

DELINGSKULTUR, SOSIAL WEB OG LÆRING

In the electric age, when our central nervous system is technologically extended to involve us in the whole of mankind and to incorporate the whole of mankind in us, we necessarily participate ... in the consequences of our every action.

Marshall McLuhan, 1964

Både PC-en og Internett er ifølge Zittrain (2008) skapt gjennom leken eksperimentering, ikke minst sprunget ut av ikke-kommersielt motivert akademisk forskning. Gjennom *kreativ delingskultur* genereres bruksområder utenfor opphavsmennene og produsentenes ambisjoner og kontroll. PC var opprinnelig uten innhold da den ble sluppet løs, men fikk mening og nyttig innhold ved at andre enn produsenten utviklet programmer og tjenester. Idag er maskinene sterkere og nettene raskere. Faren nå – ifølge Zittrain – er lukkede systemer, programmer og maskiner. Det er viktig at vi brukere ikke bare er passive konsumenter, men aktivt deltagende. Sosial web og utvikling av digital kompetanse er viktig for den enkelte og en forutsetning for videre utvikling av en delingskultur.

Internettets dynamiske utvikling er en plattform for innovasjon og delingskultur, og handler i seg selv om delingskultur. Den digitale generasjonen er en av driverne i denne delingskulturen. En omfattende studie av amerikanske ungdommers bruk av digitale medier, gjennomført ved University of California, viser at tenåringer lever og lærer gjennom de nye digitale mediene: «Social network sites, online games, video-sharing sites, and gadgets such as iPods and mobile phones are now fixtures of youth culture. They have so permeated young lives that it is hard to believe that less than a decade ago these technologies barely existed. Today's youth may be coming of age and struggling for autonomy and identity as did their predecessors, but they are doing so amid new worlds for communication, friendship, play, and self-expression» (Ito, 2008).

Nettsamfunn er sosiale arenaer, som også endrer måten vi sosialiserer på. I et nettsamfunn registrerer brukerne seg med navn eller kallenavn, bilde av seg selv, og annen informasjon de ønsker å dele med andre. Brukerne bygger nettverk ved å melde seg inn i grupper, eller fortelle hvem de er venner med. Typiske eksempler er Facebook og Nettby. Wikier er en betegnelse på tekstsamlinger som oppdateres og utvikles av flere mennesker uten at noen «eier» sidene. For ungdom har Internett blitt en møteplass, der de knytter sosiale bånd, bygger nettverk og deler informasjon og opplevelser. For skolen kan sosiale nettsteder gi eksempler på fremtidens læringsarenaer, både for elever og lærere.

Under ITUs konferanse om sosial web og læring kommenterte flere innledere at skolen og sosial web er i utakt. I norske skoler finnes det to poler i debatten om sosial web og læring. Noen skoler ønsker å stenge sosial web ute, mens andre prøver ut læringspotensialet i for eksempel wiki og Facebook. Neil Selwyn fra London Knowledge Lab er skeptisk til skolens evne til å henge med i den digitale utviklingen. De må følge med, vite hva som skjer og bruke det som er relevant som pedagogisk hjelpemiddel. Politikere og byråkrater begeistres lett og har store vyer om digitale løsninger. Sosial web alene løser ikke alle pedagogiske utfordringer. Elever må også lære på tradisjonelt vis for å opparbeide evne til problemløsning og kritisk tenkning. Alle som arbeider i skolen må beherske den digitale utviklingen for å forstå ungdom, men det behøver ikke å bety at nettsamfunnenes struktur skal inn i skolen.

Selwyn er opptatt av undervisningssystemene må «reskolere seg, ikke deskolere seg». Skolene må hele tiden justere seg, men ikke abdisere som et sted hvor det også skal legges egne premisser for læring: «Whilst many technologists are happy to argue for a deschooling of society, this presentation contends that there is little sense in denying the permanence of the school in late-modern capitalist society. Rather we need to seek to reconcile schooling with the challenges of digital technology, and explore opportunities for a realistic re-imagining of the nature of digital technologies and – where possible – the educational settings that they are used in» (Selwyn, 2008).

Undersøkelser viser at norske ungdommer er storbrukere av sosiale nettsteder og Facebook dominerer blant 16–19-åringene. 77 % av ungdommene bruker Facebook hver uke. YouTube har også mange brukere, og 71 % av de unge er innom YouTube ukentlig eller oftere (Storsul, 2008). ITU Monitor viser at fritidsbruken i liten grad gjenspeiles i skolebruken.

Deltakelse på nettet er ikke uten risiko, og stiller krav til en kritisk kompetanse. De unges sosiale aktiviteter på nettet er ofte tilgjengelig for offentligheten, og kan ha mer langtrekkende konsekvenser enn for tidligere generasjoner. Omverdenen har normalt liten interesse av aktivitetene i nettsamfunn, men det finnes eksempler på at bilder og tekst fra nettsamfunn har fått internasjonal oppmerksomhet. Det er et paradoks at disse aktivitetene i mange tilfeller er de som i minst grad skjer med veiledning fra mer kompetente, som foreldre eller lærere (Jenkins, 2006). Den amerikanske forskeren danah boyd understreker at de voksne har et ansvar for å utdanne unge til å navigere i et Internett som i stor grad er skapt av brukerne. Heller enn å stenge sosiale nettsteder ut av skolen, kan dette taes inn i undervisningen som en del av den virkeligheten ungdom skal utdannes til (boyd & Ellisson, 2007).

Ungdom opplever nettsamfunn først og fremst som sosiale og underholdende. De sammenligner det med å være på kafé, på festival eller på løkka – steder der de møtes og deler både underholdning og informasjon. Ungdommene selv er kritiske til i hvilken grad man kan bruke nettsamfunn til mer nytteorienterte formål. Derimot tyder forskning på at nettsamfunn brukes til et mangfold av aktiviteter, også læring. Informasjonssamfunnet

skaper nye utfordringer med tanke på hvilke ferdigheter og kompetanser som er sentrale og relevante. I skolen fremstilles kildekritikk og kritisk vurdering av innhold og budskap som spesielt sentrale elementer, fordi dette er viktige kompetanseområder i skolens læreplan. I andre sammenhenger, som nettsamfunn som Facebook og MySpace eller private blogger, er lek med sjangre, identiteter og sannheter mer akseptert og fremtredende.

Det heter seg at to hoder er bedre enn ett. Hva da med tre? Ti? Tretti? På Stovner videregående skole i Oslo har historielærene sett på muligheten av å ta wiki-teknologien i bruk for prosjektarbeid og oppgaveløsning i undervisningen. Prosjektet kalles Tweak og bygger på prinsippet om å dele og å utvikle kunnskap sammen. Wikien gir elevene og lærerne et felles rom for å samle, dele og vurdere informasjon fra ulike kilder; som Internett, lærebøker, filmer eller fotografier. I stedet for å kopiere tekst lærer elevene å finne frem, fortolke, og være kritisk selektive, integrere og å videreutvikle tekst. Wiki-teknologien støtter nye metoder for kunnskapsbygging, og er i tråd med Kunnskapsløftets krav om å kunne håndtere informasjon fra ulike kilder. Tweak prosjektet utvikles av InterMedia ved Universitet i Oslo, med støtte fra ITU.

Det ungdom lærer på fritiden kan i følge medieforskeren Henry Jenkins ha stor betydning. Han fremhever at vi er i ferd med å bevege oss fra et skille mellom de som har tilgang til teknologi og de som ikke har det, mot et skille mellom de som har den kulturelle og sosiale kompetansen til å bruke teknologien i mer «nyttige» sammenhenger og de som ikke har det. Når samfunnet i stadig større grad blir knyttet sammen i nettverk, skapes det uformelle kunnskapsfellesskap som vi ikke vet hvordan vil påvirke samfunnet fremover (2006).

Ungdom utvikler viktige sosiale og tekniske ferdigheter online, som i liten grad forstås eller verdsettes av voksne. «It might surprise parents to learn that it is not a waste of time for their teens to hang out online», sier forskeren Mizuko Ito (2008), som har skrevet rapporten fra studien. «There are myths about kids spending time online – that it is dangerous or making them lazy. But we found that spending time online is essential for young people to pick up the social and technical skills they need to be competent citizens in the digital age» (Ito, 2008).

Digital dannelse hos dagens barn og unge handler om en evne til å håndtere forandringer og komplekse utfordringer, nærmere bestemt at den bør være det som kan kalles *transformativ*. En slik tilnærming kan vi bruke for å forstå digital kompetanse i sosial web. Det handler ikke bare om hva de unge kan, men også i hvilken grad de kan nyttiggjøre seg kunnskapen i andre sammenhenger – som i senere yrkesutøvelse og som aktive deltakere i samfunnsutviklingen. En slik utvikling av unges kompetanse kommer imidlertid ikke automatisk, og kan ses som en sentral oppgave for skolen i tiden som kommer.

MORTEN SØBY
REDAKTØR

Referanser

- Arnseth, H.C., Hatlevik, O., Kløvstad, V., Kristiansen, T., Ottestad, G. (2007). *ITU Monitor 2007. Skolens digitale tilstand 2007*. Oslo: Universitetsforlaget.
- boyd, d. (2007) «Why Youth (Heart) Social Network Sites: The Role of Networked Publics in Teenage Social Life.» MacArthur Foundation Series on Digital Learning – *Youth, Identity, and Digital Media Volume* (ed. David Buckingham). Cambridge, MA: MIT Press.
- boyd, d. og Ellison, N. (2007). 'Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship'. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13 (1).
- Ito, M. , Horst, H., Bittanti, M. , boyd, d., Herr-Stephenson, B., Lange, P., Pascoe, C.J., & Robinson, L. et al (2008). *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project*. Lastet ned 26.11.08 fra: http://www.macfound.org/atf/cf/{B0386CE3-8B29-4162-8098-E466FB856794}/DML_ETHNOG_WHITEPAPER.PDF
- Jenkins, H. (2006). *White paper: Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Berkeley, US: MacArthur Foundation.
- Lenhart, A., Madden, M., Macgill, A.R. & Smith, A. (2007). *Teens and Social Media*. Lastet ned september 2008 fra: www.pewinternet.org/PPF/r/230/report_display.asp
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media*. Available as 30th anniversary edition, Cambridge: The MIT Press, 1994
- Selwyn, N. (2008). *Social networking and education – a critical perspective*. Foredrag på ITUs konferanse «Sosial web og læring», video tilgjengelig på: <http://www.itu.no/arrangementer/1224232583.8>
- Storsul, S., Arnseth, H.C., Bucher, T., Enli, G., Hontvedt, M., Maasø, A. (2008). *Nye Nettfenomener – Staten og delekulturen*. ITU og IMK. Universitetet i Oslo. Lastet ned september 2008 fra: www.media.uio.no/forskning/prosjekter/nettfenomener
- Zittrain, J (2008). *The Future of Internet and How to Stop It*. Yale University Press New Haven & London. Lastet ned 26.11.08 fra: www.jz.org/