

Utmaningar och betydelser

Reflektioner kring innebörden av en digital kompetens

PATRIK HERNWALL

Även om det naturligtvis är viktigt att kunna hantera datorer och andra digitala medier, vill jag påstå att digital kompetens i första hand är en fråga om vilka färdigheter, kunskaper och förhållningssätt vi behöver för att kunna använda dessa medier för olika syften i olika sammanhang. Det betyder att vi behöver utveckla en förståelse inte bara för tekniken som sådan, utan också dess betydelse i de sammanhang den förekommer. Här försöker jag teckna ett möjligt sådant sammanhang med hjälp av i första hand teoretiska resonemang. Inledningsvis använder jag mobiltelefonen som ett exempel på hur teknikens betydelse är något som konstrueras i sitt användande, och att detta användande är både situationellt och heterogent. Jag kunde naturligtvis lika gärna använt datorspelande som ett sådant exempel, för att visa att datorspelande är en grov kategori som rymmer allt från solitärt förstrött knappande på mobiltelefonen i väntat på bussen, till internationella mästerskap i komplexa onlinevärldar. Möjligen hade det följande resonemanget då tagit annan karaktär, även om jag inte tror det; men det kan jag lämna till läsaren att själv få avgöra.

Betydelser

För den samhällsvetenskapligt orienterade forskningen är frågan om *betydelse* central. Betydelse är i detta perspektiv något som utvecklas i relationen mellan individen och gruppen, mellan det personliga och det kollektiva, i en kulturmiljö. Utvecklandet av den digitala informations- och kommunikationsteknikens (IKT) betydelse är självfallet inget undantag. Den kollektiva, eller för den skull den kulturella, betydelsen av mobiltelefonen kan exempelvis vara ”ökad tillgänglighet”, en tillgänglighet som kan ha positiva likväl som negativa förtecken. Utifrån individens

perspektiv blir betydelse oundvikligen en subjektiv idé, baserad på personens egna erfarenheter och tolkningar. Sådana erfarenheter kan vara att alltid vara nåbar för sin sjuka mor; att kunna skicka sms från en bilkö; eller något annat. Det som skiljer ut IKT från många andra artefakter, är att det är en teknik som – inte minst i sin användning – är i mycket snabb förändring. Och detta samtidigt som det samhälle i vilket den förekommer, också är snabbt föränderligt (vissa skulle t.o.m. påstå att IKT är en viktig motor för denna samhällsutveckling). Frågan om ”betydelse” blir därmed inte något som enkelt kan hänföras till etablerad kunskapssyn eller givna traditioner. För att förstå detta nya, måste vi också vara beredda att utmana det vi tar för givet, vilket onekligen är en grannliga uppgift: det vore förmåtet av mig att tro att jag skulle kunna komma med svar på någon sådan fråga. Det är inte heller min ambition med denna text. Däremot har jag för avsikt att söka peka på några områden jag finner adekvata att beakta, för att kunna ställa perspektivgivande frågor. Och utgångspunkten för denna ambition är att ta avstamp i hur barn och unga brukar IKT i sin vardag – den generation som vuxit upp med tillgången till denna teknik, och som inte utvecklade sina tolkningsramar (sin förståelse av världen) i de analoga mediernas tidevarv. Vi har nu trätt in i den andra medieåldern (Poster, 1995) där Nät-Generationen (Tapscott, 1998) i hög utsträckning ”lever online” (Turkle, 1995). Om vi önskar förstå vad detta betyder, bör vi inte reducera förklaringen till enkla beskrivningar av hur tekniken fungerar, hur många som har tillgång (eller konstatera förekomsten av digitala skillnader), eller hastigheten på bredbandet. *Betydelsen* står snarare att finna i frågor som handlar om epistemologi (kunskapssyn) och ontologi (i betydelsen vad det är att vara människa).

Digital media

Genom att ta i anspråk IKT i den egna vardagen, blir tekniken en *funktion* snarare än ett objekt. Detta är ett perspektiv som ligger nära protes-begreppet, så som det används av McLuhan (1964): att medier är utbyggnader av våra sinnen, vilka skapar nya möjligheter för människan och det mänskliga. Vi får i sammanhanget inte glömma den stora bredd i användningsområde som den digitala tekniken rymmer, vilket redan i ett vardagligt bruk är dramatiskt. Detta både i termer hårdvara (mobiltelefon, digital kamera, hemma-dator, spelkonsol, gps, mikrovågsugn, etc.) och mjukvara (betänk redan alla möjligheter som erbjuds på internet, sedan dessutom datorns programvaror, mobiltelefonens olika funktioner, etc.). Därtill kommer hur digital teknik används inom i stort sett alla samhällssektorer (visserligen ett västerländskt perspektiv, men låt oss ha den avgränsningen), med mer eller mindre uppenbara konsekvenser.

Varje medieform har särskiljande sätt att processa, lagra och distribuera information. Typografiska medier, så som de utvecklats sedan mitten av 1400-talet, skiljer sig på en rad punkter från 1900-talets elektroniska mediekultur. Radio och tv har inte bara ett annat sätt att presentera information och erfarenheter, än den tryckta boken. De skapar också ett annat förhållningssätt till det som förmedlas; relationen mellan avsändare och mottagare blir en annan. Detta betyder inte att det råder enkla kausala orsakssamband, snarare att mening utvecklas i ett sammanhang. Sandy Stone (1995) uttrycker detta som "no causes, no effects – mutual emergence". Betydelsen av både det som förmedlas, men också kanalen det förmedlas via, växer alltså ut er ett socio-kulturellt bruk av mediet. Sedan mitten av 1990-talet har den digitala mediekulturen haft ett brett genomslag. Poster (1995) benämner denna mediekultur den andra medieåldern, och konstaterar att digitala medier skiljer sig från tidigare media på tre sätt: Först i att positionerna producent, sändare och mottagare har upplösts. Vi är inte längre *tv-tittare*, vi är dator-*användare*. Den unga generationens dator-användare har blivit mediebrukare, där gränserna mellan de tre positionerna är flytande (Manovich, 2001, Buckingham & Willett, 2006). För det andra, att det inte råder någon skillnad i kvalitet mellan original och kopia. Här räcker det säkert med att säga "fildelning", för att belysa betydelsen av denna karakteristika hos digitala media. En annan mycket viktig dimension av detta, är det som Baudrillard (1983) benämner "simulacra"; att vår samtid utmärks av att vi omges av representationer, vilka vi betraktar som väl så autentiska som originalen. För det tredje, fastslår Poster, är det möjligt att agera

i mediet. Detta agerande skall inte på något enkelt sätt förklaras med att vi kan chatta på internet, eller publicera material på en blogg eller Youtube. Det handlar även om att presentera *sig själv*, att skapa en digital personlighet, vilken är mer eller mindre intimt förknippad med det fysiska rummets mellanmänniska identitet.

Tekniken är alltså inte endast ett externt redskap, utan även en funktion – eller protes/utbyggnad – som förändrar villkoren för människan på både en mental/kognitiv och en fysisk/kroppslig nivå. Digital teknik överskrider på detta sätt ett traditionellt dualistiskt, dikotomiskt, begripliggörande av världen och dess fenomen. Haraway (2003) använder begreppet "natureculture" för att visa hur uppdelningen mellan natur och kultur, mellan biologi och teknik, inte längre är meningsbärande. Konsekvensen av detta är, tänker jag mig, att vi inte bara tar i anspråk ny teknik. Vi snarare *använder* tekniken och dess funktioner, för att ta i anspråk oss själva och vardagens utmaningar och behov (Hernwall, et.al. 2005). Tekniken blir därför ett redskap som gör det möjligt att se och förstå, men också att utmana oss själva. Vad betyder då detta, i relation till idén om digital kompetens?

Digital kompetens

Vannevar Bush skrev 1945 en epokgörande artikel, där utgångspunkten var informationssamhällets utmaningar. Hans vision var en teknisk lösning, som gav varje individ möjlighet att bygga upp (genom lagring, länkning, etc.) ett personligt kunskapsuniversa. Om artikelns innehåll kan betraktas som en förutsägelse om internet, är artikelns titel en direkt påminnelse om hur de tekniker vi brukar i vår vardag påverkar oss i vårt tänkande: "As We May Think". Eller, med andra ord, att vår erfarenhet av fenomen i världen påverkar hur vi betraktar världen – och i förlängningen oss själva och våra begränsningar likväl som våra möjligheter. Individens villkor blir på detta sätt intimt sammanflätade med teknikens utveckling. För samtidens barn och unga utgör datorer och digitala artefakter naturliga inslag i deras vardag. Redan från unga år, är barn brukare av olika digitala artefakter (såsom mobiltelefon, digitalkamera, dator och datorspel, etc.). Mediebrukaren i den andra medieåldern (Poster, 1995) är en innehållsproducent i en deltagande mediekultur (Jenkins, 2006), som fritt kan röra sig mellan rollerna som producent och konsument (ex. Manovich, 2001; Bolter & Grusin, 1999). Unga människor idag är alltså vana att gestalta erfarenheter och information i olika textuella uttryck; skriven text, bild, ljud, rörlig bild, etc. I relation till skolans tradition av reproduktion, blir det tydligt att

skolan står för väsentliga pedagogiska likväl som didaktiska utmaningar.

Hösten 2006 fastslog EU-parlamentet åtta nyckelkompetenser för det livslånga lärandet (Recommendation of the European Parliament and of the Council). En av dessa åtta benämns digital kompetens. Erstad (2005), som under flera år forskat kring norsk skolutveckling och IT-implementering, menar att den digitala kompetensen är en central samtida kompetens. En kompetens som är sammanflätad med en social och kulturell praktik om hur vi skall använda den digitala tekniken. Att erövra denna kompetens blir för Erstad liktydigt med situationsbundna skapande och kreativa kunskaper och färdigheter, strategier och rutiner, vilka gör det möjligt för individen att hantera komplexa processer och fenomen. För detta krävs alltså att den lärande individen tar i anspråk teknikens erbjudanden, att hon mer eller mindre aktivt *söker upp* teknikens funktioner. Denna digitala bildning menar Erstad skall förstås som en ”bredare kulturell kompetens” och fortsätter:

Denne betegnelsen fungerer som en overordnet refleksjon omkring konsekvensene av den digitale utviklingen for individet, kollektivet, samfunnet og kulturen. Det vil altså ikke si at dannelsen i seg selv blir digital, som betegnelsen lett kan gi inntrykk av, men at de utledningene i forhold til den digitale utviklingen har relevans for perspektivet på dannelse. Det handler om å fungerer optimalt i kunnskapssamfunnet og kunne forholde sig til de teknologiske rammene som preger vår kultur. Slik sett går denne dimensjonen på tvers av de foregående og er integrert i dem. (Erstad, 2005, s. 145)

Med det kan vi förstå digital kompetens som bestående av två dimensioner: dels en teknisk nivå, vilket snarast kan beskrivas i termer av förtrogenhetskompetens eller ett tekniskt handhavande. Dels en social-humanistisk nivå, vilken är relaterat till en reflekterande kunskap. Eller, med terminologin använd ovan, den digitala teknikens betydelse. Och det är denna senare dimension som är den huvudsakliga utmaningen.

Digitala utmaningar

Begreppet ”mjukvara” kan användas som metafor för att den digitala teknikens innehåll och användningsområden är i ständig utveckling. Dels i termer av nya applikationer eller funktionaliteter utvecklade av ett eller annat vinstdrivande företag. Dels i termer av att olika medietyper (text, ljud, bild, etc.) kan återanvänn-

as likväl som sammanflätas på nya sätt, potentiellt av varje unik mediebrukare. När Thomas Ziehe på en barndomskonferens 2005 sade ”The pop-culture is the major symbolic homeland”, skall detta inte enbart förstås som att populärkulturen i många sammanhang ersatt finkulturen som ett kulturellt kitt (i termer av både samtalsämne/referenspunkt, och som transnationell marknad). Utan även att populärkulturens innehåll är något som samtidens mediebrukare – individen som konsument och producent – skapat. Även om det inte är en film jag själv skapat som jag lägger upp på Youtube eller Piratebay, är det en film som jag gjort åtkomlig för andra.

Dagens unga är ”nätets infödda” (Dunkels, 2007), vilka bär vittnesbörd om det digitala mediets funktioner, begränsningar, bruk – och betydelse. Sett i detta perspektiv, är betydelsen alltså nära relaterat till individens erfarenheter och upplevda värden och nyttor. Statistiska studier visar att bruket av olika typer av digitala redskap ökar, likväl som antalet användningsområden blir allt fler. Ett i detta sammanhang mycket viktigt begrepp är ”digitala skillnader”, ett begrepp som gör uppmärksam på variation och obalans. Analytiska kategorier som kön, genus, ålder, etnicitet, förmåga, tillgång, etc., är väsentliga och komplexa dimensioner, som sammanflätade skapar stora variationer i både bruk och upplevd nytta. Ur ett sådant interseksionalistiskt perspektiv, är det uppenbart att vi behöver veta mer om dessa skillnader utifrån brukarperspektivets upplevda värden och nyttor. Särskilt då vi kan konstatera att de skillnader vi ser i tillgång och bruk av IKT, är obehagligt nära relaterat till det fysiska rummets traditionella heteronormativa maktstrukturer. Även om 1990-talets cyberutopier måhända gav oss skäl att hoppas på annat. Här behövs både forskning och politiska initiativ.

Individen som tar i anspråk det skrivna språket – det kanske mest magiska av alla redskap – lär sig inte enbart att läsa och skriva. Genom ianspråktagandet av denna teknik, görs nya erfarenheter, tankar och handlingar möjliga. Och individen ges möjlighet att på nya sätt reflektera över både sig och sina kunskaper, likväl som omvärlden. På samma sätt med ianspråktagandet av den digitala tekniken; vi tar oss själva och vår vardag i anspråk. Vi skapar alltså nya förutsättningar för oss som sociala kognitiva varelser. Detta skall inte tolkas som en naiv föreställning om att vi blir ”duktigare”, eller att det samhälle vi lever i skulle bli ”bättre”. Däremot blir det annorlunda. Inget varken nytt eller konstigt med det; vad som emellertid är annorlunda, är i vilket tempo förändringarna sker. Emellanåt kan jag få intrycket, att vi blivit så vana vid hastigheten, att den blir betraktad som inte bara ett naturligt tillstånd. Utan också att vi

har upphört att se förändringen, för att vi klamrar oss fast vid just hastigheten, rädda att falla av och hamna efter. Virilios (1986) dromologi, eller teori om hastigheten, menar att högre hastighet konkurrerar ut lägre. På detta sätt förbinder Virilio hastighet med rörelse, och därmed makt. Och, tänker jag mig, den som ger uttryck för att stå stadig i hastighetens berusande fartvind, blir den som ges makten att benämna och definiera. I mitten av 1990-talet var det förändringens förespråkare som hade denna makt, vilket Willim (2002) illustrerar via sin analys inifrån det som sedan blev benämnt IT-bubblan. Idag har denna roll snarare tagits över av de som säger sig inte vara påverkade av förändringen, som menar sig stå med fötterna tryggt i traditionella värden och föreställningar. Onekligen är det möjligt att med efterklokhetens kärva anlete kritisera de förra för både naivitet och övertro. Kritiken mot de senare däremot, kan kanske framför allt skrivas i termer av oförståelse eller historielöshet. Låt oss inte glömma bort, att varje nytt medium har gett upphov till inte bara moralpanik, utan också till nya frågor, tankesätt, vanor och beteenden.

Den digitala teknikens oerhört snabba genomslag – betänkt hur kort tid det är sedan Carl Bildt som statsminister kallade till presskonferens för att han skulle skicka ett e-brev från Rosenbad till Vita Huset¹, saknar motstycke i ett historiskt perspektiv. På bara 15 år har datorer, Napster, mobiltelefoner, @, digitala kameror, hemsidor, 3g, gps, bloggar, fildelning, Lunarstorm, .com, google, och så vidare, blivit del av vår samtidshistoria. När vi talar i telefon, frågar vi ”var är du?”. Under dessa 15 år, har vårt sociala beteende förändrats, kunskapsbegreppet utmanats, och identitetens gränser förlängts ut i det digitala rummet. Den digitala kompetensen kan därför inte avgränsas till hur tekniken kan användas i olika situationer, för olika ändamål. I den digitala kompetensen bör vi sannolikt även inbegripa en beredskap att utmana våra föreställningar om fenomen som kunskap, makt, identitet, socialitet. Med också det mänskliga och hur vi gestaltar det normala.

Gestaltandet av det normala

Identiteten i den andra medieåldern, är en postmodern intertextuell identitet (Holm Sørensen, 2001), där den fysiska kroppen kan överskridas. Detta överskridande sker både i det fysiska rummet, såväl som i dess icke-fysiska förlängning. Med plastikooperationer, anabola steroider, xenotransplantationer, kirurgiska implantat, högteknologiska proteser, och så vidare, har även vi som biologiska varelser blivit ”mjukvaror”, vilka kan uppdateras och modifieras. Vid inträdet i cyberrummet, i miljöer som

Lunarstorm, Playahead, Facebook, LinkedIn, och liknande, uppmanas varje användare att benämna sig själv/den hon vill vara. Ange ålder, kön, intressen; ladda upp bilder som berättar vem du är; vilka dina vänner och kontakter är. Den första medieålderns ideal var både påträngande och normaliserande (se t.ex. Bordo, 2003 och Carlisle Duncan 1994). I den andra medieåldern uppmanas individen dessutom att gå på gång skapa sig själv. Detta samtidigt som du inte, vilket särskilt barn och unga återkommande får höra, skall avslöja för mycket om dig själv (vi vet ju vilka mörka krafter som finns där ute, eller hur?). Så, snarare än att berätta om ”dig själv”, presenterar du en representation av den du skulle kunna vara. En Baudrillardskt hyperverklighet, där vi alla agerar som om det vore verkligt, vilket det ju därmed också blir! Identiteten, som en mellanmännisklig självuppfattning, blir naturligtvis påverkad av detta. Huruvida detta är positivt eller inte, är en fråga om perspektiv. I ljuset av att barn är marginaliserade i vårt samtida samhälle, att de i de allra flesta situationer befinner sig i en underordnad maktposition, erbjuder cyberrummet fantastiska möjligheter att överskrida den ”biologiska skinn-påsens” (Clark, 2003) begränsadehet. Däremot är det naturligtvis problematiskt med en arena som ger möjligheter till trakasserier och övergrepp (Brå, 2007; Siljerud, et.al., 2008). Men låt oss ha i minnet, att det senare problemet på intet sätt är unikt för cyberrummet, utan kan förekomma i alla mellanmänniskliga situationer.

Problematiskt, men på ett annat sätt, är att cyberrummets ideal i påfallande hög grad reproducerar det fysiska rummets stereotyper (Nakamura, 2002). I en analys av bilder som unga människor publicerar av sig själva (?) på Playahead (Hernwall & Lundmark, 2007), blir det tydligt hur dessa ”cybertyper” återspeglar de ideal som förekommer i det fysiska rummet. Traditionellt maskulina pojkar sida vid sida med lika traditionellt feminina flickor. De mest populära på snyggast.se är de med ett traditionellt nordiskt utseende; på tio-i-topp-listorna lyser de s.k. främmandekulturella ungdomarna med sin frånvaro. Den första medieålderns mediesterotyper har länge kritiserats, och där är det möjligt att se hur olika typer av initiativ och lagstiftningar skapat en något bredare spektrum i termer av vem som presenteras och på vilket sätt. Men vad sker i cyberrummet? Varje individ måste väl ha rätt att presentera *sig själv* på det sätt hon önskar? Framställningar i traditionella massmedier, blir i en mening alltid presentationer av *en annan*, varför både lagar och regelverk är viktiga för att samhälleligt centrala normer och värderingar skall upprätthållas så att ingen individ skall behöva utstå risken att känna sig kränkt. Här tänker jag mig att

massmediernas distansering mellan sändare och mottagare gör dessa regler nödvändiga. I cyberrummet ges individen utrymme i just det offentliga rummet, på ett sätt som tidigare massmedier inte givit möjlighet till. Individen är *själv* närvarande, och framställer den egna personen (alldeles oavsett hur kongruent den är med den fysiska personen). För unga erbjuder cyberrummet en miljö att utforska den levda världens erfarenheter, alldeles oavsett omvärldens värderingar. Samtidigt som individen har ansvar för både vad hon uttrycker och hur hon uttrycker detta, kan vi svårigen frånsäga individen rätten att själv få avgöra vem

eller vad hon vill vara. Stereotypa normer och hierarkiska strukturer kan inte vara individens ansvar att utmana. Däremot bör vi på större allvar fundera över vad det betyder att vi alla blir våra egna ansvariga utgivare, att vi kan forma oss själva. För, teknikens betydelse står snarare att finna i det vardagliga bruket av tekniken, snarare än något manual eller handbok. Varför inte i alla fall leka med tanken, och fråga något barn, vad de använder tekniken till? Vad de tror om framtiden? Vad det är att bli vuxen? Vad en dator är? Vad det är att vara människa?

Not

1. Detta skedde 4 februari 1994. Och sägs vara det första e-brev som skickats mellan två regeringschefer, vilket gav rubriken världen över.

Referenser

- Baudrillard, Jean (1983) *Simulations*. New York: Semiotext[e].
- Bolter, J.D. & Grusin, R. (1999) *Remediation – Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bordo, Susan (2003) *Unbearable Weight. Feminism, Western Culture, and the Body*. (Tenth Anniversary Edition) Berkeley: University of California Press.
- Brottsförebyggande rådet (Brå) (2007) *Vuxnas sexuella kontakter med barn via Internet. Omfattning, karaktär, åtgärder*. Rapport 2007:11.
- Buckingham, David & Willett, Rebekah (eds.) (2006) *Digital Generations : Children, Young People, and New Media*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Bush, V. (1945) As We may Think, <http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush> Downloaded April 7, 2008. Originally published in *Atlantic Monthly*. July. 1945.
- Carlisle Duncan, Margret (1994) The Politics of Women's Body Images: Foucault, the Panopticon, and Shape Magazine. *Journal of Sport & Social Issues*. February, Vol 18, No 1, pp. 48-65.
- Clark, Andy (2003) *Natural-Born Cyborgs. Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*. Oxford: Oxford University press.
- Dunkels, Elza (2007) *Bridging the Distance: Children's Strategies on the Internet*. Diss. Umeå university.
- Erstad, Ola (2005) *Digital kompetanse i skolen – en innføring*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Hernwall, Patrik & Lundmark, Sofia (2007) Barnets reflekterade kropp – en kritisk diskussion om konstruktion av identitet och jag på Internet. *BIN Norden*. Island, Oktober 25-27, 2007. Paper presentation.
- Hernwall, Patrik; Borovic, Claudijo; Lundmark, Sofia & Löfberg, Arvid (2005) *Att ta sin vardag i anspråk – hur tekniken blir ett medel i människans vardag*. ViS notat # 4.
- Holm Sørensen, Birgitte (2001) Chat – identitet, krop og kultur. I: B. Holm Sørensen (red.) *Chat. Leg, identitet, socialitet og læring*. Köpenhamn: Gads forlag.
- Jenkins, J. (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Manovich, Lev (2001) *The Language of New Media*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- McLuhan, Marshall (1964/1994) *Understanding Media: The Extension of Man*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Nakamura, Lisa (2002) *Cybertypes. Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*. London & New York: Routledge.
- Poster, Mark (1995) *The Second Media Age*. Cambridge: Polity Press.
- Siljerud, Peter; Agri, Jan; Ljung, Björn & Pernemalm, Peter (2008) *Ungdomar och integritet – 2008. En studie utförd av Kairos Future för Datainspektionen*. Stockholm: Kairos Future.
- Stone, Rosanne Alluquère (1995) *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Tapscott, Don (1998) *Growing Up Digital. The Rise of the Net Generation*. New York: McGraw-Hill.
- Turkle, Sherry (1995) *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. London: Weidenfeld & Nicolson.
- Willim, Robert (2002) *Framtid.nu – flyt och friktion i ett snabbt företag*. Eslöv: B. Östlings bokförlag, Symposium.
- Virilio, Paul (1986) *Speed and Politics. An Essay on Dromology*. New York: Semiotext[e].

