

Unga nätmiljöer

Mikael Alexandersson och Thomas Hansson

I början av 90-talet spådde Perelman (1992) och Twedde (1993) att informationsteknologin skulle innebära stora förändringar. De anger skolans hur-problematik eller didaktikens inflytande, de anger undervisningens vad-problematik eller kunskapsinnehållets förändring och de pekar på var- och närkontextens betydelse för utbildningssystemets attraktionskraft och effektivitet.

Vi lever i en värld där många människor är uppkopplade på digitala medier i stort sett dygnet runt. Särskilt unga människor är online och kommunicerbara. Men också omkring en och en halv miljon vuxna har funnit vägen till t ex. *Facebook* bara i Sverige. Nätbaserad kommunikation är följaktligen en angelägenhet för både 90-talisterna och den vuxna generationen.

Den blandade gruppen av datoranvändare berättar på nätet vad de gör, de visar foton, spelar mixad musik och videoklipp, de tipsar om filmer, kollar upp resmål, beställer litteratur, betalar räkningar, visar sitt CV och kontrollerar resultatlistor. Kort sagt: i och med att moderna människor i dag kommunicerar på samma villkor uppstår en resurs som är både effektiv och demokratiskt fördelad (Castells 1996; Bell 2007).

Den här boken är ett uttryck för hur nätbaserade kommunikationsformer, ett vidgat textbegrepp och därtill hörande sociala gemenskaper påverkar relationerna mellan människor. I det nya medielandskapet utspelar sig samspelet i en generös, gränslös, eller om man så vill gränsöverskridande *virtuell samvaro*. Det är relevant att fråga sig om vi får fler vänner, om vi upplever djupare relationer eller kanske bara tomhet i den nya miljön. Individerna kan med några enkla knapptryckningar synliggöra och bekräfta sina ambitioner, egenheter och personligheter i offentliga inlägg, hemsidor och bloggar. Men det är osäkert om den virtuella samvaron möjliggör genuina möten eller om nätet fungerar som ett substitut för 'the real thing'. Man frågar sig vad det skulle betyda om de virtuella kommunikationerna och gemenskaperna fastnade i en chimär, fragmenterad och ytlig värld där människans naturliga mål, värderingar och identiteter kom i skymundan.

Det finns ett påtagligt intresse kring det kollektiva och demokratiska sammanhangens betydelse för hur enskilda individer formar sin identitet i en digitaliserad och gemensam värld.

Man kan tänka sig att så kallade it-nördar (Alexandersson och Limberg 2003; 2004; 2009; 2010) skulle vara sanningsvittnen för hur nätet påverkar moderna ungas digitala personligheter. De är förvisso på grund av sin digitala kompetens och sin relativt låga ålder framtidsspanare med siktet inställt på den fortsatta utvecklingen av sociala mönster. Mediekompetenta ungdomar växlar mellan en mängd sociala rum på internet; MSN, Facebook, Facepunch, Skype, Digg och DeviantArt. Kan ungdomarnas val av interaktionsformer ytterst handla om att de förverkligar sig själva genom ökande kommunikation, fördjupat innehåll och växande kontaktnät?

Man kan hävda att kommunikation är ett villkor för allt mänskligt liv och för samhällsutvecklingen. Genom att byta erfarenheter och lära av varandra kan vi förbättra livsbetingelserna. Med hjälp av språket skapar och upprätthåller vi sociala relationer (Wertsch, 1991; Wittgenstein, 1953/1996). Dialogisk kommunikation blir central för allt mänskligt meningsskapande. Vi agerar på ett visst sätt i en viss situation och gör därmed situationen begriplig, både för oss själva och för andra. Den ursprungliga betydelsen av kommunikation eller *communis* (lat.) är följaktligen att göra gemensam.

Uppkopplad-bortkopplad

IT med digitala didaktiskt anpassade läro- och tekniskt utformade hjälpmedier skapar förutsättningar för att användarna ska vilja och kunna få medlemskap i sociala nätverk – eller gemenskaper. I den fysiska världen utövar individerna ömsesidigt och direkt inflytande på varandras handlingar eftersom de befinner sig i varandras omedelbara närhet (Goffman 1959/1990). I och med den tekniska utvecklingen öppnar sig nya möjligheter till *virtuell samvaro* i en virtuell värld. Vi kan varje dag, dygnet runt påverka varandra på avstånd. Oavsett tid och rum kan vi med några få knapptryckningar styra en annan människas känslor, tankar och handlingar. Den ständiga uppmärksamheten, närvaron och ibland medvetenheten om teknologins möjligheter får konsekvenser för vår mentalitet och socialitet.

Den här boken beskriver en del av den sociala nätverksproblematiken. Det är osannolikt att man rakt av kan ersätta eller kompensera för brister i den fysisk personliga samvaron med en virtuell samvaro – eller vice versa. Man kan rent hypotetiskt leka med tanken på vad som

skulle hända om den generation som är födda efter mitten på nittioalet plötsligt blev *bortkopplade*; från nätet; förvirring, främlingskap, isolering, befrielse, social kompetens eller självinsikt är några av alternativen.

Ungdomarna vill fritt kunna välja sociala nätverk för att därigenom tillsammans med andra konstruera en virtuell samvaro; dvs. gränslösa rum för kommunikation. I olika samtalsinriktade, kritikrelaterade och teknikfokuserade medlemskaper uppstår ett slags intersubjektivitet mellan barn och ungdomar, s.k. social kamratproduktion (Benkler 2006). De skapar en någorlunda gemensam förståelse för företeelser och händelser (jfr Carlén och Jobring 2005; Jobring och Carlén 2005). Barn- och ungdomssajterna fungerar som digitala källor för nya erfarenheter och insikter. Interaktionen ger medlemmarna en känsla av gemenskap med personliga utbyten och sociala belöningar. Sajterna har en direkt kontaktskapande och kontaktunderlättande funktion genom att de förser medlemmarna med samtalsämnen och ger social prestige. Samtalen har en uppenbar grundläggande social funktion – nästan som kaffeпаusskvaller på jobbet. Genom att ständigt vara online deltar ungdomarna i ett kontinuerligt globalt samtal; hela tiden i ögonblicket, i stunden närvarande. De hanterar det sociala spelet och utvecklar en social identitet i samspel med likasinnade.

Bra på att söka – dålig på att hitta

Identitet är ett analytiskt begrepp. Man kan koppla det till barnens och ungdomarnas individuella nätbeteenden. För unga deltagare i virtuella gemenskaper utvecklar sig begreppets innehåll i en viss virtuell praktik. Anledningen, menar Hall och Greeno (2009), är att hanteringen av de mentala processer som utgör begreppets kärna skapar en motiverande förutsättning för att deltagarna ska fortsätta kommunicera med/i den virtuella praktiken. Begreppet identitet styr på så sätt praktiken och vice versa.

Samspelet med likasinnade handlar om barnens och ungdomarnas uppmärksamhet, närvaro och engagemang på nätet. Det handlar också om deras omedelbara och långsiktiga behov av identitetsskapande. De processer som vuxna och unga i dag tar del av tycks ha en upplösande effekt på våra identiteter. Förr i tiden överförde den äldre generationen egenskaper, värden, synsätt och tillhörighet till den uppväxande generationen. Barnens och ungdomarnas personlighet, identitet och öde var på ett fundamentalt sätt sammankopplade med det omgivande samhälles kultur, normer och värderingar. Bondesamhället förutsatte att människorna realiserade gemensamma intressen. Då var den sociala gemenskapen ett villkor

och ett redskap för människornas tillhörighet och frigörelse. Men idag förväntar vuxenvärlden sig att de unga på egen hand ska finna sin identitet genom subjektiva upplevelser som sedan blir innehålls- och betydelsebärande för deras identitet. Upplevelserna på nätet (Sannino 2008) leder knappast till att unga tillfredsställer sina behov, bara att de vill och kan delta i sådana verksamheter som ger intrycket av behovstillfredsställelse. Upplevelserna, erfarenheterna och effekterna av de ungas deltagande och medlemskap på nätet är att de utvecklar en individuell handlingsberedskap.

Tidigare kunde samhällsmedborgarna på ett betydligt enklare sätt finna stöd för sitt identitetsskapande i religiösa traditioner, konventioner och vanor. Disciplinering och självbehärskning var några av vuxensamhällets ledstjärnor. Nu har istället de ungas marknadsstyrda behov, preferenser och prioriteringar tagit över. Den egna upplevelsen har blivit avgörande för ungdomarnas identitetsbildning.

Ett exempel på ett gammalt ideal är att medborgarna baserar sina beslut på de bästa argumenten för att främja kollektivets bästa. Den tiden är förbi när man kunde hävda att värdet hos ett argument vinner legitimitet genom offentlig demokratisk diskussion. Idag är många diskussioner offentliga, men knappast demokratiska.

Eftersom det finns så många slag av individuell förståelse, världar och mål är det svårt att referera till en gemensam värld, en delad kultur eller autentisk samhörighet. Betoningen på den unga människans rätt till individuell utveckling gör att t ex. sanningsbegreppet också får en relativ betydelse. Det är svårt för den enskilde individen att hävda att någonting förhåller sig på ett visst sätt eftersom sanningen i dag är relativistisk.

Jag och vi

En central process i framväxten av en virtuell samvaro handlar om hur individerna skapar en egen identitet. Alla människor formar sin identitet utifrån ett kulturhistoriskt sammanhang. Det faller sig naturligt att den virtuella samvaron i motsvarande grad gör att barn och ungdomar konstruerar nya identiteter. En människas känsla av, förståelse för och handling utifrån en viss identitet uppstår ur en relation mellan individen och andra – mellan *jag* och *vi*. Just denna sociala kamratproduktion (Benkler 2006) utgör en drivkraft för barnens och ungdomarnas intresse av att vara online. Drivkraften för deltagandet uppstår ur ett inre behov hos individen kopplat till den yttre samhällsförändringen. I en global värld ökar självfallet både antalet och kvaliteterna på de mellanmännsliga, dvs. sociala, kulturella och

professionella relationerna. Och de nya interaktionsmönstren påverkar våra identiteter (Lundin och Karlsson 2006).

Globaliseringsprocessen har lett till att relativt homogena nationella kulturer blivit heterogena, osäkra och instabila (Bauman 2001; Giddens 2000). I en sådan värld söker allt fler människor mening och sammanhang för att forma en stabil identitet.

Taylor (1994) menar att det finns en kärna, ett *jag*, som är vår autentiska identitet. Den personliga identiteten bildar den referensram som gör att vi kan positionera oss i förhållande till olika intryck, t ex. när det gäller vad som är gott, sant eller värdefullt i livet. Identiteten korrelerar med vem personen upplever sig vara och personens olika uttryck, handlingar och åsikter för detta.

När subjektet själv leder processen formar han/hon en självvald identitet; Då utgör egna behov och preferenser en grund för identiteten. Men när andra påverkar utifrån får subjektet en tillskriven identitet; och det är bara i samspel med andra som en individ blir en helgjuten människa.

De sociala sammanhangen förser oss således med de värden, traditioner och målsättningar som är nödvändiga för att skänka våra handlingar mening. Vi är med andra ord beroende av de kulturella artefakter, processer och sammanhang inom vars ram vi skapar alternativt upptäcker våra identiteter.

Den moderna människans digitala *och* sanna identitet växer också fram ur kollektiva praktiker, t ex. kommunikationer på Facebook eller Twitter. Barnen och ungdomarna skapar och signalerar en viss identitet utifrån vilken mobiltelefon, vilken laptop, vilket spel eller vilken avatar, dvs. grafisk virtuell figur, de använder. Statusladdade artefakter säger en del om individernas självvalda och tillskrivna identiteter. De visar individens sökta/självvalda och kollektivets sanktionerade/tillskrivna identitet. Subjektet och kamraterna förknippar identiteten med en 100-procentig medvetenhet om en viss livsstil i en specifik gemenskap.

En aspekt av barnens och ungdomarnas identitetsprocess är att de är både konsumenter i ett gigantiskt medieutbud och producenter av information. Man kan tala om ett demokratiskt paradigmskifte eftersom makthavarna tidigare producerade generell information på central nivå och distribuerade den till alla medborgare. I dag konstruerar enskilda ungdomar virtuella rum där de själva definierar innehållet. Barnen och ungdomarna verkar i en medial värld där representationer via medier och digital teknik utgör viktiga erfarenheter för deras kognitiva, sociala och känslomässiga utveckling – allt med stor effekt på deras identitetsutveckling. Genom att ständigt vara uppkopplade har nätgenerationen tillgång till en mängd mediala framställningar av världen. Deras egna erfarenheter av skeenden och händelser i den fysiska

världen blir då mindre närvarande än de virtuella världsbilderna. De upplever den materiella världen genom nya medier och den digitala tekniken på ett nytt sätt. Den medierade presentationsformen får konsekvenser för barnens och ungdomarnas attityder, språk och tankar men också för hur de orienterar sig socialt, kulturellt och kognitivt när de med sådan iver integrerar den nya tekniken med sina vardagslivserfarenheter. Genom internet får användarna tillträde till ett antal nya sociala arenor som de kan beträda eller lämna i nästan vilken roll som helst och när de själva vill.

Den digitala informationstekniken bidrar till uppkomsten av dessa arenor där aktörerna kommunicerar och utvecklar nya färdigheter. De virtuella redskapen möjliggör nya och andra sätt att agera. Redskapen förändrar aktivitetens struktur, men samtidigt begränsar de möjligheterna. Nya redskap på webben gör det möjligt för barn och ungdomar i skola och på fritiden att samarbeta kring innehåll och interagera. Dagens virtuella mötesplatser skapar förutsättningar för lärande och kunskapsutveckling.

Genom att tillvarata tekniken förändrar barn och ungdomar villkoren för sin kulturella, kognitiva, sociala och digitala kompetens – dvs. deras identitetsutveckling. Med allt fler och mer komplexa erfarenheter, allt fler symboler och influenser, ökar också möjligheterna för balans mellan en själv- och tillskriven identitetsbildning. Man kan – så här i slutet – fråga sig om det finns några sociala, etiska, kulturella eller juridiska gränser kvar att utmana. Vad händer med individens identitet när merparten av all mänsklig kommunikation sker i gränslösa rum?

Litteratur

- Alexandersson, M., & Limberg, L. (2003). Constructing meaning through information artefacts. *The New Review of Information Behaviour Research*, 4, 17–30.
- Alexandersson, M., & Limberg, L. (2004). *Textflytt och sök slump. Informationssökning och lärande via skolbibliotek*. (Forskning i fokus, 18). Stockholm: Myndighetens för skolutveckling.
- Alexandersson, M., & Limberg, L. (2009). Elevers "forskning" via datorn: mantra, metod eller meningsfullt lärande? J. Hedman & A. Lundh (red.). *Informationskompetenser – Om lärande i informationspraktiker och informationssökning i lärandepraktiker*. Stockholm: Carlsson bokförlag.
- Bauman, Z. (2001). *The Individualized Society*. Cambridge: Polity Press.

- Bell, D. (2007). *Cyberculture Theorists Manuel Castells and Donna Haraway*. New York: Routledge.
- Benkler, Y. (2006). *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven: Yale University Press.
- Carlén, U., & Jobring, O. (2005). The Rationale of Online Learning Communities. *The International Journal of Web Based Communities (IJWBC)*, 1(3), 272–295.
- Castells, M. (1996). *The Information Age: Economy, Society and Culture*. Del 1. The Rise of the Network Society. Malden, MA: Blackwell.
- Giddens, A. (2000). *The third way and its critics*. Cambridge: Polity Press.
- Goffman, E. (1959/1990). *The Presentation of Self in Everyday Life*. London: Penguin Books.
- Hall, F., & Greeno, R. (2009). *Building Services Handbook 5th Edition - Incorporating Current Building and Construction Regulations*. Butterworth – Heinemann.
- Jobring, O., & Carlén, U. (red.). (2005). *Att förstå lärgemenskaper och mötesplatser på nätet*. Lund: Studentlitteratur.
- Lundin, R., & Karlsson, G. (2006). Identitetsfenomenet och dess kännetecken. M. Borgström & K. Goldstein-Kyaga (red.). *Gränsöverskridande identiteter i globaliseringens tid – ungdomar, migration och kampen för fred*. Huddinge: Södertörn academic studies 31.
- Perelman, L. J. (1992). *School's out: Hyperlearning, the new Technology, and the end of Education*. New York: William Morrow.
- Sannino, A. (2008). From talk to action: experiencing interlocution in developmental interventions. *Mind, Culture and Activity*, 15, 234–257.
- Taylor, C. (1994). Can Liberalism Be Communitarian? *Critical Review* 8, 257–262.
- Tweddle, S. (1993). The future curriculum an information technology. *Journal of Information Technology for Teacher Education*, 2(1), 105–110.
- Wertsch, J. (1991). *Voices of the Mind: A Sociocultural Approach to Mediated Action*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Wittgenstein, L. (1953/1996). *Filosofiska undersökningar*. Övers. A Wedberg. Stockholm: Thales.