

## Personlig publisering og mediekompetanse

Skrevet for ITU og prosjektet "Dramaturgi i distribuert læring"

- [Bakgrunn](#)
- [Fra "digital kompetanse" til "mediekompetanse"](#)
- [Felles kunnskap som utgangspunkt for individuell viten](#)
- [Personlig publisering som kollektiv aktivitet](#)
- [Personlig publisering som iscenesettelse](#)
- [Design og "egenregi"](#)
- [Praktisk utprøving i skolen](#)
- [Referanser](#)

### Bakgrunn

Betydningen av en digital basiskompetanse understrekes i stadig flere sammenhenger, men det synes ofte uklart hva denne kompetansen faktisk bør omfatte. Når "digital kompetanse" skal konkretiseres snakker man som oftest om ferdigheter i tekstbehandling, bruk av regneark, presentasjonsprogrammer og internetsøk. I tillegg ønsker man at elevene får opplæring i kritisk kildebruk, fortolkning og analyse av ulike kilder og sjangrer (NOU 2003). Noen av disse ferdighetene er knyttet til kunnskap om og refleksjon knyttet til de digitale mediens egenskaper, men i praksis ender man ofte opp med en verktøysorientert tilnærming til bruk av datamaskiner: Undervisningen reduseres dermed til relativt triviell opplæring i bruk av bestemt programvare. En mer robust digital kompetanse bør trolig ha et annet utgangspunkt enn konsum av innhold og bruk av ferdig programvare, jmf Kvalitetsutvalget som knytter både et dannelses- og ferdighetsaspekt til begrepet digital kompetanse (ibid. 2003:195).

Det nettverksbaserte informasjonssamfunnet kjennetegnes blant annet av at det blir stadig enklere å finne tilgjengelig informasjon om stadig flere emner. Dette fører til at kunnskapen om hvor og hvordan man finner informasjon i mange sammenhenger er viktigere enn å ha tilegnet seg selve informasjoninnholdet. Endringene knyttet til produksjon, formidling og bruk av ulike digitale medier fører samtidig til at store deler av samfunnslivet lar seg organisere i stadig mindre enheter. Mange av velferdsstatens funksjoner blir avvirket eller redusert til fordel for en "bruker-service"-tankegang der vi som forbrukere av ulike informasjonstjenester forventes å være i stand til å skaffe oss den informasjonen vi til enhver tid har behov for. Samtidig vokser det også fram et implisitt, kollektivt krav til hver enkelt av oss: Det forventes i økende grad at vi også er i stand til å produsere informasjon på ulike måter og dermed redegjøre for egne evner og behov

Utviklingen kan tyde på at de som vil klare seg best i informasjonssamfunnet er de som utvikler strategier for å prosessere store informasjonsmengder med henblikk på kvalitet og relevans i en rekke ulike sammenhenger, samtidig som de er i stand til å omformulere innholdet for å dekke egne behov. Dette stiller nye krav til oss som individer, ikke minst knyttet til evnen til kritisk refleksjon og en relativt omfattende mediekunnskap. Det er ikke urimelig å tro at de som kommer til å lykkes best i fremtiden er de som ser sammenhenger mellom informasjonsbiter som i utgangspunktet er presentert i forskjellige kontekster (og medier) og deretter er i stand til å omformulere innholdet på en måte som gjør at den nye "teksten" dekker et spesifikt kommunikasjonsbehov. Det å sammenfatte, kondensere og kritisk vurdere ulike informasjonskilder blir med andre ord en stadig mer sentral kompetanse (ITU 2003:27).

## Fra "digital kompetanse" til "mediekompetanse"

Evnen til å utnytte forskjellige medieuttrykk for å fremme egne meninger og behov dreier seg ofte om å ta i bruk mange av "regissørens" virkemidler: En argumentasjon som evner å spille på både følelser og fakta samtidig som den utnytter originale og mediespesifikke virkemidler har i de fleste sammenhenger større gjennomslagskraft enn en "objektiv" presentasjon av fakta uten dramaturgiske grep. Til syvende og sist handler dette om å se sammenhenger, trekke ut de elementene som fremmer en spesiell sak og presentere disse på en måte som apellerer til en gitt målgruppe. I dag innebærer ethvert mediebudskap bruk av datamaskiner. Alt fra å skrive et brev til å lage komplekse audiovisuelle presentasjoner forutsetter at man kjenner og behersker datamaskines muligheter. Skal budskapet komme frem på best mulig måte kreves kunnskap som både omfatter bruk av tekniske løsninger, fortellerteknikk og ikke minst evnen til å utnytte forskjellige medier slik at budskapet presenteres på en original måte.

I Kvalitetsutvalgets innstilling (NOU 2003) understrekes nettopp betydningen av individer som utvikler variasjon, mangfold og originalitet. For å oppnå dette trengs kompetanse som gjør den enkelte i stand til å delta aktivt i et samfunn som er i stadig endring. En konsekvens er at grunnopplæringen i sterkere grad må fokusere på elevens basiskompetanse, forstått som grunnleggende ferdigheter, men også sosial kompetanse og evnen til å utvikle egne læringsstrategier. I dag fokuserer den generelle IKT-opplæringen i stor grad på ren "brukerkompetanse", noe som innebærer opplæring i bestemte programverktøy, bruk av ferdig (pedagogisk) programvare og digitale innholdsressurser tilpasset bestemte faglige målsetninger. Elevene får gjerne en introduksjon i hvordan de kan benytte nettet til informasjonssøk, de lærer å sende epost samt å bruke ulike skrive- og presentasjonsverktøy. Dette er selvsagt nødvendig kunnskap, men det bidrar i liten grad til å opparbeide en mer robust medie-kompetanse med fokus på elevenes muligheter til å utnytte ulike digitale mediers egenskaper på nye måter. Elevene blir dessuten i liten grad introdusert for arbeidsmetoder som legger vekt på å utnytte de mulighetene som datateknologien gir i forhold til samarbeid og kollektive produksjonsformer.

Stadig mer informasjon mottas gjennom tekniske innretninger som kontrolleres via skjermbaserte grensesnitt, styrt av datamaskiner. Det som tidligere kunne betraktes som selvstendige medier blir IKT-mediert, noe som gjør det relevant å snakke om en generell (digital) mediekompetanse. Denne mediekompetansen omfatter mer enn evnen til å finne frem til og motta informasjon gjennom ulike grensesnitt. Teknologien bidrar på ulike måter til at både de individuelle og de kollektive produksjonaspektene får økt betydning når fremtidens mediekompetanse skal defineres.

Skal elevene bli mediekompetente må de bli i stand til å håndtere alle deler av den digitale teknologien, ikke bare de tekniske artefaktene som maskinvare og programmer representerer, men også ulike sosiale aspekter ved teknologien. "Digital fluency" innebærer evnen til å kunne skape ting av betydning ved hjelp av datamaskiner (Resnick 2002:2). Sluttproduktene er tekst, lyd og (levende) bilder der produksjonsprosessen i økende grad innbærer bruk av digital teknologi til å samarbeide i grupper. Gruppenes sammensetning og agenda kan imidlertid ikke knyttes til bestemte oppgaver, men snarere til den kunnskapen som deles. I slike fellesskap vil den enkelte kunne trekke veksler på andres kunnskap og erfaringer, men må samtidig være forberedt på å bidra til fellesskapet på en måte som ikke alltid er orientert mot bestemte oppgaver som en som individ har satt seg fore å løse.

## Felles kunnskap som utgangspunkt for individuell viten

Samarbeid er en form kommunikasjon hvor det ikke er noe klart skille mellom sendere og mottakere av informasjon. Likevel begynner enhver kommunikasjonsprosess med individuelle initiativ der

enkelt personer gjør informasjon tilgjengelig ved sette data (tekst, bilder, video og lyd) fra ulike kilder sammen med eksisterende informasjon i ny kontekst. Gjennom vår opplevelse av ulike informasjonskilder konstruerer vi deretter kunnskap (kontekstualiserer informasjon) ved å dele og diskutere innholdet med andre. Til slutt danner kunnskap grunnlaget for individuell viten som et resultat av gjennomtenking, evaluering og vurdering opp mot tidligere erfaringer. Viten kan dermed betraktes som en slags meta-kunnskap bygd opp gjennom personlige erfaringer. Viten kan ikke deles med andre på samme måte som kunnskap, men danner et individuelt utgangspunkt for å dele informasjon med andre (Shedroff 1999).

Alt læringsarbeid begynner med etablerte "fakta" der den lærende systematiserer tilgjengelig informasjon fra en rekke forskjellige kilder. Når denne informasjonen skal omsettes til individuell kunnskap og forståelse (viten) må den enkelte gå gjennom en prosess der ny informasjon knyttes til eksisterende kunnskap. Denne prosessen handler blant annet om "modning" og kan ofte strekke seg over relativt lang tid. De lærende vil alltid ha ulike forutsetninger, noen tar til seg ny informasjon raskt fordi de klarer og knytte den til tidligere oppbygd kunnskap, andre bruker av mange ulike årsaker lengre tid. Spørsmålet er om det finnes måter å organisere undervisningen på som bedre kan fange opp at ulike individer befinner seg på forskjellige stadier i en modningsprosess gjennom store deler av et studium.

En person kan bygge opp sin kunnskap i relasjon til et kollektiv, der den enkelte definerer og endrer sin kunnskap med utgangspunkt i en eller flere roller i forhold til et sosialt nettverk. Dersom dette kan knyttes til et "lokalt" fellesskap med få personer har man gode muligheter til å bygge en felles, og ikke minst stabil, referanseramme. Målet er at deltakerne i gruppen tolker informasjon i noenlunde samme kontekst. Store deler av den kunnskapen vil tilegner oss er imidlertid knyttet til et større, "globalt" interessefellesskap. Hver enkelt av oss deltar på ulike vis i en lang rekke slike fellesskap. Vår rolle som konsumenter og fortolkere av massemedieprodukter er et åpenbart eksempel. Også ved nettstøttet undervisning vil konteksten som den enkelte opplever informasjonen i være svært variert, noe som selvsagt har stor betydning for hvordan man presenterer informasjonen. Vekselvirkningen mellom kollektiv og individuell kunnskap er svært viktig når eksisterende kunnskap skal foredles til viten. En betydelig utfordring innen alle former for læring er derfor å skape læringsomgivelser som knytter sammen individuelle og kollektive prosesser.

Proessen der allmenne data systematiseres og foredles til individuell viten kan knyttes til det Lev Vygotsky betegner som en "internaliseringsprosess": Noe som i utgangspunktet er knyttet til en ekstern aktivitet rekonstrueres og oppstår i form av intern størrelse. Vygotsky påpeker at enhver kulturell utvikling først oppstår på et sosialt nivå og senere individuelt: Først mellom mennesker, deretter internt hos hver enkelt person (Vygotsky 1930). Vygotskys tenkning omkring sosiale prosesser og internalisering aktualiseres av nyere læringsteori som fremhever at det ikke lar seg gjøre å trekke et klart skille mellom hva enkeltpersoner lærer og hvordan de benytter det de lærer i ulike samarbeidskonstellasjoner med andre: Jean Laves and Etienne Wengers modell for situert læring knytter den enkeltes læringsarbeid til det de betegner som "praksisfellesskap", et fellesskap definert av den kunnskapen som deles snarere enn de oppgavene man faktisk løser. Slike praksisfellesskap eksisterer fordi de tilfører en merverdi til de som deltar, men kan ikke knyttes til et bestemt prosjekt eller oppgave. Det kan ta lang tid å etabellere et slikt fellesskap og det kan være virksomt også etter at den formelle organiseringen av et prosjekt eller en gruppe er avsluttet (Wenger 1998).

Vi møter ethvert praksisfellesskap i periferien der man kan opptre som en tilskuer eller innenfor et område der fellesskapets uskrevne regler tillater prøving og feiling. Etterhvert som den enkelte gjør seg kjent med de kommunikasjonsmåtene som benyttes opparbeides større selvtilitt og man kan gradvis ta del som en aktiv part i den pågående kommunikasjonen. I denne sammenhengen er det naturlig å se på læring som deltagelse i en sosial prosess, ikke bare en individuell tilegnelse av kunnskap: Læring oppstår gjennom en prosess der den enkeltes kunnskap, mål og intensjoner endres gjennom sosiokulturell praksis (Lave & Wenger 1991:29).

I arbeidet med å designe en nettbasert læringsarena blir det av vesentlig betydning å legge til rette for både de individuelle og de kollektive aspektene i kommunikasjonsprosessen. Alt for mange systemer er designet med teknisk briljante løsninger for å dele informasjon og samarbeide om å viderefordre denne, men ofte uten å ta tilstrekkelig hensyn til at nybegynnere skal kunne delta i de produktive kommunikasjonsprosessene uten at "kostnadene" oppleves som for store. Dette betyr ikke at alle som deltar i et nettbasert læringsfellesskap behøver å bidra med konkrete innspill hele tiden. I praksis er det nettopp vekselvirkningen mellom "passivt" konsum og "aktiv" produksjon som skaper dynamikk. Det er imidlertid et betydelig problem dersom brukere som sitter på interessant informasjon lar være å kommunisere denne til andre, enten dette skyldes tekniske eller sosiale faktorer.

De nettbaserte fellesskapene med størst suksess synes å være de som er designet slik at det er mulig å bidra på ulike nivå, en egenskap som fører til at nye brukere sosialiseres inn i fellesskapets publiseringsskiltur i et tempo som passer hvert enkelt individ. I denne sammenhengen mener vi at personlige publiseringsskiltur er spesielt interessante. Slike løsninger gir et individuelt utgangspunkt som også gjør det mulig å delta i et kollektiv samtidig som gensene mellom produksjon, publisering og bruk viskes ut.

### Personlig publisering som kollektiv aktivitet

Såkalte "blogger" og "wikis" er to former for personlig publisering hvor elevene raskt blir aktive produsenter av informasjon der den enkelte kan delta på individuelle premisser, både med hensyn til form, innhold, hastighet og frekvens. Med "personlig publisering" forstås her publiseringsskiltur som tar utgangspunkt i individer der disse produserer innhold i relasjon til et kollektiv. I motsetning til massemedienes publiseringsskiltur er det ingen redaksjonell bearbeiding av innholdet. Innholdet utformes, endres og utdypes i stedet individuelt, men ofte med utgangspunkt i en kollektiv "samtale" der mange enkeltpersoner kommer med individuelle bidrag. Personlig publisering skiller seg også fra andre individuelle produksjonsformer gjennom mediespesifikke koblinger mot et eller flere interessefellesskap.

En blogg er vanligvis individuell eller knyttet til en avgrenset gruppe "avsendere". Blogger er spesielt interessante fordi de ut fra et individuelt ståsted utnytter de viktigste egenskapene ved digitale nettverksmedier knyttet til kommunikasjon og hyperlinking. Dette legger grunnlag for en informasjonsutveksling der en gruppe kan skape et åpent kunnskapsnettverk med tette bånd innad med mange muligheter for forgreninger utad. Teknologien gjør det enkelt å danne en rekke ulike hypertextuelle forbindelser, noe som kan utvikles til et tilnærmet selvorganiserende (kunnskaps)nettverk.

I utgangspunktet er ikke en blogg noe annet enn en personlig hjemmeside på internett med noen bestemte tekniske karakteristika og sjangertrekk: Siden blir oppdatert med jevne mellomrom, gjerne flere ganger daglig opp til til noen ganger per uke. "Postene" i en blogg består som oftest korte tekster med mange lenker, postene er daterte og presenteres slik at de siste postene alltid blir liggende øverst på siden. Hovedsiden inneholder et fast antall poster, der eldre poster fjernes og plasseres i et arkiv. Til hver enkelt post blir det knyttet en permanent peker slik at det er mulig å lage en hyperlenke til en bestemt bloggpost uten at det oppstår problemer når den aktuelle posten flyttes til arkivet.

En blogg skrives typisk av én eller et lite antall personer, men mange løsninger inneholder forskjellige kommentarfunksjoner slik at også brukerne kan si sin mening om postene og knytte forbindelser til andre nettsider. En blogg kan dermed ha mange av de samme formelle kjennetegnene som kjennetegner nettbaserte diskusjonsforum. En svært viktig forskjell er imidlertid at det kun er bloggeieren / -eierne som har mulighet til å poste innlegg på øverste nivå (jmf etablere en ny tråd i et diskusjonsforum). Kommentarer kan legges inn i direkte tilknytning til en bloggpost, eller de kan legges i en annen blogg som så varsler den første bloggen om at det er lagt inn en relatert kommentar. Denne siste funksjonen er utviklet for å utnytte WWW på en måte som inntil nylig ikke har vært mulig, nemlig problemstillingen knyttet til å

lage forbindelser fra nettsider skrevet av andre til en side du skriver selv. To-veis pekere er en viktig funksjon i et hypertextsystem, skissert allerede da Ted Nelson lanserte begrepet "hypertekst" (Nelson 1999). Nelsons skisse til løsning er svært ambisiøs, såkalte "trackbacks" og "pingbacks" er en langt mer pragmatisk løsning som gjør det mulig å etablere en lenke mellom en opprinnelig post/nettside og den posten som kommenterer innholdet i den opprinnelige siden. Et brukbart norsk ord for dette er "tilbakepekere", en funksjonalitet som åpner for diskusjon på tvers av adskilte blogger uten at hver enkelt er henvist til å skrive inn sine kommentarer i andres blogger. Bruken av tilbakepekere gjør det enklere å utvikle et kollektivt informasjonsnettverk over tid, noe som gir nye pedagogiske muligheter.

En "wiki" er også en nettbasert publiseringsform, men i motsetning til de fleste blogger hvor det er en eller et fåtall brukere som redigerer selve postene baseres en wiki på prinsippet at alle brukerne skal ha mulighet til å redigere eksisterende poster og opprette nye. Dette er en publiseringsform som virkelig kommer til sin rett når det finnes et stort antall brukere. Den nettbaserte encyklopedien wikipedia.org er kanskje det fremste eksemplet på hvor godt dette fungerer. Teknologien har imidlertid opplagt et potensiale i sammenhenger hvor mindre praksisfellesskap skal utarbeide og revidere en felles innholdsressurs.

Både "blogger" og "wikis" forutsetter aktive brukere i produsentrollen, men har ulikt fokus i forhold til enkeltindividet. Blogger er knyttet til én eller et lite antall personer som legger inn poster på en nettside. Mye tyder på at blogger kan være godt egnet for "diskusjoner" der deltagerne kan delta på ulike nivå. Tradisjonelle diskusjonsforum er nok mer effektive dersom alle brukerne er komfortable med en måte å kommunisere på, men weblogger representerer en mellomløsning, halvt hjemmeside, halvt forum som flere brukere føler seg komfortable med. At man for eksempel kan velge hvorvidt man vil kommentere i direkte tilknytning til en post eller som man heller vil fortsette diskusjonen i sin egen blogg representerer variasjonsmuligheter som gir den enkelte mulighet til å velge hvordan vedkommende best gir sine meninger til kjenne.

Kombinasjonen av blogger og wikis tilbyr en fleksibilitet som er godt tilpasset nettbaserte læringsressurser. Dette blir særlig tydelig straks brukerne reformulerer sentrale deler av innholdet i de nettsidene det linkes til. Hypertekstuelle nettverk, der nye noder og lenker mellom nodene føyes til gjennom en kollektiv prosess, skaper og synliggjør relasjoner mellom bidragsyterne samtidig som det gir interessante muligheter for seleksjon. En post med interessant innhold blir raskt lenket til fra flere andre blogger, noe som er et konkret uttrykk for innholdets aktualitet og/eller betydning innenfor et åpent informasjonsnettverk.

Blogger tilbyr en enkelt publiseringsform som er enkelt å tilpasse individuelle behov. Man står dermed friere til å utnytte fordelene ved å kunne velge ulike tekniske løsninger til forskjellige behov (for eksempel ved å tilby en type blogg til undervisningspersonalet og en annen til elevene). Dette står til en viss grad i kontrast til de fleste LMSene som benyttes ved norske undervisningsinstitusjoner, der samme løsning benyttes for å dekke alle studentene uten hensyn til faglige forskjeller med ulike pedagogiske og didaktiske behov. De ulike bloggløsningene har enkelhet som fellesnevner, noe som også bidrar til å senke terskelen for publisering hos de som ikke er spesielt interessert i de tekniske sidene ved webpublisering.

### **Personlig publisering som iscenesettelse**

Weblogger og wikis er løsninger som utnytter mange av de mediespesifikke kjennetegnene som karakteriserer digitale medier. I motsetning til tradisjonelle tekstbehandlere og presentasjonsprogram legger de personlige publiseringsmediene mindre vekt på å benytte metaforer og arbeidsmåter som er knyttet til tradisjonelle publiseringsformer der mediet impliserer en lineær, avsenderstyrt presentasjonsform. Blogger og wikis innebærer at den enkelte i langt større grad må stille seg åpen for innspill i form av kommentarer som knyttes til innleggene og ved at andre bloggere legger lenker til det publiserte innholdet sammen sammen med ulike former for kommentarer.

Dette betyr selvsagt ikke at personlig publisering har oppstått uten referanser til tidligere medier. Spesielt weblogger har klare fellestrekk med den papirbaserte dagboken eller journalen, men skiller seg samtidig fra disse ved at innholdet ofte legges åpent ut på nettet. Weblogger har også et nært slektskap til personlige hjemmesider og plasserer seg i grenselandet mellom privat- og offentlig sfære, noe som åpner en rekke spennende, men også utfordrende, perspektiver. I det øyeblikket slike og lignende løsninger tas i bruk i grunnskolen kan selvsagt ikke la det publiserte innholdet være tilgjengelig på et åpent nett, men selv om kommunikasjonen begrenses til en mindre gruppe vil denne publiseringsformen være vesentlig anderledes enn ved bruk av andre medier.

Forholdet mellom individ og kollektiv blir tett og glir til tider helt over i hverandre, slik tilfellet vil være i en wiki der mediet ikke gjør noen forskjell på "sendere" og "mottakere". Alle blir brukere av systemet, men innehar vekslende roller. Rollebegrepet er interessant i forhold til personlige publiseringsmedier generelt og blogger spesielt. På samme måte som den personlige hjemmesiden blir bloggen ofte en arena hvor den enkelt kan oppnå en høy grad av kontroll med hvordan vedkommende fremstår for sine omgivelser. Dette får ofte karakter av en iscenesettelse der den enkelte har en rekke dramaturgiske virkemidler til rådighet.

Å ha ansvaret for en personlig weblogg innebærer at man skriver for seg selv samtidig som innholdet publiseres mot en gruppe, eventuelt også i full offentlighet. Man har i de fleste blogg-systemer relativt høy grad av kontroll med hvordan innholdet presenteres. Denne formen for publisering innebærer dermed at bloggen er svært egnet til å mediere en rolle som den enkelte, bevisst eller ubevisst, tar på seg i forhold til de øvrige brukerne. Parallelen til hvordan vi har ulike roller knyttet til våre fysiske omgivelser er slående og anskueliggjør en rekke forbindelser mellom IKT- og mediefag og fagfelt som antropologi og sosiologi.

Alle medierte uttrykk kombinerer form og innhold, der de formmessige uttrykkene vanligvis skapes med verktøy som kun privilegerte brukere har tilgang til (passordbeskyttet tilgang til forfatterverktøy/administrasjon). Ved bruk av blogger og lignende publiseringsløsninger kommer dette skillet eksplisitt til uttrykk ved at eieren har tilgang til deler av brukergrensesnittet som er stengt for andre brukere. I forhold til iscenesettelse er dette spesielt interessant ettersom man opererer med to klart adskilte kommunikasjonsnivå, det som foregår i kulissene (administrasjonsmodus) og på scenen (mottakermodus). For å forstå betydningen av dette i praksis er sosiologen Erwin Goffmans tenkning rundt sosial interaksjon og "selvfremstilling" et godt utgangspunkt (Goffman 1959). Goffman skiller mellom "back region" og "front region", men bruker også begrepene "backstage" og "frontstage" for å beskrive ulike nivå i enhver sosial interaksjon. "Frontstage" henviser hos Goffman til det stedet hvor en konkret fremstilling utspilles, en gitt sosial kontekst der et individ tar på seg en rolle. "Backstage" er steder der individet kan falle ut av en bestemt rolle, men hvor vedkommende samtidig håndterer andre roller. Forholdet mellom backstage og frontstage er med andre ord alltid knyttet til én bestemt opptreden og handler om interaksjon mellom mennesker, ikke fysisk/geografisk plassering. For en og samme person kan et bestemt fysisk sted være frontstage i en sosial sammenheng og backstage i en annen. I det ene øyeblikket er den sosiale situasjonen slik at man tar på seg en rolle (operer frontstage) i det neste kan situasjonen endres, man kan dermed gi slipp på den første rollen (operere backstage) og forberede en ny opptreden (Goffman 1959:97).

Terje Rasmussen har sett på hvordan Goffmans tenkning har relevans for personlige hjemmesider . Hjemmesider kan sees som en måte "å erobre et felt med skrift om en selv" gjennom en publiseringsform der individet har kontroll med hva et budskap skal innholde og hvordan det presenteres (Rasmussen 2003:1). Dette som en motvekt til, men også en dialog med, de presentasjonsformene som preger populærkulturen generelt og massemediene spesielt. Rasmussen understreker forskjellen på av senderens "selv" og det "distansert selv" slik det representeres gjennom nettmediene (ibid.). Den nettbaserte representasjonen fremstår som selvskapt, men samtidig som et produkt av sosiale fellesskap, samfunn og kultur, noe som viser relevansen av Goffmans skille mellom de inntrykk som "gis" med en bevisst

hensikt og de som "avgis" gjennom våre handlinger, uten at én konkret hensikt ligger til grunn (Goffman 1959:12).

Ved kommunikasjon mellom eiere/brukere av weblogger blir forholdet mellom roller ganske sammensatt. En blogg-eier som iscenesetter seg selv gjennom å bruke lenker og tekst på en bevisst måte kan oppleve at budskapet blir trukket i tvil av en annen bruker i form av en kommentar i bloggen, som dermed blir en del av det medierte uttrykket. Å stille seg åpen for innspill på denne måten kan synes skremmende for mange, men kunsten å utnytte dette positivt er etter vårt syn en svært vesentlig mediekompetanse knyttet til alle digitale nettverksmedier. Man iscenesetter seg selv gjennom det man publiserer, men må alltid ta hensyn til at dette skjer i relasjon til og interaksjon med et kollektiv.

## Design og "egenregi"

Utviklingen innen design av interaktive teknologier rettet mot barn og ungdom understreker den generelle betydningen av at ulike systemer legger til rette for prosesser som er åpne i den forstand at prosessens sluttprodukt ikke er definert på forhånd (Casell 2001). Dersom bruk av teknologi setter for snevre rammer for prosessen hemmer dette den enkeltes kreativitet og skaperglede, noe som vanligvis influerer negativt på læringsutbyttet.

Personlige publiseringsløsninger baseres på relativt enkle programvareløsninger som legger vekt på fleksibilitet og enkel funksjonalitet fremfor mange forhåndsdefinerte funksjoner. Dette gjør det enklere å gi den enkelte elev opplevd kontroll med den informasjonen hun gjør tilgjengelig gjennom å tilpasse sin personlige publiseringsarena.

En individuell hjemmeside bygges gjerne opp rundt en rekke intertekstuelle funksjoner som setter siden inn i en sosial kontekst. Blogg-sjangeren inneholder flere slike funksjoner som lar den enkelte bruker knytte sin blogg til andre: Tilbakepekere (trackbacks og pingbacks), bloggroller, kommentarfunksjoner samt lenker i individuelle poster er funksjoner som gjør det mulig å lage eksplisitte forbindelser i form av hyperlenker. Grafisk utforming og publiseringsstil (hvordan man formmessig utnytter tekst, bilder og video) er imidlertid også av stor betydning når den enkelte skal "iscenesette" seg selv på nettet.

Å gi en nettside et grafisk design er relativt ukomplisert, men byr også på en lang rekke potensielle feller. Når nettsider lages fra grunnen av kommer man ofte i situasjoner der man bruker mye tid på å flikke på små problemer som ikke er knyttet til innholdet. Her byr imidlertid de fleste bloggsystemene på brukervennlige løsninger for tilpasning: Nybegynnere, eller de som ikke er interessert i å bruke tid på detaljer knyttet til design kan velge å publisere innholdet i forhåndsdefinerte maler som eventuelt kan tilpasses med enkle midler. Avanserte brukere tilbys samtidig muligheten av å lage sine egne maler og gir dermed muligheter for de som ønsker å lære om eller eksperimentere med design og funksjonalitet.

## Praktisk utprøving i skolen

Gjennom prosjektet "Dramaturgi i distribuert læring" vil vi prøve ut personlige publiseringsløsninger i skolen. Prosjektet består av to delprosjekt: Det ene ser på bruken av et innføringen av et LMS i videregående skole. I dette prosjektet er den tekniske plattformen allerede lagt og vi vil fokusere på å dokumentere pedagogisk metodikk som mest mulig effektivt utnytter mulighetene som ligger i dette systemet. Dette delprosjektet brukes delvis som erfaringsgrunnlag for det andre delprosjektet der vi blant annet utvikler en læringsplattform basert på de egenskapene som kjennetegner personlige publiseringsløsninger.

Publiseringsløsningen som utvikles i samarbeid med en referansegruppe fra grunnskolen vil legge vekt på

differensiering og personalisering, samt funksjoner som kan bygge opp under kollektiv kunnskapshåndtering. Når publiseringsløsningen tas i bruk ønsker vi spesielt å identifisere kvalitative sider ved elevenes "tekst"-produksjon og hvordan denne produksjonen kan knyttes til reformulering og bruk av pekere og kommentarfunksjoner. Vi er også interessert i å se på forholdet mellom det elevene publiserer i en faglig sammenheng og det som kan knyttes til mer utenomfaglige aktiviteter, samt hvilke konsekvenser dette kan få for pedagogikk og didaktikk. Her vil det spesielt være interessant å se på ulikheter mellom lærernes og elevenes roller som produsent og bruker i forhold til de to delprosjektene.

## Referanser

Alle nettreferanser er innhentet i løpet av august 2004

- Bush, Vannevar (1945) "As We may Think" Atlantic Monthly  
<<http://www.isg.sfu.ca/%7Educhier/misc/vbush/>>
- Cassell, J. and Ryokai, K. (2001). "Making Space for Voice: Technologies to Support Children's Fantasy and Storytelling." <<http://gn.www.media.mit.edu/groups/gn/publications/PersonalTech.pdf>>
- Cunningham, Ward (2001): "Using Wiki"  
<[http://www.leuf.net/wiki/files/WikiWay\\_04.pdf](http://www.leuf.net/wiki/files/WikiWay_04.pdf)>
- Goffman (1959): Presentation of self in Everyday Life. NY: Doubleday Anchor.
- Hoem, Jon (2003) : "Digital dannelse"  
<[http://infodesign.no/artikler/digital\\_dannelse\\_090104.pdf](http://infodesign.no/artikler/digital_dannelse_090104.pdf)>
- Hoem, Jon (2004a) : "Personlig publisering som læringsverktøy", NVUs faggruppe for produksjonsteknikk <[http://infodesign.no/artikler/personlig\\_publisering\\_nvu04.pdf](http://infodesign.no/artikler/personlig_publisering_nvu04.pdf)>
- Hoem, Jon & Schwebs, Ture (2003): "Dramaturgi i distribuert læring", Forprosjektrapport, ITU
- Høykom (2003): Skole for digital kompetanse  
<<http://odin.dep.no/archive/ufdvedlegg/01/04/skole074.pdf>>
- ITU (2003): Digital kompetanse - problemnotat  
<<http://odin.dep.no/archive/ufdvedlegg/01/04/Pnota042.pdf>>
- Lave, J. and Wenger, E. (1991) Situated Learning. Legitimate peripheral participation, Cambridge: University of Cambridge Press.
- Nelson, Theodor H. (1999): "Xanalogical Structure, Needed Now More than Ever: Parallel Documents, Deep Links to Content, Deep Versioning, and Deep Re-Use"  
<[http://www.cs.brown.edu/memex/ACM\\_HypertextTestbed/papers/60.html](http://www.cs.brown.edu/memex/ACM_HypertextTestbed/papers/60.html)>
- NOU (2003a): I første rekke. Kvalitetsutvalget.  
<<http://odin.dep.no/ufd/norsk/publ/utredninger/NOU/045001-020003/index-dok000-b-n-a.html>>
- Rasmussen, Terje (2003): "Masken foran masken. E. Goffman og personlig presentasjon på Web"  
<<http://www.media.uio.no/personer/terjer/Goffman.pdf>>
- Shedroff, Nathan (1999): "Information Interaction Design: A Unified Field Theory of Design"  
<<http://www.nathan.com/thoughts/unified/index.html>>
- St mld 27 - Kvalitetsreformen (2000) : "Nye undervisningsmetoder"  
<<http://odin.dep.no/ufd/norsk/publ/stmeld/014001-040004/index-hov005-b-na.html#hov5.3.4>>
- NOU (2003): I første rekke. Kvalitetsutvalget.  
<<http://odin.dep.no/ufd/norsk/publ/utredninger/NOU/045001-020003/index-dok000-b-n-a.html>>
- UFD (2004): "Program for digital kompetanse 2004-2008"  
<[http://odin.dep.no/filarkiv/201402/program\\_for\\_digital\\_kompetanse.pdf](http://odin.dep.no/filarkiv/201402/program_for_digital_kompetanse.pdf)>
- Vygotsky, Lev (1930): "Internalization of Higher Psychological Functions", Mind and Society  
<<http://www.marxists.org/archive/vygotsky/works/mind/ch04.htm>>
- Wenger, E. (1998) 'Communities of Practice. Learning as a social system', Systems Thinker  
<<http://www.co-i-l.com/coil/knowledge-garden/cop/lss.shtml>>