

KARAKTER DANNELSE



Stine Liv Johansen

10
TANKER
OM

Digital
dannelse

Karakterdannelse i en digitaliseret verden

Af Stine Liv Johansen, ph.d. i medievidenskab, lektor ved Center for Børns Litteratur og Medier, Aarhus Universitet og fagekspert i Center for Karakterdannelse

For at forstå betydningen af karakterdannelse i samtiden er vi nødt til at forholde os til, hvad der kendetegner de sociale felter, hvori individer og grupper interagerer og relaterer sig til hinanden. I denne artikel vil jeg udfolde en analyse af, hvad der kendetegner vores samfund og kultur i det, man kan kalde en medialiseret og digitaliseret samtid og undersøge, hvad den digitale udvikling fordrer i forhold til børn og unges karakterdannelse. Det vil jeg gøre gennem nedslag i nogle af de faktorer, der kendetegner den digitale verden, børn og unge – og vi alle sammen – lever i. Årsagen er, at de digitale strukturer og deres rammer for social interaktion grundlæggende skubber til og former fundamentet for den måde, individer dannes, spejler sig og forholder sig til verden på.

Afsættet er en forståelse af dannelse som et fænomen, hvorigennem den enkelte finder og skaber sin identitet og plads i relation til omverdenen. Det sker gennem fysiske og mentale afsøgninger, afprøvninger og refleksioner, der skaber en grundlæggende forståelse af, hvem man er og hvordan man fungerer i relevante sociale kontekster. Dannelse sker aldrig i et vakuum; man kan ikke danne sig selv. Man må møde omverdenen og finde ud af, hvordan man bedst kan placere sig i den, hvis man skal finde sig selv som et dannet menneske. Mange grundlæggende dannelsesprocesser finder sted i traditionelle, sociale sfærer; i familien og i uddannelsessystemet. Sådan har det altid været, og sådan vedbliver det at være, også i en digitaliseret samtid. Men ind og ud af disse sfærer fletter de digitale medier sig, og bidrager til at forme vores muligheder for interaktion. Derfor er det relevant at undersøge, hvordan dette finder sted.

Udgangspunktet for min analyse er små 20 års empirisk forskning i børn og unges mediebrug. Siden jeg påbegyndte min uddannelse som forsker i 2005 har vi oplevet

omfattende forandringer i medierne og vi har set, hvordan særligt børn og unge er de første til at tage nye medierede interaktionsformer og tendenser til sig. Vi er gået fra at have en stærk public service-sektor, der har været berømt for særligt sine produktioner for og om børn og unge til i dag at have et mediebillede, hvor særligt de store techgiganter spiller en helt afgørende rolle for de fleste børn og unges mediebrug og public service-medierne kæmper en kamp for fortsat at være relevante i den massive tidsmæssige konkurrence. Samtidig har de digitale medier i høj grad gjort deres indtog i skoler og dagtilbud, sammenfaldende med omfattende reformer og forandringer i uddannelsessystemet. Min forskning har altid taget udgangspunkt i det, børn og unge selv gør og i sætter i gang med medier. Jeg er således i mindre grad optaget af, hvordan (digitale og sociale) medier påvirker børn og unge og i højere grad interesseret i, hvordan de selv tager dem i anvendelse. Set i et dannesperspektiv giver dette særlig mening, fordi det netop er gennem og i kraft af medier, at vi forbinder os til hinanden, at vi møder andre menneskers perspektiver, og at vi præsenterer os selv over for omverdenen. Sådan har det altid været, også før fremkomsten af både elektroniske og digitale medier. Breve, almanakker, bøger og mundtligt overlevede fortællinger har altid været taget i anvendelse til at fortælle om og reflektere over ens handlinger, holde styr på livets gang, leve sig ind i andre verdener og ikke mindst forbinde sig til mennesker omkring en. Det er på mange måder præcis de samme roller, nutidens medier opfylder. Men samtidig er de på særlige måder langt mere omsiggribende og altid tilstedeværende i vores liv, at der er grund til at dvæle ved de specifikke måder, de virker på, og hvilken betydning de har.

Jeg vil i det følgende slå ned på tre aspekter ved nutidens digitale mediekultur og se på, hvordan de har betydning for dannelsesprocesser og -behov. De tre aspekter omhandler for det første den hyper-forbundne virkelighed, som internetbaserede medier tilbyder os, for det andet det forhold, at vi ikke (længere) kan skelne meningsfuldt mellem livet 'indenfor' og 'udenfor' medierne og for det tredje betydningen af kunstig intelligens, både her og nu og på længere sigt. Man kunne have valgt andre nedslagspunkter og de tre aspekter skal derfor ikke forstås som udtømmende, men i forhold til denne artikels pointer mener jeg, at de repræsenterer tre relevante perspektiver, som vi kan diskutere op imod.



KARAKTER DANNELSE

Hvad er karakterdannelse?

Stine Liv Johansens definition af karakterdannelse:

Karakterdannelse er processer hvorigennem den enkelte finder og skaber sin identitet og plads i relation til omverdenen. Det sker gennem afsøgninger, afprøvninger og refleksioner, som er kontinuerlige og altid foranderlige og som finder sted i samspil med fysiske og teknologiske livsbetingelser.

Superforbundet

Den amerikanske medieforsker Mary Chayko beskriver i sin bog fra 2020, hvordan vores samfund (i hvert fald i det globale nord) i kraft af de digitale, internetforbundne medieteknologier, er blevet superconnected – altså superforbundne. Mennesket har en iboende trang til at forbinde sig til andre mennesker. Vi er afhængige af andre for at kunne skabe ly og finde føde, men også for at kunne udleve følelsesmæssige relationer. Sådan har det altid været, også før vi som mennesker begyndte at kommunikere med medier. Men de digitale teknologier, vi har til rådighed i dag, er om noget medvirkende til at facilitere socialitet, uanset om det handler om at koordinere hverdagens aktiviteter eller om at lukke andre ind i vores hverdag, praksisser og følelsesliv. Empirisk forskning fra bl.a. Chayko, men også et stort og vidtforgrenet empirisk forskningsfelt inden for medie- og kommunikationsforskningen, peger på, at digitale medier – hverken historisk eller aktuelt – fortrænger direkte mellemmenneskelig kommunikation, men tværtimod supplerer og tilføjer nye måder at kommunikere på. I f.eks. venskabs- eller familierelationer peger adskillige studier på, at det er med til at manifestere og forstærke relationer, når man både har fysisk (ansigt til ansigt) interaktion og digital interaktion via forskellige platforme.

Undersøgelser af sammenhængen mellem trivsel og brug af skærm- og sociale medier viser også typisk, at der kan tegnes en omvendt u-kurve, hvor de, der bruger skærmmedier mest og de, der bruger skærmmedier mindst, faktisk trives dårligere end de, der bruger skærmmedier tættere på gennemsnitligt. Det er ikke muligt 100% at afgøre, hvilken vej sammenhængen vender, men en udbredt hypotese er, at et meget lavt forbrug af skærmmedier kan være udtryk for, at man som individ kun har få og ikke særligt tætte relationer til andre mennesker. Tilsvarende kan man heller ikke entydigt afgøre, om et højt forbrug er udtryk for, at skærmbrug bidrager til mistrivsel eller om mistrivsel omvendt fører til højere skærmbrug. Formentlig vil der ofte være tale om en kombination. Der er naturligvis mange nuancer i dette, men typisk svarer de fleste mennesker – også børn og unge - at de oplever, at deres brug af digitale medier først og fremmest er medvirkende til, at de føler sig mere forbundne til deres omverden og de mennesker, de kommunikerer med.

Ovenstående understreger, at det er nødvendigt at fralægge sig sine automatforestillinger om teknologi som fremmedgørende og som noget, der skaber afstand mellem mennesker. Tværtimod er det via vores kommunikation – medieret i alle mulige forskellige formater – med andre mennesker, at vi danner os selv, finder ud af, hvem vi er, hvad vi kan lide og ikke kan lide, og bliver i stand til at finde vores plads i verden.

KARAKTER DANNELSE

Center for Karakterdannelse

Center for Karakterdannelse vil skabe en fornyet faglig bevidsthed og bevægelse om karakterdannelse og skaber værdi, viden og værktøjer til praksis i Folkeskolen.
www.karakterdannelse.dk

Livet i medierne

Et aspekt af vores digitale verden, der både teoretisk og praktisk er tæt knyttet til forestillingen om superforbundethed, handler om, at det ikke længere er meningsfuldt at skelne mellem et indenfor og udenfor medierne. Da internettet blev alment udbredt i kraft af World Wide Web i 1990'erne havde de fleste en forestilling om, at internettet var et andet sted, et cyberspace, som man kunne bevæge sig ind og ud af. Forestillingen blev etableret og understreget af visuelle og lydige markører som for eksempel lyden af modemmet, der kaldte op via telefonnettet, langsomme loading-hastigheder og "steder" som f.eks. Second Life, der netop præsenterede sig som et alternativ til livet som sådan. Sådan fungerer internettet ikke i dag. I dag er vi alle sammen – eller de fleste af os, i hvert fald – mere eller mindre altid på nettet gennem vores smartphones og mobile forbindelser. De eneste tidspunkter, vi lægger mærke til om vi er på nettet eller ej er, når vi krydser en landegrænse eller når vi af en eller anden grund ikke kan få forbindelse.

Disse åbenlyse tekniske forhold betyder ifølge den hollandske medieforsker Mark Deuze, at vi nok kan forestille os det, men at der reelt ikke længere findes et udenfor medierne. Vi er nedsunket (eng: immersed) i medierne uanset hvor vi er, hvad vi laver og hvem, vi gerne vil være, skriver han i bogen Media Life fra 2012. Bogens centrale koncept er ideen om, at medier ikke blot er eksterne enheder eller redskaber, men snarere en integreret og uadskillelig del af vores liv. Deuze argumenterer for, at medier er blevet en fundamental del af, hvordan vi skaber mening, opfatter os selv, og interagerer med verden omkring os. Medierne er allestedsnærværende og trænger igennem alle samfundets sfærer uanset om det handler om hjemmet, skolen, vores demokratiske institutioner osv. Deuze mener, at det netop er, når vi insisterer på at skelne mellem online og offline, mellem medieret og ikkemedieret, at vi tillægger medierne alt for stor betydning og gør dem til centrum i vores liv. Derfor må vi anerkende og acceptere mediernes altomfattende tilstedeværelse som et fundament, hvorpå netop uddannelse, demokrati og identitet skal bygges – hver gang vi forsøger at beskrive medieret kommunikation og tilstedeværelse som væsensforskellig fra (en utopi om) ikke-medieret ditto, rammer vi ved siden af den oplysnings- og dannelsesopgave, der må kendetegne det 21. århundrede.

KARAKTER DANNELSE

Om Stine Liv Johansen

Stine Liv Johansen, f. 1974, lektor, ph.d., Center for Børns Litteratur og Medier, Institut for Kommunikation og Kultur, Aarhus Universitet. Stines forskningsområde er relateret til børns mediebrug, især i forhold til legende praksisser. Hendes forskning anvender en praksisorienteret tilgang til mediers og teknologiers rolle i børns hverdag, med særlig fokus på måder, hvorpå digitale og mobile teknologier anvendes som kommunikationsredskaber og overskrider sociale og rumlige sfærer i børn og unges liv.

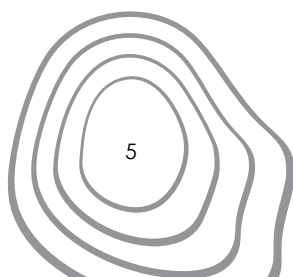
Kunstige intelligenser

Det sidste aspekt, som jeg vil dvæle ved i denne artikel, handler om kunstig intelligens (eng: artificial intelligence eller AI). Selvom AI i udgangspunktet er et gammelt fænomen, er det særligt med fremkomsten af automatiserede sprogmodeller eller billedgenereringsværktøjer som ChatGPT og DallE, at det er blevet almindeligt forekommende i mange menneskers hverdag. AI skubber grundlæggende til vores forestillinger om menneskelig skaben, herunder til vores opfattelse af, hvad kunst, fortællinger, musik mv. er. For når man ved hjælp af AI kan kreere en sang med The Beatles, selvom halvdelen af gruppens medlemmer har været døde i årtier, hvad er så en Beatles-sang? Og hvilken rolle kan den spille som identitetsmarkør og objekt for spejling for fans og alle os andre, for hvem rockmusik har været definerende for vores opfattelse af os selv – for vores dannelse?

Mange mennesker bruger i dag redskaber baseret på AI til at skabe overblik, få inspiration og producere alt fra opslag på sociale medier til lejlighedssange. Alle mulighederne og potentialerne til trods, skaber det åbenlyse udfordringer i forhold til uddannelse, hvor blandt andet en hastigt nedsat arbejdsgruppe under Børne- og Undervisningsministeriet er i fuld gang med at udarbejde retningslinjer for både, hvordan man undgår snyd til eksamen, men også, hvordan der kan undervises i teoretiske og praktiske perspektiver relateret til kunstig intelligens. Ligeledes bruger offentlige myndigheder såvel som private virksomheder AI til at optimere og strukturere deres tilbud til os som kunder og borgere og ændrer dermed på vores grundlæggende forståelse for og tillid til, at der 'står et menneske bag' de systemer og strukturer, vi interagerer med. Det stiller nye – og måske umulige – krav til vores evne til både at gennemskue komplekse sammenhænge og forholde os kritisk til samme. Dermed er kunstig intelligens et eksempel på, hvordan den digitale infrastruktur fordrer ikke bare et højt videns- og refleksionsniveau hos den enkelte, men også en karakterdannelse, der muliggør kontinuerlig relevant og kritisk stillingtagen.

Karakterdannelse i en digital verden

Formålet med denne artikel har været at forsøge at skitsere, hvordan vores omgang med digitale teknologier i alle aspekter af vores liv, stiller nye og mere komplekse krav til vores evne til at agere relevant. Omdrejningspunktet er en opfattelse af digitale strukturer og artefakter som fuldstændigt uomgængelige og ikke til at komme uden om i et moderne menneskes liv og en heraf følgende forståelse af dannelse, som et fænomen, der finder sted i samspillet mellem individer og deres sociale og materielle livsvilkår. Det handler om noget langt mere grundlæggende end at tilegne sig digitale kompetencer og øve sig i at tale pænt på nettet; det handler om at kunne agere som menneske i den verden, vi nu engang er en del af.





10 BUD

Debatterende, aktualiserende og perspektiverende bud ift tematikken.

10 bud på hvad der er på spil for karakterdannelse i vores tid digitaliserede tid:

1. Hvis vi skal forstå og definere et relevant perspektiv på karakterdannelse, må vi tage grundlæggende afsæt i, hvordan digitale teknologier former og udfordrer vores samtid. Vi må således reflektere over forholdet mellem sociale felter, individuel dannelse, og digital udvikling.
2. Dannelse handler om skabelse af identitet i relation til omverdenen. Vi danner os gennem fysiske og mentale processer, hvorved vi forstår os selv og vores placering i sociale kontekster.
3. Traditionelt har dannelsesprocesser fundet sted i sociale sfærer som familie og uddannelsessystem. Disse sfærer gennemtrænges og redefineres i kraft af digitale medier.
4. For at forstå, hvordan dannelsesprocesser finder sted, må vi dels tage afsæt i en grundlæggende forståelse for, hvordan børn og unge praktisk anvender og opfatter digitale medier...
5. ...og dels interessere os for, hvordan disse medier fungerer som redskaber for individer og grupper til at forbinde sig med omverdenen og skabe identitet.
6. Det er ikke nyt, at vi bruger medier til at strukturere vores hverdag og til at relatere os til hinanden. Men de digitale medier og teknologier forstærker disse muligheder.
7. Vores digitale infrastrukturer muliggør og fordrer en hyperforbundet grundtilstand. Først og fremmest bidrager den til, at vi som mennesker har flere muligheder for at styrke og manifestere vores relationer til hinanden – hvilket mest af alt er en positiv ting.
8. Der findes ikke et inden for og et uden for medierne. Vi lever alle i medierne som en konstant tilstedeværelse – internettet er ikke et andet sted.
9. Kunstig intelligens (AI) ændrer på og udfordrer grundlæggende forestillinger om menneskelig skaben, herunder om, hvad kunst, musik og identitet er. AI udfordrer uddannelsessystemer og skubber til vores tillid til samfundsstrukturer.
10. Karakterdannelse må forstås som en fundamental evne til at agere som menneske i et digitaliseret samfund – herunder evnen til at reflektere og forholde sig kritisk til digitale strukturer og teknologier.

10 BUD

Litteratur om emnet

Litteratur om emnet (af forfatteren og andre):

- Stine Liv Johansen (2022): Ti tanker om digital dannelse. Dafolo Forlag.
- Stine Liv Johansen (2024): Hvis digital dannelse er svaret, hvad er så spørgsmålet? I: Digital Danning. Fakkbogforlaget (in press).
- Stine Liv Johansen & Malene Charlotte Larsen (2019): Børn, unge og medier. Samfundslitteratur.
- Mary Chayko (2020): Superconnected: The Internet, Digital Media, and Techno-Social Life. Sage.
- Mark Deuze (2012): Media Life. Polity Press.
- Jill Walker Rettberg (2014): Seeing Ourselves Through Technology. How We Use Selfies, Blogs and Wearable Devices to See and Shape Ourselves. Springer Link.
- Inga Strümke (2023): Maskiner der tænker. Algoritmernes hemmeligheder og vejen til kunstig intelligens. Politikens Forlag.
- Kate Crawford (2022): Atlas of AI. Yale University Press.
- Christiane Vejlø (2023): Argumenter for mennesker. Elektronista Media.
- Andreas Hepp (2019): Deep Mediatization. Routledge.



10 BUD

Kilder til mere viden

Kilder til mere viden...

- Stine Liv Johansen (2022): Digital dannelse er mere end en tjekliste. Kommunikationsforum. <https://kforum.dk/article198347k.ece>
- Genstart: Skærm, skræk og advarsel. DR, 7. juni 2023. <https://www.dr.dk/lyd/special-radio/genstart/genstart-2023/genstart-skaerm-skraek-og-advarsel-11802350233>
- digital-børnemagt.nu. <https://www.sdu.dk/da/forskning/center-for-grundskoleforskning/forskning/fokusomraader/digital-boernemagt>
- Elektronista. <https://www.elektronista.dk/>
- Center for Børns Litteratur og Medier. <https://cfb.au.dk/>
- Videnscenter for Digital Teknologiforståelse. <https://tekforstaa.dk/>
- SHAPE - Shaping Digital Citizenship. <https://shape.au.dk/>
- C.O.R.E. A knowledge base on children and youth in the digital age. <https://core-evidence.eu/>
- Parenting for a Digital Future. A blog about growing up in a digital world. <https://blogs.lse.ac.uk/parenting4digitalfuture/>
- DigiGen. research into the impact of technological transformations on the Digital Generation. <https://www.digigen.eu/>

KARAKTER DANNELSE

