

Resumé

Med fokus på Joshua Meyrowich's (1994) tre medieparadigmer, bliver smartphonen i denne artikel analyseret og diskuteret som vidensmedie.

Smartphonen tilbyder utallige muligheder for søgning, deling og lagring af oplysninger. Et vidensmedie er ikke et medie i sig selv. Det er en form for et perspektiv ud fra hvilket man kan se et medie; et vidensmedie kan derfor være hvilken som helst form for medie.

De oplysninger, der formidles gennem medier, er ikke viden i sig selv; information bliver til viden, når de afkodes og bearbejdes.

Smartphonen kan betragtes som et vidensmedie i den forstand, at den, med sin kommunikative alsidighed, kan lagre, genfinde og dele viden. Den præsenterer de fleste andre medier i ét teknisk medie.

Indholdsfortegnelse

1. Introduktion.....	3
1.2 Problemstilling.....	3
1.3 Problemformulering.....	3
2. Metode	3
3. Teori.....	4
4. Analyse og diskussion.....	5
4.1 Hvad er viden?.....	5
4.2 Hvad er vidensmedier?	6
4.3 Smartphonens historiske udvikling og den stigende konvergens.	6
4.4 New Media.....	7
4.5 Smartphonen i klasseværelset.....	8
4.6 Smartphonen som vidensmedie i dag	9
5. Konklusion.....	10
6. Perspektivering	10
Litteratur	11
Web:.....	12

1. Introduktion

Vidensdeling er fundamentet for den menneskeskabte udvikling. Uden mulighed for at bygge videre på viden fra fortiden; - ingen mulighed for at lære om og derved påvirke fremtiden. Begrebet vidensmedier kommer i kølvandet på globaliseringen og den stigende medialisering¹. Vidensmedier er ikke til at komme udenom, når talen falder på kommunikation, vidensdeling og - genfindning.

Men hvad er et vidensmedie og er der overhovedet grænser for, hvad der kan kaldes vidensmedier, efter digitaliseringens indtog? Med Web 2.0 og muligheder for Interaktive brugergrænseflader, åbnes døre for indlæring og vidensdeling, vi end ikke har fantasi til at forestille os. Med smartphonen kan vi putte hele livet i håndtasken eller lommen og tage onkel Google i hånden, klar til at svare på ethvert spørgsmål, eller dele den viden vi hele tiden præsenteres for, med tusinde af andre.

1.2 Problemstilling

Smartphonens udvikling op gennem de sidste 10 år, har fået stor indvirkning på, hvordan viden deles, findes, lagres og hvordan vi kommunikerer og danner fælleskaber. Smartphonen passer i den grad ind i udviklingen af vores værdisæt, hvor individualisering bliver stadig vigtigere², - også når talen falder på vidensdeling. Gør det smartphonen til et vidensmedie?

1.3 Problemformulering

Hvad er et vidensmedie? Hvorledes kan smartphonen bruges som et vidensmedie – og i hvilke sammenhænge?

2. Metode

Med en hermeneutisk tilgang og med udgangspunkt i Joshua Meyrowich's (1994) tre medieparadigmer; medier som kanaler, sprog og miljøer, og artiklen "Hvad gør et medie til et vidensmedie" af Jørgen Bang (2010), analyseres og diskuteres begrebet vidensmedie. Det nye multimedie smartphonens historiske udvikling som vidensmedie bliver ridset op og bliver analyseret og diskuteret i forhold til mere traditionelle vidensmedier.

¹ Som udlagt af S. Hjarvard i *En verden af medier*, (2008)

² Kulturministeriet. *Analyse af Danskernes værdier*. Kulturministeriet, København (2013)

3. Teori

For at definere begrebet vidensmedie, som er sammensat af to meget komplekse begreber i sig selv, må der først sættes nogle rammer for hvad viden og medier i det hele taget er.

Fire medieteoretikere har blandt andre, givet deres bud på hvad medier er:

1. Medieteoretikeren K. B. Jensen hører til den klasse af teoretikere, som ser medier som kanaler (K. B. Jensen 2008). En traditionel synsvinkel, som lægger op til, at samfundet er kædet sammen af disse kanaler/medier. Medierne besidder stor både økonomisk og politisk magt og har derved stor indflydelse på samfundets udvikling og generelle funktion.
2. Niels Ole Finneman (2005) ser medier som miljøer i historisk perspektiv; som et system der består af fem matricer. Disse er fra kommunikationsfundets spæde start, hvor talen var den primære kommunikationsform og frem til i dag, blevet udvidet af skriften, bogtryk, energibaserede medier og digitale medier, som er blevet integreret i de tidligere.
3. Meyrowitz (1994) ser også medierne som miljøer, men har en lidt anderledes teori og tilgang til medierne. Ved at udbygge McLuhans banebrydende medie/samfundsteori helt tilbage fra 1964 i "*Understanding media; The extensions of Man*"³, karakteriserer Meyrowitz medier ved at være miljøer, eller mere som værende miljøskabende og miljøændrende.
4. Søren Kjørup⁴ forklarer i sin bog *Semiotik*, hvordan han ser medier som sprog, og hvordan sproget som sprogsystem (Kjørup 2002) er bygget op af tegn, som igen ved hjælp af konventioner, lader os kommunikere og forstå baggrunde og sammenhænge i verden omkring os.

Smartphonen vil blive analyseret og diskuteret som et vidensmedie ud fra Joshua Meyrowitch's tre paradigmer⁵:

1. Medier er Kanaler
2. Medier er Sprog
3. Medier er Miljøer

Begrebet medier ses, i forhold til smartphonen, som værende både kanaler, sprog og miljøer.

³ Herfra citatet: "The media is the message"

⁴ Kjørup, Søren: **Semiotik**. Samfundslitteratur. Roskilde Universitetsforlag, 2002.

⁵ Meyrowitz, J.: **Medium Theory**. In: Crowley, D. & Mitchell, D. (eds.). *Communication Theory Today*. Cambridge: Polity Press, 1994. (pp. 50-77).

4. Analyse og diskussion

4.1 Hvad er viden?

Første del af begrebet vidensmedier er dog ikke medier; men viden. Viden som begreb er ikke mindre komplekst end mediebegrebet.

En klassisk og traditionel grundinddeling af viden, stammer tilbage fra Aristoteles *Den nicomacheiske etik*⁶, som delte viden i tre områder:

1. episteme = viden
2. techne = kyndighed
3. fronesis = klogskab

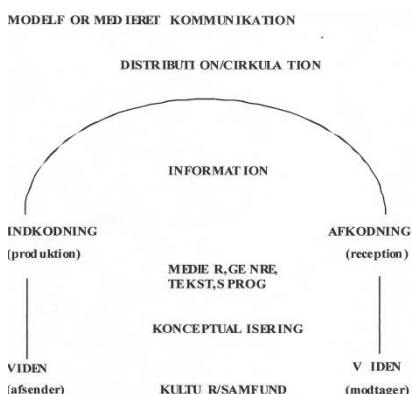
Nutidens diskussion om hvad viden er, har dog udvidet Aristoteles' vidensbegreb (Gustavsson 2000, s. 34) til:

Episteme = teoretisk-videnskabelig viden

Techne = praktisk-produktiv viden

fronesis = politisk-etisk klogskab.

Kompleksiteten i vidensbegrebet, bliver ikke mindre af, at disse tre inddelinger ikke har nogle klare afgrænsninger, men flyder sammen og overlapper hinanden.



Jørgen Bang (2010) skelner yderligere mellem tavs viden og eksPLICIT viden, som er den viden vi kan kode, og derved viderekommunikere. Viden opstår først når modtagne informationer er bearbejdede.

Viden er altså ikke bare kommunikeret information, men information som bliver kodet, afsendt, modtaget, afkodet, reflekteret over og sat i forhold til anden viden, afhængigt af de rammer de bliver brugt indenfor som det fremgår af Bangs kommunikationsmodel⁷. Dette medfører også, at et informationsamfund ikke nødvendigvis er et videnssamfund.

De nye (videns)medier udfordrer, med at finde frem til de mest optimale måder at omdanne informationerne til viden på, på en sådan måde, at vi hurtigst og lettest kan finde og opbevare den bedste viden, for at kunne dele den igen.

De store kommunikationsplatforme som Google.docs, diverse Wikier⁸ og mange af de sociale platforme, er udviklet specifikt til at kunne dele direkte fra smartphonen, tabletten eller

⁶ Aristoteles. Nicomachean Ethics, book VI, chapter I

⁷ Bangs kommunikationsmodel for medieret kommunikation 2010. Modellen er primært en kommunikationsmodel, men viser også kodningsprocessen i vidensformidlingen.

⁸ Et åbent og redigerbart opslagsværk på internettet.

pc'en, og med dem har vidensdelingen taget et kvantespring frem i forhold til spredning og deling af viden indenfor alle tænkelige områder.

De mange informationer bliver først til viden, når de efter kommunikation gennem et medie, bliver bearbejdet af modtagers egne tavse og eksplicite viden, som så igen kan kommunikeres videre (Bang 2010).

4.2 Hvad er vidensmedier?

Vidensmedier kan ses som den optik, hvorigennem man ser på medierne (Bang 2010); en anskuelsesform.

Et vidensmedie kan være et hvilket som helst medie som videreformidler, deler og konstruerer viden. Det der gør mediet til et vidensmedie, er den optik der bruges til at se på mediet med. Vidensmediet er altså ikke mediet i sig selv. Vidensmediet er nærmere den mediering af viden som finder sted. Denne synsvinkel kan virke meget diffus, men ser man på smartphonen som eksempel, er den et vidensmedie i de tilfælde, hvor den videreformidler, deler, genfinder eller lagre viden.

Et medie som traditionelt ikke bruges til videreformidling af viden, men for eksempel til underholdning, kan ses som et vidensmedie, hvis det gennem sin underholdning videreformidler viden. Dette kunne for eksempel være en udsendelse som National Geographic, som opleves via streaming på en smartphone i forbindelse med undervisning i geografi. Smartphonen kan her ses som et vidensmedie.

4.3 Smartphonens historiske udvikling og den stigende konvergens.

Smartphonens historie er et klassisk eksempel på konvergens indenfor udviklingen af de digitale medier.

Telefonen, som blev opfundet af Graham Bell i 1875⁹, og fjernsynet, som blev opfundet i 1920'erne, var de første af de energibaserede medier¹⁰, som fra starten var statisk-, senere dynamisk kommunikation, som udviklede sig og senere fusionerede i smartphonen.

Op gennem den første halvdel af det 20. århundrede, var det dog stadig de traditionelle medier, som blandt andre bøger, tidsskrifter, aviser og radio, som primært leverede viden til verden.

Kommunikation, både visuel og auditiv, uafhængig af tid og rum, gjorde handel og industri både hurtigere og mere effektiv. TV, radio og telefon var med til at skubbe på globaliseringen og banede vejen fra et energibaseret mediesamfund (Finnemann 2006), over et kommunikationssamfund med digitale medier, til et videnssamfund i dag, hvor nøglen er

⁹ ”Den store Danske”

¹⁰ Finnemanns mediematrice

at kunne modtage, behandle, bruge, opbevare og genfinde, de enorme masser af informationer der nu er til rådighed.

Op gennem 70-erne blev der arbejdet hårdt på, at fremstille hjemmecomputere, som også økonomisk kunne skabe et privat marked.

Den første Pc¹¹ på det private marked er MITS "Altair 8800", som ser markedet i 1974¹². Den kunne ikke særligt meget, men da unge ingeniører, heriblandt en vis Bill Gates, blev ansat til at skrive programmer til Altair, udviklede den sig hurtigt.

Samtidig med internettets opstart i 1969 og med de faldende priser på hardware og software, hen over 70'erne, blev Pc'en op gennem 80'erne hurtigere, mere effektiv og billigere, men det var først i 90'erne, da WWW¹³ efter 1989¹⁴ (Chowdhury 2010) blev udviklet og gjort tilgængelig for alle, at Pc'en blev hver mands eje, og der kom fart på remedieringen¹⁵.

De traditionelle vidensmedier; bøger, aviser, artikler, billeder, musik og utallige andre dokumenter blev remedieret og en stor del lagt ud på internettet. Nu kunne enorme mængder dokumenter findes frem via de hastigt mere effektive, og stadigt hurtigere browsere¹⁶, hvis søgeegenskaber var baseret på de Booleske¹⁷ operatorer.

De store søgemaskiner begyndte at bruge avancerede algoritmer til, lynhurtigt at finde de informationer man måtte ønske.

Da Pc'en blev alle mands eje, var vejen banet for sammensmeltningen af pc, telefon og fjernsyn og for interaktiv brug; smartphonen, tabletten og smart TV'et blev udviklet.

Den stigende konvergens indenfor de digitale medier, er at se i de nye hybridprodukter¹⁸, hvor smartphonen i dag er den mest udbredte. I 2013 er således 63 % af alle 16 – 74 årige mobilbrugere, og går på nettet via deres smartphone¹⁹. I 2008 var denne andel kun 9 %. Det betyder, at 6 ud af 10 danskere, indenfor alle samfundsgrupper, kommunikerer, modtager og deler information og viden via smartphonen.

4.4 New Media

De nye medier (New Media) har åbnet for helt nye måder at kommunikere, videreformidle og finde viden på. I nutidens "åbne" kommunikations former, som for eksempel på de

¹¹ Personal Computer

¹² Computerens Historie 2006

¹³ World Wide Web

¹⁴ Udviklet på CERN af Tim Berners-Lee og kollegaer.

¹⁵ Flyttet fra et medie over i et andet

¹⁶ Software programmeret til at søge, hente, indexere og fremvise dokumenter på internettet.

¹⁷ George Booles logiske system er grundlaget for digital elektronik; logiske problemer kan løses ved hjælp af de gængse matematiske regneregler. Søge kriterier styres af "and", "or" og "not"

¹⁸ Digitale maskiner som er en sammensmeltning af alle andre digitale medier og som kan arbejde på tværs af Apps og standard PC programmer.

¹⁹ Danmarks Statistik. IT-ANVENDELSE I BEFOLKNINGEN 2013

sociale medier, bliver budskabet lagt ud til en bred vifte af personer på netværket og viden bliver delt som aldrig før, i et utal af kommunikative rum.

Smartphonen har i sig, en kombination af de muligheder alle tidligere medier har.

4.5 Smartphonen i klasseværelset

Smartphonen bruges mere og mere i undervisnings sammenhæng og som formidler ved Crossmedia²⁰ mediering.

Der findes et utal af undervisnings App's og der kommer hver dag flere til, en del udviklet af eleverne selv. Det er et område, i hvilket der forskes på højtryk, og her er der ingen tvivl om, at smartphonen kan bruges som et vidensmedie. Ifølge statistikken for 2013²¹, har 6 ud af 10 elever i en skoleklasse en mobiltelefon eller tablet, og det åbner døre til nye måder hvorpå eleverne kan involveres aktivt i videns søgning.

Med crossmedia teknologier, kan der kommenteres live på det viste materiale for eksempel over smartphoenens Facebook App.

Eleverne kan kommunikere med hinanden i grupper, fremlægge deres egne eller fælles på klassens smartboard²², eller uploade til lukkede blogs eller intranets, hvor andre elever kan få glæde af deres arbejde og bygge videre på det.

Med fokus på viden som en proces, er delingen af viden indenfor uddannelse og læring uhyre vigtig. For at ny viden skal produceres, er det essentielt, at der er lagre af viden at bygge ovenpå.

Da søgemaskinerne bliver stadig mere effektive, ved blandt andet at kunne søge i fuld tekst, er det nye fokusområder der må investeres i.

Den store udfordring her og fremover, vil være at sætte fokus på kildekritik. Ikke kun som svar på hvad er godt og hvad er skidt, men mere på at lære de unge generationer, at filtrere alle disse informationer. Lære dem at stille sig kritisk overfor alle oplysninger, foretaget analyse og reflektere over den megen information de har til rådighed.

Søgeværktøjerne kender de yngre generationer indgående. De er vant til at finde informationer lynhurtigt, afkode og videreformidle med samme hast og jonglerer gerne med adskillige medier online samtidig. De er vant til den dialogiske, interaktive kommunikation og lever en stor del af deres liv gennem de digitale platforme.

Det er derfor en anden end den traditionelle, langsommere og mere dybdegående måde at erhverve viden på, de unge skal lære at forholde sig til. Der må fremadrettet, undervises i de traditionelle former for viden, og i stedet for at undervisningsinstitutioner har fokus på at videregive informationer, må der fokusere på hvad viden er, refleksion over viden og hvordan viden bruges.

²⁰ Tværmediering hvor to eller flere medier interaktivt bruges samtidig til at understøtte hinanden eller til at kommunikere.

²¹ Danmarks Statistik. IT-ANVENDELSE I BEFOLKNINGEN 2013

²² Interaktiv tavle, som via wifi kan kommunikere med elevernes tablets/smartphones eller pc'er

4.6 Smartphonen som vidensmedie i dag

Bang (2010) peger på mobiltelefonen som både en kommunikator og en ekstern hukommelse, som det bliver nemmere og nemmere selv at organisere, helt efter egne personlige behov: ..."det nærmeste vi i øjeblikket kan betegne som et teknisk vidensmedie."²³

Hvis vi bruger begrebet vidensmedie som en optik (Bang 2010), kan Smartphonen via en indbygget browser bruges som et opslagsværk til informations og videns søgning på nettet eller i specifikke databaser. Den kan bruges til at læse både bøger, aviser og artikler med. Ved at logge på de sociale netværk som Facebook, åbner smartphonen for mulighed at deltage i online diskussionsgrupper. Med sit indbyggede videokamera kan smartphonen streame²⁴ optagelser live til andre forums, uafhængigt af tid og rum. De mange online Wiki'er kan opdateres via smartphonen eller ny viden kan skrives ind i et google dokument, der så ved et enkelt tryk, deles med en eller flere, som så samtidig, online, kan kommentere, ændre og tilføje deres egen viden og mening.

Smartphonen er, sammen med de sociale platforme, i gang med at udvikle sit helt eget sprog; forskellige sæt af tegn og ikoner med klare konventioner omkring betydningen; selv om et specifikt piktogram som "like"²⁵ forestiller en hånd med tommelfingeren opad, er der en klar konnotation på en anerkendelse. Som eksempel kan også nævnes "smiley"²⁶ som er et piktogram, der bliver brugt af mange, også offentlige institutioner som fødevarer styrelsen²⁷ og som regel med samme forståelse. Smilyen bruges i hundreder af forskellige udgaver til at signalerer afsenderens humør.

Medier er miljøer; de kan bygge nye miljøer, ændre miljøer og rive gamle miljøer ned (Meyrowich 1994) – smartphonen som medie kan skabe miljøer, starte revolutioner, gøre almindelige mennesker til filmstjerner på et øjeblik og hive dem tilbage i dagligdagens tomrum lige så hurtigt.

Smartphonen, med alle dens funktioner, kan også være med til at udbrede viden, hvor det ikke tidligere har været muligt, fremme mulighederne for demokrati steder hvor ordet endnu ikke må siges højt, være med til at bygge broer og være med til at gøre mennesket klogere og friere i fremtiden. Der udveksles viden, der diskuteres viden og der findes frem til ny viden via smartphonen. Smartphonen må i høj grad være et vidensmedie.

²³ Bang, J. *Hvad gør et medie til et vidensmedie?* Århus Universitet 2010. s. 6

²⁴ Sende live optagelser til online modtagere

²⁵ 

²⁶ 

²⁷ http://www.findsmiley.dk/da-DK/om_findsmiley_dk/Forside.htm set 17/12/2013 kl. 11,15

5. Konklusion

Et vidensmedie kan være et hvilket som helst medie som videreformidler, deler og konstruerer viden. Det der gør mediet til et vidensmedie, er den anskuelsesform mediet anskues med; det er ikke mediet i sig selv der er vidensmediet.

Med udgangspunkt i Meyrowitch's tre medieparadigmer; at medier er kanaler, sprog og miljøer, kan smartphonen som medie passes ind i dem alle tre: Den kan i høj grad bruges som kanal til deling, søgning og præsentation af information. Den bruger, omformer og præsenterer sproget på nye måder. Med sin kommunikative alsidighed, danner, ændrer og flytter den miljøer og åbner nye veje og muligheder for vidensdeling, - søgning og organisering.

Det er netop hvad der kendetegner smartphonen; konvergens op gennem det sidste århundrede, hvor de elektroniske og senere de digitale kommunikationskanaler har gjort verden mindre fordi vi med de nye digitale medier, kan kommunikere uafhængigt af tid og rum.

Vidensmedier er en kompleks størrelse, som forstås som en optik, gennem hvilken medierne ses. Netop smartphonen er så alsidig og har så mange muligheder for specifik søgning og deling, at den dækkes ind under begrebet vidensmedier.

6. Perspektivering

Viden er ikke blot banebrydende for alle fremskridt, men kan også være farlig, hvis den bliver misbrugt eller ikke brugt til sit oprindelige formål.

Den lette tilgang til informationer stiller store krav til kildekritik i fremtiden, og der ligger en udfordring i at få fokus på refleksion og bearbejdning af tavs viden flettet ind i de digitale mediers arbejdsgang.

Allerede nu kan man bevæge sig rundt i miljøer, hvor smartphonen aktivt kommunikerer med og formidler informationer²⁸ til andre elektroniske enheder, om man vil det eller ej.

Det gør det endnu vigtigere i fremtiden, at få fokus på viden omkring hvordan man definerer, forholder sig til - og bruger viden.

²⁸ F.eks. Ibeacon fra Apple.

Litteratur:

Aristotle. *Nicomachean Ethics, Aristotle. Selections* 1995. Hackett Publishing Company, Inc. Indianapolis/Cambridge

Bang, J. (2010). *Hvad gør et medie til et vidensmedie?* Århus Universitet.

Chowdhury, C.G. (2010). *Introduction to modern information retrieval* (3. ed.). London: Facet Publishing.

Finnemann, N.O. (2005). *Internettet i mediehistorisk perspektiv* (1.udg.) Forlaget Samfundslitteratur. Frederiksberg.

Gustavsson, B. (2000). *Vidensfilosofi*. Forlaget Kliim.

Hjarvard, Stig. (2008). *En verden af medier*. Medialiseringen af politik, sprog, religion og leg, Samfundslitteratur.

Hjarvard, Stig. (2009). *Samfundets medialisering. En teori om mediernes forandring af samfund og kultur*, Nordicom-Information

Jensen, Klaus Bruhn. (2008). *Medier og samfund – en introduktion*. Forlaget samfundslitteratur, Frederiksberg.

Kjørup, Søren. (2002). *Semiotik*. Samfundslitteratur. Roskilde Universitetsforlag.

Kulturministeriet. (2013) *Analyse af Danskernes værdier*. Kulturministeriet, København.

Meyrowitz, Joshua. (1994). *Medium Theory*. Communication Theory Today. Polity Press, Cambridge.

Nielsen, H. J., Høyrup H., Christensen, H. D. (red.) (2011). *Nye vidensmedier. Kultur, læring, kommunikation*. Forlaget Samfundslitteratur.

Web:

Danmarks Statistik. IT-ANVENDELSE I BEFOLKNINGEN 2013:

<http://www.dst.dk/pukora/epub/upload/18685/itanv.pdf> set 7/12/2013 kl 9,20

Den Store Danske:

[http://www.denstoredanske.dk/It, teknik og naturvidenskab/Elektronik, teletrafik og kommunikation/Kredsl%C3%B8bsteori og telefon, telegraf og telex/telefon?highlight=telefon](http://www.denstoredanske.dk/It,_teknik_og_naturvidenskab/Elektronik,_teletrafik_og_kommunikation/Kredsl%C3%B8bsteori_og_telefon,_telegraf_og_telemex/telefon?highlight=telefon) set 7/12/2012 kl 10,30