

Digitala medier som platsbunden resurs Ungas handlingar och ianspråktaganden

Helena Bergström och Patrik Hernwall
Stockholms Universitet

This article explores how adolescents (13–17 years old) understand and appropriate digital media in different places by focusing on the triadic relationship artefact – place – activity. From data collected with different methods in the project UNGMODs we have analysed pupils' accounts focusing on their activities with digital media in different places during a day. In the first part of the article we illustrate this in an ethnographic narrative revolving around the fictitious Sedecim, 16 years old. In the second half of the article we present a thematic summary of contextual appropriation of digital media, and of contextual interlacing supported by digital media. The article ends with a theoretical summary, building on a sociomaterial perspective. It is argued here that some main conditions associated with digital media and with school as a place can be seen as intra-acting with the adolescents and their activities.

Keywords: adolescents, appropriation, digital media, learning, sociomaterial perspective

Forskningsprojektet UNGMODs¹ (Ungas multimodala gestaltning – hur digitala medier kan användas för uttryck och reflektion) har syftat till att studera hur digital multimodal gestaltning kan stödja ungas (13–17 år)

Bergström, Helena & Patrik Hernwall. "Digitala medier som platsbunden resurs: ungas handlingar och ianspråktaganden." *HUMAN IT* 12.2(2013): 42–65. © Författarna. Publicerad av Högskolan i Borås.

reflektion kring lärande, kunskapsbildning och jagutveckling. I detta projekt har vi kunnat konstatera att de ungas bruk av digitala medier i skolmiljö har en tendens att ha en undanskymd plats i den didaktisk-pedagogiska vardagen, något som också uppmärksammats i annan forskning (se t.ex. Hernwall & Vestby 2005; Kjällander 2011). Det verkar som att digitala medier generellt, och multimodal gestaltning specifikt, har en relativt låg giltighet, eller låg *modal validitet* (Nilsson inskickad). Snarare är den linjära och skrivna texten ofta det huvudsakliga kommunikationsmediet och redskapet för bedömning av elevers prestationer och kompetenser i skolmiljön (och kan därmed på motsvarande sätt sägas ha hög modal validitet).

Samtidigt vet vi att användandet av digitala medier ökar och blir självklara informations- och kommunikationsmedia i allt fler sammanhang. Exempelvis visar statistiska studier (Findahl 2011) att 86 % av de unga (12–15 år) i Sverige använder internet hemma dagligen, vilket är en ökning med 10 % på två år. Under denna period har den totala tiden som svenska internetanvändare ägnar sig åt internet i hemmet ökat från 9,9 timmar per vecka till 11,6 timmar. De vanligare aktiviteterna på internet är att söka efter information eller fakta (inte minst på Google, som ju snarast blivit synonymt med informationssökning), skriva och läsa e-post, läsa tidningar samt delta i sociala nätverk. Just sociala nätverk är en av de aktiviteter som är tydligast generationsmärkt, där deltagandet i sociala nätverk minskar med ökad ålder. I åldersgruppen 12 till 15 år är det 85 % som är medlemmar i sociala nätverk (där Facebook framstår som det mest vanligt förekommande). I denna åldersgrupp är det en påtaglig skillnad i hur många som dagligen läser bloggar, där 52 % av flickorna gör detta (33 % skriver på egna bloggar), medan endast 1 % av pojkarna gör det (och 3 % skriver på egna bloggar).² Nära förbundet med dessa siffror är frågan om digitalt utanförskap, där det 2009 var 1,7 miljoner svenskar (12 år och äldre) som sällan eller aldrig använder internet hemma. Motsvarande siffra för 2011 var 1,33 miljoner. Dessutom visar Findahl att ”successivt minskar andelen svenskar som står utanför,

även om minskningen går allt långsammare” (Findahl 2011, 13). Frågan om utbredning och fördelning är med andra ord väsentlig, även om den problematiken inte kommer att beröras ytterligare i denna artikel.

Å ena sidan blir alltså bruket av digitala medier alltmer utbrett (i både tid och rum). Å andra sidan visar våra studier att ett bredare användande av digitala medier i skolmiljöer fortsatt ofta har att brottas med en implementeringsproblematik (Graviz & Hernwall 2011) i betydelsen att skolans didaktisk-pedagogiska verksamhet inte tagit i anspråk och införlivat de digitala mediernas kvaliteter i den dagliga verksamheten (se också Hernwall & Vestby 2005). Med kvaliteter avser vi mediernas inneboende egenskaper såväl som de erfarenhetsbaserade och upplevda möjligheterna. Detta leder till antagandet att det råder ett intrikat och betydelsebärande samband mellan vilken miljö (eller plats) tekniken (eller artefakten) förekommer i, hur tekniken uppfattas och vilka teknikstödda handlingar som upplevs som möjliga för individen. För att fördjupa förståelsen av sambandet artefakt – plats – handling, har vi för avsikt att i denna artikel diskutera hur unga som går på högstadiet och gymnasiet skapar mening i bruket av digitala medier med fokus på den plats där det sker. Utgångspunkten i detta resonemang kommer att vara hur unga begripliggör och tar i anspråk olika typer av digitala medier och programvaror/funktioner på olika platser såväl i som utanför skolan.

Metod

En övergripande strävan i forskningsprojektet UNGMODs har varit att komma nära de unga individernas subjektiva röster, både i termer av deras egna verbala utsagor och hur de uttrycker sig i skilda modaliteter. Här har det framför allt varit det vi benämner multimodala gestaltningar, eller digitalt baserade kommunikativa uttryck, som vi fokuserat (se vidare Graviz & Hernwall 2011). Utöver intervjuer och observationer har vi följt och i vissa fall även bidragit i utvecklingen av skolornas egna projekt med inriktning mot multimodal gestaltning. Dessutom har vi bjudit in eleverna att bli aktiva deltagare i forskningsprojektet genom olika former

av kreativa metoder (jfr Gauntlett 2011) som en kurs i forskningsmetod (Graviz & Hernwall 2013; Graviz & Lindkvist 2010) och workshops utanför elevernas skolmiljö (Hernwall *et al.* 2012). Denna breda insamling av empirisk data har genomförts på två skolor i en kommun i södra Stockholmsregionen, en högstadieskola och en gymnasieskola, under perioden 2009 till 2012. På respektive skola har vi haft nära samarbete med ett arbetslag av lärare, och under tiden följt en grupp elever (en klass). Högstadieklassen bestod av cirka 25 elever, och gymnasieklassen av ett 15-tal elever. Sammantaget utgör detta material underlag för reflektioner kring ungas bruk av digitala medier, vilket är denna artikels huvudsakliga tematik.

Utifrån vårt intresse för de ungas egna beskrivningar av sitt medieanvändande har vi sökt mönster i det omfattande empiriska underlaget. I detta sökande efter mönster har vi relaterat de ungas bruk av digitala medier till hur, var och när det sker samt vilka meningar de unga själva tillskriver mediernas kvaliteter i olika sammanhang. I denna analys har vi då funnit att storheterna artefakt – plats – handling är nära sammanflätade och ömsesidigt beroende. Vi tänker oss detta så som Geertz (1993/1973) skrivit om tolkandets villkor, att väva vävar av betydelser. Betydelse är med detta något som framträder i handling och som lämnar spår efter sig. Den övergripande ambitionen för den analys som presenteras här är alltså att bättre förstå ungas handlingar med och ianspråktagande av digitala medier. Här är då den treställiga relationen artefakt – plats – handling resultat i betydelsen ett begreppsligt mönster för djupare förståelse av dessa handlingar och ianspråktaganden, så som de tar karaktär i ett levtt sammanhang.

För att visa på denna sammanflätning har vi valt att presentera delar av analysresultaten som en empirisk berättelse där vi följer en elev som är fiktiv i den bemärkelse att den inte finns som enskilt subjekt men vars handlingar ändå har grund i data. Framställningssättet tar således avstamp i en etnografisk tradition med en strävan efter att undvika att beskriva de studerade i alltför abstrakta termer (Pink 2007). Vi har i

enlighet med denna tradition använt en narrativ ansats för att skapa beskrivningar med ambitionen att läsaren skall kunna komma relativt nära de ungas perspektiv. För detta ändamål har vi alltså skapat en fiktiv person, eller persona, som skall bära vissa centrala och återkommande drag i de studerade elevernas användande av digitala medier i vardagen. Denna fiktiva person skall guida oss genom en vanlig dag och berättelsen synliggör olika fenomen eller företeelser med relevans för relationen artefakt – plats – handling. Då det empiriska materialet består av två elevgrupper som skiljer sig åt i ålder har vi valt att redovisa användandet på högstadiet som tillbakablickar hos vår fiktiva person, vilken i berättelsens nutid går på gymnasiet.

Namnet vår fiktiva person fått är Sedecim, ett könsneutralt grundtal på latin som betyder sexton. Vi vill understryka att Sedecim skall uppfattas som en köns- och genusneutral benämning, som snarare pekar mot en ålder och en livsfas. Det pronomen vi använder är därför det könsneutrala "hen". En konsekvens av detta grepp är att de exempel som Sedecim illustrerar inte har en tydlig genusprägel, utan att de genusskillnader som visas i materialet framgår genom beskrivningar i tredje person.

Vårt framställningssätt ställer krav på läsaren. Vi har strävat mot att vara autentiska mot det empiriska materialet, även om vi tillåtit oss ytterligare detaljer via våra vardagliga iakttagelser från exempelvis resor i kollektivtrafik och samtal med människor. Vi anser att detta ligger som ett viktigt bidrag och antagande i etnografisk forskning, där strävan efter objektiva data och analyser får stå tillbaka för det övergripande målet att finna mönster i betydelsens vävar (jfr Geertz 1993/1973). På motsvarande sätt önskar vi att läsaren söker relatera framställningen till sina erfarenheter från den egna vardagen, för att å ena sidan skapa en mer lyhörd läsning av den empiriska framställningen och å andra sidan – och än viktigare – skapa en ökad förståelse för digitala medier i ungas vardag.

Det huvudsakliga tematiska spår som berättelsen om Sedecim skall belysa är den komplexa växelverkan mellan platsen för ianspråktagandet av artefakter (här digitala medier), vilken typ av digitala medier (hård-

och mjukvara) som är tillgängliga och framför allt hur dessa uppfattas, samt vilka handlingar som framstår som möjliga och sedermera eventuellt också genomförs.

Även om vi tillåter oss en viss frihet i berättandet genom att krydda med miljöbeskrivningar och iakttagelser från vardagen för att göra berättelsen och Sedecim mer levande, så har citat och central tematik grund i våra data. Sedecim får alltså iklä sig uttalanden som kommer från flera olika elever. Denna frihet i berättandet kan ses som en illustration av en tolkningsprocess där vi sökt mönster i ett omfångsrikt empiriskt underlag. Här är det på sin plats att tydliggöra att vi *inte* genomfört studier i vare sig hemmiljö eller exempelvis kollektivtrafik, utan här är det de ungas egna utsagor, samt våra vardagliga intryck, som bildar grund för berättelsen. Däremot har vi genomfört ett stort antal studier på plats i deras skolmiljö, varför underlaget för de delar av berättelsen som rör skolmiljön är att se som primärdata. I det efterföljande avsnittet ”tematisk summering” kommer vi att ytterligare förankra detta resonemang.

De empiriska data som ligger till grund för denna analys är i huvudsak insamlade under perioden 2009–2011, vilket är väsentligt med hänvisning till att de mobiltelefoner som omnämns inte är så kallade smartphones som sedan dess snabbt ökat i popularitet. Detta understryker också att *vilken typ* av digitala media som används är i ständig förändring, vilket enligt vår erfarenhet ytterligare förstärker komplexiteten i den treställiga relationen artefakt – plats – handling. Det betyder även att det förekommer en påtaglig variation mellan personliga bruk och nyttor av dessa media, inte minst då de möjliga användningsområdena är omfattande, föränderliga och påverkbara. Berättelsen om Sedecim och en vanlig dag i hans liv skall därför läsas som en illustration av de generella mönster som analysen genererat.

Central tematik

Den centrala tematiken är att de digitala medierna för med sig en social tillvaro där hem och skola, och skola och fritid liksom arbete och fritid,

vävs samman. Även om handlingarna i en mening skulle vara desamma oavsett plats, är dessa handlingars värde eller mening påfallande olika beroende av var de sker. Användandet av digitala medier utgör bryggor – eller spänger – mellan olika sådana sammanhang. Argumentet kan sammanfattas i två tentativa slutsatser, vilka har en samtida och växelverkande närvaro:

- Digitala medier uppfattas olika i skilda kontexter.
- Digitala medier länkar samman, och överskrider, skilda kontexter.

I platsen skolan har elever likväl som lärare mer eller mindre tydliga roller i en komplex väv av sociala positioner och relationer, vilket påverkar hur digitala medier kommer att uppfattas och användas. De digitala mediernas platsbundna meningserbudanden är formade inte enbart av den plats individerna och artefakterna befinner sig på, utan även av de erfarenheter dessa individer och artefakter bär med sig till platsen. Här ser vi ett viktigt skäl till att digitala medier kan fungera som gränsöverskridare då i en mening samma medier används på så olika platser som hemmet och skolan. Den mobilitet digitala medier i många fall har är en egenskap som förstärker detta gränsöverskridande även om mobiliteten i sig inte är orsaken. Snarare är det via de ianspråktaga kvaliteterna som möjligheten uppstår att via medierna överskrida platsens traditionella värden. Samtidigt är det uppenbart att värdet av en artefakt inte är statiskt utan att individens sätt att ta i anspråk artefakten också beror på de villkor den aktuella platsen bjuder. På så sätt kan vi se ett ianspråktagandets platsberoende samtidigt som digitala mediernas meningserbudanden utmanar de handlingsorienterade gränser som platsen traditionellt härbärgerar.

Ett centralt begrepp i den empiriska framställningen är ”ofri tid”. Begreppet är av immanent karaktär i betydelsen att det har sitt ursprung i ett samtal med elever på gymnasieskolan. Begreppet introducerades av en elev, för att tydliggöra hans perspektiv på en otillräcklig dualism i

uppdelningen skola och fritid. Ofri tid har i det sammanhanget en precis betydelse: vissa situationer, i det här fallet bussresan till skolan, är styrda av tvång och nödvändighet, även om bussresan som sådan inte är skoltid. Detta är då en upplevelse som kan förstärkas av att digitala medier erbjuder tillgång till världar som inte är fysiskt närvarande, via exempelvis sms från klasskamrater, e-postmeddelanden från lärare eller inloggning på skolans nätverk för att kontrollera dagens schema. Begreppet ofri tid är, tänker vi oss, ett värdefullt begrepp som hjälper oss att utmana etablerade tankefigurer och föreställningar. Vi kommer att använda begreppet ofri tid i en något vidare betydelse, för att illustrera hur användandet av digitala medier kan medföra ett sammanflätande av platser och/eller platsbundna aktiviteter med olika värdesystem (som skolmiljö och hemmiljö), framför allt i relation till hur digitala medier används och vilka värden detta användande tillskrivs.

Sedecims dag

Sedecim är 16 år och går andra året på gymnasiet. Hen studerar på en medieinriktad utbildning med såväl praktiska som teoretiska inslag. Eller, med skolans egen vokabulär, profil- och kärnämnen vilka inte bara bärs upp av olika läroplaner utan också har sin hemvist i olika lokaler. I profilämnena håller de till i lokaler med god tillgång till datorer och annan digital utrustning, medan undervisningen i kärnämnen sker i mer traditionella undervisningslokaler där de bärbara lånedatorerna endast är tillgängliga vid särskilda tillfällen som läraren bestämmer (se Nilsson inskickad).

Skolan benämns av lärarna som "mångkulturell", vilket också är en spegling av kommunen i stort. För Sedecim, liksom för flertalet av hans klasskamrater, är valet av utbildning mer ett utslag av ett fritidsintresse än en lust att studera efter att grundskolan är avklarad. Kärnämnenas lärare är också medvetna om denna omständighet, vilket återspeglas såväl i samtal i personalrummet (där elevgruppen benämns som relativt omotiverade till studier) och hur de möter eleverna i klassrummet.³

Sedecim går alltså en treårig gymnasieutbildning benämnd ”Estetiska programmet”, där eleverna efter första året valde mellan profiler inom estetik och media.

Morgon

Det är tisdag morgon och Sedecim vaknar av mobilens väckningssignal. Hen vet att det inte finns tid att snooza vidare, utan att det är dags att gå upp för att hinna till skolan. Men först kollar Sedecim om det kommit in några sms under natten.

Sedecim tar med sig mobilen när hen kliver upp ur sängen för att klä på sig. På vägen ut ur rummet startar Sedecim upp datorn på skrivbordet ur sitt viloläge för att kolla sitt Facebook-konto. Vid frukosten har Sedecim mobilen liggande bredvid sig på bordet och passar på att skicka några sms till ett par klasskamrater. Hen blir som vanligt sen och tvingas rusa iväg till bussen. Vid busshållplatsen är det tomt på människor. Sedecim håller om mobilen i jackfickan men tar ändå fram den gång på gång för att kolla om hen missat något samtal eller sms.

När Sedecim sitter på bussen på vägen till skolan stoppar hen lurarna till mobiltelefonen i öronen. Även om hen inte lyssnar på musik är hör-lurarna en effektiv signal som säger ”stör mig inte”. Samtidigt kollar Sedecim om något sms har kommit och skickar också ett till en klasskamrat som hen snart kommer att träffa.

Kommer till skolan

När bussen är framme vid skolan är det bara några minuter kvar till första lektionen som är engelska. Läraren presenterar uppgiften. Sedecim känner igen formen för uppgiften väl, de har fått sådana i olika versioner sedan högstadiet. De ska med hjälp av skolans datorer ta reda på vad ett antal ord betyder och sätta dem i ett sammanhang. Några elever protesterar genom att sucka högljutt. Sedecim ler åt reaktionen och tycker själv uppgiften är tråkig. De hämtar ut och startar de bärbara datorerna och det tar ganska lång tid innan datorerna väl kommer igång och får en

fungerande nätverksuppkoppling på skolans nätverk. Några av klasskamraterna får byta dator för att det inte fungerar alls. Sedecim ser sig om i klassrummet och ser att de flesta verkar arbeta med uppgiften. Suckarna fortsätter att ljuda i klassrummet, kanske mest för att varje ny sökning går så långsamt.

Efter hand som Sedecim hittar definitioner på begreppen skriver hen ner dem på ett papper. Sedecim tänker tillbaka på högstadiet då de hade egna datorer från skolan. Visserligen var uppgifterna ofta desamma. Men det fanns ändå andra möjligheter med att ha en egen dator då de ofta gjorde annat än skolarbete på datorn. Tjejerna kollade till exempel nästan alltid Facebook och några bloggade, medan killarna spelade spel, lyssnade på musik och kollade på klipp från YouTube, minns Sedecim. Det var inte så att det var tillåtet, men de gjorde det ofta när de tyckte det var tråkigt och när läraren inte såg. Att hämta ut, starta upp och arbeta på en dator under en enstaka lektion är något annat och tar mycket tid i anspråk.

Nästa lektion är matte och Sedecim sätter igång med de uppgifter som står uppskrivna på tavlan. De ska arbeta med dem tyst för att sedan när alla är färdiga tala om hur de tänkt kring lösningen. När Sedecim känner sig färdig tar hen upp mobilen ur fickan, håller den under bänken och sms:ar en kompis. Det är flera andra i klassrummet som också gör något på sina mobiltelefoner. Sedecim är medveten om att det finns en tyst överenskommelse mellan lärare och elever, som säger att när de gjort färdigt uppgiften kan de använda mobiltelefonen så länge de inte stör klasskamraterna.

Till lunch är det kalops. På lunchrasten sms:ar Sedecim några gånger och vid ett tillfälle visar hen en kompis några kort tagna på mobiltelefonen dagen innan. Senare under lunchrasten sitter Sedecim tillsammans med några vänner i skolans kombinerade entréhall, café och uppehållsrum. Mobilen är ständigt närvarande, där sms och spel är två huvudsakliga aktiviteter. Annat var det på högstadiet. Sedecim minns hur de alla hade var sin dator då och hur de ofta satt i mindre grupper i korridorerna och använde datorerna på rasterna till att lyssna på musik, spela spel, kolla Facebook, läsa och uppdatera bloggar. Eller skickade sms på mobiltelefonerna.

Efter lunch har de lektioner, där de fortsätter arbeta på projektarbetet ”Afghanistan” (se Graviz & Hernwall 2011), ett tematiskt grupparbete där de i slutet av veckan skall presentera gruppens reflektioner kring moraliska dilemman som rör Sveriges närvaro i Afghanistan.⁴ De har tidigare delat upp arbetet mellan sig så att de gör olika delar. Nu när de är i slutfasen arbetar de tillsammans för få ihop helheten, vilken skall presenteras muntligt och som en digital presentation där ett krav är att denna skall redovisas ”i en saklig, digital presentation (film, ljud, foto etc.)” som det står i instruktionerna på papperslappen Sedecim har plockat fram (se Hernwall *et al.* 2012). För presentationen försöker de få ihop det väsentliga innehållet i en genre som gör det så informativt så att läraren tycker att det är bra och tillräckligt seriöst men också att det blir lite roligt. Samtidigt som de diskuterar sin egen presentation undrar de hur de andra grupperna kommer att göra och hur deras presentationer kommer att se ut.

I enlighet med deras utbildningsprofil har de under de två senaste veckorna arbetat med programmet Photoshop, något de även ska göra idag. Vid varje lektionstillfälle får de en ny uppgift och dagens uppgift fyller resten av skoldagen. Sedecim kollar mobilen en hel del, snart är skoldagen slut och hen vill ha koll på vad som händer. När hen känner sig relativt färdig med uppgiften och inte längre orkar arbeta spelar hen ett spel på telefonen.

Skolan är slut för dagen

På bussen hem från skolan ringer Sedecim till sin mamma. Hon ringde på mobilen för en halvtimme sen men då var det fortfarande lektion. Sedecim såg det på displayen men hade telefonen på ljudlöst och bestämde sig för att inte svara, men ringer tillbaka nu. Samtalet avslutas och Sedecim sms:ar en kompis. För Sedecim är bussresan hem varken fritid eller skola. Bussresan är som rasten, ”man måste vara där men kan göra vad man vill” som en av Sedecims klasskamrater uttryckte det i ett samtal: ”det är ett slags ofri tid”.

Väl hemma sätter Sedecim på datorn det första hen gör. Ganska snart är en chatt igång med en klasskamrat. De diskuterar uppgiften som ska lämnas in senare under veckan. Sedecim gör sig en macka och sätter sig sedan vid datorn igen och börjar redigera några av de bilder de skall använda till presentationen. Sedecim öppnar samma program de arbetade med förra veckan i skolan för att testa och ”göra andra grejer med den saken man lärde sig”. Nu är det roligare för att läraren inte bestämmer hur det skall göras utan nu är det mer fritt: ”man får ju vara mer kreativ och det blir roligare på det sättet att man får tänka lite själv”.

Sedecim försöker samtidigt få kontakt med en klasskamrat på chatten men han verkar inte bry sig om Sedecim: han spelar väl spel som vanligt, tänker Sedecim. Sedecim kollar också en kompis blogg som uppdateras nästan dagligen. Hen svarar sedan på ett sms och fortsätter att leka med programvaran för bildbehandling. Lite senare är en annan skolkamrat på chatten, det gäller en skoluppgift och de diskuterar vad läraren egentligen menade att de skulle göra eller om det räcker med det de redan gjort. De kommer fram till att de nog inte behöver arbeta mer med uppgiften.

Senare på kvällen tittar Sedecim på ett teveavsnitt på datorn. Någon har också lagt ut roliga YouTubeklipp som hen tittar på, kommenterar och delar vidare. Efter ett tag söker hen information på nätet om sitt favoritband vilket hen menar att hen gör ”bara för att det är roligt inte för att lära mig”. Innan Sedecim går och lägger sig kollar hen chatten en sista gång. Innan hen somnar kollar hen mobilen igen: inga nya meddelanden. Och jada, den kommer att ringa samma tid i morgon igen.

Här säger vi också god natt till Sedecim och hens klasskamrater för att härnäst dels göra en tematisk summering, dels – och avslutningsvis – föra en teoretisk diskussion.

Bortom Sedecim – en tematisk förankring

Sedecim är en konstruktion och en generalisering. Som sådan kan Sedecim, och berättelsen om Sedecim, läsas som att unika situationer och uttalanden ges en mer allmängiltig betydelse. Berättelsen om Sedecim

bygger på omfattande empiriska data vilka samlats in under tre år, på två olika skolor (se metodpresentationen ovan). I denna tematiska summering vill vi poängtera vissa centrala drag i berättelsen samtidigt som vi förankrar dessa drag i det empiriska underlaget.

Ett återkommande tema i samtalen med ungdomarna är hur digitala medier är ständigt närvarande i deras vardag. Mobiltelefonen finns ”alltid” med, i allt från att vara på ljudlöst på lektioner till att ligga bredvid kudden i sängen på natten. Att starta upp datorn är ofta det första de gör när de kommer upp på morgonen och det första de gör när de kommer hem efter skolan. Där har de ett nära socialt nätverk, där inte minst klasskamrater ingår. De berättar också om hur de kan använda digitala medier strategiskt, som till exempel hörlurar för att få vara för sig själva en stund – alldeles oavsett om de har på musik eller inte, så är det en signal som respekteras av de jämnåriga.

Om bilden av användandet av digitala medier på fritiden framför allt bygger på de ungas egna utsagor, så är våra data från skolmiljön betydligt mycket mer varierade och omfattande. Sedecims dag i skolan bygger alltså i hög utsträckning på observationsdata, där vi sett hur så kallade fylleri-uppgifter är återkommande och elevernas reaktioner på dessa; att det strular och tar tid att starta upp skolans lånedatorer; det tysta avtal, som lärarna är explicit medvetna om, som rör elevernas användande av mobiltelefoner på lektionstid, etc. Den påtagliga skillnad som råder mellan en klass som har egna datorer och den klass som skall hämta ut lånedatorer ur ett säkerhetsskåp är också något vi observerat och diskuterat med eleverna. En central skillnad som de då påtalar är just hur de kunde använda ”sina” datorer på rasterna, vilket inte är möjligt för gymnasieeleverna som ju lämnar tillbaka datorerna när lektionen är slut. Det är också ungdomarna själva som beskriver hur de kan arbeta vidare med programvara och uppgifter i hemmiljön, men att de då gör det för att det är roligt, inte för att lära sig. De gör då helt enkelt ”andra grejer”.

Uppgiften ”Afghanistan” är en autentisk uppgift som vi som forskare var med och utvecklade i dialog med lärarna på skolan (se Graviz &

Hernwall 2011). Detta var ett tematiskt projektarbete som inbegrep fyra kärnämnen (svenska, samhällskunskap, religion och mediekunskap), som sträckte sig över två veckor och avslutades med en redovisning inför hela klassen. Vad som var tydligt här var att profilämnena inte var del av temaarbetet, även om de hade möjlighet att under lektioner i profilämnena kunna arbeta med och få hjälp med uppgiften.

Teoretisk diskussion

Vad berättelsen om Sedecim visar är en dubbelriktad process där skola och skolarbete är närvarande vid fritidens datorspelade eller facebookande, och där fritidens sociala relationer är närvarande via sms:ande på lektionstid. I bruket av digitala medier följer att skola/arbete hamnar i konflikt med hemmet/fritiden, mellan å ena sidan tvånget och å andra sidan friheten, där båda ömsesidigt influeras i denna öppna växelverkan. Öppen i betydelsen att de digitala medierna inte bär den typen av gränsdragningar medieformer som skolboken, videofilmen, glosboken eller äventyrsromanen har.

De digitala mediernas öppenhet medför därför att de kan fungera som "fönster" mellan olika världar. Härigenom kan elevernas handlingar i skolan skapa ett tidsmässigt utrymme som blir något annat än skola eller fritid; en ofri tid där skolan är mentalt närvarande trots att platsen inte nödvändigtvis är skola. Den ofria tiden innebär att vara på en plats *som skulle kunna* vara oberoende av skolans krav, men där skolan tränger sig på genom sin närvaro i de digitala medierna. Hur digitala medier förstås och används är med andra ord inte avgjort av medierna som sådana, utan som en process där även platsen eller situationen är en viktig dimension i detta meningsskapande.

När medierna är mobila i relation till såväl plats som handling, följer ytterligare möjligheter att utmana distinktionen mellan formellt och icke formellt lärande, mellan formella och icke formella lärmiljöer. Dessa traditionellt åtskilda miljöer med olika inramning för vad som kan läras och framför allt vad som anses vara kunskap, blir sammanflätade med stöd av

digitala medier och hur dessa tagits i anspråk. Men samtidigt att skillnaderna mellan platserna också kan förstärkas, då utvecklingen av kompetenser i hemmet snarare handlar om lust än en strävan efter att lära sig: ”bara för att det är roligt inte för att lära sig” som en gymnasieelev uttryckte det, medan platsen skolan är bärare av en strukturell inramning där lärandet blir förknippat med tvång och betygsättning. En ökad tillgång till digitala medier i skolmiljön medför alltså inte med automatik ett ökat relevansgörande av skolans verksamheter. Berättelsen om Sedecim visar att det krävs en djupare förändring än så för att nå dit. Det är snarare så att tillgången till digitala medier i skolmiljö förstärker skolan som en särskild plats, liksom att skolans bedömningskultur tränger in även på fritiden och medverkar i skapandet av den ofria tiden.

Sammanflätade materialiteter

Genom att i vardagen ta i anspråk digitala medier blir platser, med sina respektive möjligheter och förväntningar, sammanflätade. Vad berättelsen om Sedecim bland annat visar är hur användandet av digitala medier som mobiltelefoner och datorer, vilka i sin tur utnyttjar digitala tekniker som bredband och 3G-nät, kan utmana en konventionell förståelse för platser som skola och hemmet. Artefakter bär på värden, vilket bland annat genusteoretiska studier visat (Berner 2003; Faulkner 2003); *när* de ska användas, *hur* och för *vilka* syften. Om artefakten används på ett sätt på en plats följer dess erbjudanden med artefakten till andra platser. Såväl statistiska studier (t.ex. Findahl 2010) som våra egna empiriska studier (t.ex. Abiala & Hernwall inskickad; Hernwall & Lindkvist 2011; Hernwall & Siibak 2011) bekräftar denna bild, där bruket av digitala medier är kraftigt påverkat av i samhället förekommande genusstrukturer; flickor är mer frekventa användare av sociala medier, medan pojkar är överrepresenterade inom datorspel, för att bara ta ett exempel.

Sammanflätningen artefakt – plats – handling kan ses som en nyckel till att förstå hur unga skapar mening i bruket av digitala medier med fokus på den plats där meningsskapandet sker. Ett försök att belysa

denna förståelse gör vi här genom ett sociomateriellt teoretiskt raster. Det innebär att materialiteter, artefakter såväl som platser, betraktas som meningsbärande och som väsentliga i konstruktionen av mening. Hekman (2008) beskriver det sociomateriella som en perspektivförskjutning från en socialkonstruktionistisk grund (se t.ex. Butler 1993). Förskjutningen handlar om en ny tanke om det materiella som utgår från att meningsskapandet inte utgår från individens varseblivningar och konstruktioner, inte heller är de språkliga, sociala handlingarna avgörande, snarare handlar det om en ständigt pågående intra-aktivitet (Barad 2008). Detta synsätt innebär att individens subjektivitet skapas genom de möjligheter en situation erbjuder, det vill säga som en effekt av en intra-aktivitet med materialiteter som artefakter och platser.

Artefakter och platser, liksom handlingar, ska här inte förstås som självklara avgränsade delar utan snarare som *möjliga* gränsdragningar (Hultman 2011). Det är inte givet var gränsen går mellan en sak och en plats, som ett hopprep i en gymnastiksal, en mattebok i skolan, en fotboll på gräsplanen alternativt i vardagsrummet eller en mobiltelefon på bussen. Denna vaghet eller öppenhet gäller givetvis också kropparna; gränserna för de som vevar hopprevet, som närmar sig bollen eller som trycker på mobilens knappar vävs samman med platsen och artefakterna. Utgångspunkten är alltså att det är med alla dessa materialiteter i samspel som mening blir till: platsen skolan och artefakten mobiltelefonen med möjligheten att i knäet i skydd av ett bord läsa och skriva meddelanden gör att ungdomarna öppnar upp för kommunikation med någon på en annan plats – och kanske tid – samtidigt som de är skolelever som sitter i sina bänkar. De digitala mediernas materialitet bär särskilda villkor som med platsen och kropparna skapar handling. På så sätt kan digitala medier ses som en platsbunden resurs för meningsskapande.

Ungas meningsskapande och lärande

Forskning om hur unga relaterar till och överskrider olika lärandekontexter pekar på hur traditionella uppdelningar mellan skola och fritid

såväl som formella och informella sammanhang inte längre är fruktbara (se t.ex. Erstad *et al.* 2009). Ito *et al.* (2008) skriver att unga människors ständiga användande av digitala medier innebär att konventionella institutionella gränsdragningar mellan hem och skola blir mer och mer upplösta. Så som vi också visat blir alltså den traditionella dualistiska uppdelningen mellan hemmet som platsen för informellt och skolan som platsen för formellt lärande sammanflätade genom tillgången till och användandet av digitala medier. Även om uppfattningen om vad som kvalificerar som lärande och kunskap fortsatt är intimt förknippat med skolan, så sker ett tydligt utbyte mellan dessa platser via bruket av digitala medier. Detta är ett utbyte som sker mellan platser via såväl vad de gör och de tekniker som används, som via kommunikationen med jämnåriga som befinner sig på olika platser.

Furlong och Davies (2011) menar att olika sätt att lära därför måste uppmärksammas mer, inte minst i skolans värld. Unga har idag tillgång till långt fler resurser än de som skolan traditionellt tillhandahåller. I sin förlängning betyder detta att skolans möjligheter att stödja elevers lärande begränsas, så länge de formella lärandekontexterna inte inkluderar fler visuella och audiella representationer samt aktiviteter som att spela, producera, granska och liknande (jfr begrepp som ”digital kompetens” och ”fjärde basfärdigheten”). När det gäller lärande med digitala medier är hemmet en central plats. Furlong och Davies (2011) som beskrivit hur användandet av digitala medier i hemmet kan se ut menar att även när förhållandevis formella skoluppgifter görs i hemmet används inte bara en formell läranderepertoar. Under dessa förhållanden kan unga använda sig av mer utvecklade resurser för lärande och kunskapsbildning, där även informella sätt och fokus används. Detta betyder att deras lärande upplevs som mer meningsfullt. Men vi har också sett motsatsen; att det lärande som sker i hemmiljön/på fritiden värderas lägre, med hänvisning till lust och intresse.

Vad som sker här, tänker vi oss, är att de unga genom sitt bruk av digitala medier pekar mot såväl utmaningar som möjligheter för inte

minst den formella lärmiljön skolan. Deras generationsbundna blick och sätt att ta i anspråk visar på andra meningar än deras lärare, föräldrar eller andra vuxna ser. Den intima relationen till mobiltelefonen som många unga har är ett sådant exempel, som bär med sig såväl uttryckta som sannolika implikationer. Ett ytterligare exempel är med vilken självklarhet de unga använder sig av inte bara olika genrer vid multimodala framställningar, utan också att dessa genrer är flytande och förhandlingsbara (detta diskuterar vi utförligare i Graviz & Hernwall 2011, samt i Hernwall *et al.* 2012). Denna tanke om ett generationspräglad perspektiv på samtidens medier tar avstamp i att digitala medier är relativt nya och moderna i en mer allmän bemärkelse men att de inte är nya för dessa ungdomar, snarare hör de till deras generation.

Ett ytterligare villkor och således en av de ytterligare meningar förknippade med digitala media, är deras mobila karaktär. Både konkret och faktiskt som exempelvis att mobiltelefonen inte bara *kan* tas med utan också ofta förväntas göra det, och att digitala medier är mobila i en kommunikativ och nåbar bemärkelse där individer kan komma åt information, dokument, program och likaså att kommunicera med andra individer på andra platser (Weilenmann 2003). De handlingar unga tar sig för i ett specifikt rum med digitala medier för att de är tillgängliga och möjliga kan på så vis bli ett ”fönster” ut mot någon annanstans. På så sätt kan platsernas traditionella och inneboende värde överskridas – ibland sömlöst, ibland med uppenbar friktion: skolans uppgifter som karaktäriseras av ansträngning, arbete, tvång, begränsning och ibland även som det tråkiga kan kombineras med handlingar som beskrivs som mer roliga, fria och fritidsassocierade. Men fortsatt, och här ligger kanske den största utmaningen för den pedagogiska praktiken, är elevernas/ungdomarnas strävan efter att upprätthålla distinktionerna mer framträdande än handlingar riktade mot ett ökat utbyte mellan formella och informella lärandemiljöer. Eller, med andra ord: lärandet sker oavsett plats, men blir uppfattat och värderat olika.

Digitala medier som platsbunden resurs

Begreppet ”ofri tid” säger något väsentligt om å ena sidan sammanflätningen artefakt – plats – handling, och å andra sidan om den pedagogiska praktikens utmaningar vid ianspråktagandet av digitala medier. De sociomateriella relationerna, eller intersektionerna, mellan storheter som digitala medier, skilda platser för lärande och handling och individer skapar intrikata vävar som bildar sina tillfälliga och snabbt föränderliga mönster via dessa möten. Vad som är bestående är komplexiteten och det oförutsägbara i det ömsesidiga utbytet. För den lärande individen är så digitala media situationsbundna resurser, vars kvaliteter är avhängiga ianspråktagandets kreativitet. En av skolans centrala utmaningar är att utveckla arbetsformer, förhållningssätt och bedömningsformer som främjar det kreativa samspelet mellan artefakt – plats – handling.

Helena Bergström, fil. dr. i pedagogik och lektor i barn- och ungdomsvetenskap vid Stockholms universitet, intresserar sig för genus- och maktfrågor och är medarbetare i forskningsprojektet Ungas multimodala gestaltning – hur digitala medier kan användas för uttryck och reflektion (UNGMODs).

Kontakt: helena.bergstrom@buv.su.se

Patrik Hernwall, fil. dr. i pedagogik, docent i pedagogik och medieteknik. Lektor vid Institutionen för data- och systemvetenskap, Stockholms universitet, samt vid Institutionen för kommunikation, medier och IT, Södertörns högskola. Projektledare för forskningsprojektet UNGMODs. Forskningsintresset rör barns och ungas villkor i ett medietätt samhälle, med fokus på sociala media, digital kompetens, gestaltningsprocesser och genus/maktfrågor.

Kontakt: hernwall@dsv.su.se

Noter

1. Ungas multimodala gestaltning – hur digitala medier kan användas för uttryck och reflektion, eller UNGMODs, är ett treårigt forskningsprojekt finansierat av KK-stiftelsen (Stiftelsen för kunskaps- och kompetensutveckling), 2009–2012.
2. Ett genusmärkt (heteronormativt) bruk av digitala medier uppmärksammas och diskuteras också i Abiala och Hernwall (inskickad), Hernwall och Siibak (2011), Li (2005), Nakamura (2002), Siibak (2010) samt Siibak och Hernwall (2011). Samtidigt är det viktigt att vara uppmärksam på eventuella felkällor här: Är bloggar synonymt med modebloggar? Benämns och uppfattas exempelvis fotbollsprofilers bloggar som läses av relativt många pojkar som bloggar, eller som något annat? Detta skulle då betyda att genusmärkningen av en teknisk plattform (bloggar) tydligt påverkar hur denna plattform tas i anspråk.
3. Noteringar från observationsprotokoll, samt anteckningar från samtal med lärare. Denna s.a.s. instans för interaktion mellan lärarnas attityder och studenternas inställning påverkar rimligtvis inte bara hur storheter som skola, lärande och klassen uppfattas utan också hur de i sammanhanget förekommande likväl som frånvarande (lär-)redskapen förstås.
4. Se Graviz och Hernwall (2011) för en presentation och diskussion av detta projekt, som utvecklats i dialog mellan lärlaget och forskningsprojektets personal.

Referenser

ABIALA, KRISTINA & PATRIK HERNWALL (inskickad). "Tweens Negotiating Identity Online: Swedish Girls and Boys Write about Their Online Experiences."

BARAD, KAREN (2008). "Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. *Material Feminism*. Eds. Stacy Alaimo & Susan Hekman. Bloomington: Indiana University Press. 120–154.

BERNER, BOEL (2003). "Introduktion: vad har teknik med genus att göra?" *Vem tillhör tekniken? Kunskap och kön i teknikens värld*. Red. Boel Berner. Lund: Arkiv förlag. 5–11.

BUTLER, JUDITH (1993). *Bodies that Matter: On the Discursive Limits of "Sex"*. NY/London: Routledge.

ERSTAD, OLA ET AL. (2009). "Exploring 'Learning Lives': Community, Identity, Literacy and Meaning." *Literacy* 43.2: 100–105.

FAULKNER, WENDY (2003). "Teknikfrågan i feminismen." *Vem tillhör tekniken? Kunskap och kön i teknikens värld*. Red. Boel Berner. Lund: Arkiv förlag. 23–52.

FINDAHL, OLLE (2010). *Unga svenskar och Internet 2009*. Stockholm: .SE (Stiftelsen för Internetinfrastruktur).

<http://www.wii.se/publicerat/rapporter/doc_download/81-unga-svenskar-och-internet-2009.html> [2013-01-03]

FINDAHL, OLLE (2011). *Svenskarna och Internet 2011*. (Internetstatistik). Stockholm: .SE (Stiftelsen för Internetinfrastruktur). <<http://www.iis.se/docs/SOI2011.pdf>> [2013-01-03]

FURLONG, JOHN & CHRIS DAVIES (2011). "Young People, New Technologies and Learning at Home: Taking Context Seriously." *Oxford Review of Education* 38.1: 45–62.

GAUNTLETT, DAVID (2011). *Making is Connecting: The Social Meaning of Creativity, from DIY and Knitting to YouTube and Web 2.0*. London: Polity Press.

GEERTZ, CLIFFORD (1993). *The Interpretations of Cultures: Selected Essays*. [1973]. London: Fontana Press.

GRAVIZ, ANA & PATRIK HERNWALL (2011). *Ungas multimodala gestaltning i skolan. En arbetsrapport från forskningsprojektet UNGMODs våren 2011*. (Arbetsrapport nr. 2, maj 2011).

<http://mt.sh.se/ungmods/wp-content/uploads/2010/08/Arbetsrapport_2_maj-2011.pdf> [2013-01-03]

GRAVIZ, ANA & PATRIK HERNWALL (2013). "Supporting Awareness through Participation: Young People as Co-researchers on Digital Media Use." *Revista de la educación*. Facultad de Humanidades, Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina.

GRAVIZ, ANA & ANNIKA LINDKVIST (2010). *UNGMODs: Lägesrapport vt 2010*. <http://mt.sh.se/ungmods/wp-content/uploads/2010/08/UNGMODs_Lagesrapport_vt_2010_1.pdf> [2013-01-03]

HEKMAN, SUSAN (2008). "Constructing the Ballast: An Ontology for Feminism." *Material Feminism*. Eds. Stacy Alaimo & Susan Hekman. Bloomington: Indiana University Press. 85–119.

HERNWALL, PATRIK ET AL. (2012). *Ungas multimodala gestaltning: hur digitala medier används för uttryck och reflektion*. (Slutrapport UNGMODs forskningsprojekt). <http://mt.sh.se/ungmods/wp-content/uploads/2012/09/Slutrapport-UNGMODs_final.pdf> [2013-01-03]

HERNWALL, PATRIK & ANNIKA LINDKVIST (2011). "Två timmar är lagom: unga som medforskare till deras egen medievärld." *Locus* 1: 22–37.

HERNWALL, PATRIK & ANDRA SIIBAK (2011). "Writing Identity: Gendered Values and User Content Creation in SNS Interaction among Estonian and Swedish Tweens." *Global Studies of Childhood* 1.4: 365–376.

HERNWALL, PATRIK & GURI METTE VESTBY (2005). *Kultur for forandring? IKT i flerkulturelle skoler, Oslo indre øst*. (ITU skriftserie nr 29). Oslo: Unipub.

HULTMAN, KARIN (2011). *Barn, linjaler och andra aktörer: posthumanistiska perspektiv på subjektskapande och materialitet i förskola/skola*. (Diss.). Stockholm: Stockholms universitet.

ITO, MIZUKO ET AL. (2008). *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project*. (The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning). Chicago, Ill.: The MacArthur Foundation.

<<http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/files/report/digitalyouth-WhitePaper.pdf>> [2013-01-03]

KJÄLLANDER, SUSANNE (2011). *Designs for Learning in an Extended Digital Environment: Case Studies of Social Interaction in the Social Science Classroom*. (Diss.). Stockholm: Stockholms universitet.

LI, QING (2005). "Gender and CMC: A Review on Conflict and Harassment." *Australian Journal of Education Technology* 21.3: 382–406.

NAKAMURA, LISA (2002). *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*. London & N.Y.: Routledge.

NILSSON, MATS (inskickad). "The Locked Cabinet: On the Access to Students' Use of Digital Media."

PINK, SARAH (2007). *Doing Visual Ethnography: Media and Representation in Research*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage.

SIIBAK, ANDRA (2010). "Constructing Masculinity on a Social Networking Site: The Case-Study of Visual Self-Presentations of Young Men on the Profile Images of SNS Rate." *Young* 18.4: 403–425.

SIIBAK, ANDRA & PATRIK HERNWALL (2011). “Looking Like My Favourite Barbie’: Online Gender Construction of Tween Girls in Estonia and in Sweden.” *Studies of Transition States and Societies* 3.2. 57–68.

WEILENMANN, ALEXANDRA (2003). *Doing Mobility*. (Diss.). Göteborg: Göteborgs universitet.