

Det virtuelle sociale rum

Af Palle Johansen, skolebibliotekskonsulent i Køge

I "Folkeskolen som kompetencemiljø", der er udarbejdet af Undervisningsministeriet, Danmarks Lærerforening og Kommunernes Landsforening og udgivet på MandagMorgen Strategisk Forum, peges på de kommende års udvikling i og omkring skolen. En af de mange nye anvendte termer er "det virtuelle rum", som vil blive en udfordring til den traditionelle undervisning.

I denne artikel indkredser Palle Johansen en beskrivelse af, hvad vi hér har at gøre med.

Skal de virtuelle rum give skolen flere kvadratmeter?

I ovennævnte "Folkeskolens som kompetencemiljø" ridses nye scenarier for undervisningen op. Skolen og undervisningen er under udvikling og får nye undervisningspartnere, nye materialer og værktøjer og - nye rum!

Ét af dem, der nævnes, er "det virtuelle rum". Folkeskolen har næsten ingen erfaringer med dette rum, siges der, og "dermed risikerer man at gå glip af de nye muligheder, det giver for læring og for inddragelse af parter, der i dag står udenfor skolen. Skolerne og de danske kommuner synes at mangle fremsyn eller ressourcer til at tage dette skridt."

Det er selvfølgelig i forbindelse med den nye teknologi, IT og internettet, det kommer på tale, men hvad er egentlig dette "rum" for noget? Hvor ligger det? Hvem er der?

Faktablok 1:

Mit virtuelle rum

- eksisterer kun gennem mine oplevelser og tanker.
- er under udvidelse i min kontakt med min omverden.
- er mine indre billeder og (for)forståelse.
- er under stadig forandring og udvidelse.

Hvor finder vi virtuelle rum?

Rummetsudviklings tydelighed kan f. eks. illustreres ved TeleDanmarks seneste statistik for afsendte SMS'er med mobiltelefon. I 2001 blev der afsendt 1,5 milliard SMS-beskeder.

Halvåret før var tallet "kun" 550 mill. SMS-beskeder, men halvåret før igen - altså for godt et år siden havde TeleDanmark ingen statistik på denne kommunikationsform.

Føjer vi så den almindelige iagttagelse til, at man meget tit ser børn og unge stå og sidde med deres mobiltelefon i hånden, mens de taster på livet løs, så er vi lige ved et nyt virtuelt rum. Det er børn og unge, der med denne kommunikation har skaffet sig et nyt rum for samtale, aftaler, pjat og pjank, drilleri, kæresteri osv.

Rummet eksisterer for den, der SMS'er, så længe man har nogen at SMS'e med, men rummet er der også ind imellem



de afsendte budskaber. Der er opbygget et "virtuelt rum", som udtrykkes af venskaber, aftaler, fælles forståelse og indre billeder for mobil-ejeren. Man har etableret et nyt socialt virtuelt rum ved siden af virkelighedens "rum". Der er tale om en udvidelse af de sociale muligheder. Den hurtige udvikling af dette rum fortæller, at det er børn og unge, der har opdaget disse nye muligheder for et kærkomment frirum.

Det virtuelle rum omkring os Rundt omkring os har vi allerede mange tilgange til vores virtuelle rum. Det er it-verdenen, der bringer begrebet på banen, men vi kender det i forskellige former allerede:

Når børnene leger har de f. eks. en fælles forståelse af muligheder, rammer, regler og

under udvikling



sammen med indbyggerne i dagligstuen, køkkenet og badeværelset i det populære computerprogram "The Sims".

billeder, i en samtale eller en dialog foregår interaktionen ud fra samtalepartnerens individuelle forforståelse og billeder, for efterhåndensomfællesforståelsen dannes at etablere et fælles virtuelt rum. Når vi læser, danner vi indre billeder og forståelse af handling, personer og steder - vi danner oplevelsens individuelle virtuelle rum. I undervisningen arbejder læreren på at etablere et fælles virtuelt rum for sig selv og eleverne, hvori undervisningen foregår, og hvortil de fælles spørgsmål og svar relateres. Når man orienterer sig rundt i f. eks. en ny by, lærer man efterhånden, hvordan gaderne ligger i forhold til hinanden, hvordan husene ser ud, afstande osv. Man danner sine indre kognitive kort, som hjælper, næste gang, man kommer til byen.

Og så over til computeren: Når jeg ser ungerne sidde foran computerne*) og spiller deres favoritspil CounterStrike, så oplever de "virtuel reality", for computerprogrammet simulerer et 3D-rum, hvor de kan sanse og bevæge sig rundt i en meget virkelighedstro verden. Ligeledes bevæger de sig hjemmevant rundt

På internettet sker det samme. Via min browser bevæger jeg mig rundt med min søgestrategi op og ned igennem et hierarki af links og hypertextspring, og efterhånden bevæger jeg mig mere og mere efter mine faste mønstre og rutiner. Jeg har dannet mig mit kognitive kort i et virtuelt rum.

Når børn og unge sidder med deres "mobilos" og taster løs, eller de sidder ved computeren og chatter, så kommunikerer de jo med kammerater og venner og danner et nyt socialt rum - et virtuelt socialt rum! Det fysiske sociale rum har fået en udvidelse, som de unge har erobret som deres eget ekstra frirum!

*) I projektet "Herfølgeskabet" under Undervisningsministeriets udviklingsprojekter "På samme hammel" har Herfølge Skole og Herfølge Bibliotek haft et samarbejde, hvor man har åbent 2 hele eftermiddage i computerrum og datastuer - "Snabel-H" - for de 10 - 14-årige med adgang til computerne, netværk, CD-ROM-spil, PlayStation, internet, hjemmesideproduktion, digital redigering m.v.

Litteratur:

Birgitte Holm Sørensen, Birgitte R. Olesen (red.): Børn i en digital kultur (Gads Forlag, 2000)

Birgitte Holm Sørensen og Carsten Jessen: "Det er bare noget, der er lavet..." Børn, computerspil, vold og virkelighed (Medierådet for Børn og Unge, 2000)

Carsten Jessen: Børn, leg og computerspil (Odense Universitetsforlag, 2001)

Faktablok 2:

Kognitive kort:

Visuelle forestillinger over vejene til at nå et mål; en del mennesker danner ved gentagelser af adfærd visuelle forestillinger over f.eks. vejen fra ét sted i en by til et andet.

Den amerikanske psykolog E.C. Tolman har udformet begrebet ved indlæringsforsøg med rotter i labyrinter.