

Red vores børn fra skærmene

Fredag 22. oktober 2021 | POLITIKEN

Når det gælder digitale medier, er det progressivt at være restriktiv – som forælder og som fagperson.

UDDANNELSE

DAVID MADSEN OG CECILIE AALUND FEDERSPIEL
HHV. PSYKOLOG MED EKSPERTISE I TRIVSEL OG DIGITALE
MEDIER OG LÆGE

REKTOREN PÅ Nyborg Gymnasium, Henrik Vestergaard Stokholm, har besluttet, at eleverne ikke skal have adgang til nethandel, sociale medier samt spillecomputerspil i skoletiden. Umiddelbart en tilgang til digitale medier, som kan synes gammeldags.

Men den bakked op af Dorte Ågaard – forfatter til bogen 'Skærme i skolen'. Har vi her at gøre med to restriktive dinosaurer, der ikke forstår sig på, at unge har ret til fri færden på internettet? Eller har vi i virkeligheden at gøre med to progressive fagpersoner, der ønsker at give børn frihed til at lære, være fysisk aktive og opleve glæden ved fysisk samvær uden forstyrrelser fra digitale devices?

Det er disse spørgsmål, som ofte deler vandene i den danske debat om skærme. For et par år siden besøgte vi en række skoler i teknologiens hovedstad, Silicon Valley. Vi ville høre, hvordan deres folkeskoler og gymnasier anvender teknologi.

Særligt én skole er interessant at fremhæve. På denne skole har de en 'no screen'-politik for elever op til 14 år. Efter eleverne er fyldt 14 år, skal de selv definere skærmpolitikken. Dette gør de på baggrund af et projektforsøg, hvor de undersøger teknologiens indflydelse på mennesket. Her er det interessant, at eleverne har formuleret en skærmpolitik med skærpede restriktioner efter at være blevet bekendt med techindustriens indgriben i de unges liv og frie valg.

Det mest iøjnefaldende var, at 75 procent af alle forældre til skolens elever arbejder i techindustrien, og de har med deres viden og erfaring fra techverden truffet et bevidst valg om, at deres børn og unge skal gå i en skole uden skærm.



Det er omsorgsfuldt, når Nyborg Gymnasium vælger at hjælpe de unge med at styre deres digitale liv

Det viste sig senere, at denne skole er den mest eftertragtede skole blandt medarbejdere i techindustrien i det hele taget. Disse techforældre ved om nogen, at det ikke er de unges egen frie vilje, der får dem til at sidde og scrolle, tjekke og klikke. De unge er derimod indrulleret i et stort adfærdsdesign, som det kan

være umenneskeligt svært at løsrive sig fra.

I 1930'erne så man for første gang, hvordan adfærden kunne blive manipuleret ud fra grundlæggende psykologiske principper. Disse psykologiske principper er sidenhen blevet installeret i alt fra computerspil til sociale medier.

ET TYPISK adfærdsdesign er udgjort af det, man inden for psykologien kalder operant betingning. Adfærdspsykologen Skinner var blandt de første til at lave et forsøg af denne art. Han placerede en sulten rotte i en boks, som indeholdt en pedal, som, når den blev trykket på, udløste en foderpille.

Når rotten havde gjort sig den erfaring nok gange, gik den resolut hen til pedalen. Vi mennesker vil også have belønninger, og vores adfærd kan påvirkes ligesom rottens. Skinner indså dog, at rotten ville blive mæt og stoppe med at gå efter pedalen. Han videreudviklede derfor sit eksperiment, så belønningerne kom i varierede udgaver. Nu vidste rotten pludselig ikke, om den fik én belønning, ingen belønninger eller mange belønninger.

På denne måde kunne Skinner få rotten til at fortsætte med at trykke på pedalen, også efter at dens sult var stillet. Det fysiologiske behov for mad var blevet erstattet af et psykologisk behov for at se, hvad der mon var i den næste belønning.

Det er nøjagtig det samme, som vi ser på de sociale medier og i gamingen, hvor eleverne ender med at tjekke likes på de sociale medier eller opnå nye items i World of Warcraft. Det er uforudsigeligheden i, hvorvidt vi får det vi ønsker eller ej, som trækker os. Og netop denne uforudsigelighed bruger techindustrien til at erstatte et fysiologisk behov for samvær, fysisk aktivitet og læring til et psykologisk behov for at tjekke, scrolle og klikke.

Tag f.eks. et spil som Counterstrike. Når en lootbox fremkommer, får du et tilfældigt skin. Grundet uforudsigeligheden ender den unge med at tage en ny runde, også selv om den unge egentlig hellere vil deltage i gruppearbejdet.

Eller på Instagram, Facebook og TikTok, hvor den unge netop har lagt et nyt profilbillede eller dans op og ikke kan lade være med at tage telefonen op for at se, om der er kommet 1, 10 eller 1000 nye likes – også selv om den unge egentlig hellere vil deltage i undervisningen.

Derfor er det ikke bare smart, men det er også omsorgsfuldt, når Nyborg Gymnasium vælger at hjælpe de unge med at styre deres digitale liv. For det er ikke de unges frie valg at tjekke, scrolle og klikke så ofte, som tilfældet er i dag. De unge er derimod produceret i et stort adfærdsdesign, som er styret af en milliardindustri.