

Johansen, S.L. (2024). Hvis digital dannelse er svaret, hvad er så spørgsmålet? I M.S. Dahle & G.S. Meyer (Red.), *Danning i digitale praksiser. Digital dannning i barnehage, skole, hjem og fritid* (s. 29–42). Fagbokforlaget.
DOI: <https://doi.org/10.55669/oa380303>

3

Hvis digital dannelse er svaret, hvad er så spørgsmålet?¹

Stine Liv Johansen

Indledning

Digital dannelse er et populært begreb. Ganske ofte bruges begrebet som en del af løsningen på alt fra unges mistrivsel til kontrol med tech-virksomheder til hadtale og falske nyheder på nettet. Men hvis digital dannelse er svaret, hvad er så spørgsmålet? Det vil jeg undersøge i dette kapitel ved at afdække og analysere grundlæggende aspekter af vores digitale samtid. Udgangspunktet for denne analyse er, at det er nødvendigt med en mere udfoldet og

1 Kapitlet er baseret på forfatterens bog *10 tanker om digital dannelse*, Dafolo Forlag, 2022.

informeret diskussion om digital dannelse, så den ikke reduceres til hverken rene kompetencer eller til god opførsel på nettet, men derimod omfavner og forholder sig til de digitale teknologiers komplekse strukturer.

Det er ikke hensigten med kapitlet at præsentere en endegyldig definition på, hvad digital dannelse er. En del af problemet med måden, vi ofte taler om digital dannelse på, er, at vi har haft travlt med at præcisere, at det består af lige præcis x, y og z. Det har som regel været noget med kildekritik, afkodningskompetence og evnen til at kommunikere hensigtsmæssigt med digitale redskaber. Med andre ord har vi været så optaget af at definere begrebet som (målbare) kompetencer, at vi glemte, at det rent faktisk også indeholder et dannelseselement. Og dannelse skal og kan ikke sættes på formel på samme måde. Dannelsen er nok forankret i grundlæggende sociale, etiske og moralske forudsætninger – nogle ville sikkert også hævde, at der ligger politiske eller nationale forudsætninger til grund – men den er altid i bevægelse. Og i særdeleshed i relation til en teknologisk udvikling, der bevæger sig med lynets hast, er vi nødt til at operere med en dynamisk forståelse af digital dannelse, der kan rumme de mange facetter og dilemmaer, vi må forholde os til i mødet med det digitale. Dette kapitel vil derfor bidrage med en karakteristik af de digitale strukturer, som vores samfund og kultur er infiltreret af, og som har ændret fundamentet for vores hverdagsliv, herunder vores uddannelsessystem og børn og unges kultur. På baggrund heraf stilles spørgsmålet: Hvis digital dannelse er svaret, hvad er så spørgsmålet?

Med andre ord: *Hvad er det for et problem, den såkaldt digitale dannelse skal løse?*²

Kapitlet vil undersøge spørgsmålet gennem analytiske nedslag i betydningsfulde aspekter ved vores digitale samtid. Aspekterne omfatter mulighederne for at skabe forbindelser mellem mennesker, de digitale mediers affordances og betydningen af algoritmiske strukturer. Herigennem tegnes et billede af de problemstillinger, den digitale dannelse nødvendigvis må adressere. På baggrund af dette vil kapitlet lægge op til en diskussion af, hvad digital dannelse er og kan være. Kapitlet vil særligt adressere de digitale strukturers betingelser og problematikker set fra et børne- og ungeperspektiv, men det

2 For en udfoldet diskussion af begrebet digital dannelse, se Johansen, 2022.

er væsentligt at understrege, at digital dannelse ikke blot vedrører de yngre generationer – det er et fælles anliggende for os alle.

Dannelse i verden

Udgangspunktet for diskussionerne i dette kapitel er en forståelse af dannelse som et forhold mellem den enkelte og verden. Grundlæggende fordi dannelse handler om, at den enkelte finder sig selv og sin plads i store og små fællesskaber, og fordi et relevant dannelsesbegreb i dag nødvendigvis må forholde sig til verden, som den nu engang ser ud. Professor i pædagogik Gert Biesta (2022) taler om, at (ud)dannelsen må være verdensvendt: ”... uddannelse bør være verdensvendt, det vil sige fokuseret på at udstyre og opmuntre den næste generation til at eksistere »i« og »med« verden og at gøre dette i deres egen ret” (ibid.: uden sidetal). Det handler altså om en forståelse af særligt skolens opgave som værende det at gøre børn og unge i stand til at leve deres bedste liv i verden. På samme måde talte den tyske didaktiker Wolfgang Klafki (2011) om *epokale nøgleproblemer*, der blandt andet omfatter den moderne kommunikationsteknologi. Dannelse handler altså om *noget*.

Tilsvarende forekommer det oplagt, at et relevant dannelsesbegreb må handle om at være sammen med andre i relevante fællesskaber. Særligt når vi beskæftiger os med kommunikationsstrukturer, der både samler os og splitter os ad som individer, grupper og befolkninger, forekommer det relevant at se på, hvordan det netop er gennem fællesskabende praksisser, at vi skal finde svar på de mange spørgsmål, de digitale teknologier tvinger os til at stille. Det vil jeg vende tilbage til i kapitlets afrunding.

Digitale forbindelser

Det, der mere end noget andet kendetegner den digitale verden, vi lever i, er den konstante, latente mulighed for at skabe forbindelser til andre. Den amerikanske internetforsker Mary Chayko (2020) taler om, at vi lever i en tid, der er kendetegnet ved at være »superconnected«, altså forbundet på tværs af tid og rum på uendeligt mange forskellige måder. Hun minder os i samme åndedrag om, at det kun er en del af klodens befolkning, der har mulighed for

at tage del i denne form for forbundethed; en fjerdedel af klodens befolkning har ikke, den dag i dag, regelmæssig adgang til elektricitet. Men i særdeleshed i det, man typisk betegner »den vestlige verden« og ikke mindst i store dele af Asien, er samfundsstrukturer og hverdagsliv i stigende grad struktureret omkring digitale teknologier og deres muligheder for kommunikation, registrering, lagring og bearbejdning af store mængder data.

Vi – og her tænker jeg nok mest på den del af os, der er vokset op før årtusindskiftet – har ofte en tendens til at skelne mellem online og offline eller mellem internettet og »den virkelige verden« eller IRL, som det blev betegnet i de tidlige internetdage. I praksis ved vi godt, om vi kommunikerer online eller face to face, også selvom vores konkrete kommunikation reelt fletter sig ind og ud af online og offline kontekster. Digitale praksisser har virkelig betydning, fordi de vedrører mennesker. Kærlighed kan opstå digitalt. Mobning kan føles lige så slemt, måske endda værre, når den finder sted digitalt. Undervisning kan – i hvert fald i et vist omfang – finde sted ved hjælp af digitale kommunikationsplatforme og -teknologier. Den digitale verden er altså også den virkelige verden. Den hollandske medieforsker Mark Deuze (2014; 2023) peger på, at vi ikke befinder os uden for medierne, men at vi lever *i* medierne. Vi er altid hele tiden som minimum potentielt digitalt forbundne, og selv når vi fysisk vender ryggen til medierne, er de stadig til stede og former vores handlinger og oplevelser. Deuze mener, at det netop er, når vi insisterer på at skelne mellem online og offline, mellem medieret og ikke-medieret, at vi tillægger medierne alt for stor betydning og gør dem til centrum i vores liv. Hans ønske er, at vi tilegner os relevant viden og kompetencer, så vi bliver i stand til at skabe gode liv i og med medierne, snarere end at forsøge at undslippe – for det kan og skal vi alligevel ikke. Deuze mener derimod, at det gode liv skal skabes ved at omfavne medierne og bruge dem kritisk og reflekteret.

Flygtig og intim kommunikation

Mediernes affordances – de muligheder for interaktion, de tilbyder brugeren – er rammesættende for den kommunikation, der kan finde sted (boyd, 2011; Bucher & Helmond, 2018; Norman, 2013). En markant forskel fra massemediernes (fx radioens) og de interpersonelle mediers (fx brevets) affordances til de sociale og digitale medier, som børn og unge bruger i dag, er deres rækkevidde

og det potentielle publikum, der er eller kan være til den kommunikation, der finder sted. Det betyder ikke, at der ikke findes intim kommunikation mellem venner, familie og romantiske relationer i dag. Det gør der. Den er blot langt mere flydende og til kontinuerlig forhandling (Kofoed og Larsen, 2016).

Et eksempel på et medie, der er bygget op omkring flygtighed, er Snapchat. Fordi de billeder, man sender på Snapchat, forsvinder, kort tid efter at de er sendt, indbyder platformen til her-og-nu-kommunikation. Snapshots (deraf navnet) af hverdagen, sådan som den nu engang ser ud i en konkret situation. At lukke andre ind i hverdagen gennem et flygtigt billede er en måde at stille sig til rådighed og åben over for en relation på. Når det sker på Snapchat, sker det dog altid med bevidstheden om, at den intime relation kan brydes; at det billede, man har sendt, kan screenshottes og videresendes til andre, også uden at man selv ved det. Det er på samme tid det, der kan skabe usikkerhed, og det, der gør, at den intime relation kan føles ekstra tæt og nær. For hvis jeg stoler så meget på dig, at jeg fx sender dig et 'grimt' billede med dobbelthager, så viser jeg dig også, hvor meget du betyder for mig, og hvad jeg forventer af vores relation. 'Grimme' selfies er blevet en kategori i sig selv på Snapchat (ibid.): dobbelthager, billeder taget, når man lige er vågnet, og toiletselfies – enten af den, der sidder på toiletet, eller af resultatet af toiletbesøget i kummen. Alt sammen eksempler på, hvordan det flygtige digitale medie, som Snapchat er, paradoksalt nok muliggør en kommunikation, der kommer helt tæt på. Flygtigheden på platformen har fællestræk med det talte ord; det er væk igen, næsten lige så hurtigt som det blev sagt. Paradokset består ligeledes i, at flygtigheden kun er tilsyneladende. Så let som ingenting kan ens billede kopieres og videresendes og dermed fastholdes i andre kontekster, end det oprindeligt var tænkt. Det samme gælder de andre modaliteter, der kan anvendes på Snapchat, altså den skrevne chat og senest talemmeddelelser, der kan indspilles, aflyttes og gemmes på adskillige mere eller mindre synlige måder.

Snapchat er bare ét tydeligt eksempel på den indbyggede usikkerhed, der findes i den mediekultur, særligt børn og unge færdes i i dag. Spørgsmålet om, hvem der kan se ens beskeder og få adgang til privat og intim kommunikation, er en del af det landskab, man færdes i, når man bruger digitale medier. Børn og unge er derfor nødt til at udvikle strategier og brugsmønstre, der gør dem i stand til at tackle denne usikkerhed. Et relevant begreb for digital dannelse må nødvendigvis kunne rumme dette grundlæggende aspekt og

reflektere den konstante omskiftelighed, der er et kendetegn ved vores digitale kommunikation.

Hvem bruger hvem?

Hertil kommer, at vi for at kunne agere på hensigtsmæssige måder med digitale teknologier er nødt til at have konkret viden om, hvordan de digitale systemer virker, så vi kan forstå de bagvedliggende strukturer og vores egen rolle i forhold til dem. Det er derfor en del af den digitale dannelse at forstå, hvad de digitale medier bruges til, og hvordan det besluttes, hvordan de skal bruges. Ud over alle de hverdagssituationer, hvor det nok for de fleste opleves som en lettelse, at informationer kan tilgås digitalt, så bruges digitale systemer også til at understøtte den offentlige forvaltning og har dermed afgørende indflydelse på vores liv og vores handlemuligheder som borgere. Én ting er at bruge data, man i forvejen har adgang til. En anden ting er at bruge kunstig intelligens til at forudsige, hvor der kan opstå problemer, som vi ser forsøg med både inden for sundhedssektoren og i forhold til sociale problemstillinger, fx arbejdsløshed. Offentlig digitalisering kalder således på etiske overvejelser, som både borgere og fagpersoner skal være i stand til at forholde sig til, og det kalder på dyb faglig indsigt i både de tekniske aspekter og deres betydning for den enkelte borger.

Også når det handler om vores relation til private virksomheder har den digitale udvikling haft enorm indflydelse. Man taler om, at vi lever i overvågningskapitalismens tidsalder (Zuboff, 2019), hvor data om, hvor vi befinder os, og hvad vi retter vores opmærksomhed mod online, er den vigtigste valuta. Når vi liker og kommenterer billeder og opslag på sociale medier; når vi tracker vores løbetur; eller når vi ser serier eller lytter til lydbøger, afsætter vi digitale spor, der er penge værd for virksomhederne bag de apps og platforme, vi bruger. Flere undersøgelser (bl.a. Bechmann, 2014; Lai & Flensburg, 2020) har vist, at vi generelt ikke er særligt gode til at tage vores forholdsregler i den forbindelse og fx bare klikker ja til brugerbetingsregler uden at have læst, hvad der står. Og selv hvis og når vi overvejer, hvilke data vi afgiver, vurderer vi, at fordelene er større end ulemperne. For hvem skulle dog være interesseret i, hvor jeg befinder mig, eller om jeg lytter til krimier eller ser komedieserier? Og billederne af mine børn deler jeg jo kun med mine venner. Men data er

hård valuta, og det samme er vores tid. Jo længere tid, vi bruger på et socialt medie eller et spil, desto mere værdifulde er vi for platformen. Derfor er en væsentlig del af forretningsmodellen bag platformene baseret på at fastholde vores opmærksomhed og få os til at vende tilbage igen og igen. Det er det, vi ser i spil, når nye baner åbnes, og vi får mulighed for at dreje på lykkehjul eller åbne hemmelige kister, også betegnet loot boxes, for måske at være heldige at vinde en booster, en snydekode eller et særligt våben, som vi kan bruge i spillet. Mange spil er også baseret på, at brugeren vender tilbage og spiller et bestemt antal gange for at optjene point eller den valuta, der nu er gældende i spillet, fx V-Bucks i Fortnite. Det er også det, vi ser i apps som Snapchat, hvor den vedholdende bruger, der sender og modtager snaps hver eneste dag, belønnes med en lille flamme og en tæller – et såkaldt streak – der for brugeren opleves som værende mere værd, efterhånden som tallet vokser og vokser.

Fastholdelsesmekanismerne og dataindsamlingen er på den ene side et individuelt problem og noget, man er nødt til at forholde sig til som gamer eller som bruger af sociale medieplatforme eller diverse apps. Men hvis disse problematikker skal løses, kræver det mere end digital dannelse hos individer og grupper. Det er samtidig nødvendigt at stille krav til platformene, ikke mindst de, der henvender sig til børn og unge.

Demokratiet i den digitale tidsalder

Når de digitale teknologier presser sig på og udfordrer os i hjemmet, i skolen og i relation til offentlige myndigheder og private virksomheder, hvad betyder det så for vores demokrati og for de grundlæggende forestillinger om, hvordan vi indretter vores samfund? Mange af de diskussioner, vi har om digitale teknologier, er inde at prikke til vores helt basale rettigheder: ytringsfriheden, den private ejendomsret og menneskerettighederne. Der er ingen tvivl om, at de digitale og sociale medier har haft og fortsat vil have indflydelse på de demokratiske processer, den politiske debat og for den sags skyld konkrete valghandlinger. Der er bred enighed om, at omfattende des- og misinformation på sociale medier har været medvirkende både ved Brexit-afstemningen og valget af Donald Trump som USA's præsident i 2016 (Bechmann, 2020). Og i forbindelse med coronakrisen har selvbekræftende grupper og netværk på sociale medier svælget i konspirationsteorier og falske nyheder, der hur-

tigt er blevet spredt både herhjemme og i udlandet. Der har altid eksisteret misinformation og overdrevne rygter, men de sociale mediers struktur og den måde, deres algoritmer skubber til forskellige typer af indhold på, har betydning for adgangen til og udbredelsen af disse. Ikke mindst i forhold til børn og unge, der også møder denne type indhold, når de færdes online. De er særligt modtagelige over for indhold, der videregives af influencere, som de stoler på og føler, at de kender. Amerikansk forskning viser dog også, at den befolkningsgruppe, der er mest tilbøjelig til at viderebringe misinformation og falske nyheder, er de ældre over 65 år (Guess, et al., 2019). Vi kan ikke umiddelbart oversætte sådan en undersøgelse til skandinaviske forhold, fordi den ældre del af befolkningen her er overordentligt aktiv på og også relativt dygtig til at bruge digitale medier. Men det peger på, at digital dannelse og forståelse for de digitale mediers rolle i vores samfund er et anliggende for befolkningen som helhed, ikke kun børn og unge.

Algoritmisk forståelse

En del af grundlaget for digital dannelse må altså være en forståelse for, hvordan algoritmer gennemsyrrer vores digitale systemer på kryds og tværs. De teknologier, vi bruger og omgiver os med i dag, er ikke bare formidlere af fakta og fiktion eller rene kommunikationskanaler mellem individer eller grupper. De er snarere infrastruktur, der i praksis fungerer som grundlaget for afgørende funktioner i samfundet, politik, transport, undervisning, sundhedsvæsen mv. (Oeldorf-Hirsch & Neubaum, 2021). Tænk på, hvor mange gange i løbet af en dag vi interagerer med digitale teknologier. Teknologier, der grundlæggende er baseret på, at vi tilgår information og efterlader os digitale spor efter vores færden. Sociale medier, rejsekort, kontakt med lægen, kommunen, banken, lydbogstjenester, streaming, en politiker, der bruger Facebook som sin primære kommunikationskanal, indtjekning i fitnesscentret og meget, meget mere. Både børn og voksne afgiver data om deres gøren og laden – hvor de befinder sig, og hvem de interagerer med. Teknologierne afgiver spor til hinanden, så dem, du er sammen med, får reklamer for det, du søger på. En tjeneste som Spotify er bygget op om at tilbyde brugeren mere af det samme, som man tidligere har hørt, og registrerer minutiøst, hvor længe, hvor hyppigt og på hvilket tidspunkt af døgnet vi lytter til hvilke sange. Ved

at sammenholde brugsmønstre trænes algoritmen til at ramme os mere og mere præcist og kuratere indholdet for os, så det er lige til at gå til. 'Your Daily Mix', 'Discover» og radiokanaler baseret på en bestemt kunstner gør det let altid lige at finde noget, man har lyst til at lytte til, og som passer til den situation, man er i, hvad enten man skal skrive en bog, løbe en tur eller have musik til aftensmaden. Spørgsmålet er naturligvis, om lethed kommer med en pris, som man som forbruger er villig til at betale. Jeg har ikke noget at skjule. Eller har jeg? Undersøgelser af forældres holdninger til deres børns mediebrug har vist, at de ikke i særlig høj grad går op i, om de apps, deres børn downloader til deres smartphones eller tablets, indsamler data eller beder om særlige tilladelser. Formentlig bunder det i, at det forekommer uoverskueligt, og at man ikke ved, hvad man skal kigge efter (Flensburg & Lai, 2022). Og er det nu også så slemt endda? Vi har jo ikke noget at skjule. Når jeg taler med mine studerende – som vel og mærke typisk studerer noget om eller relateret til medier – om deres eget digitale liv, så svarer de, som folk som oftest gør: De ved godt, at der bliver indsamlet data om dem, men de synes a) ikke, at de har noget særligt at skjule, og b) at de praktiske fordele ved fx at bruge services fra Google til at finde oplysninger eller finde vej overstiger de lidt fjernere og mere abstrakte mulige ulemper. Det, tror jeg, er opfattelser, som vi er mange, der kan genkende.

Hvis vi alle sammen skal blive bedre i stand til at træffe valg om vores digitale liv – og det skal vi, hvis vi skal kunne kalde os digitalt dannede – så skal vi også vide mere om, hvordan vores digitale liv er skruet sammen. Og det kræver, at det abstrakte bliver gjort konkret, og at vi får en bedre forståelse for sammenhængen mellem vores egen adfærd og de digitale teknologiers virkemåder. Derfor må et vigtigt aspekt af den generelle indsats i forhold til digital dannelse være generel oplysning, ikke kun i skolerne, men til befolkningen som helhed. Det kan vi ikke komme uden om. Men vi kan heller ikke nøjes med det. For vi kan ikke reducere spørgsmålet om vores liv som digitale medborgere til at være den enkeltes ansvar. Det er et urimeligt pres at lægge på den enkelte og vil uvægerligt forstærke den digitale ulighed, der allerede er udbredt i dag. Vi ved, at blandt andet alder, uddannelsesniveau og generel udsathed har betydning for, hvor udsat man er for online risikoadfærd. Det gælder både for deling af private oplysninger, deling af mis- og desinformation, svindel, radikalisering, grooming og krænkelser. Derfor er der en række bagvedliggende faktorer, som bør adresseres i mere generel forstand, ligesom

indsatser vedrørende digital dannelse bør rette sig mod befolkningen som helhed, ikke kun børn og unge. Men der er også grund til at stille krav om, at de platforme og teknologier, vi anvender, opererer med et minimumsniveau for, hvordan de må bruge vores data, og hvilke teknikker de må tage i anvendelse for at få os til at bruge deres tjenester.

Netop dataindsamling er et område, hvor det er tydeligt, at problemerne ikke kan løses alene gennem viden og digital dannelse. Her må lovgivning og regulering til, hvilket også er hensigten med aktuelle og kommende EU-direktiver som *Digital Services Act* og *Digital Markets Act*³. En vej frem kan være at arbejde med det, der kaldes 'privacy by design', altså en strategi for design af digitale teknologier, der i udgangspunktet sikrer brugernes data på bedst mulig vis, og hvor det er op til brugeren selv at give lov til yderligere dataindsamling – på baggrund af relevante oplysninger om, hvad formålet og konsekvenserne er. Tilsvarende kan der stilles krav om, at dataindsamling generelt minimeres så meget som muligt mv. De store tech-virksomheder opererer på tværs af landegrænser, og forbrugerbeskyttelse på dette niveau er derfor nødt til at fungere internationalt.

Algoritmer overalt

Det er fortsat uklart, hvordan sammenhængen er mellem platformenes strukturer og vores egen adfærd, når grupper samles om ekstreme holdninger eller risikofyldte adfærdsmønstre. Det er uklart, fordi vi ikke har adgang til og dermed mulighed for at forstå, hvordan algoritmerne skubber til adfærd. Hvad er så at sige deres prægende kraft? Et litteraturstudie fra Reuters Institute på Oxford Universitet fra 2022 (Arguedas et al., 2022) peger på, at når algoritmerne spiller ind på de nyheder, folk får præsenteret, så er de faktisk med til at skubbe til udvalget, men – hvilket måske kommer som en overraskelse – mest i retning af et mere varieret udbud. Når folk lader sig opsluge af ekkokamre, så er det et udtryk for, at de tager bevidste valg om at opsøge specifik information, ikke at de blot lader sig føre med strømmen ind i de mere ekstreme holdninger. Det er en blandt flere årsager til, at vi ikke må stirre os

3 <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/digital-services-act-package>

blinde på de digitale medier som årsag til ekkokamre eller for den sags skyld mistrovisel eller lignende. For det vil være et (fortsat) svigt af marginaliserede grupper, hvis vi ikke formår at holde fokus på alle de faktorer, der spiller ind på deres liv, herunder de bagvedliggende sociale strukturer, der ikke har med medierne at gøre, men bunder i mere traditionelle sociodemografiske forhold, familieliv, uddannelse, psykisk sårbarhed osv.

I slutningen af 2022 blev diskussionen om algoritmer og kunstig intelligens for alvor allemandseje, da chatboten ChatGPT trak overskrifter i mange lande. ChatGPT trækker på store datamængder og er i stand til at svare på spørgsmål om stort set hvad som helst, også på små sprog som norsk og dansk. En stor del af mediedækningen om værktøjet omhandlede muligheden for at snyde ved opgaveskrivning og eksamen, og fx danske universiteter var da heller ikke sene til at forbyde brugen af tekstrobotten. Naturligvis har man på uddannelsesinstitutioner tidligere kendt til snyd i form af plagiat eller købte opgaver, men med ChatGPT har man ikke mulighed for at tjekke, hvem der reelt har skrevet en tekst. Den vil ikke falde i et plagiatfilter, da hvert svar og tekstbid er originalt, og sprogligt er den på et så højt niveau, at det ofte ikke vil være muligt at vurdere, om teksten er skrevet af et menneske eller ej.

I kølvandet på den indledende hype og panik breder der sig nu en mere grundlæggende diskussion om, hvordan teknologier som denne påvirker vores forståelse af, hvad menneskelig skaben og kreativitet er. Ud over den tekstbaserede chatbot har teknologier, som kan skabe billeder (fx Dall-E, der ligesom ChatGPT er udgivet af virksomheden OpenAI)⁴, gjort det muligt at lave visuelle præsentationer af, hvad som helst man kan forestille sig at bede den om. Men hvis hvem som helst har adgang til at skabe kunst, der ovenikøbet ville kunne printes ud og hænges op på væggen, eller tekst, der kan forklare og formidle selv komplekse problemstillinger mindst lige så godt som en gymnasieelev, hvilken rolle spiller så mennesket som kreatør af netop billeder og tekst?

Afledt af disse spørgsmål er spørgsmålet om, i hvad og hvordan vi skal undervise i skoler, på ungdoms- og videregående uddannelser. Selve det at parafrasere og udlægge en tekst bliver en væsentligt mindre relevant kompetence, når maskinen gør det mindst lige så godt. Det samme kan siges at gælde

4 <https://openai.com/blog/dall-e/>

for en række andre processer, som vi langt hen ad vejen har vænnet os til, at maskiner gør for os. Historien har vist, at det at undervise ikke bliver mindre komplekst, selvom vi har teknologi til rådighed. Min søn, som er i begyndelsen af tyverne, fortalte mig, at hans matematiklærer i de tidlige skoleår havde sagt, at de selv skulle kunne løse regnestykkerne, fordi de jo ikke altid ville have en lommeregner på sig. Det har de i dag – indbygget i deres smartphone. Argumentet for selv at kunne regne (og læse, skrive, tegne osv.) må derfor være, at det er processer, der gør én i stand til at forstå, hvad tekst, algebra og kunst er. Og den forståelse er afgørende for, at man kan agere kritisk og reflektivt i forhold til de nye teknologier.

Afrunding

Med reference til Biesta (2022), som jeg nævnte i indledningen til kapitlet, må (ud)dannelsen være vendt mod verden. Verdensvendthed beskrives hos Biesta i høj grad som et møde med det (endnu) ukendte, som skal erkendes gennem sansning. Når det handler om børn og unges møde med digitale teknologier forholder det sig snarere sådan, at de skal re-erkendes gennem nye sanseprocesser, der skubber til de ofte fuldkommen internaliserede og nærmest naturaliserede erkendelser og praksisser, de i forvejen har erhvervet sig. Samtidig betoner han, at erkendelse sker gennem berøring og manipulation. Vi skal altså gøre noget med teknologierne for at kunne begribe dem og for at kunne finde vores ståsted i forhold til dem. Biesta eksemplificerer dette med en plante: Vi kan tænke nok så meget over, hvordan vi vil passe en plante, men det har ingen betydning for plantens trivsel. På samme måde må vi handle, eksperimentere og ikke mindst lege med de digitale teknologier.

Vi løser ikke vores problemer med digitale medier med digital dannelse alene. Vi kan ikke placere ansvaret på enkeltindivider, men er også nødt til at stille krav til tech-virksomhederne og til vores myndigheder og alle andre, der udbyder de digitale infrastrukturer, vi interagerer med. Vi kan heller ikke nøjes med at undervise vores børn og unge i at opføre sig pænt på nettet og tro, at det vil være nok til at løse problemet. Faktisk er det måske også nødvendigt, at vi anerkender, at problemet ikke nødvendigvis lader sig løse. At der ikke er et facit – og i hvert fald, at man ikke kan hævde definitivt, at man er digitalt dannet. Der vil altid være nye udfordringer, nye strukturer,

nye platforme og nye – og gamle – adfærdsmønstre, der bevæger sig i nye retninger. Men derfor skal vi bestemt ikke undlade at diskutere, hvordan vi får sat gang i den kritiske, refleksive, undersøgende og dannende dialog om det digitale. Et relevant dannelsesbegreb må omfatte mere end at blive »klædt på« til noget. Det må kunne rumme de digitale strukturers kompleksitet og tage afsæt i nysgerrige, legende og refleksive praksisser med og omkring digitale teknologier, hvor man afprøver det, man har med sig, i relation til andre. Ikke for at finde den rigtige løsning, men for at strides, bevæge sig, undersøge, eksperimentere, komme på tynd is og placere sig selv som en del af et fællesskab på godt og ondt.

Referencer

- Arguedas, A. R., Robertson, C. T., Fletcher, R. & Kleis Nielsen, R. (2022). *Echo chambers, filter bubbles and polarisation: A literature review*. Oxford Universitet. Lokaliseret d. 14. marts 2024 på: <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/echo-chambers-filter-bubbles-and-polarisation-literature-review>
- Bechmann, A. (2014). Non-informed consent cultures: Privacy policies and app contracts on Facebook. *Journal of Media Business Studies*, 11(1), 21–38.
- Bechmann, A. (2020). Tackling disinformation and infodemics demands media policy changes. *Digital Journalism*, 8(6), 855–863. Lokaliseret d. 14. marts 2024 på: <https://doi.org/10.1080/21670811.2020.1773887>
- Biesta, G. (2022). *Verdensvendt uddannelse – et perspektiv for nutiden*. Forlaget Klim.
- Boyd, D. (2011). Social network sites as networked publics: Affordances, dynamics, and implications. I Z. Papacharissi (Red.), *A Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites* (s. 39–58). Routledge.
- Bucher, T. & Helmond, A. (2018). The affordances of social media platforms. I J. Burgess, A. Marwick & T. Poell (Red.), *The SAGE Handbook of Social Media* (s. 233–253). Sage.
- Chayko, M. (2020). *Superconnected: The Internet, Digital Media, and Techno-Social Life*. Sage.
- Deuze, M. (2014). *Media Life*. Wiley.
- Deuze, M. J. P. (2023). *Life in Media: An Introduction to Global Media Studies*. MIT Press.
- Flensburg, S. & Lai, S. S. (2022). Datafied mobile markets: Measuring control over apps' data accesses and third-party services. *Mobile Media & Communication*, 10(1), 136–155. Lokaliseret d. 14. marts 2024 på: <https://doi.org/10.1177/20501579211039066>
- Guess, A., Nagler, J. & Tucker, J. (2019). Less than you think: Prevalence and predictors of fake news dissemination on Facebook. *Science Advances*, 5(1). Lokaliseret d. 14. marts 2024 på: <https://doi.org/10.1126/sciadv.aau4586>
- Johansen, S. L. (2022). *10 tanker om digital dannelse*. Dafolo Forlag.
- Klafki, W. (2011). *Dannelsesteori og didaktik: nye studier* (3. utg.). Forlaget Klim. (Originalarbeid publisert 2002).
- Kofoed, J. & Larsen, M. C. (2016). A snap of intimacy: Photo-sharing practices among young people on social media. *First Monday*, 21(11).
- Lai, S. S. & Flensburg, S. (2020). Appscapes in everyday life: Studying mobile datafication from an infrastructural user perspective. *MedieKultur: Journal of media and communication research*, 36(69), 29–51. Lokaliseret d. 14. marts 2024 på: <https://doi.org/10.7146/mediekultur.v36i69.121018>
- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things*. MIT Press.
- Oeldorf-Hirsch, A. & Neubaum, G. (2021). What do we know about algorithmic literacy? The status quo and a research agenda for a growing field. Lokaliseret d. 14. marts 2024 på: <https://doi.org/10.31235/osf.io/2fd4j>
- Zuboff, S. (2019). *Overvågningskapitalismens tidsalder – kampen for en menneskelig fremtid ved magtens nye frontlinje*. Informations Forlag.