

## Hvad laver du lige nu? - Om unge, nye medier og jagten på identitet

Bo Kampmann Walther

22.772 tegn med mellemrum

Mediepanik har vi kendt til i flere hundrede år. Vi skyder skylden på medierne – lige fra de første aviser til de seneste computerspil på Nettet – og påstår hårdnakket, at noget er virkelighed, og noget andet er fiktion. Det første er godt, for her er man ansvarlig og agerer i almenhedens interesse, mens det sidste er noget farligt snask, som unge mennesker og andre svage sjæle alt for let fortabes i. De mister fodfæste og ender – sådan lyder skrækhistorierne – som masseorderiske psykopater, der bare venter på at kopiere action fra *Counter-Strike* over i en grå virkelighed. Det ender med avisoverskrifter og forståelig sensationsjagt, hvor ofrene for nutidens mediekompleksitet stigmatiseres, og de gode moralisthelte (dem med kanonlister og sans for kulturel rodfæstethed) hyldes.

Ofte hører man, at børn og unge bliver forført ind i et drømmeunivers, hvor det er helt ok at hugge hoveder af fjender, råbe skældsord efter læreren og dandere rundt som en rappende gangster med voldtægt og bandeslagsmål som hverdagskost. Det er som regel de voksne, der ikke kan finde ud af at hoppe frem og tilbage mellem dén grænse. Også selv om vi for længst har vænnet os til at vågne til Solgryn ("retro-morgenmad"), sippe cafe latte om formiddagen, nyde sushi til middag og klukke over en Nørrebrox-satire ved aftenkaffen. Der er ikke noget odiøst over, at mor ihærdigt forsøger at ligne en 12-årig, der klæder sig ud som en 40-årig, og at far i smug surfer efter porno på Nettet.

Alligevel tager vi voksen-*gamet* meget alvorligt, og vi ser slet ikke, at en væsentlig del af den dannelse, vi fordrer af poderne, netop handler om at forholde sig til små og store fiktioner. Den praksis kræves jo li'som for at blive en ordentlig voksen og ikke en skizoid spasser, som forfølger alle indskydelser, både de reelle og de opfundne. Men de prototypiske teenagere kan sagtens agere i to verdener. De sidder dér på værelset og dyrker en social praksis, hvor de både er sammen rent fysisk og chatter på Facebook og tjekker de seneste MMS'er på Nokia'en. Veninden har lige sendt en billedbesked, der tikker ind på skærmen. Er den hér trøje fed? Hun står i prøverummet i en fancy butik på Sct. Peders Stræde og afventer utålmodigt slængets behårde dom. Eller hvad med dén her? At tale om "virkelighed" og "virtualitet" som to væsensforskellige fænomener – fast grund under fødderne i den ene og esoterisk uansvarlighed i den anden – er, set fra de unges perspektiv, noget sludder. Medier i dag roder. Og det gør de virkeligheder, de formidler og iscenesætter også.

For de unge er der ikke en refleksiv armslængde til nye medier med al deres selvidentitet og selvforførelse. Medierne er der bare som endnu et

oplevelsestilbud, endnu en fest, endnu et kommunikationsmiddel og endnu et instrument til at udtrykke sit egentlige "jeg" – inden dét skifter karakter næste dag.

Stillet over for udfordringerne i at forstå de unge og deres mediebrug og måske endda justere på den dannelse, vi forventer af dem, er konklusionen både banal og foruroligende: Vi bliver sgu' så forpustet.

Er der dannelse i *Counter-Strike*? Og hvad med *Facebook*?

\*

Kender du ham, der bare elsker computerspil og alt det nye på Nettet? Ham, der partout skal være ung med de unge og nyest med det nye? Det er ham med den omvendte kasket. Hvad med ham som afskyr computerspil og alt det dér nymodens pjat? Lad os kalde ham tweedjakken.

De nye medier er modsætningernes og de krasse holdningers holdeplads:

Computerspil er det 21. århundredes kunst. Computerspil er fladpandet lir for børn og unge, som ikke selv kan finde ud af at bruge deres fantasi.

Computerspil hjælper nye generationer med at teamworke, tænke hurtigt, lære nye sprog og tilegne sig nye kulturer. Computerspil gør de unge fede, ugidelige og egoistiske. Computerspil skaber en ny historisk bevidsthed og en nysgerrighed over for den globaliserede verden. Computerspil skærmer af for den viden, som fortæller os, hvem vi er.

Meningerne er mange, de er delte, og de er unuancerede. Når noget bliver alt for forvirrende, er det meget nemmere at ordne verden i hvid og sort – os og dem. Enten er de nye medier svaret på pædagogernes våde drømme om engagerede og selvkompetente børn og unge, eller også er de faretruende i gang med at fjerne den sidste rest af humanisme og historisk forståelse, som de ældre generationer mener at have patent på.

I Danmark er vi enige om at være uenige. Vi tematiserer dén uenighed i avisernes debatsektioner. Alligevel ender vi oftest med skarptskårne overskrifter: Computerspil er dumme, og computerspil er fantastiske. Engang mente man, at TV og film manipulerede med os stakkels mennesker. I dag må rigtig mange i voksengenerationen indse, at de slet ikke aner, hvad computerspil er for noget. Så er det straks nemmere at fordømme dem. Computerspil og nye medier, lige fra *Arto* over *Facebook* til *World of Warcraft*, er blevet vor tids medie-sorteper.

Computerspil forplumrer dannelsen. Sådan er der mange, der siger. Men at være dannet i 2009 handler ikke om at opruste den traditionelle vidensmængde – en kanon mig hér, flere historietimer dér og præstationskontrollerende benchmarking à la B.S. Christiansen. Nej, snarere handler det om konstant at uselvfølgelig gøre dannelsens egne mulighedsbetingelser. Har vi den dannelse, vi fortjener? Hvad er det i selve dannelsens fundament, som gør den usmidig i forhold til nye medier og især computerspil? Og kan computerspillet være en vigtig øjeåbner, når det gælder den nye medieverden, som den gamle tekstkultur slet ikke kan begribe?

Misforstå mig ikke. Dannelse er ikke bare noget med at være på evig jagt

efter det nye og det overskridende. Dannelse er ikke ekstremsport i humanismens gymnastiksal. Dannelse handler om overskridelse. Hvis man ikke uselvfølger sig selv af og til, stivner man. Men hvis man ikke tør holde fast i værdierne, som også er det filter, vi åbent møder det nye og overskridende med, ja, så ender man med at blive en lalleglad relativist.

Derfor er det ikke bare et spørgsmål om at være nyest med det nye og ung med de unge. Det duer heller ikke at være en vindtør knark, som stædigt holder fast i verden af i går. Jeg tror på noget midt imellem. Noget der hverken er en omvendt kasket eller en tweedjakke.

\*

Hvorfor skal de unges oplevelsesvirkelighed partout udgrænses fra andre mere "seriøse" medier? Virkeligheden anno 2009 er jo, at medierne smelter sammen. Det er spil og film. Det er mobiltelefoni og internetkultur. Det er blogs og finkultur. En fascination af spillenes pædagogiske farverigheder bør ikke føre til en additiv minimalpolitik, hvor man smækker *Doom* og *Quake* på pensumlisten og udstyrer de stakkels lærere med pc-kørekort. Den bør heller ikke føre til bunker af "edutainment", hvor man klart spotter læreren inde bag ved noget, der skal ligne spil.

Konsekvensen er en tekstkultur med bløde kanter: den åbner døren på klem for nye medier. Og den bliver hurtigt gennemskuet.

Nej, computerspillene bør tænkes ind i en langt mere omfattende medie- og samfundskonvergens. Her er konsekvensen ikke en justering af videnstilegnelsens ordreseddel ("hvad skal vi købe ind for at blive klogere?"), men lige så meget en omformatering af selve det, vi kalder "viden" og "dannelse".

Enten er man for eller imod. Når jeg selv bliver ringet op af journalister, er det for at svare »ja«. Ja, computerspil er evigt saliggørende. Bagefter ringer man så til nogle, der siger »nej«. Nej, computerspil er dårlige for moralen og evnen til ordentlig civil adfærd.

Det er problematisk. Det handler jo ikke bare om ja eller nej. Det handler snarere om kritisk at undersøge de mulighedsbetingelser, som overhovedet er selve forudsætningerne for ja'et og nej'et. Computerspil er ikke interessante, fordi de er voldelige. *Arto* er ikke spektakulær, fordi den dysfunktionelle 50-årige med gevaldige omverdensproblemer forgriber sig på 10-årige piger og får dem til at knappe blusen op foran web cam'et. De ville heller ikke være særlig fede, hvis de holdt sig langt væk fra vold. Nej, de er interessante, fordi de repræsenterer en ny kultur.

Enten er spil skadelige, eller også har de masser af potentiale. Hvis spil er rituel leg, så er der ikke noget farligt i *Counter-Strike*. Spillet er røvere og soldater, men på en ny måde. Jeg kalder den slags spil for »badminton med skydevåben«. Hvis spil derimod er en kanal for budskaber – kvinder skal fornædres, jøder udryddes og homoseksuelle hånes – ja, så er spil naturligvis moralsk anfægtelige.

Det er li'som med chat på *Arto*, som måske farves af den frivole og *street-smarte* snak i blockbusterspillet *Grand Theft Auto*. Igen er der ikke noget farligt i

kommunikationen. Ikke mere og ikke værre end i den kunst, der i årtusinder har taget temperaturen på samfundet og livet – på godt og ondt – og regnet sin læser, betragter eller tilhører som et fornuftigt væsen, der godt kan skelne mellem umoralsk fiktion og moralsk realitet. Anfægtelsen ligger ikke i selve fiktionen, spillet eller spejlet. Til gengæld er det noget skidt, hvis vi ikke tematiserer spillenes og de nye mediers voldsomme kommunikation og deres støjende bud på en social orden – for i stedet straks at stigmatisere dem som djævlværk. Det er bedre at sætte Sorteper-trenden på standby, gribe reflektivt efter dannelsens eget forventningsgrundlag – selv om der sjældent er tid til det, fordi forældrerådet, lærerkollegiet og politikerne står og skriger på ny viden, friske classesæt og sober dannelse – og springe nysgerrigt ind i de nye mediehorisonter end straks at ringe efter politiet og de senliberale skolefrøkener, hver gang nogen råber "fuck" på de flimrende kanaler.

Der er masser af dannelse i *Counter-Strike* eller *Grand Theft Auto*, hvis bare man er videbegærlig og ikke hopper fluks med på ja-nej-galejen.

Spilkulturen er ikke så entydig, som den var engang. For det første er det ikke længere kun børn og unge, der spiller. De 18-49-årige udgør den største gruppe. Det er tankevækkende, for debatten om de sociale og psykologiske virkninger af computerspil tager ofte udgangspunkt i en forestilling om, at det kun er børn, der spiller på computer. Men i virkeligheden er gennemsnitsalderen i dag 30 år.

Også kvinderne er kommet godt med. Se bare *The Sims*. Her handler det ikke om at skyde og snakke smart gangsterslang, men derimod om social forståelse. *The Sims* er en socialkulturel simulator, et virtuelt dukkehus. Og i virkeligheden er *The Sims* langt mere manipulerende end *Grand Theft Auto* og *Counter-Strike* tilsammen. Man kan ikke vinde i *The Sims*. Men man kan opstille nogle mål, som man kan realisere ved gradvist at lære sig spillets grundlæggende virkemidler. Jo bedre, man er til at indordne sig under amerikanske middelklasseidealer, jo større er chancen for at »vinde«.

For det andet hører man ofte, at computerspil gør poderne passive og asociale. Men i dag spiller man mange sammen. Det foregår online, på nettet eller omkring konsollen. Børn tager computeren til sig som en aktiv del af deres legekultur.

For det tredje er det naivt i 2009 kun at fokusere på computerspil. Eller chat på Nettet. Eller mobitelefoni i det urbane rum. Men det har nok noget at gøre med polariseringskulturen og Sorteper-tendensen. Man er for, eller man er imod. Og vi har det med at proppe alverdens ulykker og dårlighed ind i de allernyeste medier. Det er jo dem, vi mindst forstår.

Computerspil er bare ét af mange, konvergerende medier, som unge lapper i sig. Facebook er et andet. SMS er et tredje. "Virkeligheden" en fjerde. Og det har vi voksne umådeligt svært ved at forstå. Derfor er den vigtigste opgave i dag ikke at afgøre, om spil fører til vold. I bedste fald er computerspil hverken mere eller mindre voldelige end så meget andet – cykelsport, eksamensræs, skænderier med kæresten eller gode romaner. I værste fald fører debatkulturens polariseringstrang til en stigmatisering af computerspillet. Djævel for nogle, frelser for andre. Nej, det drejer sig mere om at finde ud af, hvorledes vi indretter

vores idé om dannelse efter de unges ændrede medievaner.

I Danmark står vi i et vadested. På den ene side erkender vi, at der er behov for en styrkelse af de unges mediekompetencer. Vi har brug for forskning i mediekonvergens. Vi skal komme i øjenhøjde med nutidens mediebillede.

På den anden side fører vi en hidsig diskussion om de unges mangel på dannelse. Prominente meningsmagere hævder, at der er behov for at øge fokus på kanon og historisk bevidsthed. Som skolelærere udtrykker det: »Fik du langet noget over katederet i dag?«

Computerspil suger den unge generations kultur til sig. Dén kultur kan være svær at forstå for den ældre generation. Vi voksne må på én gang være kritiske og åbne over for computerspil. Og den bedste kritik handler ikke om bombastiske ja'er og nej'er eller om lige så betonagtige holdninger på hver sin side af vadestedet.

Nej, så er det langt bedre med et dybdeborende blik på de forudsætninger og rammer, som ligger bag ja og nej og dannelse på den ene og på den anden måde. Desværre er sådan noget svært at lange over katederet eller proppe ned i en kanon.

\*

I oktober måned 2008 tilbragte danskerne 12,6 millioner timer på Facebook. Det er en stigning på 404 procent i forhold til marts samme år, hvor vi i alt brugte 2,5 millioner timer på det populære site. Mere end halvdelen af brugerne er over 40 år.

Er Facebook legetøj for de selvfede? Eller er det en ny slags dannelse, som vi kun aner konturerne af? Er Facebook en søgen efter selvidentitet i en kompleks verden, eller lever man blot, som Lars Qvortrup siger, op til et kollektivt krav om, hvordan man performer? ”*Skriv noget ...*”, opfordrer softwaren, hvorefter de mere end 2 millioner danskere, der næsten dagligt er på, overlægger den tomme plads med alskens information om, at man altså lige nu er på vej til selskab med smarte VIP'er, sipper champagne med sin gudeskønne kæreste, og i øvrigt er et potent og belæst eksemplar af menneskeracen, som med et smil på læben klarer opvasken, kommunikationsstrategien og børneputningen i ét snuptag.

\*

Facebook er den kreative classes tumbleplads. Tricket er, at man lader som om, man dyrker en nivellering af gængse klasseforskelle og sociale rangordner. Min chef og borgmesteren i min by er blandt mine ”venner”. Her er også tidligere klassekammerater, et hav af nuværende kolleger i ind- og udland, venners venner og meget mere. I kategorien ”Billeder” kan de alle sammen se ungdomsfotos af undertegnede med elguitar og tætsiddende velourdragt og mere seriøse snapshots fra Mac'ens webcam, hvor den omfangsrige bogsamling på kontoret er synlig i baggrunden. Det er, om jeg så må sige, spændvidden i

min profil. Det samme er afstanden fra "Information" om universitetsstilling til drillerierne om min ynglingsklub, Real Madrid, som kan læses på min "Væg".

Alligevel ved jeg godt, at nogen er mere lige end andre. Jeg skal ikke blamere mig over for bossen eller min kones kolleger. Jeg udtrykker ikke offentligt min lettelse over endelig at være sluppet af med de forbistrede ligtorne. Jeg skriver heller ikke, at jeg agter at søge om lønforhøjelse (selv om hele min profil naturligvis understøtter, at jeg er de ekstra penge værd). Nok er vi kreative, men de kollektivistiske idealer har på ingen måde fjernet sig fra markedslogikkens sociale stigmatisering. Den status, man forelægger verden, er et signal om overskud – og tid. Langt de fleste skriver, hvad de er i gang med eller skal lave lige om lidt. Hvordan har de tid til det, når de også skal nå at opdatere Facebook-profilen med jævne mellemrum? Som regel er det noget spændende og kreativt, der varsles, eller også taler den lille fortælling indforstået ind i en nørdkultur, hvor man er rørende enige om, at slovakiske voldsthrellere i sort-hvid er det sejeste, der findes.

Men Facebook er også en grillbar på Nettet, hvor sladder og smalltalken florerer. Og man er jo ikke dannet, når man får sig en neger med sidevogn, vel?

På sin vis er de sociale koder, som vi kender fra en let slentrende, urban praksis, flyttet fra den fysiske realitet og over i cyberspace. Man møder den perifere kammerat på Strøget, som spørger, hvordan det går, og det ender med, at man får beskrevet sig selv som überseksuel handyman med 4 ph.d.-grader i bagagen – selv om faktum er, at man kommer for sent ned efter ungerne i børnehaven, skylder en halv million i skat og for tiende år i træk har glemt at male det forpulede garagetag. Nu er herlighederne bare flyttet over på Nettet. Og her kan vi sidde og flette os ind i fællesskabet og samtidig profilere os selv som de unikke individer, vi også er. Det er den vigtigste balance på Facebook og det "spil", som vi fordriver tiden med: at være socialt flokdyr og unik individualist på én og samme tid.

Man kan sammenligne Facebook med *The Sims*. Begge er virtuelle dukkehuse, hvor vi øver os i at "vinde" i det sociale univers (få en attraktiv kone, et lukrativt job, score på diskoteket, købe den dyreste grill osv.), og hvor vi konstant prøver at beherske de parametre, som styrer spillet. Intet under, at unge i dag bliver stressede og overforbruger lykkepiller.

Medieforskeren og min "ven" Malene Charlotte Larsen har kaldt Facebook for "Arto for voksne". Med andre ord: vi er alle teenagere, når vi logger på og hænger ud i cyberspace. Også selv om der er en uskreven lov om ikke at skrive på sine børns Væg. Det er for pinligt. Ifølge Larsen er der en række mekanismer, som gør Facebook fængende. Det gælder om at have mange venner, at forlænge hverdagen virtuelt, at skabe overblik, at "stjæle" venner, at være konstant på, at vide, vi ikke er alene, at være sociale uden at være sammen, at lure, snage og sladre, at give et virtuelt skulderklap samt at udnytte vores slumrende tilknytninger.

Nogle siger, at Facebook er et genialt demokratiseringsværktøj i Web 2.0-æraen. I dag handler revolutionen ikke om Maos lille røde, men om at have succes på de pivåbne chatfora. Den professionelle kommunikation, som før var

forbeholdt den politiske offentlighed – eller den kulturelle overklasse – er nu kommet ned i øjenhøjde og foregår i en *middle region*, hvor vi hverken er helt offentlige eller helt private. Vi er noget midt imellem. Jeg kan være venner med Villy Søvndal, hvis jeg (og han) vil. Jeg kan også, som flere hundrede andre gjorde, tage imod Anders Fogh Rasmussens invitation og jogge i hastigt trav inde i en skov. Her blander vi vigtige emner fra den storpolitiske sfære med lummert sladder fra de nære miljøer. Her diskuterer vi EU-direktiver med slænget for sekundet efter at aftale, hvilken café vi skal mødes på fredag aften. Nutidens medier er ikke længere passive envejskanaler. Nu er brugeren – eller surferen – nærmest blevet en slags medproducent. Vi skaber vores eget indhold, lige fra hjemmevideoen på YouTube over linksamlinger på *del.icio.us* til fotostakke på Flickr, og vi "trækker" informationen, snarere end får den "skubbet" ud til os som ren manipulation. Web 2.0, herunder Facebook, er "pull", hvorimod den gamle web – altså 1.0 – var "push".

Eller måske er Facebook noget, Arbejdsformidlingen har fundet på. Så kan de ledige fordrive tiden og øve sig i at gå på arbejde. Facebook er nemlig ikke bare et fritidsfænomen, men derimod en tavs praksis på jobbet. Netværket gløder mellem 9 og 17.

Andre vil hævde, at Facebook er et egocentrisk univers, hvor det bare handler om at have så mange venner som muligt, se godt ud og demonstrere, at man har det mest kreative, velbetalte og eftertragtede job overhovedet. Med Facebook er den kommunikative promiskuitet og dermed ekshibitionismen og voyeurismen blevet en legitim socialkultur. Her er både en drift efter rå realitet og stiliseret virkelighed. At udstille og iscenesætte sig selv er normen. At kigge op under skørterne på vennerne og de kendte (og dem, der gerne vil være det) er en del af gamet. For så vidt er Facebook domesticeret masturbation, onani med regneark. Vi kommer ikke langt blot med penge. Vi har også brug for "social kapital", som den franske sociolog Pierre Bourdieu hævder. At lade være med at profilere sig – dét, der i dannelsesregi hedder individuation – og dermed vise, at man er parat til at spille spillet om den sociale kapital (kapre endnu flere venner, få endnu flere beskeder på Væggen og modtage endnu flere invitationer til minikonkurrencer om flirt, film og filosofi), svarer til at pakke sig selv væk i et usynligt parallelunivers. Så er man derangeret, afkoblet, uden for netværket. I dag er langt ude ikke dér, hvor kragerne vender, men dér, hvor der ikke er bredbåndskabler. Den virkelige generationsrevolution er ikke, at 14-årige piger får akut hjertestop, hvis mobilen svigter, men at 50-årige også får det.

Det er ikke smart ikke at være på Facebook – eller i det hele taget ikke at være på. Det er bare underligt.

\*

Den canadiske medieforsker Marshall McLuhan sagde for 50 år siden, at "mediet er budskabet". Det fik han jo ret i. Medierne er blevet deres eget indhold, lige så ofte selvtematiserende som virkelighedsrefererende.

I dag vil de fleste børn være kendt, så de kan komme i TV. I sin flade variant er "den berømte" et visuelt skin. Den er ren politur og lutter øjenlyst.

Berømmelse har i dag ikke primært noget med kunnen à la Riis og Laudrup, men med væren à la Jill og Biker-Jens at gøre. Hvis du ikke kan huske dem, er det wnetop pointen. De første er ferme til at cykle og drible, og de sidste er gode til at skabe sig foran et kamera. Man er først og fremmest kendt for sin velkendthed. Hvorfor er X kendt? Fordi X er kendt. Jamen, hvorfor er Y så ikke kendt? Fordi Y ikke er kendt. Kendtheden udtrykker en tom forskelsdyrkelse. Som kendt gør man en forskel ved at lade sig beskue, og dér bliver man så, i beskuelsens spotlight. Man må for Guds skyld ikke holde op med at gøre en forskel. Men omvendt må man heller ikke udgøre den faretruende forskel, at man holder op med at være en del af "os". At være kendt er følgelig at være den samme på en anden måde (så længe det selvfølgelig ikke er undergravende), eller det består i at være en anden på den samme måde. Man kan ikke være kendt på en øde ø, men man kan godt være kendt med de kendte. Da jeg var barn, ville jeg være astronaut og cykle lige så hurtigt som Eddy Mercx. I dag vil børnene bare være kendte.

Og de voksne? De prøver stadig at forstå deres børn, mens de fjoller rundt på Facebook. De voksne, altså. Deres vigtigste opgave er ikke at fordømme de nye medier, som falder uden for den klassiske dannelse, men at tænke nærmere over den stigmatisering, der ustandseligt fælder domme, deler verden i ja og nej, for og imod, nyt lir og god gammeldaws lærdom.

Og så må vi jo bare erklære os heldige, vi voksne. At være teenager i 2009, hvor monopoljernsynets dage for længst er afløst af mediekakafoni og oplevelser på alle hylde, kan bedst betegnes som én lang klinisk sindssyge.

\*

**Bio:** Bo Kampmann Walther, født 1967, lektor ved Center for Medievidenskab, Syddansk Universitet. Har skrevet en masse om nye medier, computerspil og dannelse. Flittig foredragsholder. Desuden fodboldskribent på avisen *Information*. Læs mere på [www1.sdu.dk/hum/bkw](http://www1.sdu.dk/hum/bkw).