

Ungdoms selvframstilling ved grafisk nettpublisering

Jon Hoem, Mediesenteret, Høgskolen Bergen - joh@hib.no

Prosjektet det her søkes om støtte til skal ta for seg ungdoms bruk av grafiske nettsider innenfor en tradisjon som gjerne betegnes som personlig publisering¹. De unge benytter åpent tilgjengelige løsninger for å produsere sammensatte audiovisuelle og tekstlige uttrykk. Nettsidene som produseres inngår i en sammenheng der den enkeltes tilknytning til andre danner/gjenspeiler sosiale nettverk.

Bakgrunn – fra redaksjonell til personlig publisering

Den generelle samfunnsutviklingen samt nettverksegenskapene knyttet til digitale nettbaserte medier dreier den generelle mediebruken mot en individualisering samtidig som den enkelte i større grad forventes å kunne produsere og presentere ulike former for mediemateriell for å synliggjøre egne evner, argumenter, og behov. Det å kunne håndtere sin tilstedeværelse i nettmediene gjennom en bevisst selvframstilling fremstår dermed som en sentral digital kompetanse (Teknologirådet, 2005).

En rekke aktører tilbyr det en kan kalle *personlige publiseringsløsninger* på Internett hvor brukerne kan innhold og personer til hverandre ved hjelp av hyperlenker. Det *personlige* knyttes til individuell kontroll med innhold og presentasjonsform, dette i motsetning til redaksjonell kontroll, mens *publisering* viser til at innholdet er tilgjengelig i en offentlig sammenheng. Personlig publisering omfatter mange ulike sjangere, fra hjemmesider, vedlikeholdt manuelt, til relativt avanserte tekniske system der mange av publiseringsfunksjonene er automatisert. Fremveksten av en rekke løsninger i denne siste kategorien har senket terskelen for publisering betraktelig, noe som har bidratt til at personlig publisering i dag har fått stor utbredelse, i form av weblogger og avanserte systemer for produksjon av hjemmesider.

De fleste personlige publiserings-løsningene gir brukerne kontroll med de grafiske omgivelsene som innholdet presenteres i, samtidig som sjangrene inviterer til ulike kombinasjoner av sosiale og tematiske tekster. En konsekvens er at publiserings-løsningene blir en potensiell arena for

¹ Felles for de personlige publiseringsformene er at det ikke finnes noen form for formalisert, eller institusjonalisert kontroll av innholdets karakter eller form i forkant av publisering. Kontroll og korreksjoner er i beste fall noe som skjer etter at innholdet er publisert på nettet, da i form av kollektive prosesser der andre kommer med tilbakemeldinger som enten rekontekstualiserer, modererer, eller forsterker de opprinnelige utsagnene.

selvframstilling, noe som gir den enkelte muligheter til å spille ut sider som gjerne kommer mindre til uttrykk på andre områder.

Den personlige hjemmesiden er et eksempel på en nettbasert publiseringsform der den enkelte kan utnytte en rekke muligheter for å framstille noe annet enn sin kjente identitet (Chandler, 1998; Rasmussen, 2003). Historien om den påstått kreftsyke Kaycee Nicole er et veldokumentert eksempel på det sist nevnte (Woning, 2001).

Behovet for å synliggjøre seg selv

Mange unge synes å ha et behov for å synliggjøre sin oppfatning av situasjoner der de selv inngår som en aktiv aktør i en digital offentlighet. Dette får mange forskjellige uttrykk, men felles for de fleste er at de benytter publiseringsløsninger som er gjort tilgjengelig av aktører som har kommersielle hensikter. Internasjonale eksempler er Xanga.com, Livejournal.com, Blogger.com, MSN Spaces, Piczo.com, Flickr.com mfl. I Norge ser vi det samme fenomenet gjennom Blink.no, VGs bloggsatsing, Deiligst.no, osv.

De fleste av disse publiseringsformene vokser fram fra ungdommens privatsfære, samtidig som innholdet er åpent tilgjengelig på Internett. Læringskurven kan være svært bratt i den forstand at de unge dermed er henvist til å teste hvordan ting faktisk fungerer på nettet i en offentlig sammenheng. På den ene siden gjør dette nettpubliseringsform attraktivt og spennende, samtidig oppstår en rekke potensielle problemer knyttet til den enkeltes bevissthet (eller mangel på sådan) om hvordan vedkommende velger å framstille seg selv på nettet.

Grafiske publiseringsløsninger

Internett har lenge vært en arena hovedsaklig dominert av skriftlige uttrykk², selv relativt nye fenomener som weblogger og wikis er i all hovedsak dominert av det skriftlige. De par tre siste årene har en imidlertid sett hvordan de audiovisuelle mediene for alvor har inntatt nettet i form av en lang rekke tjeneste-tilbydere. Noen av disse (MySpace.com og YouTube.com) har raskt etablert seg som noen av de desidert største nettstedene på Internett³.

Ettersom de tekniske mulighetene forbedres og prisen på lagring og overføring av data synker blir

2 Tar man størrelsen på datamengdene som utgangspunkt er video allerede det desidert største mediet. Ser en på antallet noder/nettsider, bruken av lynmeldinger og epost er det imidlertid grunn til å hevde at tekst fremdeles dominerer på Internett.

3 Tallene øker stadig, per dags dato kan MySpace.com skilte med mer enn 100 millioner brukere mens YouTube.com hevder at deres brukere ser 120 millioner videoklipp hver eneste dag.

mange av de nettbaserte løsningene stadig mer grafiske. Dette er en sjanger som åpenbart appellerer til unge, gjerne i kombinasjon med skriftlige sjangere som operer med kortere tekster enn de mer tradisjonelle hjemmesidene. Så og si alle unge benytter synkronne meldings-tjenester⁴, mens et økende antall tar i bruk asynkronne systemer som weblogger (PEW, 2006)⁵, som gjerne kombineres med de *grafiske hjemmesidene* som dette prosjektet ønsker å ta for seg.

Nettmedienes muligheter til å bygge opp virtuelle representasjoner kan medføre betydelige utfordringer, både når vi opptrer i offentlige sammenhenger og i situasjoner vi tradisjonelt knytter til privatsfæren. På den åpne delen av Internett innebærer utviklingen at barn og unge publiserer personlig innhold der de benytter fotografier, ikoner, lydfiler og videoklipp, i tillegg til tekst, for å fremme budskap med ulike betydninger. Samtidig synes mange å være lite kritiske til hvilken informasjon de gjør tilgjengelig om seg selv.

Sevframstilling

Forskningen knyttet til ulike former for selvframstilling tar ofte utgangspunkt i Erwing Goffmans betraktninger omkring sosiale situasjoner som iscenesatte forestillinger der enkeltindivider, alene eller som del av grupper, gjør bruk av ulike virkemidler i forsøkene på å kommunisere et budskap knyttet til sin person. Disse handlingene kan komme til uttrykk på en rekke forskjellige måter, som enkeltvis eller i sum gir og/eller avslører mening (Goffman, 1992:12)

Videre introduserer Goffman begrepsparet fasade/scene og kulisser, hvor scenen er der hvor de opptredende viser seg for et publikum (Goffman, 1992:29). I kulissene kan en person trekke seg tilbake fra rollene som spilles ut på scenen, dvs. man kan opptre i skjul for et bestemt publikum. Både scenen og kulissene er imidlertid relative i forhold til én, eller et begrenset antall opptredener, hvilket innebærer at de sosiale situasjonene som fungerer som scene i en sammenheng kan være kulisser i en annen sammenheng.

4 Microsoft Messenger dominerer dette markedet i Norge med 1,5 millioner brukere (<http://www.digi.no/php/art.php?id=307507>)

5 Tilgjengelig tallmateriale er først og fremst knyttet til amerikanske forhold, men blogging er et økende fenomen også i Norge.

Når Goffmans vokabular og beskrivelse av sosiale interaksjoner anvendes på virtuelle omgivelser, kan man i mange sammenhenger argumentere for at skillet mellom scene og kulisser ikke lenger bare tjener som metaforer, men gjenspeiler enkelte egenskaper ved kommunikasjonsløsningene. Den som publiserer har eksklusiv tilgang til deler av publiseringsløsningen og kan dermed endre tekstens innhold og de omgivelsene de presenteres i.

Digitale informasjonsbærere medfører endringer knyttet til produksjon, en sentral digital kompetanse (ITU, 2003:27). Dette forsterkes av nettbaserte medier hvor utviklingen kan tyde på at de som vil klare seg best i et nettverksamfunnet (Castells, 2001) blir de som evner å prosessere store informasjonsmengder med henblikk på kvalitet og relevans i en rekke ulike sammenhenger, og deretter er i stand til å rekontekstualisere innholdet slik at dette kan benyttes for å dekke egne behov i bestemte kontekster (Hoem, 2003:8). Det å låne, stjele, eller blande komponenter fra en rekke ulike kilder blir dermed en sentral del av det å skrive med og for digitale medier.

De unges samling og gjenbruk av mediemateriell danner utgangspunkt for produksjon av nye uttrykk, noe som kan knyttes til Claude Lévi-Strauss' skille mellom le bricoleur og l'ingenieur, med referanse til henholdsvis det tradisjonelle og det moderne samfunns måte å tenke på (Lévi-Strauss, 2002). Ifølge Lévi-Strauss bruker en brikolør tilgjengelige omveier for å nå fram til et resultat som gjerne fremstår som adhocløsninger på praktiske eller eksistensielle problemer (Ridderstrøm, 2005:73). Brikoløren samler på enkeltelementer som kan komme til nytte uten å vite hva de enkelte objektene skal brukes til i det øyeblikket han kommer over det.

Ungdom opptrer som brikolører i mange sammenhenger og foretar en rekke estetiske og komposisjonsmessige vurderinger, noe som blant annet kommer til uttrykk ved at helheten sier noe om hvem jeg er (Ridderstrøm, 2005:81).

Forholdet mellom kommunikasjon og informasjon

En aktiv bruk av nettmediene medfører at den enkelte både er produsent og konsument av informasjon, samtidig som det ikke er klart definerte skiller mellom disse bruksmåtene. Knyttet til personlig publisering vil de alle fleste individuelt produserte medieprodukter oppstå som ulike former for respons til andre produkter, enten i form av kommentarer direkte tilknyttet det publiserte innholdet, eller i form av eksterne tekster med ulike former for hypertekstuelle koblinger til den

opprinnelige teksten. Slike nettverk kan karakteriseres som sosiale interesse- og praksisfellesskap⁶. Dette gir grobunn for nye kommunikasjonsmodeller, nye gruppedannelser og nye samarbeidsformer for samarbeid. Et karakteristisk trekk er også hvordan en persons nettpresentasjon kan fungere som et bindeledd mellom forskjellige sosiale nettverk som denne personen er tilknyttet og dermed gi de andre medlemmene av disse nettverkene et felles kontaktpunkt.

I forbindelse med mitt doktorgradsarbeid har jeg jobbet med en kommunikasjonsmodell (Hoem, 2005a, og 2006a) som tar høyde for de kollektive aspektene ved produksjon og distribusjon av informasjon i digitale nettverksmedier.

Kontroll med produksjon og gjenbruk

		<i>Informasjons-senter</i>	<i>Individuell bruker</i>	<i>Kollektiv</i>
Kontroll med distribusjon og	<i>Informasjons-senter</i>	Transmisjon	Registrering	Kommentering
	<i>Individuell bruker</i>	Konsultasjon	Dialog	Kollaborasjon
	<i>Kollektiv</i>	Syndikering	Deling	Emergens

Modellen vil bli benyttet for å konkretisere hvordan bruken av de løsningene som undersøkes fører til ulike konstellasjoner og rollefordelinger mellom brukerne.

Empiriske grunnlag og forskningsmessige utfordringer

Gjennom et tidligere forskningsprosjekt, Dramaturgi i distribuert læring - finansiert av ITU, har Mediesenteret laget et publiseringsystem, eLogg, som er testet og i bruk i grunnskolen. eLogg baserer seg på prinsippene for publisering som er kjent fra weblogger, en kommunikasjons-sjanger som er relativt mye brukt i ungdommenes privatsfære. Erfaringer fra dette prosjektet, samt mitt eget doktorgradsarbeid tilsier at loggbaserte systemer har en bredt anvendelsesområde. Samtidig ser en at de unges (data)mediebruk i hovedsak er knyttet til andre typer kommunikasjons og publiseringsverktøy. Lynmeldinger dominerer kommunikasjonen, men fullt ut nettbaserte

⁶ Sosial programvare er en fellesbetegnelse for denne typen løsninger, der programvare legger til rette for at mange kan kommunisere med mange.

publiseringsverktøy med stor vekt på grafisk uttrykksform og sosiale relasjoner dominerer når de unge skal lage seg sine egen hjemmesider. Dette er aktiviteter som fullt og helt er knyttet til de unges privatsfære, og i svært liten grad påvirket av skolesituasjonen. Dette står til en viss grad i motsetning til bruken av eLogg som, til tross for at vi finner en rekke tekster som eksplisitt knyttes til elevens privatsfære, i langt større grad springer ut av skolesituasjonen.

Når barn selv tar ansvar som medieprodusenter, uten at dette er initiert av voksne, endres både språk og visuelle virkemidler, men vi har ikke veldig mye kunnskap om hvordan dette foregår. En av grunnene til at vi i liten grad kjenner de prosessene som er knyttet til disse formene for privat medieproduksjon er at denne i all hovedsak foregår i hjemmet, i en sfære der de unge ikke forventer, ei heller setter pris på innsyn fra voksne, annet enn på sine egne premisser. Observasjoner og intervjuer kan dermed kun gi innsyn i en begrenset del av den kommunikasjonen som foregår. Samtidig blir tekstanalyse ofte komplisert av at nettsidene er i stadig endring, bilder, lyder, videoer og tekster legges inn og fjernes flere ganger daglig. Tekstanalyser må dermed knyttes nært til de enkelte produksjons-prosessen, hvis ikke risikerer en å analysere et produkt som om det er et statisk uttrykk, med begrensede muligheter til å si noe om de prosessene som ligger bak. Når løsningene som de unge benytter gjerne ligger på en server eid av et kommersielt selskap i utlandet sier det seg selv at det blir problematisk/umulig å få tilgang til data om bruk av systemene⁷. Som del av prosjektet vil jeg derfor forøke å få utviklet en prototype som kan introduseres for utvalgte brukere som vi allerede er i kontakt med gjennom eLogg. Dette som et supplement til de funnene som kan gjøres ved å se på bruken av eksisterende systemer.

Forskning og utvikling

Prosjektet har til hensikt å finne svar på / utdype følgende hovedspørsmål knyttet til bruk av grafiske hjemmesidegeneratorer. Prosjektet vil se på norske brukere av Xanga.com, MySpace.com, og særlig Piczo.com⁸:

1 Hva kjennetegner de tekniske løsningene ?

Her skal det gis en overordnet redegjørelse for karakteristiske egenskaper for sjangeren

7 Under utprøvingen av eLogg fikk vi til fulle bevist hvor viktig det er å "sitte på serveren", bare på den måten kunne vi få tilgang til informasjon om hvilke endringer som var gjort underveis.

8 Disse løsningene har tildels svært forskjellige grensesnitt, men særlig MySpace og Piczo er interessante på grunn av at brukerne gis stor frihet med hensyn til grafisk utforming samtidig som det lar seg gjøre å identifisere norske brukergrupper. Det finnes en lang rekke beslektede løsninger med med ulike konsept. Disse kan bli trukket inn, men vil ikke bli undersøkt i detalj.

grafiske hjemmesider med sosiale funksjoner (laget med nettbaserte publiseringsløsninger) samt hvordan de ulike grensesnittene fungerer. Det tas derimot ikke sikte på å gi en inngående redegjørelse for de tekniske egenskapene ved hvert enkelt verktøy.

Detaljbeskrivelser vil kun bli benyttet der dette illustrere løsninger av generell interesse.

- Hovedfokus på gjennomgang av Piczo.com, MySpace.com, og Xanga.com⁹
- Gjennomgang av spesifikasjoner og konkret uttesting av verktøyene

1 Hvilke funksjoner fremhever de unge som viktige?

- Intervju med brukere, enten i form av epost o.a. eller ved personlig samtale.
- Suppleres med observasjons-studier av hjemmesidene over tid
- Dokumentasjon i form av skjermdump og transkripsjoner¹⁰

1 Hvordan de brukes i verktøyene av ungdom i sosiale situasjoner?

Synliggjøre hvordan de unge benytter kommunikasjonsløsningene for å opprette og/eller vedlikeholde sosiale nettverk.

- Observasjons-studier og intervjuer (se pkt 2.)

1 Hvilke kommunikasjonsmønstre oppstår?

Dokumenter hvordan forskjellige design fremmer ulike kommunikasjonsmønstre. Avdekkes først og fremst gjennom tekstanalyse, supplert med intervjuer.

- Hvordan utvalgte hjemmesider er koblet i hypertekstuelle nettverk
- Suppleres med intervju for å avdekke kommunikasjon som ikke er laget

1 Hvilke typer informasjon som kommuniseres?

- Tekstanalyse

1 Verktøyenes potensiale i andre sammenhenger?

Jeg ønsker her å se på hvorvidt de kommunikasjonsformene som benyttes i tilknytning til de grafiske hjemmesidene kan tjene som forbilde for utvikling av tjenester med konkrete anvendelsesområder, f eks gjennom en mer styrt tematisk publisering

⁹ Disser er valgt fordi jeg gjennom en kort forstudie har avdekket at disse tilbyr ulike tilnærminger til et grafisk grensesnitt samtidig som løsningene har norske brukere.

¹⁰ Metodikken avklares med Norsk Samfunnsvitenskapelig Datasenter før innsamling begynner.

- Mulig prototypeutvikling dersom dette lar seg finansiere via andre kilder¹¹

Pkt 1 skal ende opp med en delrapport, på norsk, som publiseres fritt tilgjengelig på nettet, blant annet i BORA (Bergen Open Research Archive). Det tas i utgangspunktet ikke sikte på å publisere dette i et fagtidsskrift, men noen av funnene vil opplagt kunne inngå i andre artikler.

Pkt 2,3, 4 &5 skal som utgangspunkt ende opp med to faglige artikler, en på norsk og en på engelsk. Jeg ønsker å vinkle den norsk-språklige artikkelen mot

Pkt 6 dannet utgangspunkt for en egen artikkel, men trekker veksler på rapporten nevnt i pkt 1 og de to faglige artiklene nevnt ovenfor.

Delrapport og artikler med bakgrunnsmateriale legges til grunn for en prosjektrapport med en sammenfattende innledning og et kapittel som konkluderer med utgangspunkt de funnene som blir gjort.

Jeg ser dette prosjektet som en forlengelse av mitt doktorgradsarbeid knyttet til bruk av weblogger generelt og bruk i undervisningssammenheng spesielt. Dette arbeidet er på engelsk, men jeg ønsker å se på mulighetene for å publisere dette i form av en fagbok, på norsk, supplert med det materialet som vil bli produsert i det prosjektet det her søkes støtte om.

Referanser

- Chandler, Daniel (1998): Personal Home Pages and the Construction of Identities on the Web
URL: <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/webident.html>
- de Certeau, Michel: "The Practice of Everyday Life"
URL: http://www.ubu.com/papers/de_certeau.html
- Goffman, Erwin(1992): Presentation of self in Everyday Life. NY: Doubleday Anchor.1959
Norsk overs: Vårt rollespill til daglig. En studie i hverdagslivets dramatik. Oslo: Pax 1992
- Hoem, Jon (2006a); † Openness in Communication ‡, First Monday
URL: http://www.firstmonday.org/issues/issue11_7/hoem/index.html
- Hoem, Jon (2005a): "Digitale læringsomgivelsers kommunikasjons mønstre"

¹¹ Sluttleveransen for dette punktet vil uansett være en faglig artikkel, men vinklingen vil avhenge av hvorvidt det lar seg gjøre å utvikle en prototype. Kompleksitet og kostnader er knyttet til hva jeg finner ut i gjennomgangen av eksisterende løsninger. Selve utviklingen ses imidlertid adskilt fra det prosjektet det her søkes om støtte til. En prototype vil i tilfelle bli utviklet som åpen kildekode, slik at denne eventuelt kan gjenbrukens og videreutvikles av andre.

URL: http://www.infodesign.no/artikler/LMS_vs_PP_v10.pdf

•Hoem, Jon (2005b): "Strategies and Tactics in Education: Influence on the Design of eLogg – a Virtual Learning Environment"

URL: http://infodesign.no/artikler/Strategies_and_tactics_051205.pdf

•Hoem, Jon & Schwes, Ture (2005): † Personal Publishing and Media Literacy ‡

URL: http://infodesign.no/artikler/personal_%20publishing_media_literacy.pdf

•Manshaus, Halvor (2005): † Ytringsfrihet: Redaktøransvar på Internett ‡

URL: http://www.jusnytt.no/hm/artikler/redaktoeransvar_paa_internett

•PEW (2006): † Bloggers: A portrait of the internet's new storytellers ‡

URL: <http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP%20Bloggers%20Report%20July%2019%202006.pdf#search=%22pew%20weblogs%22>

•Rasmussen, Terje (2003): † Media of the Self - Reflections on the personal web page ‡

URL: <http://www.media.uio.no/personer/terjer/Media%20of%20the%20Self.pdf>

•Ridderstrøm, Helge (2005): Ungdommers kombinasjonskunst . bricolage for en ny tid

URL: <http://www.ungdomsforskning.no/Download/1-2005/Ridderstr%9Bm.pdf>

•Stuedahl, Dagny: † Et jeg i tegn - identitet i skrift på internettet ‡ Norsk læreren 3/1997

URL: <http://folk.uio.no/inint/Gamle/H1997/emne11a.html>

•Teknologirådet (2005). Informasjonssamfunnet 2020 – Om ungdom og IKT, myndigheter og universiteter. Teknologirådets Rapport nr. 5.

URL: http://www.teknologiradet.no/Informasjonssamfunnet%202020_T9CVJ.pdf.file

•Turkle, Sherry (1996): Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet, Simon and Schuster