

# Dannelse i en digital nettalder

Av Steinar Thorvaldsen

*Når forandringens vind blåser, bygger noen  
vindskjermer, mens andre bygger vindmøller.*

Kinesisk ordtak

Dette kapitlet tar for seg nye utfordringer vi står overfor gjennom de digitale nettverk med global rekkevidde. Digitale nett skaper muligheter, men åpner også for betydelig risiko, sårbarhet og problemer. Internett og internasjonaliseringen gjør det nødvendig å tenke nytt om dannelse. Hva er nettvett og digital dømmekraft? Hvilken viten behøves for å kunne orientere seg i kunnskapssamfunnet? Og ikke minst hvordan være med på å dele og spre informasjon? Både elever og lærere trenger en god digital dannelse når det gjelder lov og vett for å unngå å bli ”rådløse i det trådløse” i framtidens skole. Tydelige voksne rollemodeller er også viktig for all sosialisering/dannelse, og læreren må være digital kompetent for å kunne være en sosialiseringsaktør i de nye digitale rom. Det følgende kapittel tar til orde for en teknologirealisme hvor det er lærerens oppgave å forenkle en komplisert verden og lære elevene å gjøre begrunnede utvalg i informasjonsflommen.

## Skjermgenerasjonen i det digitale rommet

I dag bruker barn og ungdom mye tid i ”selskap” med digitale medier, og tidligere vitale møteplasser som gatehjørnet, butikken, klubben eller skolegården er nå langt på vei erstattet av elektroniske og virtuelle arenaer. Mediene formidler kontakt med andre mennesker, og det er i dag langt større muligheter til å forflytte seg virtuelt enn i den fysiske verden. Norske elever og studenter kan nå kommunisere og dele kunnskap med elever og studenter på alle kontinenter. Adferden vår endrer seg i det digitale rom sammenliknet med det fysiske møtet. Barn og unge i dag bruker nettsamfunn for å kommunisere, er mye hjemme og snakker med andre på avstand. Det er viktig å være tilgjengelig til enhver tid, og det meste av fritidsaktiviteten koordineres ved hjelp av mobiltelefonen.

Vi sakser noen linjer fra en kursomtale anno 2008:

I det digitale nettsamfunnet er det de digitalt innfødte som hersker. Og de kommer til å dominere mer og mer både i arbeidsliv og i den offentlige debatten i årene som kommer. Vil du være en sinke i denne utviklingen? Eller vil du lære om hva som driver utviklingen, hva som kommer til å skje videre, og ikke minst: hvordan du selv kan ta tak og i det minste bli en digital immigrant?

Kursholder: Arne Krokan, professor i sosiologi ved  
NTNU

Det handler altså om en hel generasjon unge som deltar i et dannelsesprosjekt som sprenger de tradisjonelle rammer. Den digitale oppveksten tilbyr fantastiske opplevelser, enorme kilder til kunnskap, en mengde impulser, sterkt kommersielt press og overlater svært mange valg til den enkelte bruker, uavhengig av alder. De ”digitalt innfødte” utvikler sine egne holdninger, verdinormer og kommunikasjonsformer. Ikke alt de gjør fortoner seg like smart sett med foreldregenerasjonens øyne, men det formes en ny praksis for både kunnskapsutvikling, etablering av sosiale nettverk og det en kan kalle dannelsesidealer (Krokan 2008). Den fysiske avstanden mellom de involverte gjør at innebygde sperrer og normer blir utfordret. Dessverre er ikke den generelle delen (Del 1) av LK06 oppdatert på dette området og skildrer informasjonssamfunn slik det var på første del av 1990-tallet, mens vi så til de grader står midt oppe i det. Den problematiserer heller ikke den digitale revolusjonen sine konsekvenser for skolen. Spørsmålet er om Internett har så stor kompleksitet at vi ennå ikke helt forstår hva dette mediet på godt og vondt er i stand til å gjøre med oss, og at vi dermed trenger å videreutvikle vårt dannelsesbegrep på denne arena?

Medietilsynet har allerede uttrykt bekymring når det gjelder både omfang og teknologiske muligheter knyttet til chatting eller interaktiv samhandling med tekst, bilder og film. En av ti opplever mobbing over nett (Medietilsynet 2010), et tall som har holdt seg konstant de siste årene. Til forskjell fra tradisjonell mobbing, kan digital mobbing foregå hele døgnet – også i helgene når skolen er stengt. Vi vet i dag at barn og unge i aldersgruppen 8–18 år i gjennomsnitt bruker to timer per dag på Internett. Når dagens skjermgenerasjon (engelsk: screenagers) har nådd 20-årsalderen har mange av dem benyttet flere timer framfor datamaskinen enn de 15 000 timene som er brukt til formell utdanning. En virtuell kultur som konverterer all virkelighet til en simulert virkelighet ser for mange ut til å bety slutten på individets dannelse i sin klassiske betydning av ordet (Løvlie 2007). Selv om mange i skjermgenerasjonen er kompetente og ansvarlige nettbrukere, er det likevel ”digital

risikosport” å overlate Internettarenaen alene til barn og unge. Mange ser svakheter ved et samfunn som ikke legger tilstrekkelig vekt på høflighet og dannelse, og når barn og unge kan oppleve en identitetsbelastning som er større enn de er bygd for å tåle, får de en knekk. Som alltid trengs foreldre og voksne som bidrar til å gi kunnskap, holdninger og grenser. Vi må lære oss å velge og vrake i medietilbudet. Dette krever at de unge må utvikle en digital folkeskikk både i samspill- og motspill med voksne rollemodeller, men også motsatt der unge kan vise vei for de voksne. Det er ikke lenger sikkert at det er læreren som har mest kunnskap om et emne på skolen.

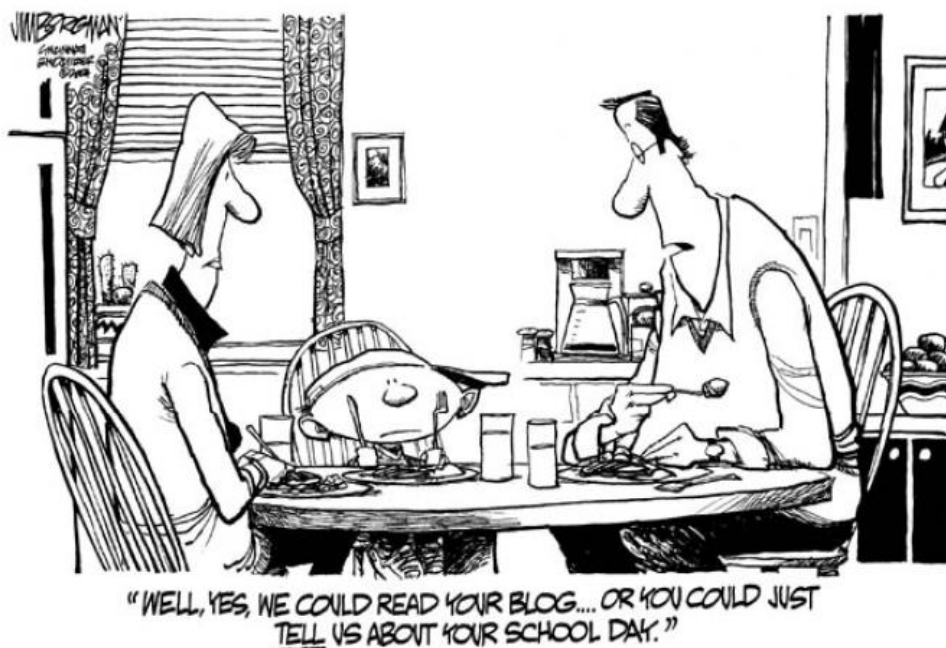


Fig. 1. Web2.0, ofte kalt det "sosiale internett", endrer sosiale relasjoner. Tegning av Jim Borgman, <http://borgman.cincinnati.com/>

Noe av det første vi derfor må erkjenne, er at retorikken om at "Internett bare er et verktøy" ikke lenger er i overensstemmelse med virkeligheten. Nettet har etter hvert blitt et enormt innholdslandskap som tar de unge med på helt nye dannelsesreiser på godt og vondt (Krumsvik og Støbakk 2007). Siden voksne har få egne erfaringer med å vokse opp under en digital revolusjon, kommer de fort til kort på denne arenaen. Alt for mange voksne vet derfor lite om de unge sitt "on-line"-liv der de er på YouTube, søker, spiller, chatter og prøver ut identiteter. I bøkene *The Second Self* (1984) og *Life on the Screen* (1997) hevder psykologen og sosiologen Sherry Turkle at datamaskinene mer og mer fungerer som menneskets nye speil. Speilet gir oss vår referanse og selvforståelse, og de digitale profilene er en viktig arena

for identitetsdannelsen hos de digitalt innfødte som alltid er på nett. Slik sett kan nettet med sin kommunikative kraft fungere som en aktiv dannelsesaktør. Det er derfor nødvendig at alle generasjoner inntar dette digitale rommet for best mulig å kunne ivareta dannelsesansvaret. Barn og unge må utdannes til et fornuftig liv med digitale medier. Ellers kan fort baksiden av medaljen bli fysisk passivitet, avvikende døgnrytmer og detaljblindhet basert på vaner med overveldende mengder visuell informasjon.

I løpet av mindre enn en generasjon har det skjedd så store endringer at vi kan snakke om et paradigmeskifte. Selv om Internettet er ganske nytt i vår historie, så har det altså utløst behov for å rette søkelys mot en form for ”digital livs- og folkevisdom” - en digital dannelse. Denne digitale dannelse tar med seg mye av tankegodset fra tidligere tider, men setter også fokus på hvordan den digitale revolusjonen tvinger oss til å reflektere over hva det vil si å være ”gagnlege menneske i heim og samfunn” i en digital tid.

Når vi i dette kapitlet skal drøfte den digitale dannelse, er det med barn og unge i sentrum som *lærende individer*. Barn og ungdom utvikler selv sin kunnskap, erfaring og viten når de tar de digitale medier i bruk i hverdag og fritid. Det er imidlertid foreldrenes og skolens oppgave å omforme denne kunnskap og viten til en dypere innsikt og kompetanse. I denne prosessen er ungdommens egne erfaringer en viktig og nødvendig, men ikke tilstrekkelig forutsetning i et fremadrettet samfunnsperspektiv (Nyboe 2009).

## **Digital dannelse**

*Dannelse* stammer fra det tyske ordet *Bildung*, som betyr oppbyggelse og billedgjøring. På 1700-tallet snakket man ikke bare om dannelse, men også om ”åndsdannelse”.

Dannelsesbegrepets klassiske opprinnelse ligger i den personlige karakterbygging og modning (Humboldt 1993). Et av dette dannelsesidealets grunnleggende bestanddeler er forestillingen om at hvert enkelt individ former sin identitet gjennom en *selvrefleksiv* prosess der den enkelte oppnår innsikt i den verden vedkommende er en del av. I følge Qvortrup (2004) er refleksjon evnen til å kunne iaktta sine egne iakttagelser. Og denne evnen skal oppøves i sammenheng med andre evner, spesielt evnen til *verdsettelse*. Denne verdsettelse handler både om egne og andres verdier. For Qvortrup er denne refleksive verdsettelse av egne (og andres) verdier kjernen i den allmenne dannelse. Det handler altså om å ha holdninger og kunne begrunne en praksis med klare verdier, og samtidig være bevisst på at andre ikke nødvendigvis står for det samme.

Det er bl.a. utfordringene i de digitale media som nå har gjort at behovet for å diskutere *dannelse* har meldt seg på nytt med stor tyngde, etter atskillige år som mer eller mindre sovende begrep og språklig tabu. Teknologiske endringer i informasjons- og kommunikasjonsteknologi (IKT) har ført til en enorm økning i tilgangen til informasjon og dermed til en økning i kunnskapsmassen. IKT-revolusjonen har gjort det mulig å løse problemer som før lå utenfor menneskelig mulighet (bare tenk på mobiltelefonen). Denne revolusjonen har økt farten i kunnskapsutvinningen – og gjort mye av den til “ferskvare”. Innsikter eldes dermed fortere. Nettopp dette krever holdninger, oversikt og læringsstrategier. Den digitale dannelsen må derfor ses i sammenheng med den ordinære dannelsen.

Begrepet *digital dannelsen* bygger på dannelsesbegrepet, og kan ses på som en utvidet forståelse av digital kompetanse til også å omfatte evnen til å orientere seg i - og forholde seg til - digitale omgivelser. Digital dannelsen bygger på flere ferdigheter innen digital kompetanse, se Figur 2 for en oversikt. I følge Erstad (2005) dekker digital kompetanse over området fra grunnleggende digitale ferdigheter til den brede kulturelle kompetansen som beskrives av ordet dannelsen. I dette kapitlet gjør vi imidlertid begrepet digital dannelsen til et overbegrep for kompetanse og ferdigheter slik det er illustrert i figuren. Digitale ferdigheter og kompetanser er de funksjonelle dimensjonene av den digitale dannelsen, som isolert sett handler mer om refleksjon, innsikt og viten. Det betyr altså at det er en betydelig forskjell mellom begrepet for kompetanse og dannelsen. Eksempelvis har ærlighet, ansvarlighet, integritet og dømmekraft med en (ut)dannelsen å gjøre som går ut over det mer funksjonelle kompetansebegrepet. Digital dannelsen er dermed et begrep for mål og retning, mens digital kompetanse er forutsetning og middel (Nyboe 2009: 15). Det handler om å ha blikk på både seg selv og på sin omverden, og forstå seg selv i en sammenheng som er større enn seg selv.

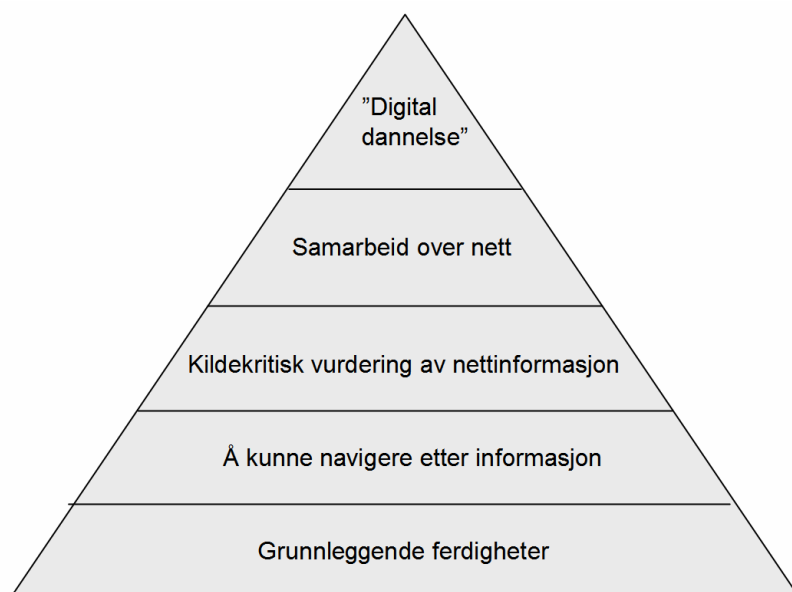


Fig 2. Sammenhengen mellom faglige digitale kompetanser og digital dannelse. Hentet fra Baltzersen (2007).

Selv om begrepet *digital dannelse* nå tas i bruk i mange sammenhenger er det ikke enkelt å finne en god definisjon som konkretiserer begrepets innhold. Ordkombinasjonen er et forsøk på å beskrive dannelse i et postmoderne, teknologisk samfunn. Å snakke om en spesiell "teknokulturell" dannelse i et såpass kort tidsperspektiv er selvsagt både risikabelt og spennende (Løvlie 2003). Et mulig utgangspunkt kan være Paul Gilster's definisjon:

Digital dannelse innebærer å utvikle evnen til å forstå og bruke informasjon i mange formater fra en rekke ulike kilder når det blir presentert gjennom bruk av IKT. (Gilster 1997).

Problemet med denne og liknende definisjoner er imidlertid at digital dannelse knyttes eksplisitt til bruk av IKT, noe som i liten grad bidrar til å definere skillet mellom dannelse og kompetanse. Mens nødvendig digital kompetanse er noe som endres med ulike tekniske løsninger bør digital dannelse representere et overordnet tankesett som ikke nødvendigvis endres i samme takt. Skal en benytte begrepet digital dannelse bør det omfatte en nytenkning med utgangspunkt i begrepets forhistorie. Et naturlig utgangspunkt blir da individets forhold til fellesskapet og samfunnet, noe som ikke nødvendigvis er knyttet til praktiske kunnskaper. Digital dannelse kan dermed knyttes til individets evne til å se egen meningsproduksjon i relasjon til omgivelsene, både lokalt og i større skala. Et dannelsesbegrep som er knyttet til

dagens teknologiutvikling, bør også i stor grad rette seg mot å ha gode *holdninger* som nettbruker. Digital dannelse innebærer høy etisk/moralsk våkenhet og refleksjon.

Innstillingen fra det norske utvalget om dannelse i høyere utdanning, gjengir en liste på åtte punkter over de spesifikke typer talenter som skal framelskes. To av punktene er spesielt relevante i sammenheng med digital dannelse (Dannelsesutvalget 2009: 9-10):

- Evnen til å sette faktaopplysninger inn i videre rammer, samle informasjon fra en rekke kilder og vurdere denne informasjonen på presise og fruktbare måter.
- Evnen til å se seg selv som medlem av et større fellesskap, lokalt, nasjonalt og globalt, og erkjennelsen av at ens egne krefter og talenter står i tjeneste for et større, felles gode.

Gjennomgangstonen i digital dannelse er dyktighet, dømmekraft og overordnet kunnskap, ikke primært fagkunnskap. Det gjelder å lære hvordan man skal *lære å lære*. Å bidra til dannelse er som kjent en av skolens viktigste oppgaver (Stortingsmelding nr. 11, 2008–2009: 43). Digital dannelse skjer i en prosess som veksler mellom individuell og kollektiv læring, og utvikles gjennom refleksjon og bevisstgjøring. Livet krever at de unge kan finne sammenhenger, og unngå fragmentering og splittelse, ved å skape mentale *lenker* og dermed tilhørighet rundt omkring i sin verden.

Digital dannelse har også forsøksvis vært definert som en visjon (Søby 2003). Digital dannelse bør i følge dette synspunktet være et bidrag til en ambisiøs nasjonal satsing på IKT i utdanningen. Å ha digital dannelse som en visjon innebærer at alle utdanningsinstitusjoner må strebe etter å tilby elever og studenter en mulighet til å bruke IKT innovativt og bærekraftig for å utvikle de evner, kunnskaper og kompetanser som de trenger for å oppnå personlige mål og for å være reflekterte deltakere i et globalt informasjonssamfunn.

Dannelsesbegrepets gjenkomst kan derfor begrunnes med at det er viktig for demokratiets framtid å ha informerte borgere (Dannelsesutvalget 2009). Verden blir mer og mer teknifisert, mer og mer kunnskapsbasert. I dette ligger selvsagt en mulig demokratiseringsgevinst ved en utvidelse av det demokratiske potensialet. I sin tur fører det til økende krav til evnen til kritisk bearbeiding av informasjonsstrømmer, ikke minst den som kommer gjennom media. For å kunne møte slike utfordringer er kritisk sans, metodebevissthet, ansvar og bearbeiding av kunnskap av avgjørende betydning.

I følge Baltzersen (2007) er ”Digital dannelse” et av de mye omtalte, men fortsatt diffuse begreper innen nyere medieforskning. Han hevder at tre spørsmål vil stå sentralt i den videre utvikling av begrepet i skolesammenheng:

- Vil kunnskapsproduksjonen endre seg?
- Beveger vi oss mot en skolekultur der vi i større grad vil dele informasjon med hverandre enn det vi tidligere har gjort?
- Vil elever ta større ansvar enn tidligere når de har direkte tilgang til den offentlige sfære?

I følge disse betraktningene er det digitale mer underordnet det dannelsesmessige. Vi skal i nest del av dette kapitlet se nærmere på disse mer konkrete problemstillingene og hvilke utfordringer og muligheter de kan by på i nettalderen.

## **Kilder og kildekritikk**

Lærebøkene og skolens dominerende rolle som kunnskapsformidlere har opplevd stor konkurranse fra Internett. Nettet øker kravet til leserautoriteten og til den enkeltes evne til å forstå og gjøre seg opp en begrunnet mening om teksten. Ikke alle nettsted er det de utgir seg for å være, og alt som finnes på nettet er som kjent ikke nødvendigvis sunt eller sant. Informasjonen må omsettes til viten og integreres med egne erfaringer. Lærerens oppgave blir å organisere, strukturere og integrere denne læringsprosessen. Han må hjelpe eleven i å håndtere de enorme mulighetene til å skaffe seg informasjon på nettet. Kravet til lærerens faglige dyktighet og vurderingsevne vil ikke reduseres med Internett, men derimot øke sterkt. Han eller hun skal ikke bare kjenne sitt fag, men også kunne vite hvordan denne fagkunnskapen kan integreres med andre fagområder. Siden det ikke finnes noe fast sentrum i hypertekst, må læreren hjelpe til med å fastsette ulike sentra å gå ut fra. Læreren kan ikke nøye seg med bare å være historielærer eller engelsklærer og ikke noe mer. Han må også ha evnen til å ”surfe” på tvers av fagene. Denne innsikten inngår i forestillingen om en dannet lærer.

Nettbaserte læremidler kommer i stadig nye remix i forandringens tegn. Eksempelet *Wikipedia* er interessant og har betydd en renessanse for det klassiske leksikonet. Her er det ikke en enkeltforfatter som nødvendigvis skriver hver artikkel, men teksten skapes gjennom en dugnad der mange i prinsippet kan bidra. Kvaliteten viser seg å være forbausende høy i



denne typen samarbeid (Giles 2005), spesielt innen de sentrale tema som ofte slås opp. Erfaringene hittil viser at brukere retter feil svært rask når mange er innom nettstedet. Kvaliteten reguleres i siste instans ved at en gruppe fungerer som kontrollører av teksten i leksikonet. Slike nettsteder vil kunne bety et viktig bidrag i oppbygningen av pensum så sant man klarer å beholde kvaliteten og tilgjengeligheten.

Når man benytter en kilde fra internett skal man selvsagt anerkjenne denne hjelpen ved å gi vedkommende en referanse eller lenke (Hartvigsen m.fl. 2000). Se ellers mer om informasjonskompetanse og kildebruk på nettstedet [norskboka.no](http://norskboka.no) - Digitale verktøy i norskfaget (Universitetsforlaget 2008).

## **Endring i kunnskapsarbeidet: Del og bruk**

Digitale medier som PC'er og mobiltelefoner er nå blitt sentrale IKT-verktøy for store deler av befolkningen. I stadig større grad baserer samfunnet seg på at vi som enkeltmennesker behersker ulike teknologiske løsninger når vi skal få tilgang til informasjon og tjenester. Dette åpner for refleksjon omkring hvordan ulike former for IKT påvirker vår mulighet til å delta i nye former for sosiale fellesskap samt vår evne til å formulere egne synspunkter og kommunisere disse til andre.

Det er også viktig å peke på at vi kan være aktive deltakere selv og være med på dele og spre informasjon til veldig mange flere. Nettverket *Del og bruk* - d&b - ble startet i tilknytning til skolen. Det er et nettverk for lærere, pedagoger, forskere, byråkrater, bibliotekarer og andre med interesse for sosial web, IKT og skole. Det ligger i navnet at man skal dele, øke og bruke sin kompetanse. Se: [delogbruk.ning.com](http://delogbruk.ning.com)

Elever kan i dag gjøre sine egne arbeid tilgjengelig på nettet. De lager hjemmesider og blogger. Det er også mange eksempler på ungdom som produserer oppgaver og leksikonartikler av høy kvalitet. Dette avspeiler en tjenerholdning som er i overensstemmelse med det klassiske dannelsesidealet. På sikt vil man kanskje i større grad klare å utnytte uformelle læringsarenaer sammen med formelle læringsarenaer i skolen.

Erfaringen så langt viser at vi med det mer brukerstyrte Internett ( gjerne kalt web 2.0) er vitne til framveksten av en ny sosial praksis på nettet. Dette nettfenomenet er knyttet til total åpenhet rundt deling av informasjon, ofte kalt "radikal transparens". Et viktig kjennetegn er at alle kan delta og at teknologien er enkel å mestre. Brukerne har selv den sentrale rollen i etableringen av informasjonsarkitekturen, og det er de som organiserer innholdet.

## **Ansvar overføres til enkeltmennesket**

Internett handler mye om å gjøre de nye digitale mediene tilgjengelige for alle. Men de digitale mediene og deres muligheter medfører i tillegg et økende behov for velinformerte og ansvarlige borgere. I våre skoler fører dette til ansvarliggjøring av eleven. Vi har på kort tid sett ett skifte i håndteringen av ansvar og mediereguleringen fra myndigheter til hjemmet, men også fra selve mediebedriftene til hjemmet. Siden nettet er globalt er det vanskelig å finne noen representativ myndighet. Det er i stor grad den enkeltes ansvar å selv regulere medieinnhold, tolke innhold og produsere innhold. Internett likner mer og mer på ”råvarer” – informasjon og inntrykk med beskjeden grad av bearbeidelse. Kildekritikk overlates til leseren. Internettets innholdsvolum har gjort det praktisk umulig å forhåndssensurere og kontrollere informasjonen, i beste fall skjer det på grunnlag av tilbakemelding fra brukerne. Dette er et område der bevisstgjøringen og ansvarliggjøring kan skje i skolens sammenheng, noe som er særlig viktig for det uttalte ønsket om et samfunn bestående av selvstendige mennesker.

## **Digital dannelse - ny urbanitet med Nettvett**

Mange steder i Russland har de et fag som er ukjent for norske skoler. Det kalles gjerne *Sosial sikkerhet*, og går ut på å lære den oppvoksende slekt å unngå vanskeligheter og trusselsituasjoner i det samfunnet de vokser opp. For oss i Norge er et slikt fag fremmed siden skikk og bruk kan virke bedre innført i store deler av befolkningen enn i vårt store naboland.

Ifølge Lars Qvortrup (1994, 2004) oppsto dannelsesbegrepet da mennesket forlot naturtilstanden og samlet seg i byer. Opprinnelig var man opptatt med å ”danne” adelen ved hoffet, deretter begynte man å danne seg selv. Menneskene justerte så å si seg selv og sine omgangsformer inn mot en større gruppe eller urban enhet. Man fant etter hvert fram til en framtoning og folkeskikk som fungerte behagelig og laget minst mulig friksjon på det mellommenneskelige plan.

Dannelsens gjenkomst i den digitale tidsalder kan forstås som en liknende hendelse: Når vi blir nettborgere må vi finne fram til den gode takt og tone. Denne viktige innsikten kan formidles som tydelige holdninger i form av et digitalt dannelsesprosjekt. På mange måter har de voksne lenge overlatt den oppvoksende generasjon til selv å bli digitalt dannet og utvikle et innebyggt filter for Internettbruk og digital folkeskikk. Og når det så gikk galt med barns nettbruk, så ropte mange på at internettleverandørene må ta ansvaret, noe som har vist seg

vanskelig siden nettet er internasjonalt. I nært samarbeid med barn og ungdom har derfor blant andre *Redd Barna* utarbeidet nettvettregler for barn fra ni til 13 år. Reglene skal bidra til at barn lærer seg å vise hensyn til hverandre og lære seg gode nettvaner. Teksten inder er hentet fra <http://nettvett.reddbarna.no/>

- Vis respekt for hverandre på nett. Mobbing på nett er minst like alvorlig som annen mobbing
- Tenk deg om før du deler personlige bilder og opplysninger om deg selv og andre på åpne nettsteder
- Lag et passord som er vanskelig å gjette. Passordet ditt er privat
- Husk at det er lett å lyve på nettet, ikke tro på alt som andre skriver
- Ta med noen du stoler på hvis du skal møte noen du har blitt kjent med på nettet, og møt dem på et offentlig sted
- Avslutt kontakten hvis du blir redd eller opplever noe ubehagelig. Blokker kontakten og meld fra til de som har ansvaret for nettstedet
- Fortell det til en voksen eller en annen du stoler på hvis du opplever noe ubehagelig. Meld til politiet på [www.tips.kripos.no](http://www.tips.kripos.no) om alvorlige saker. Det er ikke din skyld om noen andre gjør noe ubehagelig mot deg på nett

Et tilsvarende offentlig nettsted for tenåringer finnes på: <http://www.ung.no/nettvett/> .

Slike grunnleggende regler og normer for skikk og bruk på Internett går gjerne under betegnelsen *Netiquette*. Det handler om å tenke før en skriver, å unngå bilder eller liknende som kan skade eller såre andre. Det handler også om å presentere seg korrekt i forhold til situasjonen, men ikke nødvendigvis med fullt navn. Et betydelig problem har vært voksne som lokker barn og ungdom til å kle av seg foran et webkamera mot løfte om penger, gaver, modellkarriere og liknende. Dette fenomenet kalles *grooming* og er nå straffbart i Norge.

Tidsskriftet *Time* (1995, 3. juli) satte i en artikkel satt opp denne generelle *Netiquette*, som fortsatt er aktuell:

- Ikke rop - det er frekt å skrive alt med store bokstaver.
- Ikke ta dette helt bokstavelig - det er viktig å bruke store bokstaver.
- Les FAQ (= Frequently Asked Questions) - her får du svar på de vanligste spørsmålene.
- Smil diskret :- ) - ikke overdriv bruken av "følelessymboler" (smileys).
- Når du svarer på beskjeder - ikke gjenta hele beskjeden.
- Tenk før du handler - se etter hva du begir deg inn på (spesielt on-line).
- Ikke spre rykter - vit hva du snakker om.
- Ikke ødelegg for andre - hvis du ikke liker det som blir sagt, så forlat åstedet.
- Tenk deg om to ganger - skriv det bare en gang. Tenk på konsekvensene.
- Hold deg til den gylne regel.

Disse reglene om nettvett og digital grensesetting er preget av noe av det samme etisk-eksistensielle alvoret som preger den klassiske dannelsen (Humboldt 1993).

## **Konklusjon**

Dannelse i en digital tid kan ikke forstås isolert på teknologiens eller individets premisser, men må bygges på fellesskapets klassiske dannelsesideal. Det er dette som gjør begrepet dannelse interessant og fruktbart å jobbe med på nytt i nettalderen. Kunnskap og kompetanse er bare en nødvendig, men ikke tilstrekkelig del av utdanningsbegrepet.

Et lite eksempel kan brukes for å illustrere dette: I datamaskinens barndom ble det laget et meget godt program som het *Flysimulatoren*. Man kunne faktisk bli ganske flink til å ta av og navigere med ulike flytyper ved hjelp av dette programmet. Til og med kunne man lande på Den Røde Plass i Moskva. Flyging er en disiplin det er mulig å simulere godt og lese seg til nesten alt, men spørsmålet er om man blir en habil og gagnlig flyger på denne måten? Visse ferdigheter må vel trenes inn gjennom reelle øvelser? Dessuten vil vi også forvente at flygeren har visse holdninger som er forenlig med det ansvar vedkommende har i en rekke praktiske situasjoner som kan oppstå. Holdningene utvikles gjennom dialog, refleksjon og omtenkksomhet.

I denne sammenheng kan vi definere *digital dannelse* som evnen til innsikt, årvåkenhet og skikkethet som setter oss i stand til å handle som gagnlige og selvstendige mennesker i det digitale nettsamfunn. Det digitale er her mer underordnet siden det handler om å forstå seg selv og sin omverden i et bredt og helhetlig kulturelt perspektiv. Digital dannelse er i tillegg et dynamisk begrep som opparbeides og oppgraderes over tid, og selv om vi er ferdig utdannet så kan vi neppe på samme måte si at vi er ferdig-dannet. Som den svenske idéhistoriker Bernt Gustavsson uttrykker det (sitert etter Nyboe 2009: 99):

I den mediemessige og tekniske utvikling, som samfunnet nå befinner seg i, blir dannelsesstanken ytterst anvendelig og viktig. Teknikkene og mediene sier ingen ting i seg selv om dannet kunnskap. De er midler, som kan anvendes på forskjellige måter [...]. Grunnkriteriene for dannet kunnskap er den menneskelige aktivitet, den skapende aktivitet og kunnskapens personlige tilknytning. Den mediemessige utvikling krever derfor en oppbygning av andre kunnskapsformer for orientering av mennesket og frambringelse av mening.

Det som vil telle mest i den digitale nettdalder er ikke først og fremst teknologien, men mer utfordringene og bevisstgjøringen som inkorporeres borgernes dannelse. Denne fortjener mer oppmerksomhet både i hjem, skole og i offentlige debatt. Det er ikke maskinene og mediene det handler om, men hva vi mennesker bruker dem til. Å oppøve gode holdninger i møte med den digitale verden er viktigere enn noen gang. Skolen bør være lærende organisasjoner med en digital kompetanse som rustet barn og ungdom til både kulturell og samfunnsmessig deltakelse. I denne sammenhengen trenger vi nok både tekniske ”vindmøller” og betryggende ”vindskjermer” med gode filter i både hode og hjerte (jfr. sitatet ved innledningen).

## Litteratur

Baltzersen, Rolf K. (2007). *IKT – mirakelkur eller tynn suppe? En kritisk analyse av sentrale teknologibegreper innenfor skolefeltet*. Høgskolen i Østfold. Rapport 2007:9.

Dannelsesutvalget for høyere utdanning (2009). *Kunnskap og dannelse foran et nytt århundre*.

Se: <http://www.uib.no/filearchive/innstilling-dannelsesutvalget.pdf>

Erstad, Ola (2005): *Digital kompetanse i skolen*. Oslo: Universitetsforlaget.

Giles, Jim (2005): Internet Encyclopedias go head to head. I: *Nature: international weekly*, 438, 900-901.

Gilster, Paul (1997). *Digital Literacy*. New York: John Wiley.

Hartvigsen, Gunnar, Johansen, Dag og Måseide, Atle (2000): *Etikk og informasjonsteknologi*. Bergen: Fagbokforlaget.

Humboldt, Wilhelm von (1993). *The Limits of State Action*. Liberty Fund, Indianapolis.

Krokan, Arne (2008). Oppvekst i det digitale nettsamfunnet – utfordringer for utdanningsinstitusjonene. I Vibeke Glaser og Jan Bølstad (red.), *Moderne oppvekst: nye tider, nye krav* (side 134-148). Oslo: Universitetsforlaget.

Krumsvik, Rune J. og Støbbakk, Åshild (2007). Digitale kompetanse. I Rune J. Krumsvik (red), *Skulen og den digitale læringsrevolusjonen* (side 254-276). Oslo: Universitetsforlaget.

Løvlie, Lars (2007). Is There Any Body in Cyberspace? I von Gross, Friederike; Marotzki, Winfried; Sander, Uwe (red), *Internet - Bildung – Gemeinschaft* (side 31-44). VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Løvlie, Lars. (2003). Teknokulturell danning. I R. Slagstad, O. Korsgaard, & L. Løvlie (red.), *Dannelsens forvandlinger* (side 347-371). Oslo: Pax Forlag.

Medietilsynet (2010). Barn og digitale medier 2010. Se <http://www.medietilsynet.no/>

Medietilsynet: Trygg bruk av internett. Se <http://www.medietilsynet.no/no/Trygg-bruk/>

Nyboe, Lotte (2009). *Digital dannelse: børns og unges mediebrug og -læring inden for og uden for institutionerne*. København: Frydenlund.

Qvortrup, Lars (2007). Dannelsesbegrebet hos Luhmann - en kritisk præsentation. I: Michael Paulsen og Lars Qvortrup (red), *Luhmann og dannelse* (side 255-280). København: Unge Pædagoger.

Qvortrup, Lars (2004). *Det vidende samfund – mysteriet om viden, læring og dannelse*. Unge Pædagogers serie B 73, 113-135.

Qvortrup, Lars (1994). Om dannelse. I Vilhelm Kemp og Karin-Ann Madsen (red), *Horisont og Pejling – en debatbog om dannelsen i 90-erne* (side 15-30). Århus: Slagmarks Skyttegravsserie.

Stortingsmelding nr. 11 (2008–2009). Læreren – rollen og uddannelsen. Kunnskapsdepartementet.

Søby, Morten (2003). *Digital kompetanse : fra 4. basisferdighet til digital dannelse*. ITU-problemnotat.

Turkle, Sherry (1984). *The second self*. New York: Simon and Schuster.

Turkle, Sherry (1997). *Life on the Screen*. New York: Simon and Schuster.