

Ruth Schukalla

Hvordan påvirker bruk av ny teknologi ungdoms sosiale liv?



Innholdsfortegnelse

Innledning	3
1. Begrepsavklaring	6
1.1. Om påvirkning	6
1.2. Om ungdom og sosiale liv	7
1.3. Om ny teknologi	10
2. Endringer i teknologi og samfunn	11
3. Mediebruk og konsekvenser – en diskusjon	15
3.1. Fakta om ungdommens mediebruk	15
3.2. En diskusjon om konsekvenser.....	18
3.2.1. Skaper ungdommens databruk digitale skiller?	18
3.2.2. Går databruk ut over andre aktiviteter?	20
3.2.3. Finnes det felleskap i cyberspace?	21
3.2.4. Hvordan påvirker databruken sosiale relasjoner?	23
3.2.5. Hvilke konsekvenser har endringene for de voksne?	25
4. Konklusjon	27
Litteratur	29

Innledning

Dagens ungdom karakteriseres ofte som ”cyberkids”: informasjons – og kommunikasjonsteknologi (IKT) er en naturlig del av hverdagslivet. Imsen (2005) skriver at ”det er i høy grad utbredelsen av elektroniske medier som gjør at det er annerledes å vokse opp i dag enn det var på midten av 50-tallet.” Jeg vil i denne oppgaven se nærmere på ungdoms mediebruk og diskutere om og hvordan den ”nye” teknologien har forandret ungdommers sosiale liv. Jeg vil legge vekt på ungdommens sosiale relasjoner til venner og familie, og kommunikasjonsmønstre. Jeg vil også diskutere hvilke konsekvenser utviklingen har for voksne, foreldre og lærere, som omgås dagens ungdom.

Som den ”voksengenerasjonen” jeg tilhører, med et verdigrunnlag fra 60-tallet og med røtter til et Internettfritt samfunn, er det fristende å være skeptisk til atferd og sosiale mønstre som oppstår i kjølvannet av teknologiutviklingen. Det gjelder både omfanget i bruken og innholdet i den nye teknologien. Som mor til tenåringsgutter har jeg spurt meg selv mange ganger om ikke de unges omfattende mediebruk kommer i veien for andre typer (og underforstått – mer ”verdifulle”) aktiviteter. Og som lærer i videregående skole er jeg til tider bekymret for de psykiske konsekvensene av at elevene stadig må forholde seg på mange programmer samtidig med Internetttilgangen på klasserommet. Den praktiske bruken av vinduer på plattformer som *Microsoft Windows* eller *Mac OSX* gjør det mulig at elevene som regel har tilgang til mange filer samtidig. Det fører til at det i dagens klasserom foregår mye kommunikasjon samtidig og på flere kanaler: læreren som snakker om fag, en venn på MSN¹ som lurert på hvordan det går, et spill som er åpent fra siste friminutt, en kjærestes private nettside med en gjestebok som alltid er åpen, så finnes det en kul filmsnutt på *you tube*² man absolutt MÅ se, i tillegg til

¹ MSN – Microsoft network messenger er den mest brukte gratis-tjenesten for hurtigmeldinger i Norge. Den fungerer som en slags skriftlig telefonsamtale. Man kobler seg til tjenesten gjennom en nettleter, og kontaktene legges til individuelt. Messenger-vinduet viser hvilke kontakter som er online, og hvilken status de har (opptatt, i telefonen, snart tilbake osv.) eller man kan være ”usynlig”. Man kan snakke med en eller flere kontakter samtidig. Dialogene blir ikke logget, men man kan lagre egne samtaler dersom man ønsker det. Hvis man velger å slette samtalen forsvinner de med en gang tjenesten lukkes.

² YouTube - nettsted der brukerne kan laste opp, vise og dele videoklipp, klipp fra filmer og TV-programmer og musikkvideoer. Ifølge YouTube lastes det opp 65000 nye videoklipp hver dag, og det vises 100 millioner filmklipp daglig. En rekke mennesker har blitt berømte etter deres opptreden i YouTube-videoer. De feires som ”*YouTube celebrities*” på Internett.

*Google*³ og skoleoppgaven som er levert på *Its learning*⁴. Det utfordrer ikke bare kommunikasjonen med elevene men også egne idealer for felleskap og samvær. I tillegg ligger dagens ungdom nesten alltid et hestehode foran når det gjelder kunnskap og bruk av ny teknologi. Det krever en ny rolleforståelse som lærer og forelder. Differensieringen og individualiseringen som bruken av den nye teknologien medfører krever kanskje også en justering av egne felleskaps- og familieidealene. Selv om jeg, som alle andre, er ”barn av min tid” vil jeg i denne oppgaven – så langt som mulig – skille fakta og verdier og etterstrebe en åpen og deskriptiv framfor en normativ diskusjon om prosesser og muligheter de teknologiske nyvinningene skaper.

Problemstillingen er svært omfattende og gjør en avgrensning nødvendig. I og med at det har skjedd store forandringer i forhold til bruk av PC/Internett i løpet av de siste årene vil jeg legge mye vekt på denne teknologien. Problemet er at forskningen om ungdommens teknologibruk henger årevis etter den akselererende teknologiske utviklingen, og de nyeste tallene og ”trendanalysene” er foreldret i det de går i trykken. Jeg vil se på hvordan bruk av PC/Internett bidrar til å forme ungdommens sosiale liv, og vice versa: hvordan ungdom former sin mediehverdag, hvordan de bruker media til å kommunisere og bygge sosiale relasjoner. Med ungdom menes i denne oppgaven først og fremst aldersgruppen i 9./10. klasse og opptil det siste trinnet på videregående skole. Jeg kommer tilbake til en definisjon og en diskusjon av begrepsbruken i første kapittel

Datagrunnlaget og teoriene er hentet fra pedagogisk og sosiologisk forskning på ungdom og såkalte ”nye medier”. Resonnementene støtter seg også på egne erfaringer som lektor på en videregående skole og som tenåringsmor. Målet med denne oppgaven er ikke å gi et allmenngyldig eller endelig svar på problemstillingen, men å skaffe et bredere grunnlag for

³ Google – søketjenesten er verdens mest kjente og største søkemotor med over 200 millioner søk hver dag. Googles søkemotor er gratis. Den søker gjennom åtte milliarder Internett-sider, det er også mulig å søke på bilder. Når man søker på stikkord, vil man få opp de mest relevante søkeresultatene først. Dette gjøres med en sofistikert evaluering av websider (page rank). Den baserer seg blant annet på hvor mange sider som lenker til det ene søkeresultatet, og hvor høy anseelse disse sidene har. Man regner med at 80 prosent av alle Internettbrukerne benytter seg av Google Søk.

⁴ It's learning – skoletilpasset læringsplattform på Internett med over 50 000 brukere i Skandinavia. Brukes av lærere til å legge ut fagplaner, vurdere innsendte oppgaver, sende meldinger til enkeltpersoner eller en gruppe (for eksempel en klasse). Det er også mulig å legge ut prøver, tester og bakgrunnsinformasjon. I en ny ePortfolio kan medlemmene til å lage en presentasjon om seg selv med bilder og lignende.

pedagogiske beslutninger i omgang med dagens ungdomsgenerasjon. For å si det med Petter Aasens (2002) ord:

”I stedet for å umyndiggjøre, kriminalisere, sanksjonere og sykeliggjøre unge med avvikende atferdsmønstre, i stedet for å møte dem som smaksdommere med moralsk forargelse og med tilbud om voksenstyrte aktiviteter, vil det være mer fruktbart å se nærmere på det som skjer på og bak ungdomsscenen, for å finne ut hva stykket (..) handler om.”

Det kan være en beslektet tanke som kan ligge bak Venstre-landsmøtets medieomtalte støtte til prinsippet om fri fildeling, så lenge den ikke er kommersiell (Wiese 2007). I et presse-utspill sier en parti-representant at vi risikerer å gjøre en hel generasjon unge til kriminelle hvis ikke fildeling blir lovlig.

Opgavens første kapittel diskuterer begrepene i problemstillingen og bruker ulike forskningstradisjoner og teorier til å sette dem inn i en større teoretisk sammenheng. Kapittel 2 tar for seg forandringer i samfunnet og i den teknologiske utviklingen og ser på hvordan disse endringene kan påvirke ungdommens oppvekst. Her brukes det både målbare trender og teorier fra sosiologisk og pedagogisk forskning. Ungdommens mediebruk og mulige konsekvenser av denne, er temaet i det tredje kapitlet. Men utgangspunkt i såkalt ”bruksforskning” diskuteres aktuelle problemstillinger som digitale skiller, data-avhengighet, virtuelle felleskap kontra felleskap ”IRL” (in real life) og hvilke konsekvenser dette kan eller bør ha for dagens voksengenerasjon. På dette punktet tipper diskusjonen over i det normative.

1. Begrepsavklaring

Først vil jeg se nærmere på begrepene i problemstillingen og prøve å svare på følgende spørsmål: Hva er *påvirkning*? Hva er *ny teknologi*? Hvem er *ungdom* eller hva karakteriserer ungdomstiden, og hva menes med ungdoms *sosiale liv*? For å kunne svare på noen av disse spørsmål vil jeg trekke inn teorier og forskningsresultater om medier- og kommunikasjon, ungdom og oppvekst/sosialisering.

1.1. OM PÅVIRKNING

Medieforskningen har lenge vært opptatt av hvordan mediene påvirker individet og samfunnet. Utviklingen i forskningstradisjonen illustrerer skiftende paradigmer om vårt (eller ungdommens) forhold til medier. Den tradisjonelle forskningstanken var lineær: bevegelsen i modellene går fra sender til mottaker. Den kjente klassiske kommunikasjonsmodellen til Lasswell (1927) baserer seg på behaviorismens stimulus-respons tankegang. ”Hvem sier hva i hvilken kanal til hvem med hvilken effekt”, spør han. Forskerne på 1920/30-tallet tenkte seg at medienes budskap påvirket publikum direkte og at denne påvirkningen kunne måles som konkrete holdnings- og atferdsendringer. Også Lazarsfelds (1944) berømte tostegshypotese faller innenfor denne tradisjonen. Hans teori rokket imidlertid ved synet på medienes ”allmektighet”. I to-stegshypotesen er påvirkningen fortsatt lineær, men den foregår i to trinn: fra mediene til såkalte ”opposisjonsledere”, ressurssterke kommunikatører i nærmiljøet.

Medieforskeren De Fleur (1970) kritiserte påvirkningsteoriens overveldende fokus på effekter i boka *Contemporary theories of mass communication*. Han mente at mediene bidrar til forsterkning, og ikke til forandring. Troen på mennesket som passivt blir utsatt for medieinnhold falmet, og man fikk større tro på at publikum selv var i stand til å velge medieinnhold. Istedenfor å dvele ved spørsmålet hva mediene gjør med individet ble forskerne mer opptatt av å forstå hva individet kan gjøre med mediet. I disse såkalte ”bruksstudiene” som senere gikk under navnet ”uses and gratifications” var mennesket i fokus. Bruksforskningen la stor vekt på psykologiske faktorer: vi velger medieinnhold etter behov, (definert som interesser, holdninger og verdier) og valg av medieinnhold gir dermed behovstilfredsstillelse. Forskere som Stuart Hall utviklet nye perspektiver ved å sette tolkningen av medieinnhold i en kulturell kontekst. Koding og dekoding av mediebudskap er

avhengig av senderens og mottakerens kulturelle og historiske bakgrunn, mente Hall. Dette perspektivet bidro til å gi påvirkningsprosessen en mer komplisert, ikke-lineær retning.

Påvirkningsbegrepet brukes altså gjerne om effekter, det vil si kommunikasjonens virkninger gjennom mediene. Til syvende og sist handler de om makt eller innflytelse. Diskusjonene om medie vold som årsak til voldsepisoder i samfunnet viser hvor omstridt og komplisert temaet er. Selv om forskningen har beveget seg bort fra en lineær årsaks-virknings-tenking, er det få som vil bestride at det eksisterer et samspill mellom oss og mediene. Mediene kan bidra til å forme sansingen og skape nye arenaer og måter å kommunisere på. Samtidig har vi større muligheter enn noen gang før til å velge (og velge bort) medieinnhold. Hvilke konsekvenser denne differensieringen har for ungdommens sosiale liv, skal jeg komme tilbake til senere i oppgaven.

Begrepet ”påvirkning” som er valgt i problemstillingen for denne oppgaven, må her ikke tolkes som en målt effekt ut fra en lineær årsaks-virknings-tenking. Jeg vil se hvordan ungdoms hverdag har forandret seg med utviklingen av medieteknologien, men også hvordan unge bruker media og hvilke forandringer det medfører i forhold til kommunikasjon, sosial omgang i skole og fritid. Jeg går ut fra at de unges forhold til medier er kjennetegnet av en vekselvirkning: teknologien setter rammevilkårene for bruksmulighetene og tilgjengeligheten, men ungdom er med på å utforme innholdet i mediene og – gjennom sin forbrukeratferd – med på å påvirke teknologiutviklingen. Den omfattende mediebruken har også en virkning i seg selv, ikke bare i forhold til medienes innhold og budskap, men rett og slett fordi den finnes. Mange mennesker i dag er nesten fulltids mediebrukere. Hvis vi ser vold på TV er det ikke sikkert virkningen er at vi blir voldelige, derimot er det tydelig at vi er blitt TV-seere. Dette kommer jeg tilbake til i kapittel 3.

1.2. OM UNGDOM OG SOSIALE LIV

I utviklingspsykologien betraktes ungdom som en mentalitet eller en sinnstilstand. Noen ser på ungdommen først og fremst som en utviklingsprosess der barnet blir voksen. Menigmann vil vel kanskje definere ungdom først og fremst ut fra alder, noe som ikke er uproblematisk siden alderskategoriene kan variere i ulike samfunn og i ulike epoker. Sosiologiprofessor Ivar Frønes (2006) ser på puberteten som en kulturell fase der rolleforvirring og opprør mot

foreldre formes av samfunnet rundt. Han mener at denne sosiale puberteten i dagens samfunn starter tidligere enn før, i tolv-trettenårsalderen, og den strekker seg – med individuelle variasjoner - til fjorten-femten år.

”Den sosiale pubertets form er forankret kulturelt i en situasjon der deler av ungdomstidens symbolikk og interesser treffer barndommens mer lekende form, innenfor kulturelle rammer der symbolsk selvkonstruksjon oppleves som en sentral oppgave. Resultatene av dette er en periode preget av intens vektlegging av sosiale forhold. Perioden er også preget av former for lek og eksperimentering av en annen karakter enn den klassiske puberteten⁵.”

Frønes karakteriserer leken som et vesentlig særtrekk ved den sosiale puberteten. Ungdom leker imidlertid annerledes enn barn: de bruker koder som gjør at mottakeren skal skjønne at det man gjør eller sier ikke er alvor, men fleip, parodi eller lek. Et godt eksempel på dette kan være bruken av såkalte ”emoticoner” på SMS og MSN som uttrykker følelsetilstander ved hjelp av tegn. De har såkalte ”smileys” med ulike ansiktsuttrykk som forbilde, for eksempel ”☺” eller :-) (smil med blunkende øye) :| (skuffet smil), (H) ”hot smile”, :S (forvirret smil) eller :-O (overrasket smil) . Et annet eksempel kan være språkleken med akronymer som i utgangspunktet utviklet seg for å redusere antall tastetrykk på chattekanalene. Siden Internett vokste fram i USA og andre engelskspråklige land, har de fleste akronymene røtter i det engelske språket. Her er noen eksempler: <3 (et hjertesymbol), ASAP (as soon as possible), LOL (laugh online), AFK (away from keyboard/A free kill), PLS/PLZ- please eller ROFL - rolling on floor laughing. I forhold til kommunikasjonsformer på nett kan det også være verdt å merke seg at det på MSN og i online-spill er det vanlig å oppgi hvor man befinner seg i forhold til nettet: ikke bare om en er *online* eller *offline*, men om en er opptatt i en telefon, ut til middag, eller om man er tilbake snart. Det er også mulig å legge inn en kort personlig beskjed ved siden av navnet. Denne plassen brukes gjerne til å beskrive humøret, hva en driver med eller til meningsytringer om ulike temaer. Det illustrerer også noe av den tette koblingen mellom ungdommens hverdag og Internet. Man sier kanskje ikke fra til foreldrene lenger hvor man går, men på nettet.

⁵ Med begrepet klassisk borgerlig pubertet refererer Frønes til et samfunn der barneverden var strengt adskilt fra de voksnes verden. Puberteten sørget for en eksplosjonsaktig løsrivelse fra barnerollen med generasjonskonfliktene det medførte. Selv om den moderne puberteten har en annen karakter, mener han, henger bildet av det borgerlige opprøret igjen.

Et annet særtrekk ved den sosiale puberteten er ifølge Frønes utprøving av sosiale relasjoner som en viktig del av identitetsutviklingen. Det er jevngamle, og ikke foreldrene, som er målgruppen for denne utprøvingsprosessen. Orienteringen mot de jevnaldrede betyr ikke en oppløsning av barn-foreldre-forhold og må ikke nødvendigvis medføre større konflikter mellom barn og foreldrene, mener Frønes.

Det er mye som tyder på at ungdomstiden også har utvidet seg i den andre enden av aldersskalaen. I samfunnet vårt blir ungdommen idealisert: å være ”ung” er et kompliment og noe å streve etter, også for de som er eldre. Tormod Øia og Åse Strandbu (2007) skriver i sin antologi *Ung i Norge*:

”At det ungdommelige er ettertraktelsesverdig betyr ikke at det er større forskjeller mellom foreldre og barn. Det er foreldregenerasjonen som har blitt mer ungdommelig. Antakelig er det større kulturell likhet mellom foreldre og barn i dag enn bare for ti femten år siden. Tenåringsforeldre har vært på Interrail, har hørt på mye av den samme musikken og har hatt noe av den samme ungdomstida som tenåringene de har i huset”

Dette bekreftes også av Livingstone (2002)/Pollock, 1997:

”The youth life stage is said to be becoming longer and longer through a combination of increased economic dependency on the family which forces young people to delay their full independence as autonomous citizens and a youth marked whereby leisure opportunities for young people have exploded into a multitude of possibilities and have taken in both older and younger people in doing so.”

I kapittel 2 skal jeg se nærmere på om det finnes tidstypiske trekk som skiller dagens ungdom fra tidligere generasjoner.

Ungdommens sosiale liv består av relasjoner til andre: familie, venner og andre bekjente. Jeg vil se hvordan ungdom bruker moderne teknologi til å etablere og vedlikeholde sosiale nettverk og hvordan nye kommunikasjonsmuligheter preger deres sosiale liv. I diskusjonen vil jeg drøfte aktuelle problemstillinger: bidrar økningen i databruken til nye ”digitale skiller” i samfunnet? Produserer teknologisamfunnet en ny generasjon passiviserte ”datanarkomaner” som forsømmer sosial omgang, fritidsaktiviteter og skolearbeid på bekostning av spill og

chatting? Bør vi som foreldre og lærere bidra til å begrense ungdommens databruk eller bør vi stimulere til den?

1.3. OM ”NY” TEKNOLOGI

I faglitteraturen skiller man gjerne mellom tradisjonelle massemedier som bøker, aviser, radio og TV, og nye elektroniske og digitale medier. Ofte bruker en forkortelsen IKT, som står for informasjons- og kommunikasjonsteknologi, det vil si PC, mobiltelefon, Internett, dataspill og så videre. Mye av teknologien som refereres til som ”ny teknologi” (PC/Internett) er imidlertid ikke ny lenger, særlig ikke for den oppvoksende nettgenerasjonen.

Den danske medieviteneren Drotner deler inn mediene i grupper ut fra hvilken funksjon de fyller (Endestad 2004)

- * Underholdning (video, Gameboy, PV-spill osv)
- * Informasjon (PC, CD-rom)
- * Kommunikasjon (epost, chat, mobiltelefon)

Mye tyder imidlertid på at det i framtiden vil være vanskelig å tilordne enkelte medier til bestemte funksjoner. Allerede i dag kan både PC-er og mobiltelefoner brukes til både underholdning (spill, filmer, web-TV, radio/podcasting), informasjonsinnhenting (Internett) og kommunikasjon (epost, chatting, telefon, pratelinjer). Utviklingen ser ut til å gå i retning av at elektroniske medier kan brukes til stadig flere formål, i tillegg at det blir stadig lettere å koble dem sammen. Man kan for eksempel enkelt hente ned filer fra PC-en til mobiltelefonen med bluetooth, sjekke eposten eller chatte på MSN med mobilen. Skillet mellom TV og PC-skjerm vil også antakelig forsvinne: i dag kan vi se Web-TV på PC og koble PC-en til TV-skjermen. Utbyggingen av det digitale bakkenettet vil antakelig bidra til mer interaktivitet på TV, og skjermen vil kunne brukes på samme måte som den som er koblet til PC-en.

Jeg vil i denne oppgaven først og fremst se på ungdommens bruk av PC og Internett, fordi bruken er så altomfattende og allsidig. En – for ungdommen - viktig teknologi som dermed faller utenfor denne oppgaven er mobil og bruk av SMS som er et populært kommunikasjonsmiddel og preger mye av ungdommens hverdag. En felles trekk ved både

bruk av Internett, MSN og mobil i forhold til ungdommens hverdag er at de krever at man er kontinuerlig tilgjengelig. Det betyr ikke bare at mange nok føler et press for å ha tilgang til mobil og Internett for å ikke havne utenfor. Dette kan føre til noe jeg vil kalle *tilgjengelighetstyranni* i samfunnet vårt (- og det gjelder ikke bare ungdom!). Symptomene kan man lett observere når man ber folk om å slå av mobiltelefonen, eller inviterer til en hyttetur der det ikke finnes trådløse bredbånds-nettverk som gjør at man kan sjekke mailen. Det er selvfølgelig vanskelig å si noe om virkningene av dette på sikt, og vi har per i dag ikke nok oppdatert kunnskap om dette.

2. Endringer i teknologi og samfunn

Samfunnet er i stadig forandring. Mens noen forskere i sin leting etter særtrekk for en ungdomsgenerasjonen har fokusert på forskjellene i forhold til tidligere generasjoner (Imsen 2005, Aasen 2002) har andre prøvd å finne fellestrekk (Livingstone 2002). Imsen (2005, s.108- 109) for eksempel mener at ”man har tapt noe vesentlig” etter at familiene fikk mange TV-kanaler og økt velstand gjorde det mulig å kjøpe flere TV-apparater til husholdningene. Nå sitter alle hver for seg, og ”når familiemedlemmene atskilles fysisk under medieopplevelsen, forsvinner også felleskapet”, mener hun. Livingstone (2002, s. 21-23) derimot argumenterer med at ”familie-TV” snarere var et ideal enn en realitet. Ulike forskningsfunn (Himmelweit, 1958, Coontz 1997) viser at den individualisering av mediebruken vi ser i dag allerede fantes på 1950-tallet, og at 50-tallsfamilien ikke levde opp til sine egne idealer. Livingstone mener at det er nostalgien for en annen tid og familieverdier fra 1950-tallet som ligger til grunn for foreldrenes panikkartede redsel for at deres barn skal få en dårlig oppvekst.

”We must be aware of over-simple now-and-then-comparisons. (...) Making now-and-then-comparisons means picking out two points from the longer historical trends even though, given the fluctuations within most social processes, these two points may poorly capture the overall trend.”

Når TV-en blir mer interaktiv og forskjellene til datamaskinene blir utvisket, vil denne nostalgiske drømmen om et fellesskap gjennom TV-titting uansett måtte justeres.

Det som er uten tvil er demografiske endringer: Strandbu/Øia (2007) trekker fram konsekvensen av at ungdomskullene har blitt mindre: ”Vi har gått fra en situasjon der det var knapphet på utdanning til at det nå er knapphet på studenter”, skriver de i *Ung i Norge*. Det betyr at ungdom våger å ta yrkesvalg ut fra egne interesser og ikke hovedsakelig med tanke på framtidig jobb og karriere.

Et annet faktum er at ungdommen tilbringer flere år på skolen. Reform 94 som skulle gi alle *rett* til videregående utdanning har også produsert flere skoleelever. I dag mener mange at de *bør* ha videregående skole for å komme seg videre. Strandbu/Øia mener at gjennomføringen av et 13-årlig skoleløp på mange måter har den samme betydningen som konfirmasjonen hadde tidligere.

Flere teoretikere har framhevet minkende generasjonskløfter som et viktig kjennetegn ved det moderne samfunnet. Vi har fått en utvikling fra tradisjonsbaserte samfunn, der de unge lærte av de gamle, til et samfunn der de gamle lærer av de unge. Minkende generasjonskløfter kan ifølge Strandbu/Øia vise seg som lavere konfliktnivå mellom generasjonene og større likhet mellom foreldre og barn. Undersøkelsen Ung i Norge 2002 viser at de fleste ungdommer sier de har et godt forhold til foreldrene. Kommunikasjons- og samhandlingsmønstre beskrives som ”autoritative”, det vil si at foreldre kombinerer varme og sosial støtte med kontroll og oversikt.

En dominerende teori innen sosiologien har vært individualiseringen av det moderne samfunnet. Ifølge denne teorien har svekking av de gamle samfunnsstrukturene ført til en større frihet for individet. Flere valgmuligheter er imidlertid også forbundet med større usikkerhet og faren for å mislykkes.

I boka *Elevens verden* refererer Imsen (2005) til kultursosiologen Kim Rasmussen som trekker fram ulike tendenser i samfunnsutviklingen, blant annet følgende: Institusjonalisering av barndommen: barn tilbringer mer tid på barnehager, skoler og organiserte fritidsaktiviteter. Det innebærer at flere aktiviteter er voksenstyrte. En annen tendens er teknologiseringen av hverdagslivet: Dagens unge er daglig i kontakt med elektroniske medier som TV, video, mp3-

spiller, DVD-filmer, mobiltelefon og ikke minst PC-er. Mange sosiologer har påpekt at demokratiseringen av familien og større medbestemmelse har forandret kommunikasjonsstrukturene mellom voksne og barn fra en autoritær modell til en forhandlingskommunikasjon. Rasmussen kaller denne tendensen avtradisjonisering. Livingstone (2002) mener at de nordiske landene skiller seg ut i europisk sammenheng. I de nordiske "demokratiske familiene" finnes det flere yrkesaktive mødre, flere skilsmisser, mer velstand og større homogenitet oppdrar de unge til selvstendighet og en mer "peer-oriented" livsstil. "These cultural factors shape the context within which the relatively more pioneering stance of these same countries as regards ICT access and use has its effects". I tillegg nevner Rasmussen kommersialisering og differensiering av barndommen. Det skal jeg komme tilbake til under drøftingen av medieteknologiens rolle i ungdommens hverdag.

I det moderne samfunnet skjer teknologiske endringer fort og bruken endres stadig. Sonia Livingstone (2002) skriver i *Young people and media* om forskning som tydelig viser at medier spiller en stadig større rolle i de unges hverdagsliv, både målt i tid og rom og i forhold til sosiale relasjoner. Hun karakteriserer den moderne barndommen som en "soveromskultur" som har flyttet fra den offentlige til den private sfæren. Det som en gang var sentrale lekeplasser i nærmiljøet er erstattet av skolefritidsordninger, organiserte aktiviteter og private hjem. Hun viser til kartleggingsundersøkelser som konstaterer at 60 prosent av de unges databruk foregår hjemme, gjerne på soverommet. De unges soverom med PC, TV og musikkanlegg har blitt den moderne lekeplassen, mener hun.

Hun mener at medieverden har forandret seg kraftig i løpet av de siste 50 år:

- * Flere og flere eier moderne medier som PC.
- * Medienes store variasjon i form og innhold har medført mange ulike spesialiserte TV-kanaler, PC-typer, videos, spill osv.
- * Moderne telekommunikasjonsmidler kan i stadig større grad kobles sammen
- * Det har blitt større interaktivitet mellom mediene og brukerne.

Anskaffelse av personlig medieutstyr i de tusen hjem har ført til en individualisering av fritiden, og det er mer og mer vanlig at barn og unge har større datakunnskaper enn sine foreldre. Som tidligere nevnt har grensene mellom barndom, ungdom og voksenliv blitt mer utydelig, og det kan ha bidratt til at mediebruken er et stadig tilbakevendende forhandlingstema mellom barn og voksne. Det legges imidlertid mindre vekt på beskytte barn

mot skadelig medieinnhold, og mer på å dele medie-relaterte erfaringer, verdier og interesser. Samtidig har samværet med familien større preg av et valg og ikke en rutine, ifølge Livingstone. Denne tiden er oftere felles TV-titting enn felles middag.

Torgersen (2004) analyserer endringene slik:

”Interaktive medier forsterker individualiteten og det private levesett, på bekostning av nasjonal kultur og tilhørighet. Vi ser en sammensmelting av entusiasme og angst, samt et press på enkeltindivider og samfunn på å følge denne utviklingen, ledsaget av en redsel for ikke å klare å henge med”

I tillegg bidrar *tilgjengelighetstyranniet* antakelig til økt kommersialisering: det er viktig å vise at man er teknologisk oppdatert, og har godt kommunikasjonsutstyr. I dag er nett-tilgang uunnværlig: de som ikke kommer seg på nett står utenfor MSN- og spille-felleskapet med klassekamerater og venner. Det er ungdommen som alltid er først ute med å kjøpe de nyeste mobilene med de fleste funksjonene og den kuleste designen. Og industrien er nok meget klar over at ungdommen er en viktig målgruppe. I dag er det så å si umulig å finne en mobiltelefon som bare ringer, uten mp3-spiller, kamera, bluetooth eller Wap. I de siste par årene har stadig flere internettjenester blitt tilgjengelig på mobilen – i dag kan man bruke mobilen til å sjekke eposten, chatte og surfe på nettet.

Innføringen av obligatorisk PC og Internett på skolen i Nord-Trøndelag har også store konsekvenser for undervisningen og situasjonen på klasserommet. Dette skal jeg komme tilbake til i neste kapittel.

3. Mediebruk og konsekvenser.

En diskusjon

3.1. FAKTA OM UNGDOMMENS MEDIEBRUK

En viktig informasjonskilde for ungdoms mediebruk er prosjektet "En digital barndom" der også NOVA-undersøkelsene (NOVA 8/04) og Ung i Norge-bøkene inngår. Noe av datamaterialet er hentet fra den landsomfattende undersøkelsen *Ung i Norge 2002*, der cirka 12000 elever på ungdoms- og videregående skoler deltok. Resultatene viser at PC-bruk er svært utbredt: 95 prosent av alle ungdommene hadde PC hjemme, de fleste av dem (83 prosent) hadde Internett-tilgang. En tredjedel hadde PC på rommet. Det er imidlertid store forskjeller mellom gutter og jenter i 2002: det var langt flere gutter (54%) enn jenter (26%) som oppga at de brukte PC-en daglig. Imsen (2002) tolker dette slik at PC-en synliggjør og forsterker forskjellene mellom kjønnene som forskerne har dokumentert tidligere.

Dataene fra Ung i Norge-undersøkelsen er antakelig foreldret. Det har skjedd mye i løpet av de siste fem årene. Et eksempel: i undersøkelsen defineres *storbrukere* som de som sender mer enn 20 tekstmeldinger hver dag eller som chatter mer enn to timer daglig. Med utgangspunkt i en slik definisjon er nok de fleste mobil-og chatbrukere storbrukere i dag. Chatting kan foregå samtidig med en rekke andre PC-baserte aktiviteter, det vil si en kan ha åpnet et chatteprogram mens en jobber med andre ting, og snakke med venner innimellom eller når de logger seg på. Til og med mange voksne har etter hvert tatt i bruk MSN, og innføringen av obligatorisk PC-bruk i den videregående skolen har bidratt til å øke Internetttrafikken for både lærere og elever. I 2002 var informasjonsinnhenting den mest utbredte aktiviteten på Internett. I dag er det antakelig heller nettsamfunn som *Facebook*⁶ eller *Nettby*⁷ eller *MySpace*⁸, chatting eller online-spill. Bruken av epost har muligens allerede blitt

⁶ Facebook - nettsamfunn der brukerne oppretter sin egen profil der de kan skrive om seg selv, poste bilder og sende beskjeder til andre brukere. Her samler man bilder av vennene sine, gir korte beskrivelser av dem og av forholdet man har til dem. Man kan også delta i ulike grupper og publisere bilder eller hjemmelagede filmer. Ifølge forbruker.no er det per i dag mellom 80000 og 100 000 brukere i Norge.

⁷ Nettby- norsk nettsamfunn (eid av VG) hvor brukere kan treffe andre brukere, samle bilder av vennene sine og se hva de skriver om en selv. Det er også mulig å legge ut nyheter og bilder, og delta i grupper. Stedet har over 300.000 registrerte profiler og er konkurrenten til Dagbladets nettsamfunn *Blink*.

erstattet av MSN og andre pratelinjer- og –forum på ulike nettsamfunn. MSN har per i dag 1,6 millioner brukere i Norge. - på verdensbasis er det 31,9 millioner brukere!!

De kjappe endringene i mediebruken krever at foreldre som har regler som for eksempel begrenser mediebruken stadig må justerer kursen og oppdatere seg. Et eksempel fra min familie: Etter en periode med regulert datatid, da barna var yngre og teknologien mer ensrettet, ble vi enige om å ha datafrie dager. Å se film på DVD eller video på TV-en (som står i fellesarealene) var derimot greitt. Det ble et problem da husets 15-åring ville se en film som lå på hans mobile harddisk (og ikke den som gikk på TV). Hvorfor kunne ikke han se den på sin private PC? Når PC-en først er på er det vanskelig å forhindre at annen bruk foregår samtidig (chatting, prating, spill), og et ”ja” ville oppheve den datafrie dagen. Det kan være en utfordring å etablere og håndheve faste regler. Et annet eksempel er bruken av MSN istedenfor telefon: det er vanskelig å finne gode argumenter for at barna heller skal bruke telefonen på datafrie dager (som koster tellerskritt) enn MSN (som er gratis). Og når barna/ungdommen først har tilgang på en maskin med nett, er det vanskelig å argumentere for at de ikke skal bruke den til å pleie kontakten med venner på MSN. Og med den utstrakte bruken av MSN blant ungdom kan det vanskelig å etablere regler for når maskinen skal slås av, når ”det er så koselig å si god natt til vennene på MSN før en legger seg.”

Også for lærerne på de videregående skoler i Nord-Trøndelag har det blitt en utfordring å forholde seg til den nye digitale hverdagen på klasserommet. Etter innføringen av obligatoriske PC-er i 2006 har fylket gitt pålegg om at teknologien skal brukes i timene. Det vil si at elevene skal bruke sine bærbare maskiner til skolearbeid (gjøre notater, skrive og levere lekser, lete etter informasjon osv.) Det betyr at maskinene i utgangspunktet alltid er på, og den trådløse tilgangen til Internett sørger for å gi elevene adgang til en hel virtuell verden. Her er det imidlertid ikke bare verktøy som er nyttig for skolearbeidet men også mye som distraherer (spill og annen underholdning, chat osv). Selv om skolearbeidet ikke alltid krever Internett-tilgang, har læreren per i dag ingen mulighet til å trykke på en knapp og ”slå av Internett”. Det betyr at elevene i skoletimene er utsatt for mange ”fristelser”, og lærerens utfordring består i å gjøre timen så interessant eller betydningsfull at elevene velger å høre på han/henne og prioritere skolearbeid framfor underholdning eller kommunikasjon med venner.

⁸ My Space - engelskspråklig nettverksnettsted med over 100 millioner registrerte brukere. Nettstedet er et av de mest populære på internett og har blitt en viktig arena for nye artister og band som ikke har platekontrakt, men ønsker å nå et større publikum.

For mange lærere som ikke har brukt PC i undervisningen før, har denne utfordringen kommet som et sjokk, og for generasjonen som har vokst opp uten Internett er det et ”must” å følge med på utviklingen. Lærerne er nødt til å tilegne seg tilstrekkelige kunnskaper om ungdommens kommunikasjonsmåter og –fora, for å kunne tilrettelegge bruken av PC-en i undervisningen. Det er for eksempel liten mening i å vurdere elevens kunnskaper utfra en multiple-choice-prøve på It’s learning, så lenge elevene kan sende hverandre svarene på MSN, epost eller via andre Internettsteder.

Fordelen med denne digitaliseringen av fylkets klasserom er at både lærere, skoleledelse og fylkesadministrasjon tvinges til å utvikle metoder og verktøy for å begrense de uheldige bivirkningene av Internettbruken på skolene. Fylket har for eksempel stengt enkelte nettsteder som online-spillene *World of warcraft*⁹ og *Nordic mafia*¹⁰ og nettverkstedet *deiligst.no*¹¹ som tidligere var mye besøkt i skoletiden. Chattekanaler som MSN vil man derimot ikke stenge fordi de brukes av administrasjonen. Fylket har også lyktes i finne en teknisk løsning for å begrense nedlasting av store filer (som filmer) på fylkets nett som tidligere kunne redusere nettets hastighet for alle brukere i systemet¹². Håndheving av IKT-reglementet er også blitt lettere etter at det ble mulig å spore ”ulovlig bruk” tilbake til enkeltbrukeren (det vil si maskinens IP-adresse). Da noen av mine elever ble ”tatt” for nedlasting av store mengder film og spill i skoletiden, sendte fylket en mail til skolens driftsansvarlig som da stengte maskinene fra nettet i en tid, og elevene ble innkalt til samtale med kontaktlærer og driftsansvarlig, og fikk en advarsel. I dag får eleven automatisk lavere hastighet på maskinen ved nedlasting av store filer. Til tross for slike tiltak bruker elevene mye tid på andre ting enn skolearbeid i timene. Det er derimot vanskelig å si om de gjør det istedenfor å følge med i timene eller istedenfor å se ut av vinduet. Det finnes foreløpig ingen forskning på dette. Inntrykket etter en samtale med fylkets driftstekniker Lars-Åge Valbekmo tyder imidlertid på at elevene først og fremst bruker Internett til skolearbeid i skoletiden. Han mener at læringsplattformen *It’s*

⁹ World of warcraft (WOW) – et online-rollespill, der spilleren skaper sin egen figur for å legge ut på en eventyrreise i en fantasiverdenen. Spilleren får poeng gjennom ulike oppdrag, krig eller raids enten alene eller sammen med andre spillere. Han kan utvikle evner og styrke (blant annet ved å kjøpe nye våpen og klær) og vokse fra level 1 til til 70.

¹⁰ Nordic mafia - norsk, tekstbasert online-mafiaspill der målet er å få mest mulig makt gjennom eierskap i gjenger, firmaer og rangeringer. Man kan velge om man vil rane banker, stjele biler, drive organisert kriminalitet og utpressing eller mer lovlige virksomheter som filmproduksjon, aksjehandel og firmaeierskap.

¹¹ Deiligst.no – et norsk nettsted for ungdom der man kan opprette sin egen profil og promotere seg selv. Utfra bilder og webcam man få poeng av andre brukere. Nettstedet har avstemninger, rangeringer og konkurranser knyttet til bildene. I dag har konkurrenten biip.no overtatt mange av nettstedets tidligere brukere.

learning er det stedet som er mest besøkt, i tillegg till *pixo* (en hjemmesidegenerator), MSN, selvfølgelig, *youtube* og ulike typer spill. Nettsamfunn som *Blink*¹³, *Facebook* og *Nettby* er også populære.

3.2. EN DISKUSJON OM KONSEKVENSER

Hvilke konsekvenser har endringene i samfunnet og i teknologiutviklingen for dagens ungdom? I et forsøk på å svare på dette omfattende spørsmålet vil jeg trekke fram noen sentrale teorier og velkjente diskusjonstemaer i mediene og drøfte dem i lys av resultatene fra nyere bruksforskning. Jeg vil også diskutere mulige konsekvenser av dette for foreldre, lærere og andre som omgås ungdom.

3.2.1. Skaper databruken digitale skiller?

Mediebruken varierer med hensyn til sosial status, kjønn og alder. Den utstrakte bruken av PC og Internett stiller store krav til brukernes kompetanse, både når det gjelder lese- og skriveferdigheter, språkkunnskap, kunnskap om informasjonsinnhenting og evnen til å vurdere informasjonen. Frønes (2003) mener at det kan bidra til å skape digitale skiller i samfunnet. De som har større ”kulturell kapital” har også større evne til å dra nytte av datateknologien, ifølge han. De som risikerer å falle utenfor, er barn av foreldre med lav utdanning (Frønes 2003), og dermed økes allerede eksisterende klasseskiller, mener han. Resultatene fra Ung i Norge-undersøkelsen (Torgersen 2004) bekrefter – i hvert fall delvis- Frønes poeng at måten elevene bruker PC-en på varierer avhengig av foreldrenes utdanning. Jo mer elevene bruker data, jo bedre karakterer har de, og jo høyere utdanning har foreldrene. Skoleflinke elever med velutdannede foreldre bruker mest tid til informasjonsinnhenting og lekser, mens barn av foreldre med mindre utdanning bruker mer tid på spill. Om dette medfører økte klasseskiller i samfunnet, er derimot ikke dokumentert.

Frykten for at ulikheter i kunnskap om bruk av PC og Internett kan skape digitale skiller har ført til at myndighetene i mange land har vært opptatt av å gi skoleelever tilgang på data. I

¹³ Dagbladets nettsamfunn, konkurrent til Nettby.

Nord-Trøndelag har dette resultert i at fylket har fattet det kontroversielle vedtaket om at alle elever i den videregående skole fra 2006/2007 skal ha egen datamaskin. Det kontroversielle er at et slikt vedtak strider mot prinsippet om at skolen skal være gratis, for leasingen av maskinene må elevene/foreldrene betale selv. En annen side ved saken er at det forutsettes at elevene lærer seg å bruke maskinene, men det er ikke satt av ressurser for å gi lærerne opplæring i IKT, eller styrke skolenes driftsressurser. Lærere med lite digital kompetanse har sett seg konfrontert med å drifte elevenes maskinpark, samtidig som mange nok var lite forberedt på forandringene ”det digitaliserte klasserommet” ville medføre.

Også i framtiden vil det bli stadig viktigere for foreldre og lærere å hjelpe barn og unge til å mestre mediehverdagen, og det kan være en stor utfordring for en generasjon som har vokst opp uten PC og Internett. Selv om dagens ungdom kanskje har større teknisk innsikt enn mange voksne, og rollene om hvem som lærer av hvem er byttet om i forhold til tidligere, spiller de voksne en viktig rolle som verdiformidlere. Det vil bli stadig viktigere å ikke bare kunne bruke mediene, men å vurdere innholdet, finne ut hvordan teknologien ikke bare kan brukes til underholdning men til praktisk nytte. Det krever imidlertid at de voksne setter seg inn i teknologien, slik at de kan ha kontakt med ungdommen i den digitale verden.

Professor i ungdomskultur ved New York University Clay Shirky sier i et Dagbladintervju (Butenschøn, 2007) at det dominerende skillet går mellom dem som vokste opp på nettet og dem som ikke gjorde det. Hun mener at det er et skille som går mellom dem som har hemninger og dem som ikke har det. Selv om også dagens tretti- og førti-åringer er på nett, oppfører de seg annerledes enn ungdommen, mener hun. De er mindre villige til å eksponere sitt privatliv for offentligheten, sammenlignet med ungdommen som legger ut bildene av kroppen sin på deiligst.no for å få poeng av andre, som forteller om forelskelser, brudd og selvmordsforsøk på bloggene sine. ”Mens foreldrene deres vokste opp med hengelås på dagboken, skriver C-erne¹⁴ dagbøker der hvem som helst kan lese om deres familierelasjoner, traumer, seksuelle fantasier, usikkerhet og ambisjoner”, skriver Butenschøn. Dette er også sosiologiprofessor ved Universitetet i Oslo, Willy Pedersen, enig i:

¹⁴ Generasjon C – internettgenerasjonen og storbrukere av nettet mellom den såkalte generasjon Y (1993-1999) og generasjon Z (2000-2005). Også kalt screenagers, iGeneration, Me Generation og MySpace generation. C-en sto opprinnelig for ”content”, siden har det kommet til nye tolkninger som creativity, community, control, channel, consensus og mange flere.

”Mens mellomgenerasjonen bruker nettet og mobilen til logistiske og praktiske formål, bruker ungdommen av Generasjon C teknologien til å leve ut sine mer intime og relasjonelle aspekter. For dem er dette en virkelig verden, og det er noe som kan være vanskelig å forstå for andre.” (Butenschøn, 2007)

Mens foreldregenerasjonen gjerne fokuserer på farene en slik blottlegging kan medføre, er ungdommen mindre bekymret. Amerikanske undersøkelser viser at tenåringsene er langt mer forsiktige enn foreldrene frykter. De har lært seg å holde tilbake sensitiv informasjon og har lært seg kodene (i motsetning til mange ”voksne” vil noen hevde). ”Å forklare at de må passe seg for pedofile bare bekrefter generasjonskløften, og oppfattes omtrent like hysterisk som en advarsel mot å flytte til Grünerløkka fordi du kan bli knivstukket”, skriver Butenschøn.

Forskerne mener at Internett har brakt med seg nye verdier:

”Det er en overraskelse for mange som er over tretti at privatlivene deres kan ende opp på nettet. Vi har en oppfatning av at det er skadelig å vise fram privatlivet vårt. Men kanskje må man tenke på at man kan utlevere seg selv på en god og en dårlig måte. Kanskje er ikke det private lenger så farlig som de voksne vil ha det til”, sier Medieviter Marika Lüders ved Universitetet i Oslo.

Hun mener at skepsisen ovenfor ungdommens nettbruk er uttrykk for en slags bitterhet:

”Folk liker å tro at ens egen oppførsel er et resultat av moral, ikke kronologi. Men den egentlige grunnen til at du ikke oppførte deg sånn selv er selvsagt at du ikke hadde muligheten til det.” (Butenschøn, 2007)

3.2.2. Går databruken ut over andre aktiviteter?

Mange foreldre er bekymret for at (særlig) guttenes omfattende spilling på Internett går ut over andre fritidsaktiviteter. Forskningsgruppen bak prosjektet ”En digital barndom” (Endestad 2004) har funnet liten empirisk støtte for denne bekymringen: ”Det er tilnærmet ingen sammenheng mellom mengden spilling og (...) andre aktiviteter. I den grad det er signifikante sammenhenger er det heller slik at de som spiller mye også bedriver mye av de andre aktivitetene som å spille ball ute,” skriver de. Datamaterialet baserer seg imidlertid på aldersgruppen 6-12 år, og forskerne nevner at alderen er en vesentlig faktor i bruken av medieteknologien. Ung i Norge-undersøkelsen som også omfatter ungdom i videregående

skole, bekrefter trenden blant de eldre ungdommene. Resultatene tyder faktisk heller på at jo oftere de brukte data, desto mer sosiale var de: jo mer ungdommen spilte TV-spill, jo oftere de chattet, desto flere kvelder var de sammen med venner. (Torgersen 2004)

Undersøkelsen viser også at de unge bruker SMS, epost, MSN og andre ”pratekanaler” til å holde kontakt med sine nettverk: I rapporten beskriver forskeren betydningen av medieteknologien for kommunikasjonen slik: ”Så langt er det klare funn som tyder på at medieteknologier støtter eksisterende sosial kontakt heller enn å føre til isolasjon og depresjon, bortsett fra hos de som allerede er isolert.”

For mange av dagens ungdommer er det fast rutine å rigge seg ved datamaskinen etter skoletid, sjekke bloggen og/eller ulike nettsamfunn for meldinger, lese meldingene venner har lagt ut i sine blogger og profiler, eventuelt skrive noen kommentarer, fortsette med å oppdatere egen blogg eller profil, før en gjenopptar kontakten med vennene på MSN. Å utveksle meninger og filer og å snakke og spille for nettet er en vesentlig del av dagens ungdomskultur. Det har vært mye diskutert om guttenes opptatthet av dataspill har bidratt til at de leser mindre bøker, men forskerne har hittil ikke funnet vitenskapelige ”bevis” for en slik årsaks-virknings-sammenheng.

Derfor må vi vokte oss for å trekke lettvinde konklusjoner om at unge som bruker mye tid på data gjør dette fordi de ikke har noe annet å gjøre. Kaare (2004) skriver i rapporten *Ungdom som lever med PC*: ”Ved ensidig å fokusere på de barn og unge som passivt lar seg underholde av dataspill, og ikke nyansere synspunktene i forhold til hva de unge faktisk gjør i alle de timene de sitter ved PC-en, blir den offentlige debatt og samfunnets holdninger til ungdom som er storbrukere unyansert og misvisende.” Hun har gjort en større undersøkelse om det store årlige datapartiet *The Gathering* og konkluderer med at vi heller bør fokusere på ungdommens datakompetanse som en viktig ressurs for samfunnet.

Det er også et faktum at Internett og den digitale teknologien har utløst mye kreativitet: mens filmredigering, fotografering, musikkproduksjon og publisering av tekster tidligere har vært forbeholdt noen få, kan i dag alle som har tilgang til teknologien lage, redigere og publisere filmer, bilder, musikk og tekster. Et mulig svar på spørsmålet i dette avsnittet kan derfor også være at teknologiutviklingen har ført til en annen type aktivitet blant ungdommen, og aktiviteten blir kanalisert annerledes enn før.

3.2.3. Finnes det felleskap i cyberspace?

Svein Østerud: nyetablering av offentlighetssfæren: det nye virtuelle rommet, ofte kalt ”cyberspace”, er tenkt som et rom for sosial, politisk, økonomisk og kulturell interaksjon. Howard Rheingold lanserte i 1993 ideen om et virtuelt fellesskap. Han hevder at det virtuelle fellesskapet appellerer til mennesker som søker et fellesskap i det postmoderne samfunn som er preget av forvirring og kaos. Etter hans mening representerer Internett et sted hvor folk samler seg for å være sosiale, et sted hvor samfunnet bygges og opprettholdes

Frank Weinreich avviser at noe slikt som et digitalt fellesskap eksisterer. Han mener at et fellesskap utgjøres av menneskegrupper som deler hverandres fysiske liv. Å dele et virtuelt liv faller derfor utenfor fellesskapsbegrepet hans:

”How far can mediated contacts constitute community? I believe they can not. [...] You communicate through networks but you don’t live in them” (Weinreich 1997).

Arnseth (2005) fra Pedagogisk Forskningsinstitutt har studert deltagelse i online spill som *World of Warcraft (WOW)*. Han mener at spillet skaper et datamediert fellesskap med sosiale normer og regler, kommunikasjonsmåter og kunnskapsformer. ”Handlinger som utføres i spillet, inkludert språkhandlinger, kan sies å inneha en dobbeltfunksjon som overskrider tradisjonelle skiller mellom læring og sosialisering, mellom kompetanse og identitet og mellom kunnskap og verdier,” skriver han, og bruker begrepet ”newbie” som et eksempel. Begrepet betegner en nybegynner og plasserer en person i en bestemt posisjon i fellesskapet med hensyn til hvem denne karakteren er, hvilke ferdigheter han/hun har, hvordan andre spillere bør forholde seg til og reagere på eller vurdere denne karakterens handlinger.

Det finnes uten tvil både ”reelle” og virtuelle fellesskap (med det menes her Internett-skapte fellesskap med ukjente personer en har møtt på nett) noe som de mange gruppene i nettsamfunnene (Facebook, Nettby, Blink osv) kan være eksempler på. I motsetning til grupper IRL (in real life) kan gruppene på nettet oppstå spontane og bli nokså store på kort tid. Da for eksempel Kadra Yusuf ble overfalt tidligere i år, ble Facebook-gruppen ”Vi som støtter Kadra” opprettet. Fem dager senere hadde gruppa 12 000 medlemmer. Forskingen viser at Internett gjerne brukes til å pleie reelle, fysiske fellesskap med folk en kjenner i det virtuelle rom. MSN, Facebook og Myspace blir dermed bare et møtested, der en kan holde kontakten med folk en kjenner fra før. Da vi opplevde et tragisk dødsfall i klassen min i vår,

tok det bare noen timer før alle elevene var orientert. ”Alle” var på MSN, og det tok elevene bare noen timer å få organisert en uformell minnestund samme kvelden der en femtitalls personer møtte. Allerede to-tre dager senere var det opprettet ulike minnesider og grupper på nettet da man kunne utveksle tanker og følelser. Terskelen for å opprette slike grupper er like lav som å få nye ”venner” på nett. Foreløpig er det ungdom som dominerer disse møteplassene, og de voksne stiller seg skeptiske utenfor. Dermed har de ingen muligheter til å møte ungdommene på ”hjemmebane” – og de mister en kommunikasjonskanal som for lengst har blitt allemannseie for dagens ungdom. Foreldre aner ikke hva barna holder på med på nettet og har aldri googlet noen eller sjekket en Facebook-profil. Lærere aner ikke hvordan elevene kan bruke MSN til å jukse i elektroniske prøver. Voksne mennesker legger ut epostadressen på nettet uten tanke på faren for spam og virus. Likevel mener mange at det er barna eller ungdommen som må beskyttes mens de selv ikke kan utnytte fordelene disse nye møtestedene skaper.

3.2.4. Hvordan påvirker internettbruken sosiale relasjoner?

Petter B. Brandtzæg og Birgit H. Stav (2004) kommer i en artikkel om de unges bruk av Internett og chattekanalene fram til at de unge kan få ulike former for sosial støtte i cyberspace. (omsorg/empati, feedback på egen person, praktisk hjelp, tips) Graden av sosial støtte kan imidlertid variere med bakgrunn, personlighet og kontekst. Forskerne mener at det finnes empiriske belegg for at Internett-relasjoner fungerer som et supplement til eksisterende relasjoner. ” Relasjonsbygging mellom barn og unge i cyberspace skaper nye muligheter og utfordringer (...) Mange barn opplever det er enklere å åpne seg og snakke om vanskelige ting i cyberspace enn ansikt-til-ansikt. På den annen side har cyberspace skapt et økende behov for stadig å være online eller tilgjengelig (...)”

For mange ungdommer er PC-en og Internett et uunnværlig medium, både som kommunikasjons- og informasjonskanal og som underholdning. Den nye nettgenerasjonen har vokst opp med et liv ”online”. Ifølge Tapscott (Imsen 2002) er det en forlengelse av selvet, et medium man kan realisere seg selv gjennom. Dermed spiller mediet en viktig rolle for identitetsdannelsen. Dette kan imidlertid også føre til at offline-livet kan gi abstinenssymptomer.

Ifølge Livingstone (2002) er mediene sentrale i den demokratiske familien: de er både en katalysator for individualisering av medlemmenes ulike livsstil, og et middel til å skape fellesskap gjennom diskusjoner om mediebruken .

Ifølge Livingstone (2002) foretrekker ungdom å bruke medier alene, noe den økte differensieringen av mediene åpner for. ”Within the home the multiplication of personally owned media may facilitate childrens use of individual, privatised space, as opposed to communal family space”, skriver hun i kapitlet ”living together seperately”. Hun påpeker imidlertid at det ikke er PC-en eller Internett som har skapt denne privatiseringen av fritiden. Det er en prosess som har pågått over lang tid fra offentlig underholdning på teatre og kinoer til hjemme-TV og video, fra felleslytting på radio til individuelle mp3-spillere, og så videre. Med de nye mulighetene som har oppstått med bruk av Internett blir det i det hele tatt vanskeligere å skille mellom fritid og utdanning, aktiviteter ute eller sammen med familien.

Nyere forskning viser ifølge et oppslag i Aftenposten (10.04.07) at ungdomsgenerasjonen som vokser fram i dag vil bli snillere og mer sosiale som en følge av Internett-bruken. Deling av spill, bilder, musikk og historier bidrar til utvikling av sosial kompetanse, sies det i artikkelen. Ungdommen lærer å uttrykke seg, også på engelsk, de blir kreative og blir gode på kommunikasjon. Og selv om de unge bruker mye tid foran skjermen, forsømmer de ikke vennene sine: ”den tiden de ellers ville sett på TV, bruker de aktivt til å kommunisere selv”, skriver Agnethe Weisser (2007). Artikkelen refererer til en forskningsrapport med tittelen *Life online- the web in 2020* fra engelske SIRC. Ifølge rapporten vil Internett føre til økt framvekst av stammesamfunn, såkalte *web tribes* der man kan være medlem av mange ulike stammer, og leke seg med ulike roller og identiteter.

Teknologiutviklingen har gjort det mulig å leve et slags halv-offentlig liv på Internett: man kan lage egne nettsider med begrenset tilgang til venner og kjente, man kan legge ut egne dagbøker (blogger) på nettet eller skape seg et fiktivt, virtuelt liv i *Nettbyen* eller på *Blink*. Musikk kan deles med folk en ikke kjenner (selv om det fortsatt ikke er lov) og man kan legge ut bilder og videosnutter for eksempel på Youtube. At alle kan publisere i det offentlige rom, kan også medføre etiske problemer, noe mediedebatten om ”forfatterbloggene” viste. Journalister, redaktører og reklamefolk har utarbeidet etiske regler som *vær-varsom-plakaten*, *redaktørplakaten* og *tekstreklameplakaten*. Disse reglene skal sikre at mediene tar et samfunnsansvar og respekterer enkeltmenneskers privatliv og andre grunnleggende verdier i

samfunnet. Internett har i utgangspunktet en anarkisk struktur, og det kan være fristende å tro at ”alt er lov”. Både for voksne og ungdom kan det noen ganger være vanskelig å forstå at det gjelder andre regler i det offentlige liv enn i privatlivet og at for eksempel en ”spøkefull” publisering av nakenbilder kan ha store konsekvenser for andre, særlig hvis en glemmer å spørre de som er avbildet på forhånd. En lignende episode skjedde på skolen vår i fjor, da to elever la ut en sexscene med to medelever på nettstedet youtube, med ”skuespillernes” navn. Ifølge Trønderavisa (19.04.07) måtte Levangerrussen trykke et nytt opplag av russeavisen på grunn av meldinger enkelte hadde reagert på. Tidligere i vår skrev avisene om elever som hadde laget en fiktiv nettside for en lærer, med manipulerte nakenbilder. Jeg fant dessverre ingen forskning om mobbing på Internett, som illustrerer noe av de mørke sidene som ligger i utbredelsen av teknologien og Internett-mediets mulighet for å være anonym. For noen år siden hadde vi en mobbe-episode på skolen, der elevene brukte bluetooth til å sende anonyme meldinger til en medelev i timen. Da lærerne varslet etterforskning, tok frykten for å bli sporet opp overhånd, og mobberne meldte seg frivillig. For lærere som føler seg overveldet av teknologiens invasjon og alt det fører med seg, kan det være en trøst å vite at elevenes etterlater spor, såkalte *digitale fingeravtrykk* i de digitale nettverkene. Jeg husker det gjorde stort inntrykk på elevene da jeg fortalte at Internett-trafikken fra elevmaskinene blir overvåket og logget, og at skolen kunne gi politiet adgang til loggene hvis det for eksempel var mistanke om kriminelle handlinger.

Den nye kommunikasjonsteknologien på Internett møter ungdommens tidligere nevnte behov for lek og eksperimentering med personlige uttrykk, sosial kontakt og utprøving av relasjoner til andre. Språket som brukes på chattekanaler og i online-spill består som tidligere nevnt av mange engelske faguttrykk og forkortelser og emotikoner. Inntrykket mitt som lærer og forelder at det å beherske dette språket er knyttet til status. Det er ikke sjelden en kan overhøre samtaler der de unge snakker om ”lamere” (de som er teknisk hjelpeløse), ”newbies” (ferskinger på online-spill), og de bruker gjerne akronymer (i den grad de lar seg uttale) fra chatte- og spilleverden i muntlig språk, for eksempel ”ASAP” eller ”LOL” (laughing online). Og det er viktig å vite hva en ”crack” eller en ”nick” er for å ikke falle utenfor.

Med sitt enorme omfang preger den nye mediebruken hverdagens timeplan, men på en annen måte enn tidligere. Mens TV-programmenes sendeskjema noen ganger styrte familiens fellestid, for eksempel middager, er de nye mediene mer fleksible i forhold til tidsbruken.

Aktiviteter på nettet kan i utgangspunktet gjøres når som helst på døgnet, selv om ungdommen nok har utviklet egne bruksmønstre i forhold til tid.

3.2.5. Hvilke konsekvenser har endringene for voksgenerasjonen?

De danske forskerne Bauer og Lund (Aasen 2002) mener at samfunnsutviklingen stiller nye krav til dagens pedagoger. For det første må vi gi rom for utprøving av identiteter: for identitetsutviklingen i det moderne samfunn avsluttes ikke en gang i barndommen, men pågår kontinuerlig. Vi må innse at rollespill (WOW) og virtuelle verdener (blink, nettby) gir unike muligheter til å leke med ulike roller. For det andre utsettes ungdom for en eksplosjon av forventninger (ikke minst gjennom media) som bidrar til at mange unge sliter med å finne seg til rette i hverdagen. Her har voksgenerasjonen en viktig jobb å gjøre i å relatere medieskapt drømmebilder til ungdoms virkelige verden. Bruksundersøkelsene viser at ungdommen bruker Internett til å ”vise seg fram” og dele synspunkter, gi tilbakemeldinger. Det byr også mange muligheter til selvbekreftelse, og det Bauer og Lund kaller behovet for subjektivering. Istedenfor å fordømme invasjonen av hjemmet og pauserommet med flimrende og bråkete online-spill, bør vi kanskje akseptere ungdommens behov for stimuli og adspredelse. Ifølge Bauer og Lund fører vanskelighetene med å strukturere livet og bygge opp en identitet til en angst for tomgang. ”Impulsbombardementet gir en følelse av å være i live. Det daglige kjøret forhindrer at man dveler ved fortiden eller tenker på fremtiden. Det er her og nå ting skjer.” (Aasen 2002)

Den tyske pedagogen Thomas Ziehe (i Aasen 2002) mener at det moderne samfunnet fremmer narsissisme som et grunnleggende behov, og læringsprosesser bør ta hensyn til dette. I det moderne samfunnet med ubegrensede valgmuligheter har ungdom et større behov for å eksperimentere og prøve ut ulike identiteter. De må gi mulighet for umiddelbar selvbekreftelse og mening i øyeblikket. Hvis elevene ikke mobiliserer egeninteresse eller ser verdien av en opplevelse kan det bli vanskeligere å skape engasjement (Aasen 2002).

Vi må også ta innover oss at kommunikasjonen totalt sett har endret seg med Internet, og at det åpner nye muligheter for å være personlig. Det er derfor viktig at voksgenerasjonen tar i bruk de samme kommunikasjonskanalene som ungdommen. Bruk av MSN, *Facebook* eller *nettby* i familien kan for eksempel bidra til å holde kontakt med sine nærmeste i dagliglivet –

det er opp til de voksne selv om vi vil være med eller stå utenfor kommunikasjonsnettverkene. Men det nytter ikke å stå utenfor å klage over alle de som er innenfor. For lærerne gir for eksempel bruken av It's learning mulighet til in mye mer differensert tilrettelegging av oppgaver, tilbakemelding og kontakt med enkeltelevne. Den nylig innførte "plagiatkontrollen" på It's learning gir også større mulighet enn før til å kontrollere opphavsrettigheter for innleverte oppgaver. I tillegg bruker mange kontaktlærere både SMS, epost og (noen få) MSN for å holde kontakten med foreldre og elever.

At ungdommen bruker mye tid på nettet må vi antakelig lære å leve med. Internett har kommet for å bli, og har bidratt til å viske ut det tradisjonelle skillet mellom offentlig og privat. Konsekvensene av det vet vi foreløpig lite om, men for dagens varsomme voksgenerasjon kan det være et forsøk verdt å se verden med gjennom ungdommens øyne. Når foreldre og lærere maner til forsiktighet på nettet kan de spørre: hva er det som er så viktig med oss at vi ikke kan dele det med verden? De er, i motsetning til de fleste av oss voksne, vant til å leve et liv i offentligheten.

4. KONKLUSJON

Selv om samfunnet har forandret seg mye i løpet av de siste femti år, og ungdommen har tilpasset seg disse forandringene, er forskjellene mellom "nå" og "da" mindre enn man skulle tro. Det er i hvert fall ingen grunn til å gjøre PC- eller Internett til syndebygg for tendenser og atferd som kan oppfattes som mindre heldig. Bruksforskningen viser at dagens ungdom har – som generasjonene før dem - tatt ny teknologi i bruk og inkorporert den i andre aktiviteter. PC og Internett brukes for å holde kontakten med venner, hente informasjon, gjøre skolearbeid, leke, flørte, og til å slappe av. Det finnes foreløpig ingen vitenskapelige bevis på at de unge blir slemmere eller snillere av databruken, eller at de blir dataavhengige, usosiale og nytelsessyke individualister. Internett gir derimot ungdommen mye kommunikasjonstrening. Selv om det foreløpig ikke finnes forskning på dette, kan vi regne med at den omfattende kommunikasjonen på Internett, gjennom online-spill, på chatten, gjennom interaktive

nettsider, blogger og gjestebøker preger den oppvoksende nettgenerasjonen. Kanskje ser vi framveksten av *homo communicatus*? Det er for tidlig å si hvordan kommunikasjonen har forandret seg, men det er tydelig at teknologien åpner for en mer differensiert, og fremfor alt mer lettvint flerveis-kommunikasjon enn tidligere. Generasjonen som har vokst opp med Internett har et annet forhold til privat- og offentlig liv. De er vant til å ha publikum: livet er en scene, og det å oppnå kjendis-status eller komme på TV er viktigere verdier enn Gerhardsen-generasjonens ”å bygge landet”. Livet i offentligheten medfører også bedømming, noe som kan ha gjort nettgenerasjonen mer tjukkhudet sammenlignet med tidligere generasjoner.

I tiden som kommer blir det antakelig stadig viktigere at voksengenerasjonen tar ansvar for å oppdatere seg i forhold til den teknologiske utviklingen. Foreldre og lærere må ha nok innsikt til at de kan veilede ungdom, lære dem ”nettvett”, bruksmønstre og atferd på Internett som er etisk forsvarlig, og som kommer deres og samfunnets utvikling til gode.

Det er vanskelig å trekke mer definitive konklusjoner på et område der vi vet så lite om virkningene på lengre sikt. Derfor må denne konklusjonen bli litt vag.

Enkelte forskere mener at Internett i framtiden vil gi ungdom enda større mulighet til å innhente informasjon, kommunisere på tvers av landegrensene og få nye venner. Det vil gi ungdom større muligheter for deltagelse på flere arenaer og til å kommunisere med omverdenen, lite avhengig av geografi, kultur, alder og sosial status. Det er derimot vanskelig å forutsi om ikke databruken likevel på sikt går på bekostning av sosiale relasjoner eller at bruken blir så mangfoldig og uoversiktlig at det skaper nye ”digitale skiller”?

Litteraturliste

Arnseth H.C.(2005): *Deltakelse i datamedierte fellesskap. Online spill som arena for læring, sosialisering og identitetsutvikling*. Innlegg fra forskerkonferansen på Inderøy, Forskningsrådet, Pedagogisk Forskningsinstitutt, UiO.

Brandtzæg, P.B. og Stav B.H. (2004): *Barn og unges skravling på nettet. Sosial støtte i cyberspace?*, Oslo, Tidsskrift for ungdomsforskning 4(1): 27-47

Butenschøn, D.G. (2007): *Generasjon C – de som lever og utleverer seg på nettet*. Artikkel i Dagbladet magasinet, 23.6.2007, s.24-31

Endestad, T. m.fl. (2004): *En digital barndom? En spørreundersøkelse av barns bruk av medieteknologi*. NOVA-rapport 1/04, Oslo, Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring

Erstad, O. (2005): *Medier, undervisning og læring – oppsummering*. PP-presentasjon. Forsknings- og kompetansenettverk for IT i utdanning

Frønes, I. (2006): *De likeverdige. Om sosialisering og de jevnaldrenes betydning*. Oslo, Gyldendahl Norsk Forlag

Frønes, I. (2003): *Moderne barndom*. Oslo, Cappelen Akademiske Forlag

Imsen, G (2005): *Elevenes verden. Innføring i pedagogisk psykologi*. Oslo, Universitetsforlaget

Kaare, B.H. (2004): *Alder ingen hindring? Synet på alder og mediekompetanse*. Tidsskrift for kulturforskning, volum 3, nr.1/2004, s.55-66

Kaare B.H. (2004): *Ungdom som lever med PC*. NOVA-rapport 2/04, Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring, Oslo

Kvalem, I og Wichstrøm (red.) (2007): *Ung i Norge. Psykososiale utfordringer*. Oslo, Cappelen Akademiske Forlag.

Livingstone, S. (2002): *Young people and new media. Childhood and the changing media environment*. London, Sage publications

Livingstone S. (2003): *The changing nature of audiences: from the mass audience to the interactive media user*. London, LSE Research Online

Lundby, K (2006): *Påvirkning*. Forelesningsnotat (PP) i medievitenskap. Institutt for medier og kommunikasjon, Universitetet i Oslo

McQuail, D. (2005) *Mass Communication Theory*, London: Sage

Strandbu Å. og Øia T (red.) (2007): *Ung i Norge. Skole, fritid og ungdomskultur*. Oslo, Cappelen akademiske forlag

Torgersen, L. (2004): *Ungdoms digitale hverdag. Bruk an PC, Internett, TV-spill og mobiltelefon blant elever på ungdomsskolen og videregående skole*. NOVA-rapport 8/04, Oslo, Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring.

Weisser, A. (2007): *Snillere av å surfe på nett. Utvikler sosiale ferdigheter*. Artikkel i Aftenposten, 10.4.07, s. 20-21

Wiese, A (2007): *Slipp musikken fri*. Artikkel i Dagbladet 17.04.07

Østerud, S. (2005): *Nye digitale felleskap*. Innlegg fra forskerkonferansen på Inderøy, Forskningsrådet, Oslo

Aasen, P. og Nordtug, B. m.fl. (2002): *Atferdsproblemer. Innføring i pedagogisk analyse*. Oslo, Cappelen akademisk forlag