolitikk i en verden i endring* (NOU 1995:5 e-utgave). De tre vennene er på sin reise avhengige av hverandre. Det er Ash

som er lederen og han er den som i stor grad besitter kunnskapen som kan berge dem gjennom farene. At de har evne til å vise solidaritet med hverandre, gir nettopp dette fellesskapet dets styrke, og gir dem håp om å klare seg i en fremmed verden.

Solidaritet er en verdi som i noe mindre grad settes i fokus i *sykkel- og Pokemopolis-episodene*. I *sykkelepisoden* hvor Misty går inn i en pokémonkamp med den grønnhårede, og mislykkes, har vi en situasjon som kanskje burde utløst solidarisk atferd hos Brock og Ash. Brock viser også en viss grad av solidaritet med henne. Han forsøker å komme med noen gode råd, og hindrer henne i å kaste sykkelen sin i hodet på sin egen pokémon. Ash derimot som er den store pokémontreneren, bare står og ler av situasjonen. Løgstrup (1972) påpeker at det motsatte av å vise solidaritet er å la den andre i stikken, forråde ham som om man ikke hadde noe felles. Det er det Ash gjør her. Han kunne ha hjulpet Misty ut av den vanskelige situasjonen, men velger i stedet en fremmedgjort tilskuerrolle.

Sykkelgjengen står som nevnt helt fram til sluttscenen i et motsetningsforhold til vennene. I sluttscenen oppdager de imidlertid at vennegjengens strev og slit skyldes oppdraget med å bringe medisin til en syk pokémon. Dette endrer deres holding og atferd vis-a-vi Ash, Brock og Misty. Også sykkelgjengen er pokémontrenerer, dette gir gjengene et felles utgangspunkt. Ut fra dette felles vokser sykkelgjengens solidaritet med vennegjengen. Sykkelgjengen velger til slutt å sykle sammen med vennegjengen det siste stykket fram til pokémonsenteret, og ved det gjøre vennegjengens sak til sin.

I følge Løgstrup (1972) kan ikke solidaritetsbegrepet kun reserveres til grupper med positive idealer. Både mellom Jenny og James i Team Rocket og innad i sykkelgjengen kan man se solidarisk atferd. Jenny og James svikter ikke hverandre, de står sammen i tykt og tynt. Da Brock forsøker å innynde seg hos den grønnhårede i sykkelgjenge, får han raskt beskjed om at sykkelgjengen er de eneste som betyr noe for henne. «Når en kamp imod en fælles fjende udarter og tager sig en frygtelig skikkelse, bliver brutaliteten ikke mindre af at solidariteten mellem de sammensvorne er etisk, det bliver den kun værre af,» skriver Løgstrup (1972:9). At solidariteten både innad i Team Rocket og sykkelgjengen, og mellom de to gruppene er sterk, gir deres kamp mot vennegjengen i de første scenene i episoden, ekstra kraft.

I *Pokemopolis-episoden* er det også et par eksempler på solidarisk atferd. I det første eksempelet setter Brock eget liv på spill for å redde arkeologen Eva. I det andre eksemplet er det Ash som sammen med Brock, setter eget liv på spill for å redde hjembyen sin. Begge disse situasjonene har imidlertid en forholdsvis underordnet betydning for handlingsforløpet, og vil derfor ikke bli gjort til gjenstand for noen grundig drøfting.

3.3.2 Solidaritet i Digimon

Solidaritet er en verdi som kommer svært godt fram i Digimonserien både i første og annen del. Vi ser solidarisk atferd både mellom barna og mellom barna og deres digimon. I *yokomonepisoden* utsettes barna i den opprinnelige vennegjengen for store påkjenninger. De må kjempe seg gjennom en ørken, og de er dypt fortvilet over den verden de har kommet inn i. Senere i samme episode møter de en skrekkinnjagende ond digimon som de må forsvare seg mot. Under alle prøvelsene holder barna sammen og støtter hverandre. Under ørkenvandringen er det spesielt Tai og Sora som utmerker seg ved å prøve å bevare motet i gruppa. Sora prøver også å appellere til samholdet i gruppen ved å påpeke at de alle er i 'samme båt'. Solidaritet var nettopp synonymt med begrepene samhörighet og samhold. Samholdet og solidariteten innad i ei gruppe øker ofte når gruppa opplever en felles fiende. Slik er det også for barna i digiverdenen. I alle episodene må de kjempe mot enten onde digimon, eller onde mennesker. Under kamphandlingene står de alltid sammen og støtter og hjelper hverandre. Dette gjelder også for digimonene som er barnas følgesvenner. Digimonene støtter hverandre og barna i kampen mot det onde uansett framtoning.

I kampen mot de onde har barna ulike roller. Tai er den mest fysiske av barna og den som tar ledelsen når en slåsskamp må utkjempes. Det er han som klekker ut en plan for hvordan de skal redde både seg selv og yokomonene når den onde Meramon truer dem i *yokomonepisoden*. Og det er Tai i tillegg til Matt, Sora og Soras digimon Biyomon som står for evakueringen av alle inn i den havarerte båten. Men Tai tar ikke selv del i slåsskampen mot Meramon, dette overlater han til digimonene. Tai er den selvsikre leder i kamp, mens han nærmest er litt på siden av gruppa i 'fredstid'. Det er ingen som viser solidaritet med Tai og hans digimon når

de ved en misforståelse braker sammen og slår hodene sine inn i hverandre etter at faren er over. (De ville begge gi Pc'en til Izzy en dunk fordi den ikke ville fungere.) Vennene ironiserer og ler av dem. Sjølund (1972:37) skriver: «Dersom gruppens formål derimot står klart, er livsnødvendig eller altoverskyggende – underordnes alle andre forhold, og gruppens struktureres ut fra dette mål og under den ledelse som best fremmer målet.»

Izzy, datanerden i gruppa, kan av og til bli så opptatt av data-problemer, at han glemmer at han har venner som trenger ham. Når han tar del i vennegruppas aktiviteter opptrer han imidlertid som en god venn overfor alle. Det er han som påpeker at de må samarbeide om de skal klare å vinne over den onde digimonen Andromon i *fabrikk-episoden*. Og Izzy nøler ikke med å vise solidaritet overfor sin egen digimon Tentomon da han blir uvel av et dataprogram Izzy jobber med. Izzy skrur av Pc'en, til tross for at han kjempet for å finne en løsning på et viktig dataproblem. Senere bruker Izzy sin skarpe hjerne for å hjelpe dem alle i kampen mot Andromon. Han finner det programmet som kan digimere Tentomon og han hjelper Tentomon i kampen. Han stiller også opp for TK når han ber om hjelp til å digimere sin digimon.

Det er TK som er minstemann i den opprinnelige vennegjengen. Han får spesiell omsorg både fra Tai og Matt, som er de største guttene i gjengen. Tai trøster ham når han blir redd noe han trækker på i *yokomon-episoden* og Tai og Matt sender sine digimonfølgesvenner i ilden for ham når han trues av Andromon i *fabrikkepisoden*.

Solidariteten og samholdet mellom Sora og hennes digimonfølgesvenn Biyomon settes på prøve i *yokomonepisoden*. Sora og Biyomons vennskap er ennå i startfasen. Sora har ikke fullt ut anerkjent den hjelpen hun får fra Biyomon. I løpet av episoden vokser imidlertid vennskapet mellom dem, og Sora må til slutt vedgå både for seg selv og Biyomon, at Biyomon er blitt en særdeles kjær venn som alltid stiller opp, hjelper og beskytter henne. Biyomon på sin side, forteller sine artsfrender yokomonene om sin omsorg for Sora.

Tai og Sora viser spesielt i *fabrikkepisoden*, at de også har evne til å abstrahere solidaritetsfølelsen til å gjelde fremmede. Da de finner en ukjent digimon fastklemt inne i fabrikkens, føler de medynk med den og bestemmer seg for å hjelpe. Dette til tross for at de ikke er sikre på om den

er god eller ond. I følge Rorty (1989) var evnen til å føle solidaritet med fremmede et resultat av en utviklingsprosess både i et fylogenetisk og ontogenetisk perspektiv. Det er solidariteten til våre nærmeste som er den mest opprinnelige. Joe som også er med og finner den fastklemte digimonen, viser ingen solidaritet med den. Han vegrer seg for å hjelpe til med henvisning til dårlige knær. Men Joe viser evne til solidaritet med vennene. Når Sora sier at alle må ta i om de skal få ut den fastklemte digimonen, stiller han opp.

Også i den andre delen av digimonserien, er det til vanlig stor grad av solidaritet mellom barna, og mellom barna og deres personlige følgesvenner. Barna viser at de passer på hverandre og bekymrer seg for hverandre. Den eneste som synes å være litt på siden av dette solidariske fellesskap er Davis og hans digimon Veemon. Davis og Veemon synes å oppfattes som sjefete og litt 'primitive' av de andre. Men dette er kun når de ikke utsettes for farer utenfra. Når farer dukker opp er samholdet og solidariteten innad sterk og enhetlig. I denne situasjonen blir Davis den selvskrevne lederen slik Tai var det i den opprinnelige vennegruppa. Davis selv framstår som en person med evne til solidaritet med vennene, men litt 'bråper'. Da han i *keiserepisode* river til seg et blad Yolei holder, skjærer Yolei seg på ett av arkene. Hun gjør Davis oppmerksom på dette, uten at han ber om unnskyldning. I *landsbyepisoden* foretar vennene rådslagninger uten at Davis og Vormon tas med. Vennene viser heller ingen solidaritet med Davis når han får skjenn av læreren for å ha sparket fotball inne og knust ei rute. Yolei viser imidlertid solidaritet med ham når Kari som Davis liker så godt, velger å gå tur med TK i stedet for ham. Yolei forsøker i denne situasjonen å avlede oppmerksomheten hans ved å foreslå noe de to kan gjøre sammen. Yolei er imidlertid også litt ironisk mot ham for eksempel at han er så populær blant de rosa digimonene. Heller ikke Davis digimonfølgesvenn Veemon får solidaritet fra de andre digimonene i 'fredstid'. Da TKs og Karis digimon i *landsbyepisoden* ikke klarer å digimere, sier de: «Vi er ikke amatører som Veemon, hva er det som skjer?» I *keiserepisoden* opptrer gruppen imidlertid solidarisk også overfor Davis. Izzy som i avdeling to er blant de eldste i gruppa, fungerer i denne episoden som en demokratisk, men også som en klar og udiskutabel leder. Han respekteres av alle i gruppa. Å ha Izzy som leder synes å skape bedre samhold blant barna også i 'fredstid' og bedrer klima i gruppa spesielt

overfor Davis. En god leder bør både ha stor interesse for gruppe-medlemmene, evne til å støtte disse, og ha stor interesse for gruppens felles oppgaver. Izzy synes å inneha begge disse ferdighetene i rikt monn.

Mellom barna og deres digimonfølgesvenner er det også i avdeling to stor grad av solidaritet. Dette gjelder også mellom Davis og hans digimon Veemon. Da Veemon i *landsbyepisoden* ikke klarer å digimere, blir Davis bekymret for ham og prøver å trøste. Og Veemon stiller seg solidarisk med Davis og blir med å passe på de rosa digimonene når de andre stikker fra stedet. Også mellom Cody og hans digimonfølgesvenn Upamon er det stor grad av solidaritet. Upamon sørger for at Cody kommer i sikkerhet før han prøver å jage bort den onde digimonen Thunderman i *landsbyepisoden*.

I del to av serien viser vennene også evne til solidaritet med digiverdenen mer generelt. I *keiserepisoden* forsøker de å redde digiverdenen mot total underordning under den onde keiseren, og i *landsbyepisoden* går de uten oppfordringer i gang med å reparere skadene som oppsto på primærlandsbyen under kamphandlingene.

Den solidariske atferden men ser mellom vennene og deres digimonfølgesvenner, kan ikke ses i forholdet mellom den onde digimonherskeren Ken og hans digimonfølgesvenn Vormmon. Ken er en skolekamerat av vennegjengen, men i digiverdenen er han en ond keiser. Vormmon prøver å være en god digimonfølgesvenn for Ken, men Ken behandler ham bare med forakt. Han sparker til Vormmon og ler av ham når han vil være med å slåss. Vormmon synes å være både ulykkelig over og uenig i Kens onde framferd. Allikevel viser han lojalitet og solidarisk atferd overfor Ken. Generelt framstilles Ken i *keiserepisoden* som en person uten evne til solidaritet med andre. Han behandler ikke egne foreldre direkte nedlatende, men viser dem heller ikke vennlighet eller omsorg. Ken forandrer imidlertid atferd og i *landsbyepisoden* stiller han og Vormmon opp for Cody og redder ham ut av en farlig situasjon. Dette forvirrer Cody svært. I samme episode viser Ken også større grad av solidaritet med foreldrene sine og Vormmon. Denne uforutsigbarheten med hensyn til hvilke rollefigurer som er gode eller onde, synes å være et gjennomgående trekk ved digimonserien. Dette er et trekk som vil bli drøftet i kap. 3.

3.4 Respekt for liv og forvalteransvar overfor naturen

Det første prinsippet i World Conservation Strategy fra Verdens naturfond (WWF), løfter fram respekten for og omsorgen for alt levende (Omsorg om jorden 1993). Det påpekes at dette er et etisk prinsipp. Fordi mennesket er en del av naturen har vi ingen framtid om ikke naturen og naturressursene beskyttes. «Illusionen om at hvert menneske er et isolert, uafhængig og rationelt individ, en illusion der stammer fra opplysningstiden, er veiet for en bevidsthed om, at vort liv går for sig i personlige relationer, i interdependens, i Mit-ein-ander-sein, i l'être avec, som de nye glosser lyder,» skriver Løgstrup (1972:14). Dette er en avhengighet som strekker seg ut over familie, venner og nasjonal gruppe. Den er både internasjonal og global og strekker seg også inn i framtiden til kommende generasjoner. Mens den internasjonale og globale avhengigheten er gjensidig, er avhengigheten vis-av-vi kommende generasjoner i utgangspunktet ensidig. De fleste mennesker har imidlertid håp og forventninger som strekker seg utover sin egen død, framholder Løgstrup (1972:16): «Fremtiden bevæger os, som om vi kom til at oppleve den.» Avhengighet mellom oss og kommende generasjoner er derfor ikke helt uten gjensidighet. Avhengigheten mellom mennesker på tvers av nasjoner og generasjoner vedrører blant annet spørsmål som befolkningstilveksten, energispørsmål, naturvern og forurensing. Disse spørsmålene krever forøket solidaritet mellom menneskene både i et globalt og historisk perspektiv.

På FN's toppmøte for miljø og utvikling i Rio de Janeiro 1992, vedtok landene en deklarasjon om miljø og utvikling kalt Agenda 21. I deklarasjonen påpeker man det store ansvaret alle mennesker har for å ivareta miljøet til beste for kommende slekter (Agenda 21, e-utgave). Det uttrykkes også stor grad av global enighet om å gi samarbeidet om miljø og utvikling høyeste prioritet. Videre framholdes at behovet for å få ut informasjon om sammenhengen mellom menneskelig aktivitet og miljø, er stort. Ved siden av å oppfordre landene til å legge stor vekt på å utdanne befolkningen i miljøforvaltning, oppfordres det til å samarbeide med media for å få en aktiv offentlig debatt om miljøspørsmål. Det har i følge St. meld 12 om *Dyrehold og Dyrevelferd* (2002–2003), vært en utvikling i vårt syn

på samspillet mellom dyr og mennesker. Tidligere så man dette samspillet hovedsakelig fra menneskets synspunkt. I de senere årene har dyrenes perspektiv kommet tydeligere fram. Begrepsbruken speiler også denne utviklingen. Mens man tidligere snakket om dyrevern, har begrepet dyrevelferd mer og mer tatt over. I motsetning til dyrevern hvor fokuset er på beskyttelse av dyr mot overgrep, fokuserer dyrevelferd også på faktorer som er viktige for at dyret skal ha det godt. Studier av dyrenes liv i naturlige settinger blir her sentrale.

3.4.1 Respekt for liv og forvalteransvar overfor naturen i Pokémon

Det er valgt å definere pokémonene som en form for dyreliknende vesener. Sett ut fra dette perspektivet, er respekt for liv og forvalteransvar overfor naturen en sentral verdi i to av tre pokemonepisoder. I *jungelepisoden* spiller kangaskanerne en viktig rolle. De er en utryddingstruet pokémonart. Til tross for dette blir de utsatt for jakt i et fredet område. Ash er den som først prøver seg, så Team Rocket. Ash sitt forsøk på jakt blir raskt stoppet av skogvokteren. Etter dette respekterer han reglene i reservatet. Team Rocket lar seg imidlertid ikke stoppe og forsøker seg stadig på ulovlig jakt i naturreservatet. Den uønskede atferden blir imidlertid konsekvent straffet. Straffen inntreer umiddelbart, og levner liten tvil om sammenheng mellom atferd og straff.

Per Ariansen (1992) skiller mellom det å ta vare på en dyreart fordi det er en viktig ressurs for oss mennesker, og det å ta vare på den fordi den har en egenverdi. Dette skillet mellom en instrumentell verdi og egenverdi er sentralt. Å ha et instrumentelt syn på naturen fører til at man oppfatter den som et middel vi kan manipulere og bruke etter eget forgodtbefinnende.: «Naturen blir et redskap for menneskelig utfoldelse og interesse,» (Ariansen 1992:108). Dersom vi ikke ser at en art, har verdi for oss, kan den utryddes. Både Ash (innledningsvis i episoden) og Team Rocket preges av dette nytte-synet. Ash har svært lyst til å fange og temme en kangaskan selv om han godt vet at de er en sjelden art. Det er imidlertid viktig at naturen både kan ha instrumentell verdi og en egenverdi for oss samtidig.

I *sykkelepisoden* blir også respekt for liv og menneskets forvalteransvar overfor naturen satt i fokus. Vennegjengen får i oppdrag å bringe

medisin til en ukjent, syk pokémon. Til å begynne med er oppdraget en fin unnskyldning til å forfølge personlige mål – det å få låne sykler så de kan sykle over den nye, lange by-brua. Etter hvert synes barna imidlertid å utvikle en form for solidaritet med den syke pokémonen. Ansvar for å bringe den livsviktige medisinen blir etter hvert viktigere enn hensynet til personlige behov. Vennene gjør den syke pokémonens sak til sin og setter eget liv på spill for å få medisinen fram i tide.

Bevaring av kulturminner og kulturmiljøer regnes som en viktig del av vår miljøpolitikk. I St. meld. nr. 24 om *Regjeringenes miljøpolitikk og rikets miljøtilstand* (2000–2001 e-utgave) står det:

Kulturminner og kulturmiljøer er kilder til kunnskap om menneskers liv og virke, bosetting og produksjonsformer og om deres kunstneriske og tekniske ferdigheter. De kan gi oss økt forståelse for forholdet mellom fortid og fremtid, mellom mennesket og naturen og mellom ulike kulturer. Kulturminnene gjør det mulig å gjenvinne tapt kunnskap og få svar på nye problemstillinger knyttet til bærekraftig utvikling.

I *Pokemopolis-episoden* viser både arkeologene og vennene respekt for de gamle kulturminnene. I et par situasjoner er det antydning til noe harselering fra Brock og Ash sin side, men dette er unntak. Team Rocket som jo er bærere av de negative verdiene i serien, viser manglende respekt og toleranse for Pokemopolis-kulturen. For dem er de gamle kultur-gjenstandene kun assosiert med økonomisk vinning.

4 DRØFTING

Analysen av de to seriene synes å vise at spesielt når det gjelder kvinnesynet, kan det spores en viss positiv utvikling fra Pokémon til Digimon 2. Når det gjelder de tre andre områdene, er imidlertid bildet mer sammensatt. Den viktigste innvendingen mot Digimon er dens til tider uklare karaktertegning, man blir usikker på om skikkelsene er å oppfatte som gode eller onde. Dette gjør at utviklingen fra Pokémon til Digimon totalt sett, ikke synes å ha vært entydig positiv.

Jentene i Digimon 2 framstilles som noe mer likestilte enn flertallet av jentene i Pokémon. De klisjéaktige kvinneskikkelsene i Pokémon synes i liten grad å fremheve kvinner som nyanserte og særegne individer. Også påkledningen i Pokémon framhever jenter mer som objekter enn subjekter. Men heller ikke i Digimon 2 har jentene fått en fullt ut likestilt stilling med guttene. Guttene har bl.a. fortsatt de mest framtrædende rollene. De barna som oftest opptrer som ledere for gjengen er alle gutter. Og det er guttenes monstre som vanligvis er de sterkeste og de endelige vinnerne av de viktige digimonkampene. I begge seriene er det i tillegg en overvekt at gutter blant hovedpersonene.

Når det gjelder respekt og toleranse mellom grupper med ulike levesett er det langt mer diskutabelt om det har vært en positiv utvikling fra Pokémon til Digimon. Når det gjelder serienes evne til å speile et flerkulturelt samfunn, synes klart Digimon å komme best ut. Mens Pokémon i stor grad kun speiler hvit, amerikansk middelklassekultur, presenterer Digimon et litt mer nyansert kulturelt bilde. Både Ken og Cody har trekk fra en japansk kulturkrets. Cody i stor grad via sin bestefar, som er en mester i den japanske kampsporten Kendo. Ken bl.a. ved sitt etternavn Ichijouji. I serien er det også japanske skrifttegn på gateskilt og hus, og på en rulletekst.

En klar svakhet ved Digimon er imidlertid at alle grupper og enkeltindivider som barna i serien møter er digitale vesener. Det kan derfor diskuteres i hvor stor grad barnas atferd overfor disse har overføringsverdi

til seernes egen verden. I Pokémon derimot møter Ash og vennene hans stadige utfordringer i forhold til andre mennesker. Gjennom dette testes deres evne til respekt og toleranse overfor andre grupper. Stort sett kommer vennegjengen svært godt ut av disse testene. Men det må tilføyes her at testene kunne gitt større utfordringer om de ukjente gruppene/menneskene hadde kommet fra en annen kulturkrets.

Om man velger å se på de digitale vesenene i Digimon som en fremmed gruppe, blir bildet litt mer nyansert. Monstrene i de to seriene blir framstilt litt forskjellig. Mens monstrene i Pokémon må sies å framstå som litt aparte representanter for dyreverdenen, har monstrene i Digimon fått et intellekt nesten på linje med barnas. Ved dette er de i noen grad blitt samtalepartnere. Ved at monstrene i Digimon har fått flere menneskelige trekk, framstår de som mer avanserte og kanskje interessante vesener enn monstrene i Pokémon.

En svært sentral svakhet ved Digimon er mangelen på forutsigbarhet med hensyn til om nye digimon er gode eller onde. Dette gir et stadig skiftende bilde av digimonenes vesen, er de til å stole på eller er de ikke? Det blir dermed vanskelig for seerne å vite om nye, ukjente digimon bør møtes med respekt og toleranse eller med skepsis. (Temaet vil bli behandlet grundigere nedenfor.)

Å møte andre med aggresjon og vold ble satt opp som en klar kontrast til det å møte andre med respekt og toleranse. De to aktuelle seriene synes å skille seg lite fra hverandre når det gjelder innslag av kamp og strid. Klimaks i alle de syv episodene er monsterkamper. Det er imidlertid ingen av kampene som er direkte foranlediget av heltenes aggresjon mot andre skikkelser i serien. Det er stort sett slik at barna angripes og må forsvare seg, eller at de griper inn i en situasjon for å forsvare en annen svak part. Dette forhindrer imidlertid ikke at barna kan få en følelse av at vold er akseptabelt og uunngåelig i samspill med andre mennesker og levende vesener.

Når det gjelder evne til solidaritet kommer den eldste av de to seriene noe bedre ut enn den yngste. Det er klare likhetstrekk mellom seriene med hensyn til handlingsramme. I begge er det en vennegjeng som sammen må klare seg i en fremmed og farlig verden. Når farer truer utenfra, styrkes vanligvis samholdet innad i ei gruppe. Dette opplever vi at skjer i begge seriene. Men mens solidariteten mellom vennene i Pokémon

også er til stede i fredelige tider, ser vi en viss demoralisering av solidaritetsfølelsen mellom barna i Digimon når det ytre trykket avtar. Dette svekker totalt sett bildet av samholdet og solidaritetsfølelsen barna imellom.

En viktig forskjell mellom de to seriene gjelder hvem som viser evne til solidaritet. Mens man i Pokémon opplever evne til solidaritet både mellom heltene og mellom skurkene, synes det å være et kjennetegn ved de onde i Digimon at de mangler evne til solidaritet. Totalt sett viser dermed digimonserien færre situasjoner hvor karakterene viser solidaritet, enn det pokémonserien gjør. På den annen side kan dette også forstås slik at det forsterker forskjellene mellom de gode og de onde, noe Bettelheim påpekte som viktig.

Respekt for livet og forvalteransvar overfor naturen er etiske perspektiver som i liten grad synliggjøres direkte i digimonserien. Serien foregår som kjent i en digital verden. Pokémonserien derimot kommer på dette området relativt bra ut. Vennegjengen i Pokémon viser både respekt for livet generelt og tar ansvar for naturen, bl.a. i form av dyreliknende pokémon. Man kan også finne eksempler på at vennegjengen i serien viser respekt for naturminner. Pokémon har følgelig langt mer å tilføre seergruppen når det gjelder dette perspektivet enn hva Digimon har.

I følge Bettelheim (1978) er det et kjennetegn ved mange av folkeeventyrene at helten får hjelp på sin vei gjennom livet ved å etablere forbindelse med det primitive. Ofte opptrer det primitive i form av et dyr eller naturen mer generelt. Bettelheim hevder at barn ofte kjenner seg mer i slekt med naturen og dens krefter enn hva voksne gjør. Det er grunn til å anta at denne følelse av enhet med naturen er viktig for å utvikle en følelse av respekt og ansvarsfølelse overfor den. Både i Pokémon og Digimon møter barna monstre med overnaturlige krefter som de forbinder seg med. Men i og med at monstrene i Digimon er digitale vesener og i liten grad gir assosiasjoner til noe barnet kan møte i den virkelige verden, blir det også her et spørsmål om overføringsverdi til det virkelige livet. Det kan også diskuteres hvilke signaler det gir til barna at de vesener man møter og den verden man opererer i er en kunstig, digital verden. Man kan spørre seg om dette mer fører til en fremmedgjøring overfor den virkelige verden, enn en fortroliggjøring. Som medieforsker Gerard Jones (2004) påpeker kan

enkelte barn og ungdom ha problemer med å gi slipp på fantasiverdenen, og gå inn i den virkelige verden.

Det trekket ved digimonserien som framstår som mest betenkelig, er som nevnt, at **skillet mellom gode og onde skikkelser i noen grad viskes ut**. Dette gjelder både mennesker og digimon. I følge Bettelheim (1978) er det en klar styrke ved de gamle folkeeventyrene at de nettopp skiller så tydelig mellom gode og onde figurer. Videre at de leder barnet til å identifisere seg med den gode helten. Hvem barna identifiserer seg med i de to TV-seriene vites ikke, men i tidligere nevnte intervju av barn i småskolealder, var det rollene til monstre og barna i seriene som ble valgt i lek. Det er følgelig deres atferdsmønstre som prøves ut.

I pokémonserien er det et klart skille mellom barna og deres erkefiender «Team Rocket». Barna representerer det gode, de riktige valgene, toleranse, tapperhet og omsorg for alt liv. I kontrast til dette står Jesse og James i Team Rocket. I sin kjenningsmelodi synger de: «To denounce the evils of truth and love.» Team Rocket legger alltid hindringer i veien for de tre hovedpersonene. Deres følgesvenn Meowth, har klare kattetrekk. Katten var i de gamle fortellingene alltid heksenes følgesvenn, og sto i kontakt med djevelen. Meowth er imidlertid tegnet med en viss humor. Den er tildelt en del morsomme replikker. Men humoren er av det mer ironiske/sarkastiske slaget og rammer ofte Jesse og James.

I Digimon er ikke skillet mellom de gode og de onde like klart. Barnegruppen består i begynnelsen av syv barn hver med sine egenskaper: mot, kjærlighet, pålitelighet, oppriktighet, håp, kunnskap og vennlighet. Det onde er til stede som en ond kvinnelig kraft som forhekser både mennesker og digimon. Digimonene forhekkes via sorte tannhjul, menneskene (Ken) ved å ta i mot tilbudet om makt. Men både de onde digimonene og Ken blir etter hvert snille.

Bruno Bettelheim (1978:16) skriver om eventyrenes skikkelser:

Sagogestater är aldrig tvehågsna, inte den blandning på gott och ont som vi alla är i verkligheten. Eftersom polarisering dominerar barnet – det vill säga att barnet tänker i motsatser – dominerar den också sagorna. Där är man antingen god eller ond, aldri något mitt emellan. (...) Genom att föra fram motsatta karaktärer gör man det lätt för barnen at förstå skillnaden mellan dem, vilket inte vore lika lätt med

personer tecknade efter levande livet med alla de komplikationer som kännetecknar dem.

Barnet, skriver Bettelheim videre, velger identifikasjonsobjekt ut fra sympati. Jo enklere og mer endefram en skikkelse er, dess lettere er det for barnet å se skikkelsens karakter og å forholde seg til den. Når en skikkelse som Ken i Digimon, først framstår som mektig, men ond, og senere som snill og med et ønske om å bli venner med vennegjengen, blir det vanskelig for seerne og vite om han er en man skal ha sympati for eller ikke.

Både Caughey og Bettelheim ser det som viktig for barnets personlighetsutvikling hvem barnet identifiserer seg med i eventyr og historier fortalt eller formidlet via TV. I følge Liv Vedeler (1982) ville visse egenskaper ved forbildet øke sjansene for at observatøren tok etter forbildets atferd. En egenskap ved forbildet var kvaliteten på den konsekvens som barnet så forbildets atferd fikk. Om denne ble regnet som positiv eller negativ av observatøren. Når både onde digimon og mennesker kan opptre svært ondskapsfullt mot vennene, men allikevel få tilgivelse i etterkant, er dette kanskje i god kristen tradisjon, men neppe egnet til å demonstrere for barna at onde handlinger ikke lønner seg. I eventyrene får de onde alltid en svært direkte og tydelig straff som levner liten tvil om at onde gjerninger er ulønnsomme på sikt.

Som nevnt var én viktig forskjell på monstrene i Pokémon og Digimon er at monstrene i den først nevnte serien framstår som en form for dyr. I Digimon har monstrene fått et større intellekt og et menneskelig språk. Digimonene framstår ved dette som mer menneskeliggjorte enn pokémonene. Pokémonene er, som dyr, i utgangspunktet verken onde eller gode. De kan imidlertid temmes av både onde og gode mennesker og stilles i deres tjeneste. På grunn av digimonenes intellekt og mer menneskeliknende vesen, må det stilles større krav til deres etiske atferd. De fleste digimon synes gode på bunnen, men de som har blitt forhekset av den onde kraft, opptrer som ondsinnede vesener. Ett problem ved dette grepet i historien, er at forheksingen ikke synes utenpå. Det blir derfor svært uforutsigbart hvilken side nye digimon står på, de ondes eller de godes. Og digimonenes vesen kan ikke som pokémonenes i stor grad sluttes ut fra hvem som er deres pokémontrener. Digimonene opptrer like ofte på egen hånd som sammen med mennesker som kontrollerer dem.

4.1 Avsluttende kommentar

Det kan som nevnt spores en viss positiv utvikling fra Pokémon til Digimon spesielt med hensyn til kvinnesyn. Når det gjelder de andre tre områdene synes imidlertid Pokémon stort sett å komme noe bedre ut. Men den viktigste innvendingen mot Digimon er som nevnt det uklare skillet den tegner mellom gode og onde skikkelser. Dette er en så alvorlig svakhet med serien at den til tross for sitt noe mer moderne kvinnesyn, allikevel synes å være et dårligere underholdningstilbud til barn enn Pokémon.

Inneværende analyse innebærer ingen moralsk fordømming av de to seriene, men er kun et forsøk på å gå nærmere inn på deler av det verdi-grunnet de synes å bygge på.

Waldahl (2001) påker at mediepåvirkningen ikke alltid er sammenfallende med den betydning mediene har i samfunnet. For våre to series del, har de svært liten betydning i samfunnet generelt sett. Da de imidlertid opptar eller har opptatt relativt store deler av programflaten til barneprogramtilbudet både på TV2, TV3, Foxkids og Kartoon Network, må de allikevel sies å kunne ha relativt stor påvirkningskraft i forhold til målgruppa. Hvilke verdier de formidler til den oppvoksende slekt blir derfor ikke likegyldig for samfunnet.

LITTERATUR

Aschehoug og Gyldendal (1995). *Store Norske Leksikon*.

Agenda 21. (1992) Riodeklarasjonen om miljø og utvikling, kortversjon. UiO. Lokalisert på web 03.02.04:

<http://www.prosus.uio.no/bu/agenda21/agenda-21-no/riodek.html>

Ariansen, Per (1992). *Miljøfilosofi*. En innføring. Universitetsforlaget.

Aristoteles (1973;334-322 f. Kr.). Fra «Den nikomachiske etikk». I Stigen, Arnfinn (red.) *Filosofiske tekster*. Pax forlag.

Bandura og Walters (1963). *Social Learning and personality Development*. New York: Holt, Rinehart & Winstone.

Barne og familiedepartementet. *Lov om likestilling mellom kjønnene*. 2003-12-19-120 fra 2004-01-01. Lokalisert på web 10.02.04:
<http://www.lovdatabasen.no/all/tl-19780609-045-0.html>

Barne og familiedepartementet (1995). *Rammeplan for barnehagen*. Q-0903 B

Barthes, Roland (1964,1980). Billedets retorikk. I Ben Fausing og Peter Larsen (red.). *Visuell Kommunikasjon*. København: Medusa.

Beauvoir, Simone De (2000). *Det annet kjønn*. Pax forlag.

Berry, Gordon L. and Joy Keiko Asamen (2001). Television, Children and Multicultural Awareness. In Singer, Doroth G. and Jerome L. Singer. (ed.) *Handbook of Children and the media*. Sage Publications, Inc.

Berulfsen Bjarne og Dag Gundersen (1974). *Fremmedordbok*. Oslo: Gyldendals Norske Forlag.

Bettelheim, Bruno (1978). *Sagans förtrollade värld*. Awe/Gebbers

- Bickham, D.S., J.C. Wright and A.C. Huston (2001). Attention, Comprehension, and the Educational Influences of Television. I: Singer D.G. og J. Singer (ed.). *Handbook of Children and the Media*. Sage Publications, Inc.
- Bordwell, David (1986, 1999). Prinsipper og fremgangsmåter for den klassiske Hollywood-filmens narrasjon. I: Fossheim, Hallvard. J. (red.) *Filmteori*. En antologi. Pax.
- Bordwell, David (1985). *Narration in the Fiction Film*. Routledge.
- Bue, Torgeir (1972). Toleranse og intoleranse i oppdragelsesperspektiv. I Aarek, Wilhelm og Kjell Rosenberg (red.) *Fred er vegen : Håndbok for lærere og foreldre om oppdragelse til fred og toleranse / redigert av Wilhelm Aarek og Kjell Rosenberg*. Lærerstudentenes forlag.
- Caughey, John L. (1984). *Imaginary Social Worlds. A Cultural Approach*. Lincoln and London: University of Nebraska Press.
- Chatman, Seymour (1990). *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press.
- Clements and Nastasi (1993). Electronic media and early childhood education. I. Spodek, B. (Ed.) *Handbook of research on education of young children*. New York: Macmillan.
- Digimonvillage (udatert). Lokalisert på web 09.09.03:
<http://www.digimonvillage.com/story.asp>
- Egeberg, Sonja (1990). Børn og TV. I Jerlang, Espen (red.). *Barnets utvikling – en helhet*. Psykologiske og pedagogiske tema. København: Gyldendal Norsk Forlag.
- Engen, Thor Ola (1989). *Dobbeltkvalifisering og kultursammenlikning*. Oplandske forlag.
- Erikson, Erik H. (1968). *Barndommen og samfunnet*. Gyldendals Kjempefakler.

- Etzioni, Amitai (1971). *A Comparative Analysis of Complex Organisations*. New York, The Free Press.
- Faludi, Susan (1993). *Det store tilbakeslaget: 90-års kvinnebilde*. Oslo: Aschehoug.
- Fossheim, Hallvard. J. (1999) Innledning. I Fossheim, Hallvard. J. (red.) *Filmteori*. En antologi. Pax.
- Freud, Sigmund (1920, 1995b). *Bortom lustprincippet*. Natur och Kultur
- Fromm, Erich (1971). *Om kjærlighet*. Oslo: Dreyer forlag.
- FN (1948). *Verdenserklæringen om menneskerettigheter*. Oversatt av den vitenskapelige staben ved SMR. Arbeidet koordinert av Bård Anders Andreassen. Vedtatt av De forente nasjoners Generalforsamling 10. desember 1948. Lokalisert på web 27.01.04:
<http://www.humanrights.uio.no/omenheten/docs/verdenserklæringen.html#Heading15>
- FNs konvensjon om å avskaffe diskriminering av kvinner*. (1979) Vedtatt av FN's generalforsamling 18. des. Lokalisert på web 17.02.04:
http://www.likestillingsombudet.no/publikasjoner/pdf/12308_fnkonvensjon.pdf
- Gadamer, Hans-Georg (1997). *Sanning og metode; urval, innledning og översättning* av Arne Melberg. Göteborg : Daidalos
- Gandhi, Leela (1998). *Postcolonial theory: A Critical Introduction*. New York: Columbia University Press.
- Genette, Gérard (1972/ 1986). *Narrative Discourse*. Oxford: Basil Blackwell. Oversatt til engelsk av Jane E. Lewin etter essayet «Discours du récit», som er et utdrag av *Figures III*. Paris: Editions du Seuil.
- Gentikow og Østbye (1999). Kartlegging av et felt. I: Larsen, Peter og Liv Hausken (red.) *Medievitenskap. Bind 3: Medier og brukere..* Fagbokforlaget.
- Hake, Karin (1991). *Sesam og Pippi for norske barn*. Fjernsynsseeing blant 3-8 åringer høsten 1991. NRK

- Hake, Karin (2001). *Unge Tv-seere år 2001. Kvantitative og kvalitative analyser*. NRK Barn&Ungdom. Lokalisert på web 30.04.03: http://www.nrk.no/informasjon/om_nrk
- Hausken, Liv (1999). *Fortellinger*. I Larsen, Peter og Liv Hausken (red.) *Medievitenskap. Bind 2: Medier – tekstteori og tekstanalyse*. Fagbokforlaget.
- Henriksen, Georg (1978). Kulturimperialisme. I: *Pax leksikon – nettutgave*. Lokalisert på web 01.02.05: <http://lotus.uib.no/norgeslexi/leksika.html>
- Holst, Cathrine (2003). Farvel solidaritet? I *Samtiden nr. 4*. Lokalisert på web 02.02.04: http://www.samtiden.no/03_4/deb3.html
- Huntemann, Nina and Michael Morgan (2001). Mass Media and Identity Development. In Singer, Dorothea G. and Jerome L. Singer. (ed.) *Handbook of Children and the media*. Sage Publications, Inc.
- Jones, Gerard (2004). *Drep monstrene : barns behov for fantastiske forestillinger, superhelter og liksom-vold*. Oslo: Andresen & Butenschøn.
- Det kongelige kirke-, utdannings- og forskningsdepartement (1996). *Læreplanverket for den 10-årige grunnskolen*.
- Larsen, Peter og Liv Hausken (red.) (1999). *Medievitenskap. Bind 2: Medier – tekstteori og tekstanalyse*. Fagbokforlaget.
- Larsen, Peter (1999a) Medier og tekster. I Larsen, Peter og Liv Hausken (red.) *Medievitenskap. Bind 2: Medier – tekstteori og tekstanalyse*. Fagbokforlaget.
- Larsen, Peter (1999b) Genrer og formater. I Larsen, Peter og Liv Hausken (red.) *Medievitenskap. Bind 2: Medier – tekstteori og tekstanalyse*. Fagbokforlaget.
- Larsen, Peter (1999c) Billedanalyse og billedspråk. I Larsen, Peter og Liv Hausken (red.) *Medievitenskap. Bind 2: Medier – tekstteori og tekstanalyse*. Fagbokforlaget.

- Larsen, Peter (1999d) Samspill: Tekst, musikk og levende bilder. I Larsen, Peter og Liv Hausken (red.) *Medievitenskap. Bind 2: Medier – tekstteori og tekstanalyse*. Fagbokforlaget.
- Larsen, Peter (1999e) Billedmedienes fortellinger. I Larsen, Peter og Liv Hausken (red.) *Medievitenskap. Bind 2: Medier – tekstteori og tekstanalyse*. Fagbokforlaget.
- Lismoen, Kjetil (2004). Snikende tiger, skjult drage. På *Film & Kino*. Lokalisert på web 26.03.04:
<http://www.filmweb.no/filmogkino/tidsskriftet/omfk.html>
- Lothe, Jacob (2003). *Fiksjon og film*. Narrativ teori og analyse. Universitetsforlaget.
- Tønnesen, Finn Egil (1984). «Toleranse» må ikke forveksles med «overbærenhet». I: *Norsk Skoleblad* nr. 15.
- Løgstrup, K. E. (1972). *Solidaritet og Kjærlighet* og andre essays. Gyldendal.
- Marcuse, Herbert (1965). Repressiv toleranse. I: Marcuse, H., B. Moore jr. og R. Wolff. *Om toleranse*. En kritikk av den rene toleranse. Oslo: Pax forlag.
- Milkie, M.A. (1994). Social world approach to cultural studies: Mass media and gender in the adolescent peer group. *Journal of Contemporary Ethnography*, 23(3), 254-380.
- Morgan, M. (1982). Television and adolescents' sex-role stereotypes: A longitudinal study. *Journal of Personality and social Psychology*, 43, 947-955.
- Morgan, M. (1990). International cultivation analysis. In N. Signorielli & M. Morgan (Eds.), *Cultivation analysis: New directions in media effects research* (pp 225-247). Newbury Park, CA: Sage.
- Mulvey, Laura (1999). Visuell nytelse og narrativ film. I Fossheim, Hallvard (red.) *Filmteori*. En antologi. Pax Forlag a/s

Norges Kampsportforbund (2004). *Budo – De Japanske kampaktivitetene*. Lokalisert på web. 01.04.04:

<http://www.kampsport.no/t2.asp?p=30391>

NOU 1995:5 *Norsk sør-politikk for en verden i endring*. Avgitt til Utenriksdepartementet 2. februar 1995. Lokalisert på web 02.02.04:

<http://odin.dep.no/ud/norsk/publ/utredninger/NOU/032005-020002/index-hov005-b-n-a.html>

Nygård, Irene (2003). Månetoppen til ettertanke. I: *Bergens Tidende* 11. mars.

OIS Kendô (2003). *Historie*. Lokalisert på web 26.03.04:

<http://www.osi.uio.no/kendo/historie.php>

Omsorg om jorden. En strategi for overlevnad (1993). Utgitt på svenska av Naturskyddsföreningen, SIDA, Miljövårdsberedningen, Världsnaturfonden WWF.

Pax Leksikon (1978, e-utgave). Lokalisert på web 28.01.04:

<http://www.norgeslexi.com/paxlex/paxleksikon.html>

Postman, Neil (1985). *Vi morer oss til døde*. Den offentlige samtale i underholdningsindustriens tidsalder. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag.

Rasmussen Torben Hangaard (1996). *Orden og kaos*. Forsythia.

Rhedding-Jones, Jeanette (2002). English elsewhere: globalization, assessment and ethics. I: *Journal of Curriculum Studies* 4:383-404.

Rorty, Richard (1989). *Contingency, irony and solidarity*. Cambridge University Press.

Rosenkoetter, Lawrence.I. (2001). Television and Morality. I: In Singer, Doroth G. and Jerome L. Singer (ed.) *Handbook of Children and the Media*. Sage Publications, Inc.

Rygh, Magnus: *Inazuma Kôgeki*. Taktikk for Kend. Lokalisert på web 26.03.04: <http://www.osi.uio.no/kendo/>

Rönneberg, Margareta (1997). *TV är bra för barn*. Ekerlids Förlag

- Rørvik, Harald (1976). *Pedagogisk psykologi*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Said, Edward W. (1994). *Orientalisme*. Vestlige oppfatninger av Orienten. Cappelen forlag.
- Sjølund, Arne (1972). *Gruppepsykologi*. Fabritius.
- Skard, Eilev (1976). *Filosofien i oldtiden*. Aschehoug.
- Stortingsmelding nr. 12 (2002-2003). *Dyrehold og dyrevelferd*. Landbruksdepartementet. Lokalisert på web 04.02.04:
<http://odin.dep.no/odin/norsk/publ/stmeld/2002-2003/index-b-n-a.html>
- Stortingsmelding nr. 24 (2000-2001). *Regjeringens miljøvernpolitikk og rikets miljøtilstand*. Miljøverndepartementet. Lokalisert på nett 02.02.04:
<http://odin.dep.no/odin/norsk/publ/stmeld/2000-2001/index-b-n-a.html>
- Tønnesen, Elise Seip (2000). *Barns møte med TV*. Tekst og tolkning i en ny medietid. Universitetsforlaget.
- Tønnesen, Finn Egil (1984). «Toleranse» må ikke forveksles med «overbærenhet». I *Norsk skoleblad* nr. 15.
- Vaagland, Olav (1979). *Fjernsyn og vold*. INSS rapport nr. 4 UiB.
- Vedler, Liv (1994). *Integrering i barnehagen*. Universitetsforlaget.
- Waldahl, Ragnar (2001). *Mediepåvirkning*. Gyldendal akademiske.
- Werner, Anita (1994). *Barn i fjernsynsaldere. Hva vet vi om medienes innflytelse?* Oslo: Ad Notam Gyldendal.
- Zachrisen, Berit (2002). Upublisert materiale.
- Zahl, Jan (2001). Kan skjermen drepe? I *Dagbladet* 30. aug. Kan finnes på:
<http://www.dagbladet.no/print/?/kultur/2001/08/30/27835.html>
- Østbye, Helge, Knut Helland, Karl Knapskog og Terje Hillesund (1997). *Metodebok for mediefag*. Fagbokforlaget.

Østerberg, Dag og Fredrik Engelstad (1984). *Samfunnsformasjonen*. En innføring i sosiologi. Pax forlag.

Østerberg, Dag (1989). Emile Durkheim. I Thuen, Harald og Sveinung Vaage (red.). *Oppdragelse til det moderne*. Universitetsforlaget.

<http://www.pokemon.no/> En oversikt over alle pokémonene

<http://www.pokemonvillage.com/video/episodes.asp> En oversikt over alle episodene i pokémonserien

VEDLEGG 1

Pokémon

Serien handler om den 10 år gamle gutten Ash. Han blir utfordret til å starte en reise. Som hjelper og reisefølge får han tildelt en Pokémon: Pikachu. Pokémon er monstre i ulike størrelser og fasonger, og med ulike egenskaper. Ash utvikler seg etter hvert til en svært dyktig Pokémontrener og fanger stadig nye Pokémon i sin poké-ball. Hans drøm er å bli en pokémonmester. For å bli det må han fange så mange monstre som mulig i sin pokémonball. De ville monstrene kan fanges gjennom å utfordre dem til en pokémonkamp. Ash bruker de fra før temmede pokémonene til å kjempe for seg under disse kampene. Pokémonene bruker han også i kampen mot onde krefter av litt ulik karakter. Som reisefølge får Ash også to barn: Brock og Misty. Brock er en litt eldre gutt og Misty ei jevnaldrende jente. Også disse to barna prøver å bli gode pokémontrene. Erkerivalene til barna er Team Rocket. De er ustoppelige i sitt forsøk på å overta Pikachu, og gjennom det gjøre sin sjef fornøyd. Sjefen deres har et ønske om å kontrollere alle pokémonene



Bak fra venstre:
Ash, Brock og Misty
Foran fra venstre:
Pikachu og Charmander

Bildet er hentet fra: <http://lmonpics.50megs.com/cgi-bin/i/episoder/39.jpg>

Episode 34 «The Kangaskhan Kid» eller «Kanskans store sønn»

Barna kommer inn i et for dem ukjent jungelområde/safarisonen. Området har et svært rikt pokémonliv. Barna diskuterer om de er i et reservat eller ikke. Ash tar sjansen på å prøve å fange en pokémonart som kalles Kangaskhan. Skogvokterjenta Jenny dukker opp og arresterer barna for ulovlig jakt i fredet området. De bringes med til skogvokterstasjonen. Ash angrer sine gjerninger. Under avhøret får skogvokter-Jenny en beskjed, om at det er nye jegere i det samme området. De reiser alle ut i jungelen for å sjekke dette. Det viser seg å være Team Rocket som står for den ulovlige jakten denne gangen, Ash-gjengens erkefiender. Team Rocket resiterer sin kjenningsmelodi:

Nå blir det bråk
Ja et realt ståk
For å sørge for vår neste generasjon
For å forene alle folkeslag i vår nasjon
For å fordømme sannhet og kjærlighet
For å nå inn i den store evighet
Jessie, James

Team Rocket kaster et nett over en stor kangaskhanflokk. Da griper en liten gutt med bumerang inn. Han kutter nettet og slipper flokken fri. Senere får han kangaskhanene til å angripe Team Rocket. Under tumultene som oppstår, lander et helikopter like ved. Inni sitter en mann og ei kvinne. De forteller Jenny og barna at de leter etter sønnen sin Tommy som de har fått melding om at er sett i dette området. Tommy viser seg å være den samme gutten som slapp kangaskhanerne fri. Barna og skogvokter-Jenny vil hjelpe foreldrene med å finne sønnen som nå har stukket fra området. Jenny som kjenner til Tomo/Tommy fra før, vet hvor han pleier å holde til. De drar for å finne ham. På vei til stedet kommer de over en liten kangaskhanunge som gråter. Den har slått seg. Brock og Misty forsøker å trøste. Da dukker Tomo opp. Han misforstår situasjonen og tror de truer kangaskhanungen. Han gyver løs på dem. Det blir en liten slåsskamp før faren slår gutten i hodet så han besvimer. Da Tomo våkner liggende i morens armer, husker han moren igjen. Men samtidig dukker Skogvokter-

Jenny opp og sier at hun trenger hjelp. Det er jegere i området. Barna og Jenny styrter av sted.

Det er Team Rocket som er på ferde på nytt. Det blir ny kamp. Tommy kommer til for å hjelpe kangaskhanerne. Situasjonen ser farlig ut for Tomo og barna. Da kommer foreldrene til Tommy til med helikoptret sitt. De angriper ved å styrte helikoptret inn i de brennende robot som Team Rocket styrer. Roboten blir uskadeliggjort, men også helikoptret forsvinner inn i flammene. Alle tror at foreldrene til Tomo er døde. Men så høres morens sang og foreldrene spaserer like hele ut av skraphaugen. Moren sier: «Tommy siden du elsker kangaskhanene så høyt, har faren din og jeg besluttet å bli her for å hjelpe deg å beskytte nasjonalparken.

Episode 36 The Bridge Bike Gang – Gjengen på broen

Barna ankommer en by. Det bygges ei ny bru på 20 km i byen. Brua fører over til byen Sunny, som ligg er på den andre siden av ei bred elv. Brua er ikke åpen for biler ennå, men sykkelister kan ta seg over. Det er for lang å gå. Barna har ikke sykler, men drar til pokémonsenteret for å høre om det er mulig å få lånt seg noen sykler der. På pokémonsenteret treffer de sykepleier Joy. Hun ber dem om hjelp til å levere en medisin på pokémonsenteret i byen Sunny. En av pokémonene i Sunny har blitt syk og trenger medisin for å redde livet. Barna tar på seg oppdraget, og får låne sykler på senteret.

På vei over brua treffer di en sykkelgjeng som stenger veien for dem. Det blir pokémonkamp. Under kampen dukker Team Rocket opp. De viser seg å være gamle kjenninger av sykkelgjengen, og sykkelgjengens store helter. Team Rocket ber sykkelgjengen om hjelp til å bli kvitt barna en gang for alle. Det ligger an til ny kamp. Da dukker imidlertid den kvinnelige politibetjenten Jenny opp. Hun stopper tumultene.

Barna forsetter over brua. Det blir uvær. Team Rocket og sykkelgjengen dukker opp på ny, de vil slåss. Under kampen kommer en svær båt seilende. Brua er ei hevebru. Den begynner å dele seg akkurat der kampen foregår. Barna står i fare for å bli stående på feil side av åpningen. Med Ash i spissen kaster de seg over bruåpningen som nå har blitt relativt stor. Team Rocket går i vannet. Sykkelgjengen blir imponert over hvordan barna står på for å bringe medisin til den syke pokémonen i byen Sunny. De blir venner og tilbyr seg å hjelpe. Sammen drar de til Sunny med medisinen.

Episode 69 The Ancient Puzzle of Pokemopolis – Den gamle lampen i Pokemopolis

Under trening av pokémon blir Ash og Brock skyld i en eksplosjon som åpenbarer et gammelt tempel. Brock finner en gammel lampe. I nærheten holder en arkeologisk ekspedisjon på med utgravinger. De styrter til når du hører eksplosjonen. Eva en superintelligent stjernearkeolog, blir svært begeistret over at de har funnet tempelet i den gamle byen Pokemopolis. Eva viser barna en steintavle. På denne står det:

Se opp for de to sentrale ødeleggende krefter
Skyggen av den onde skapning vil kjempe mot ånden i lampen
Den hellige by vil være borte når dagen slukes opp av natten
Den vil vende tilbake for å ta resten av verden.
Men ikke noe menneske vet hva som vil svekke disse krefter,
og lede dem tilbake til skyggenes verden.

Eva skjønner ikke hva det betyr, men vil finne ut av det. Om natten sover hun og barna i en bobil. Team Rocket dukker opp på utgravingsområdet. Jessie tar fram en pokémon som heter Arbok. Den ser ut som en kobraslange. Hun ber den hente det mest verdifulle den finner i tempelet. Den kommer tilbake med tre sorte kuler. Disse viser seg å være en usynlig ond skapning/kraft. Kraften får Tema Rocket til å fryse til støtter.

Neste morgen oppdager barna og ekspedisjonsmedlemmene hva som har skjedd. Professoren ser de tre sorte kulene og sier at dette kan være den onde skapningen som er beskrevet på tavlene. Han tar den opp. Plutselig blir det liv i kulene, de flyr over gruppen, mange av ekspedisjonsmedlemmene trollbindes og blir like etter borte. Barna + Eva redder seg inn i bobilen. Den onde skapningen trer fram i hele sin skikkelse. Brock ser at det er en Gengar – en pokémon. Gengar drar av sted mot hjembyen til Ash. Barna forfølger Gengar, mens Eva drar tilbake til vogna for å forsøke å løse mysteriet. Ash og Brock forsøker og slåss mot Gengar med egne pokémon. De mislykkes. Begge pokémonene forsvinner inn i Gengar. Barna redder seg ved å løpe inn i bobilen. Senere blir imidlertid både barna og Eva trollbundet. Pikachu som har sluppet unna den onde skapningen til nå, redder barna. En ny pokémon, en Jigglypuff dukker opp med sin sang.

Sangen får liv i en klokke som svever ut av tempelet og omdannes til Wigglytuff. Også denne pokémonen synger og sangen svekker de onde kreftene og får alle til å sovne.

Neste morgen, da de alle har våknet, forteller Eva at de to ødeleggende kreftene har gått tilbake til skyggenes dal.

VEDLEGG 2

Digimon

Serien handler om syv barn Tai, Sora, Matt, T.K., Izzy, Mimi og Joe. Sora og Mimi er jenter, resten er gutter. De er alle deltakere på en sommerleir. Her blir de alle vitner til et mystisk astronomisk fenomen. Syv objekter «digivices» faller ned til jorden fra et lys som kommer ut fra en sky. Objektene faller ned rett foran barna. Barna tar opp objektene og blir transformert til en annen verden – en digiverden. Her blir de venner med noen digitale monstre som kalles Digimon. Det finnes både gode og onde Digimon. Barna og de gode Digimonene forenes i en felles kamp mot krefter som truer med å ødelegge den digitale verdenen. De gode digimonene viser seg å være svært gode å ha i denne kampen. De kan digimere til ulike digitale monstre med sterkere krefter enn de i utgangspunktet hadde. I alt er det fire digimeringer, ved siden av hovedutgangen og en baby-utgave som sjelden vises.

Barna får hver sin faste digimon-følgesvenn.

Hver av de syv barna representerer en egenskap

Tai – mot

Sora – kjærlighet

Matt – vennskap

T.K. – håp

Izzy – kunnskap

Mimi – oppriktighet

Joe – pålitelighet



Fra venstre: Agumon, Tai og Sora

Bildene er hentet fra: <http://www.baebae.com/acedigimon/index.html>

Episode nr. 4-1 Biyomon Gets Firepower – Biyomon fikser biffen

Barna med sine digimon-følgesvenner går først gjennom en jungel, så et ørkenlandskap. Etter mye strev og slit ankommer de endelig en landsby. Den er befolket med yokomoner, digimon som er artsfrender av Biyomon, Soras digimon. Det oppstår et vennskap mellom yokomene og barna.

TK oppdager et springvann i landsbyen. Yokomonene forteller at dette er det beste vannet i verden, og at det kommer fra Miharashi-fjellet. Miharashi-fjellet er imidlertid en aktiv vulkan. En av Yokomonene sier at varmen tar vekk alle bakteriene. Plutselig skjer det et vulkansk utbrudd på fjellet. Det strømmer brennende lava opp fra springvannet. Utbruddet synes forårsaket av Meramon, digimonen som vokter fjellet. Han er farlig. Utbruddet fører til at vannet i fontenen fordamper. Yokomonene sier imidlertid at det er en hel sjø full av ferskvann i et gammelt krater. De går for å sjekke dette. Da de står på kanten av krateret, ser de at sjøen er borte. De løper til en brønn like ved for å sjekke om det er vann der. Mens de står der, slår en ildsøyle opp fra brønnen. Matt minner dem om det brennende tannhjulet de så som kræsjet i fjellveggen mens de var på vei til landsbyen. De lurte på om det er en sammenheng mellom denne observasjonen og vulkanutbruddet.

Meramon kommer styrtende nedover fjellsiden med retning mot dem. Han sier at han brenner, og at det er for varmt. Sora synes det er rart at han klager over brannen på sin egen kropp, for han kan egentlig ikke skades av sine egne flammer. Meramon kommer stadig nærmere. Han roper: «Jeg brenner, brenner, brenner!!!» Tai får alle i landsbyen til å løpe i samlet flokk bort til en skipbrudden båt som ligger på bunnen av det tomme krateret. Alle hjelper til med evakueringen etter beste evne.

Biyomon står på toppen av krateret, mens Sora er i bunnen av det. Da ser Sora at Meramon kommer opp bak Biyomon. De andre yokomonene har kommet seg ned kratersiden. Sora prøver å advare Biyomon så hun skal komme seg unna Meramon. Men Meramon når henne, og slår til henne så hun stuper utfor kraterkanten. Sora klarer så vidt å fange henne i fallet. De raser begge ned i kraterbunnen.

Meramon står fortsatt på kraterkanten og ypper seg. Biyomon kommer seg opp og tar opp kampen med Meramon. Meramon blir igjen for sterkt for henne. De andre digimonene kommer til for å hjelpe. Biyomon

sender til slutt flere ildkuler mot Meramon. Disse treffer ham midt i magen. Han faller sammen og et svart tannhjul faller ut av ham og forsvinner opp mot himmelen. Like etter eksploderer det. Barna ser det som skjer. Tai kjenner igjen tannhjulet. Izzy sier at det var det som gjorde ham gal.

Barna og digimonene sitter på bredden av sjøen som nå har kommet tilbake. Meramon sitter litt fortumlet midt i gruppen av yokomoner. Meramon ber alle om unnskyldning. En yokomon sier: «Vi er glade for å se deg tilbake til det normale. Håper at ikke noe slikt skjer igjen. Vi trenger deg til å beskytte Miharashi-fjellet.» Miramon forsvinner opp til fjellet igjen. Det serveres mat til alle i landsbyen.

Episode 5-1 Kabuterimon's electro shocker – Den nedlagte fabrikken

Barna er på vandring igjen. De har gått langt og er slitne. De finner en fabrikk midt i ødemarken. De går inn. Her foregår samlebandsproduksjon av noen maskiner som barna ikke vet funksjonen til. Joe er sulten og vil finne ei kantine. Barna deler seg i to grupper for å finne ut mer om fabrikken.

Tai, Sora, Joe og deres digimon utgjør den ene gruppa. De går litt på måfå gjennom de enorme lokalene. Plutselig sier Soras digimon Biyomon at de ikke skal gå mer i denne retningen. Hun føler at det er noe galt et sted her. De stopper, lytter og hører en skummel lyd.

Izzy, Matt, Mimi og T.K. og deres digimon danner den andre gruppa. De finner et rom med et enormt batteri. Izzy ser en mulighet til å bruke dette for å få startet PC'en sin.

Tai, Sora, Joe, og digimonene deres kommer til en hall i fabrikken. Her finner de en digimon som ser ut som en robot, Andromon. Den ligger fastklemt i noe maskineri på gulvet. Barna trekker ham fram. Samtidig kommer Tai borti en spake som setter i gang maskineriet, og et svart tannhjul borer seg ned i leggen på Andromon. Han har ikke før reist seg opp, før han går til angrep på dem. Han tar Sora i føttene og holder henne opp ned. Biyomon sender en kraftspiral mot ham så han slipper henne. Tai ber sin digimon Agumon om å sprengne taket. Den sender en ildkule oppad og hele taket raser i hodet på Andromon. Den er midlertidig utmanøvrert og ligger under en haug med stålbjelker.

Matt, Mimi og T.K. ser på samlebandsproduksjonen. Izzy og hans digimon Tentomon er i rommet med batteriet. Izzy finner en dør i batteriet inn til det Izzy mener er kontrollrommet i fabrikken. I kontrollrommet er veggene tapetsert med skrifttegn. Izzy sier at det er binære tegn i et dataprogram. Han stryker med en finger over ett av skrifttegnene, og stryker med dette ut litt av tegnet. Da går lyset i hele fabrikken. Izzy forsøker å finne ut hvorfor lyset gikk ved hjelp av Pc'en sin. Tentomon foreslår at han retter opp igjen det tegnet han kom borti. Han gjør det, og lyset kommer på. Izzy kaster seg igjen over Pc'en for å forsøke å forstå mer av programmet. Han ber Tentomon om å gi ham et nano. Han vil spore basefunksjonene sier han.

Matt, Mimi og T.K. kommer til et rom hvor det er maskiner som plukker fra hverandre det som ble satt sammen tidligere.

Izzy og Tentomon er fortsatt i kontrollrommet. Plutselig begynner Tentomon å dirre, samtidig aktiveres Izzys digiment. Tentomon misliker situasjonen og ber Izzy skru av Pc'en. Han gjør det, men sier at han nå kanskje aldri får løst problemet. Idet han skrur av strømmen slutter Tentomon å dirre og aktiveringen av digimentet stopper.

Matt, Mimi, TK og deres digimon er kommet opp på taket av fabrikk. De diskuterer hvilken funksjon produksjonen ved fabrikk har. De er også fortvilet over at de ikke finner veien ut. Matt sier at fabrikk er basert på stadig bevegelse, og at ingen ting forlater dette stedet. Da kommer Izzy opp på taket til dem. Han forklarer at dataprogrammet som styrer fabrikk også er det som produserer kraften som holder den gående. Videre sier han at i digiverdenen er data og enkel informasjon en levedyktig substans. Den lever bokstavelig talt. Så kommer Tai og hans gruppe styrtende. Tai advarer dem mot Andromon. Den dukker samtidig opp gjennom taket, og sender ut energiladninger formet som haier mot barna og deres digimon. Det blir en voldsom kamp som ender med at barna og deres digimon vinner. Det sorte tannhjulet går til slutt ut av Andromon.

Andromon står foran barna og deres digimon. Han forteller at det svarte tannhjulet omprogrammerte systemet hans. «Jeg er normalt en ikke-voldelig digimon,» sier Andromon. «Jeg mente aldri å skade noen,» legger han til. «Ikke tenk mer på det, alle kan gjøre feil,» sier Matt. Andromon viser dem en tunnel som leder ut av fabrikk. Han ber dem huske ham som en fyr som ikke var så skummel allikevel.

Episode 9-2 The Empiror's New Home – Keiserens nye hjem

Keiser Ken er i dårlig humør. Han sitter i kontroll-rommet sitt. Digimonen hans Vormmon prøver å muntre ham opp. Ken bare sparker til den. Ken sitter og ser på diverse TV-skjermer i kontrollrommet. Alle viser det samme innslaget. Det er et intervju med ham selv som vanlig gutt. Den kvinnelige intervjueren omtaler ham som det unge geniet Ken Ichijouji. Han framstilles beskjed og sympatisk i intervjuet. Etter at journalisten har gått, dukker læreren til Ken opp. Han er en middelaldrende mann. Han overhørte intervjuet og sier at han syntes det gikk bra. Ken repliserer at han alltid tar seg bra ut for media. Etter noe samtale om et spill læreren vil ha tips om, ber han Ken om autografen. Ken gir ham den. Men idet læreren går, synliggjøres Kens innerste tanker om ham: En dust!

Ken er i foreldrenes leilighet. Moren sier det er middag, men Ken vil ikke ha mat. Ken går ut på taket på blokka der han bor. Han roper ut i natten: «Ikke annet enn fjols!»

Ken sitter i kontrollrommet. Vormmon prøver fortsatt å muntre han opp. Han foreslår med skjelvende stemme at han skal ta noen sorte ringer og kaste på noen uskyldige digimon og gjøre livene deres uutholdelige. Det vil gjøre deg glad.

Izzy og hans venner er på datarommet på skolen. De snakker om at Ken er blitt et superondt geni i digiverdenen, og at han er digimonherskeren. De vil forsøke å finne ham i den virkelige verden. De har et kart over bo-området hans. De finner etter litt leting blokka. Det viser seg imidlertid at foreldrene har tilkalt politiet fordi Ken er forsvunnet. Foreldrene tror at Ken har rømt hjemmefra. Barna skjønner at han har dratt til digiverden og drar etter.

Barna er tilbake på datarommet på skolen. Via datamaskinen forsøker de å finne ut hva Ken gjør. De ser at han tar over stadig nye områder i digiverdenen.

Barna skjønner at det haster med å få stoppet ham. Davis griper digimentet og åpner digiporten inn til digiverdenen, de andre følger på. Ken sitter fortsatt i kontrollrommet. Han ser barna ankommer digiverdenen.

Barna lander i et brennende lavalandskap. De går innover i landskapet. I det samme spruter noe opp fra en lavadam. Diverse pokémon av

typen Meramon, dukker opp. De stiller seg rundt barna i en sirkel, og stenger ved det veien for dem. Det blir digimonkamp. Etter en stund ankommer Ken valplassen ridende på sine illdraker. Det blir mer kamp. Den ender med at Ken tar med seg en av barnas digimoner.

Izzy ble ikke med til digiverdenen. Han sitter foran Pc'en på datarommet på skolen. Han ser at området som den gode digimonen Agumon tidligere kontrollerte, nå er overtatt av den onde Ken. Viss Ken klarte å ta Agumon, betyr det at alle barnas digimoner er i fare, vet Izzy.

Episode 24-2 If I had a Tail Hammer – Haihammer slår til

Ken er i leiligheten til foreldrene. Han spiser middag med foreldrene og går så på rommet sitt hvor Vormmon er. De legger seg til å sove. Under natten våkner Ken opp og ser ei litt hekseaktig kvinne i rommet. Hun romsterer med noe. Ken spør hvem kvinnen er. Det svarer hun ikke på, men hun sier at han kastet bort sjansen sin til å bli en stor digimonhersker. Barna er i digimonverdenen. De holder på å reparere skadene på en landsby. De snakker om Ken, om han nå har blitt snill. De er i tvil. Barna er tilbake i byen. Cody drar til Kondo-timen sin.

Barna er på skolens datarom. De reiser inn i digiverdenen. I primærlandsbyen er det fullt av rosa digimon. De er barnedigimon og Davis blir satt til å pass på dem i en slags barnehagen. De andre barna oppdager at de ikke klarer å få digimonene sine til å digimere. Kari og TK med sine digimon går inn i en slags skog for å prøve om digimonene kan digimere der. Det kan de ikke. De blir samtidig oppmerksom på en rakett på en utskytningsskjold et stykke bortenfor. TK tror at det er ett av kontrolltårnene som ble satt ut av drift da Ken dro ut av digiverdenen. De lurte på om det kan være aktivt igjen. TK og Kari går tilbake til de andre. De forteller om sin mistanke angående kontrolltårnene.

Cody er ikke sammen med de andre. Han sitter i en tunnel på en slags gravemaskin, som egentlig er digimonen Upamon. I det samme kommer en flygende digimon som høres ut som en ilter veps. Det er Thunderman. Han angriper dem ved å sende ut en kraftladning. Det blir digimonkamp. En ukjent gutt med en ukjent digimon kommer Cody og hans Upamon til unnsetning. Etter at kampen er over ser de at den ukjente gutten er Ken, den tidligere onde digimonherskeren. Ingen skjønner hva dette skal bety.